

Schaakhandboekje



“De essentie van schaken, is erover nadenken wat schaken eigenlijk is.”

—David Bronstein

Jelle Geerts, 's-Hertogenbosch, 29 september 2014

De auteur moedigt het kopiëren en delen van dit document aan, zonder restricties:

“♥ Copying is an act of love. Please copy and share.” (Copyheart statement)

Dit document is te vinden op: <https://purl.org/net/schaakhandboekje>

Website auteur: <https://purl.org/net/heisenbug>

Index

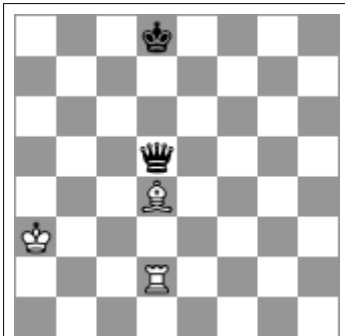
0. Introductie.....	4
1. Filosofie.....	5
2. Een tegenstander vinden.....	6
3. Een korte weergave.....	7
4. Essentiële elementen.....	8
Kracht.....	8
Pion.....	8
Loper.....	8
Paard.....	8
Toren.....	9
Koning.....	9
Ruimte.....	10
Tijd.....	10
Pionnenstructuur.....	11
Achtergebleven pion.....	12
Gepasseerde pion.....	12
Geïsoleerde pion.....	12
Dubbelpionnen.....	13
Gesloten en open kolom.....	13
Halfopen kolom.....	14
5. Visuele gereedschappen.....	15
Mogelijke zetten van het paard.....	15
6. Minder bekende regels.....	16
Het bord.....	16
Promoveren.....	16
En passant slaan.....	16
Rokeren.....	16
7. Fasen.....	18
Beginspel.....	18
Middenspel.....	19
Eindspel.....	20
Gepasseerde pionnen.....	20
Efficiënt schaakmat zetten.....	20
8. Rokeren nader bekeken.....	22
9. Tactiek en strategie.....	23
Hangend stuk.....	23
Vernietiging.....	23

Afleiding.....	24
Overbelasting.....	24
Vork.....	24
Ontdekte aanval.....	25
Penning.....	25
Röntgenaanval.....	26
Batterij.....	26
Windmolen.....	26
Blokkade.....	27
Ontruiming.....	27
Overheersing.....	27
10. Combinaties.....	28
11. Slot.....	30
12. Schaaknotatie.....	31
Voorbeeld.....	31
Slaan.....	31
Schaak en schaakmat.....	31
Zetten met een pion.....	32
Promoties.....	32
Rokades.....	32
Desambiguatie.....	32
Resultaat.....	32
13. Puzzels.....	33
14. Oplossingen.....	36
15. Lijst van figuurbronnen.....	38

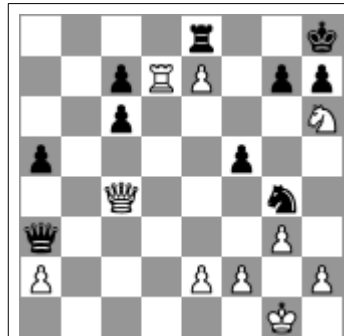
0. Introductie

Kent u de schaakregels wel, maar wilt u meer grip krijgen op het spel, en een idee krijgen waar het nou eigenlijk om draait? Dan is dit handboekje voor u!

Om te beginnen twee puzzels. Er wordt niet geacht dat u ze al kunt oplossen, maar het is natuurlijk mooi meegenomen als dat wel het geval is.



*Fig. 1. Wit aan zet.
Hoe vangt wit de dame?*



*Fig. 2. Wit aan zet. Mat
in 2 zetten. Maar hoe?*

En, krijgt u al zin om het spel te doorgronden? Laten we de reis beginnen...

1. Filosofie

Waar gaat schaken over? En waar gaat het niet over?

Het spel gaat niet zozeer over elke positie kunnen herinneren. Evenmin gaat het over perfect vooruit denken.

Een belangrijk deel van het spel is het zien van elementen in een positie. Bijvoorbeeld het zien van de tactieken die we later bespreken, of zien dat uw looper belangrijk werk verricht terwijl het paard van de tegenstander ongelukkig niets staat te doen.

In essentie gaat het spel over het werken aan een positie waarbij u kunt omgaan met de uitdagingen die uw tegenstander creëert, zoveel opties als mogelijk is voor uzelf openlaat, en die van uw tegenstander beperkt. U kunt het vergelijken met het bouwen van een kasteel, en vermijden dat het een kaartenhuis wordt. Tegelijkertijd hoopt u dat uw bouwwerk uiteindelijk zal leiden tot iets (al weet u nog niet per se wat), wat natuurlijk ook afhangt van uw tegenstander.

In zekere zin is schaken te vergelijken met kunstzinnig schilderen, in dat u het vooral leert door het te doen. Naarmate u het spel vaker speelt, krijgt u meer gevoel bij posities. De vuistregels in dit boekje helpen u hierbij.

“Schaken is alles: kunst, wetenschap, en sport.”—Anatoly Karpov

2. Een tegenstander vinden

Wilt u graag een tegenstander die u als beginnend schaker met een beetje moeite kunt verslaan? Een tegenstander waarbij u het uzelf steeds moeilijker kunt maken, om zo de fijne kneepjes van het spel door te krijgen? Dan kunt u eens tegen een computer proberen te spelen.

De auteur heeft ook een schaakspel voor de computer geschreven. Zie hiervoor:

<https://purl.org/net/gambit> of <https://gambitchess.sourceforge.io>

In de opties van het spel kunt u de moeilijkheidsgraad van de computer instellen. Kijk eens of u het kunt winnen op de allerlaagste stand. Gaandeweg kunt u de moeilijkheidsgraad steeds wat opschroeven om het interessant te houden. Als u consistent op de hoogste stand kunt winnen, zonder zetten ongedaan te maken, mag u zichzelf best een gevorderde speler noemen!

Kijk ook eens op de website chess.com. U kunt er met mensen “live schaken”, maar ook “correspondentieschaken”. Dat laatste houdt in dat u flink de tijd heeft (een dag of meer) om een zet te verzinnen. Dit kan erg nuttig zijn, omdat u dan op uw eigen tempo kunt spelen, en rustig het boekje erbij kunt nemen (dit is toegestaan tijdens “correspondentieschaken”). Des te meer spellen u speelt, des te meer spelers u van uw eigen niveau gaat tegenkomen. Het begin kan dus lastig zijn, omdat u dan nog geen spellen heeft gespeeld.

U kunt dit natuurlijk ook combineren, door tegen zowel de computer als mensen te oefenen.

3. Een korte weergave

Er wordt aangenomen dat u de basisregels van het spel kent. Minder bekende regels worden uitgelegd in dit boekje.

Neem de informatie stap voor stap tot u. Probeer plezier te hebben in het begrijpen van de materie, en u voor te stellen hoe leuk het kan zijn om de informatie toe te kunnen passen tijdens het spel. Het onthouden van de informatie gaat vanzelf wanneer u het begrijpt en erdoor geboeid bent.

Soms is een woord *schuingedrukt* omdat het een concept is wat elders in het boek uitgelegd wordt. Voorbeelden hiervan zijn *tijd*, de *penning*, en de *ontdekte aanval*.

Laten we een totaalplaatje proberen te schetsen van schaken. Als we naar de index (inhoudsopgave) kijken, zien we:

- Essentiële elementen (kracht, ruimte, tijd, pionnenstructuur);
- Fasen (beginspel, middenspel, eindspel);
- Tactiek en strategie (tactische zetten);
- Combinaties (het combineren van tactische zetten).

De “Essentiële elementen” komen terug in elke fase van het spel. Hetzelfde geldt voor “Tactiek en strategie” en voor “Combinaties”.

Wanneer u tactische zetten combineert, noemen we het een *combinatie*. Tactische zetten kunnen bouwstenen zijn voor combinaties, of op zichzelf nuttig zijn.

Door het lezen van het boekje wordt beetje bij beetje het totaalplaatje ingekleurd. Probeer dit totaalplaatje in uw gedachten te houden tijdens het lezen.

Hopelijk heeft u nu een idee waar schaken en dit boekje over gaan, en kunt u met frisse moed beginnen aan de reis.

4. Essentiële elementen

Kracht

De volgende waarden worden voornamelijk gebruikt door schaakcomputers, maar zijn ook nuttig voor ons:

Pion	1 punt
Paard	3 punten
Loper	3 punten
Toren	5 punten
Dame	9 punten

De waarden van de stukken helpen ons te bepalen hoeveel een stuk strategisch kan betekenen. De waarden zijn enkel een richtlijn, en de echte waarde van een stuk hangt af van hoe deze gepositioneerd is. Zo kan een pion die zeker de overkant zal halen om te *promoveren* een dame waard zijn, terwijl een pion die vaststaat mogelijk minder waarde heeft dan een pion in de beginpositie.

Om uw positie te beoordelen, kunt u in punten uitdrukken hoe u er voor staat. Als u bijvoorbeeld 10 punten voor staat, en geen blunders maakt, moet u kunnen winnen.

Zoals hierboven beschreven, is de waarde van een stuk afhankelijk van hoe deze gepositioneerd is. Zo is bijvoorbeeld een loper die prima in het centrum staat en niet verjaagd kan worden meer waard dan 3 punten, en is een paard aan de zijkant, die niet weg kan omdat ie dan geslagen wordt door een pion, minder waard dan 3 punten.

Pion

De zwakte van de pion is ook zijn sterkte, omdat de pion sterkere stukken kan aanvallen en weggagen, gezien sterkere stukken niet zomaar worden weggegeven in ruil voor pionnen.

Loper

De loper kan nooit van kleur verwisselen. Dat wil zeggen, een loper op een zwart veld kan nooit op een wit veld terecht komen. In *open posities* (zie figuur 7) kan de loper waardevoller zijn dan het paard.

Paard

Het paard is het enige stuk dat over andere stukken heen kan springen. In *gesloten posities* (zie figuur 8) kan het paard waardevoller zijn dan de loper.

Toren

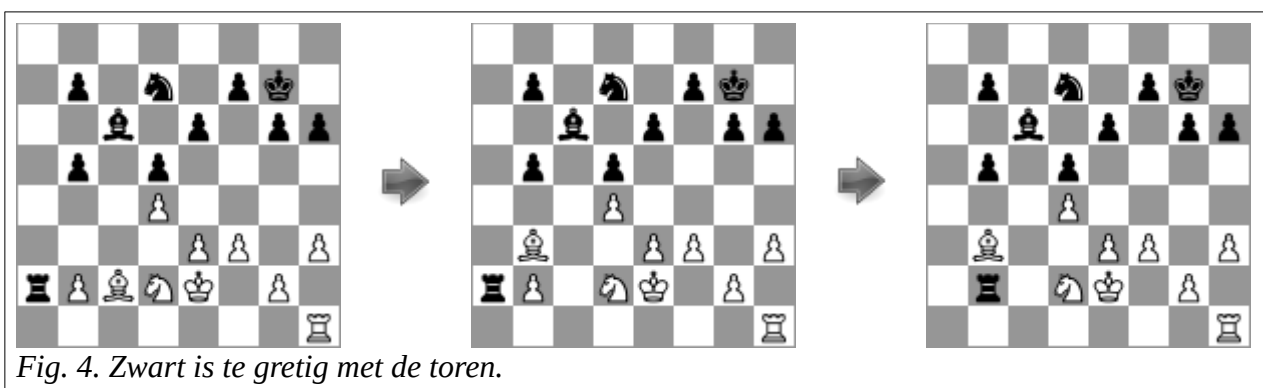
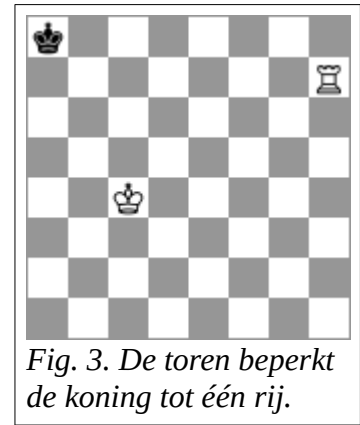
De toren is een krachtig stuk met veel bewegingsvrijheid (ook wel mobiliteit genoemd). In tegenstelling tot de loper, kan de toren van een wit veld naar een zwart veld verplaatsen. Ook helpt een toren u met het schaakmat zetten, omdat u de bewegingsvrijheid van de koning ermee kan beperken tot één rij of kolom, zoals in figuur 3.

Koning

Ook de koning mag niet vergeten worden. Met name in het eindspel wordt het een belangrijk stuk. Het kan veel uitmaken wanneer uw koning in het eindspel eerder betrokken is bij de actie dan de koning van uw tegenstander. Uw koning kan dan effectief de andere koning de kans ontnemen om bij de actie betrokken te geraken. Immers mag een koning zichzelf niet schaak zetten, en dus ook niet in het gebied komen dat aangevallen wordt door de andere koning. Over het algemeen heeft de koning in het eindspel meer waarde dan een paard, maar minder dan een toren, dus circa 4 punten.

Vuistregel: Geef uw krachtigste stukken de meeste bewegingsvrijheid. Als krachtige stukken bewegingsvrijheid verliezen, kunt u kwetsbaar zijn voor een tegenaanval, omdat ze dan mogelijk niet snel genoeg de koning of andere stukken kunnen helpen. Zo kan het bijvoorbeeld gevaarlijk zijn om een pion te slaan met uw dame, als deze daardoor veel bewegingsvrijheid verliest. Indien u er voor kiest een stuk te slaan met een krachtig stuk zoals een dame, kijk dan of het nodig is om dit krachtige stuk de volgende zet weer terug te zetten (of op een andere plek) zodat deze snel de rest van de stukken kan helpen.

Een ander voorbeeld van de vuistregel hierboven is figuur 4. Daarin ziet u hoe zwart te gretig was met de toren. Eerst gaat de toren naast de pion staan. Wit valt de toren aan met de loper. Vervolgens wordt de pion geslagen door de toren, en hiermee is de toren verstrikt geraakt. De toren heeft daar geen bewegingsvrijheid. De witte koning kan via de onderste rij in twee stappen naar de toren lopen, om hem te dwingen het paard of de loper te slaan, waarna wit de toren slaat (het paard verdedigd de loper, en de koning het paard).



Vuistregel: Als u niet zeker weet of het verstandig is om over te gaan tot een uitwisseling van stukken, kunt u kijken naar hoeveel waarde u wint of verliest in de uitwisseling, en u hierdoor laten leiden.

Vuistregel: Uw lopers zijn samen sterk. Vooral in *open posities* (wat een positie vanzelf wordt als u het eindspel bereikt, gezien er dan minder pionnen zijn) zijn lopers samen sterk. Geef een loper niet zomaar op voor een paard, tenzij u bijvoorbeeld weet dat u daarna ook nog eens een pion zal winnen, of een sterkere positie krijgt. Bijvoorbeeld bij een *gesloten positie* zijn paarden sterk, en kan het nuttig zijn om uw loper op te geven om een paard te winnen. Andersom geldt dit ook voor het paard: in een *open positie* kan het nuttig zijn om uw paard op te geven voor een loper. Mocht u een zwakkere positie krijgen wanneer u tevergeefs probeert te voorkomen dat een loper geslagen wordt, laat een loper dan geslagen worden.

Ruimte

Ruimte bepaalt uw mogelijkheden. Heeft u meer ruimte, dan heeft u meer opties (mogelijke zetten) en dus meer bewegingsvrijheid dan uw tegenstander.

Ruimte beïnvloedt hoeveel uw stukken waard zijn. Een paard dat aan een kant van het bord staat, en daar eigenlijk niet zoveel doet, is minder waard dan een paard in het centrum. Heeft u meer ruimte, dan heeft u meer kans om uw stukken waardevol te maken.

In figuur 5 heeft zwart de gemarkeerde pion één stap verzet, en is daardoor ruimte verloren. De pion voorkwam dat wit het paard in het centrum kon zetten. Wit heeft dus zojuist het paard in het centrum gezet, waar deze tegelijkertijd de zwarte dame wegjaagd. Hiermee heeft wit *tijd* gewonnen, omdat zwart *tijd* verliest met het in veiligheid brengen van de dame.

In figuur 6 heeft zwart een onhandige *pionnenstructuur*, waardoor de gemarkeerde loper sterk op zijn plek staat, waar hij er voor zorgt dat er geen zwarte toren of dame op het lege gemarkeerde veld kan komen staan. Hierdoor kan wit de zwarte positie verder uitbuiten, door met de torens een *batterij* te vormen (de torens achter elkaar zetten op dezelfde kolom), en daarmee de zwarte loper aan te vallen, die geen kant op kan, en ook niet kan worden verdedigd.



Tijd

Tijd bepaalt wie het *initiatief* heeft, en dus als eerste een kans kan creëren. Heeft u een verkeerde zet gedaan die uw tegenstander niet heeft gezien? En maakt u die zet daarna ongedaan om te voorkomen dat uw tegenstander alsnog de fout ziet? Dan heeft u twee zetten aan tijd verloren. Het winnen van één zet aan tijd heet het winnen van één *tempo* (meervoud: tempi).

Pionnenstructuur



Fig. 7. Open positie.



Fig. 8. Gesloten positie.

In figuur 7 zijn er meer interessante opties. De pionnen kunnen bewegen, slaan indien gewenst, en stukken kunnen uit de beginpositie komen om mee te doen.

In figuur 8 kan zwart weinig aan met zijn stukken. Tegelijkertijd is het voor wit onduidelijk hoe zwart aangevallen kan worden.

Vuistregel: Indien u met meerdere pionnen de optie heeft een stuk te slaan, kijk dan bij elke optie naar hoeveel *ruimte* u wint of verliest, en naar wat voor effect uw keuze heeft op uw *pionnenstructuur*. Kijk bijvoorbeeld naar of u een zwakte in uw *pionnenstructuur* kunt voorkomen of verhelpen. Als u het niet zeker weet, sla dan richting het centrum, om meer controle te krijgen op het centrum.

Vuistregel: Wanneer u vier of meer pionnen heeft die een richting “aanwijzen”, focus dan uw aanval op dat gebied. De voornaamste reden hiervan is dat u in die richting meer ruimte heeft, waardoor uw stukken daar meer kunnen betekenen.

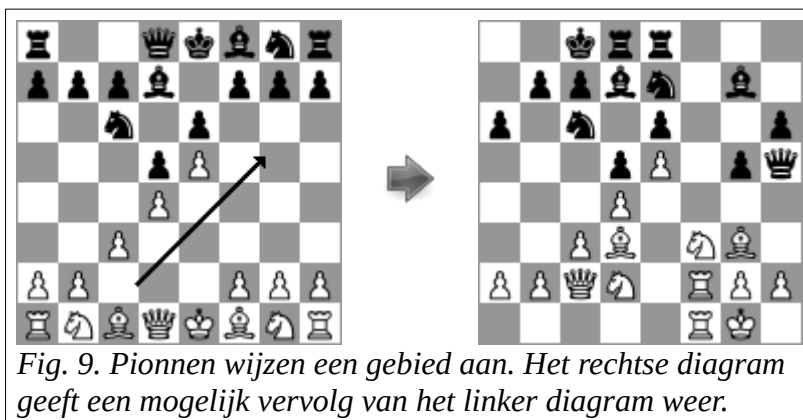


Fig. 9. Pionnen wijzen een gebied aan. Het rechtse diagram geeft een mogelijk vervolg van het linker diagram weer.

Vuistregel: Probeer bij het uitwisselen van pionnen ervoor te zorgen dat uw tegenstander zwakheden krijgt in de *pionnenstructuur*, of u problemen in uw *pionnenstructuur* oplost. Probeer bijvoorbeeld een ketting van pionnen te doorbreken, zodat een groepje pionnen wordt *geïsoleerd* van andere pionnen. Voorbeelden van zwakheden in *pionnenstructuren* worden hieronder uitgelegd.

Achtergebleven pion

Wanneer een pion in zijn huidige positie niet door een andere pion kan worden verdedigd, en geen pionnen naast zich heeft staan (op dezelfde rij), noemen we het een achtergebleven pion.

De pion links van de witte dame in figuur 10 is een voorbeeld van een achtergebleven pion.

Een zwakte van de achtergebleven pion is dat zijn *stopveld* (het veld waarop hij landt wanneer hij één stap zet zonder te slaan) kan worden gebruikt door de tegenstander om bijvoorbeeld een paard of loper neer te zetten zonder dat die weggejaagd kan worden door een pion.



Fig. 10. Achtergebleven pion.

Een andere zwakte van de achtergebleven pion is dat belangrijkere stukken soms genoodzaakt worden om de pion te verdedigen, en daardoor dus minder goed kunnen worden ingezet voor andere doeleinden.

Gepasseerde pion

Indien een pion geen pionnen meer tegenkomt in zijn reis naar de overkant, en dus niet geslagen kan worden door pionnen, noemen we dit een gepasseerde pion. Indien uw tegenstander een gepasseerde pion heeft die dreigt te gaan *promoveren*, dan kunt proberen met een stuk de weg te blokkeren.

In figuur 11 heeft wit een gepasseerde pion.

Vuistregel: Gepasseerde pionnen willen *promoveren*. Help ze dus veilig naar de overkant.



Fig. 11. Gepasseerde pion.

Geïsoleerde pion

Een geïsoleerde pion is een pion die geen pion van eigen kleur in een aangrenzende kolom heeft, in tegenstelling tot de gepasseerde pion, waarbij dit wel mogelijk is. Net als de achtergebleven pion kan de geïsoleerde pion niet door een andere pion worden verdedigd.

Een zwakte van de geïsoleerde pion is net als bij de achtergebleven pion dat het *stopveld* kan worden gebruikt door de tegenstander om bijvoorbeeld een paard of loper neer te zetten die dan niet weggejaagd kan worden door een pion.

Een andere zwakte van de geïsoleerde pion is dat stukken die hem aanvallen meer vrijheid hebben dan de stukken die hem verdedigen. De reden hiervan is dat een stuk dat de geïsoleerde pion aanvalt gebruikt kan worden om iets anders te doen, terwijl een stuk dat hem verdedigd moet blijven verdedigen totdat de pion niet meer aangevallen wordt. Dat wil zeggen dat de aanvaller als eerste kan beslissen om iets anders te gaan doen, waarmee de aanvaller *tijd* wint.

De pion in figuur 11 is zowel een *gepasseerde pion* als *geïsoleerde pion*.

Dubbelpionnen

Twee pionnen van dezelfde kleur in dezelfde kolom noemt men dubbelpionnen. Dubbelpionnen ontstaan bij het slaan met een pion richting een kolom die al een eigen pion bevat. Ze kunnen elkaar dan niet verdedigen, waardoor ze een zwakte kunnen vormen. Het kan ook gebeuren dat meer dan twee pionnen in dezelfde kolom belanden.

In figuur 12 slaat zwart met het paard de loper. Wit kan alleen terugslaan met de pion, en creëert daarmee dubbelpionnen.

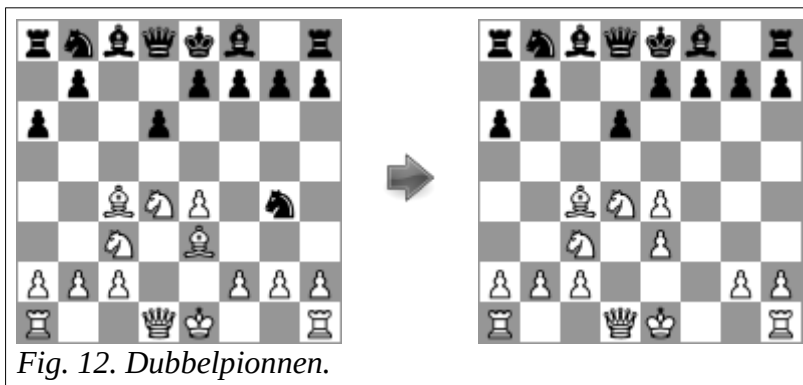


Fig. 12. Dubbelpionnen.

Gesloten en open kolom

Een kolom wordt een *gesloten kolom* genoemd wanneer er van beide spelers één pion op staat. Als er *geen* pionnen op staan, wordt het een *open kolom* genoemd.

Om controle te krijgen op een *open kolom*, kan er een toren of dame op worden gezet.

In figuur 13 krijgt wit controle op de open kolom door er een toren op te zetten.

Ook kunnen torens (eventueel samen met een dame) op een *open kolom* worden opgestapeld voor meer *kracht*. Zie hiervoor de “Batterij” onder “Tactiek en strategie”.

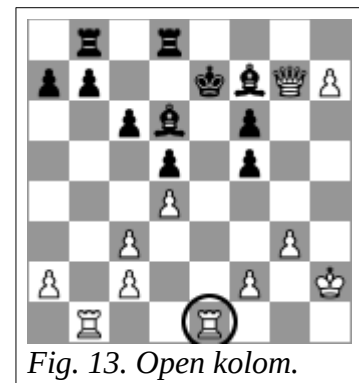


Fig. 13. Open kolom.

Halfopen kolom

In het begin van het spel is elke kolom een *gesloten kolom*. Wanneer er tijdens het spel een kolom ontstaat met één pion erin, noemen we het een *halfopen kolom*. Dit levert kansen op: de speler die *geen* pion heeft in de kolom, kan een toren of dame neerzetten op deze kolom om druk uit te oefenen zonder te hoeven vrezen voor torens van de tegenstander op de kolom (de pion blokkeert immers het pad). Is de pion een *achtergebleven pion* of *geïsoleerde pion*, dan kan het een probleem vormen, omdat deze pionnen zwakker zijn.

In figuur 14 ziet u hoe wit de *geïsoleerde pion* onder druk heeft gezet met de toren en loper. De toren voert tegelijkertijd een *blokkade* uit, zodat de pion niet verzet kan worden (als dit wel kon, was de pion veilig, uit het vizier van de loper). Doordat de zwarte pion een *geïsoleerde pion* is, kan deze niet worden verdedigd door een andere pion. Zwart zal de pion verliezen.

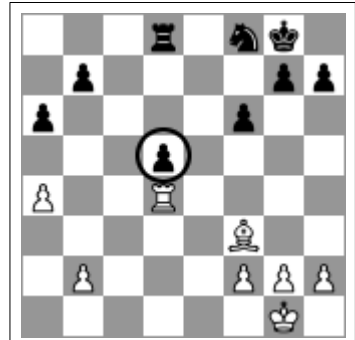


Fig. 14. Halfopen kolom.

5. Visuele gereedschappen

Mogelijke zetten van het paard

De zetten van het paard zijn minder makkelijk voor te stellen dan die van de andere stukken. Dit kan, vooral voor beginnende schakers, tot problemen leiden, door tactische mogelijkheden van de tegenstander of uzelf niet te zien.

In figuur 15 wordt op een gemakkelijke manier inzichtelijk gemaakt hoe het paard kan bewegen: door een gebied van 3 bij 3 velden voor te stellen, met in het midden het paard. De mogelijk geldige zetten van het paard zijn dan de twee gemarkeerde velden grenzend aan elke hoek. Probeer u dit tijdens het spelen ook voor te stellen.

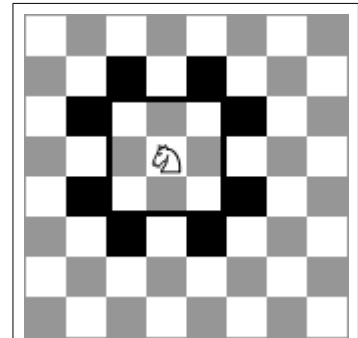


Fig. 15. Zetten van het paard.

6. Minder bekende regels

Het bord

Bij het klaarzetten van het schaakspel dient elke kant linksonder een donker veld te hebben. Als u een schaakbord heeft met coördinaten, en u wilt deze goed hebben liggen, dan dient wit linksonder het veld “a1” te zien, en zwart “h8”.

Promoveren

Wanneer een pion de achterste rij bereikt, moet deze worden gepromoveerd. Dit houdt in dat u mag kiezen of de pion een paard, loper, toren, of dame wordt. Ook als het gewenste stuk niet is geslagen mag de pion worden gepromoveerd tot dit stuk. U kunt bijvoorbeeld een toren ondersteboven neerzetten om aan te geven dat het een dame is.

En passant slaan

Wanneer een pion twee velden vooruit loopt (wat alleen kan vanuit de beginpositie), en naast een pion van de tegenstander komt te staan, dan mag de pion van de tegenstander de pion slaan alsof deze slechts één veld heeft gelopen. Dit heet *en passant slaan*. Indien en passant slaan gewenst is, moet dit direct worden uitgevoerd nadat de pion twee velden heeft gelopen. Als eerst een andere zet wordt gedaan, vergaat de kans.

Rokeren

De rokade kan gebruikt worden om de koning wat veiligheid te bieden, en tegelijkertijd de toren waarmee men rokeert actiever deel te laten nemen aan het spel.

Bij het rokeren kiest u een toren uit om mee te rokeren. De koning verschuift twee velden opzij, en de toren komt naast de koning staan door over de koning heen te “springen”.

Er zijn twee soorten rokades:

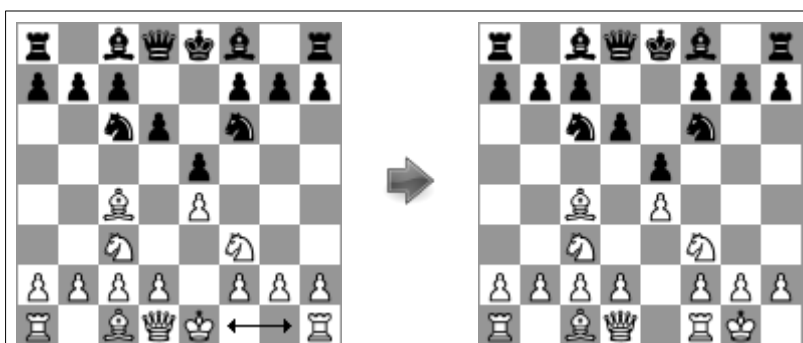


Fig. 16. Rokade aan de koningskant (de kant waar de koning staat in het begin van het spel).

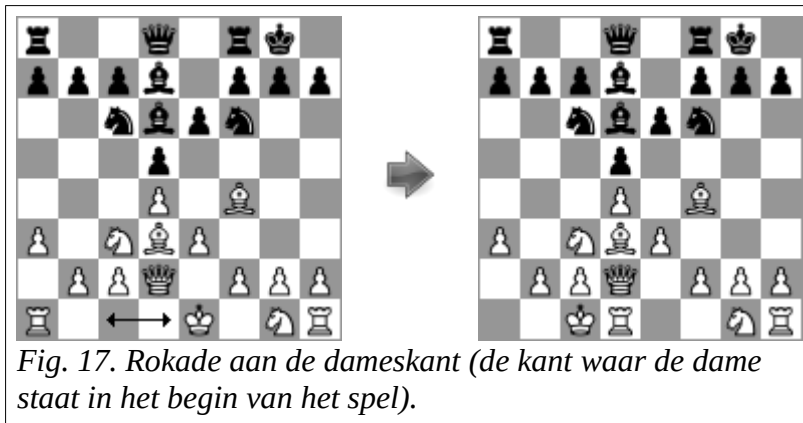


Fig. 17. Rokade aan de dameskant (de kant waar de dame staat in het begin van het spel).

De rokade mag alleen uitgevoerd worden indien aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:

1. Zowel de koning als de toren waarmee hij wilt rokeren hebben niet gelopen.
2. Er staan geen stukken tussen de koning en de toren.
3. De koning staat op *dit* moment niet schaak.
4. De koning “passeert” niet door een aangevallen veld en eindigt er niet op.

Met andere woorden, het is geen probleem als de koning al eens schaak heeft gestaan, en het maakt niet uit of de toren waarmee men wil rokeren wordt aangevallen.

7. Fasen

Beginspel

Een goede opening zorgt voor controle op het centrum, bewegingsvrijheid, en het uitoefenen van druk op de positie van de tegenstander. Zo kunt u bijvoorbeeld druk uitoefenen door een pion aan te vallen met uw paard, zodat u tegelijkertijd uw paard ontwikkelt (uit de beginpositie laat komen) en ervoor zorgt dat uw tegenstander de pion moet verdedigen.

De ontwikkeling van stukken staat voorop in de opening. Simpel gezegd is ontwikkelen het verzetten van een stuk uit de beginpositie. Ontwikkel het liefst met een bepaald doel, zoals bijvoorbeeld controle krijgen op het centrum, druk uitoefenen op een stuk van de tegenstander, of een eigen stuk verdedigen. Als u dit doet, ontwikkelt u uw stukken, en doen ze tegelijkertijd iets nuttigs.

De opening is doorgaans afgerond zodra uw paarden, lopers, en dame uit hun beginpositie zijn, de koning heeft gerokeerd, en de torens met elkaar kunnen “communiceren”. Zorg dat al uw stukken meedoen alvorens over te gaan tot actie, en dat uw koning veilig is.

Probeer te voorkomen dat de koning moet lopen om een stuk (terug) te slaan. Hierbij vergaat immers uw kans om te rokeren, waardoor u *tijd* verliest met het nabootsen van een rokade om uw koning veiligheid te geven en de toren in het spel te brengen (wat normaal het geval is bij een rokade). Figuur 18 illustreert het probleem. De uitwisseling van pionnen leidt tot het uitwisselen van de dames, waarbij zwart moet lopen met de koning om de dame terug te slaan. Wit staat er daarna een klein beetje beter voor.



Fig. 18. Zwart moet met de koning lopen om de dame terug te slaan.

Figuur 19 geeft een voorbeeld van een opening. Het beginspel van wit is veel beter dan dat van zwart. Wit heeft de opening afgerond zodra de dame wordt ontwikkeld (uit de beginpositie komt). Zwart heeft: (1) te weinig controle op het centrum; (2) met de koning gelopen (en kan dus niet meer rokeren); (3) de koning op een onveilige plek staan (te dicht bij de actie, in plaats van verschuilt achter pionnen); (4) weinig ruimte om zijn stukken te ontwikkelen (het paard en de loper linksboven kunnen nergens heen).



Fig. 19. Een goede opening door wit.

Vuistregel: Verzet hetzelfde stuk niet meer dan één keer in de opening (laat een pion dus staan na de ontwikkeling, in plaats van ermee een pion te slaan die wordt verdedigd). In plaats van hetzelfde stuk te verzetten, kunt u beter een ander stuk ontwikkelen. Een uitzondering hierop is natuurlijk wanneer u gratis een stuk kunt slaan.

Vuistregel: Ga niet te snel over tot het uitwisselen van stukken in de opening. Dit kan leiden tot vereenvoudigde (en minder interessante) posities waarin beide spelers minder opties hebben en er weinig gebeurt. Als het spel langer complex blijft, heeft u meer kans om te winnen of verliezen.

Vuistregel: Zet de dame niet te vroeg in, gezien dit vaak betekent dat de tegenstander vrijuit stukken kan ontwikkelen en tegelijkertijd uw dame weg kan sturen, waardoor u *tijd* verliest. Houd er dus rekening mee dat, wanneer er stukken worden uitgewisseld in het beginspel, het ongewenst kan zijn om de dame te moeten inzetten om een stuk terug te winnen.

Vuistregel: Rokeer voor uw tiende zet, voor het gevaarlijk wordt om niet te rokeren. U ontwikkelt ermee een toren, en het biedt de koning extra veiligheid.

Vuistregel: Houd tenminste drie pionnen aan de kant waar u wilt rokeren, zodat de koning extra veiligheid heeft. De meest linker- of rechterpion kunt u eventueel een stap vooruit zetten om een stuk van de tegenstander de kans te ontnemen om van het veld dat de pion aanvalt gebruik te maken, maar houd de andere twee pionnen in hun beginpositie.

Middenspel

Het middenspel zou best eens het moeilijkste deel van het spel kunnen zijn. Het is subtieler, en gevoelsmatig is het complexer dan het beginspel en eindspel.

Vuistregel: Door de complexiteit van het middenspel, is dit het moment waarop de meeste tactische combinaties voorkomen. Richt uw aandacht dus op de tactische combinaties uit het “Tactiek en strategie” hoofdstuk.

De volgende punten zijn extra belangrijk tijdens het middenspel (hoewel ze ook gelden voor het beginspel en eindspel):

- Zorgen dat de koning veilig is, zodat u minder vatbaar bent voor tactische combinaties. Voorbeeld: uw tegenstander positioneert een stuk strategisch, zodat deze u schaak zet, en maakt hiermee tegelijkertijd een tactische combinatie mogelijk, terwijl u *tijd* verliest met uw koning veiligheid geven, en dus niet kunt reageren op de tactische combinatie.
- Zorgen dat uw stukken goed gepositioneerd zijn, zodat u minder vatbaar bent voor tactische combinaties waarbij u stukken verliest.
- Kijken of u met tactische zetten *kracht* (materiaal, stukken), *ruimte*, of *tijd* kunt winnen; of uw *pionnenstructuur* kunt verbeteren; of die van uw tegenstander kunt verzwakken. Een voorbeeld van *ruimte* winnen en controle krijgen: uw tegenstander verzette zojuist een loper, welke op een belangrijke diagonaal stond, waardoor u nu uw loper op deze diagonaal kunt zetten.

- Verbeteringen maken in uw positie. Voorbeeld: het winnen van *ruimte*; of het verbeteren van uw *pionnenstructuur*, door het verbinden van pionnen, zodat ze een mooie ketting vormen, en elkaar verdedigen.
- Zorgen dat u met uw positie in het eindspel wat kunt, bijvoorbeeld door een *gepasseerde pion* te creëren.

In het middenspel gaat u kijken wat u met uw positie kunt, wat uw tegenstander kan, hoe u uw zwakheden kunt opvangen, en die van uw tegenstander kunt benutten.

Na het beginspel heeft u wellicht een voordeel opgedaan. Misschien heeft u meer controle op het centrum, zelfs een stuk gewonnen, staan uw stukken sterker, of is uw koning veiliger.

Indien u controle op het centrum heeft gekregen in het beginspel, kunt u dit in het middenspel proberen te benutten. Bijvoorbeeld door de pionnen in het centrum te gebruiken in een aanval, of door een extra pion het centrum te laten versterken (om de controle te behouden). Met de controle op het centrum verkleint u de bewegingsvrijheid van de tegenstander.

Vuistregel: Probeer te voorkomen dat de tegenstander een zwak stuk (een loper die weinig doet) tegen een actief stuk (een loper met controle op een goede diagonaal) ruilt.

Vuistregel: Als u er goed voor staat (u heeft bijvoorbeeld een aantal pionnen of een paard meer dan uw tegenstander), kijk dan of u kunt overgaan tot het vereenvoudigen van het spel, middels het uitwisselen van stukken, zodat u het voordeel blijft houden en de tegenstander weinig meer heeft, zodat u kunt overgaan tot het eindspel waar u het voordeel makkelijker kunt omzetten in een overwinning.

Eindspel

In het eindspel bepalen twee factoren vaak de uitkomst van het spel, namelijk (1) wie kan als eerste een *gepasseerde pion* promoveren, en (2) wiens koning is het meest actief.

Gepasseerde pionnen

Vuistregel: Als pionnen “alleen” zijn (en in hun reis naar de overkant niet geslagen kunnen worden door pionnen van de tegenstander), probeer deze dan naar de overkant te krijgen om te *promoveren*.

Efficiënt schaakmat zetten

Perk de bewegingsvrijheid van de koning steeds verder in. Staan er nog pionnen waar de koning tussendoor kan glippen? Dan kan men proberen de pionnen op te ruimen, of zorgen dat de koning niet bij zijn pionnen kan komen. Zorg er altijd voor dat, totdat het schaakmat is, de tegenstander nog kan blijven zetten, zodat het geen patstelling (dus gelijkspel) wordt.

Vuistregel: Laat de koning actief deelnemen in het eindspel. Het is een krachtig stuk met bewegingsvrijheid in alle richtingen, ook al is het maar één stap per zet. Als er een moment is in het eindspel waarop u het zelf onprettig zou vinden als uw koning niet bij de actie kan komen, zet dan uw koning als eerste in om de koning van de tegenstander bij de actie vandaan te houden.

Vuistregel: Heeft u een toren, kijk dan of het nuttig is om deze op de een-na-laatste rij te zetten (de rij waarop de pionnen van de tegenstander staan aan het begin van het spel). Op deze rij staan vaak nog pionnen (soms onverdedigd). Door met uw toren deze pionnen aan te vallen, moet uw tegenstander ze blijven verdedigen. Dit voorkomt tegelijkertijd dat de stukken die uw tegenstander gebruikt om de pionnen te verdedigen elders worden ingezet. Ook zorgt uw toren op deze rij ervoor dat de koning van de tegenstander veel minder deel kan nemen aan het spel (zie figuur 3 om een idee te krijgen van hoe krachtig de toren is).

Vuistregel: Als u of uw tegenstander een gepasseerde pion heeft, en u heeft een toren, zet dan uw toren voor de pion van de tegenstander zodat deze de overkant niet kan bereiken, of achter uw pion zodat deze veilig de overkant kan bereiken.

8. Rokeren nader bekeken

Hoe bepaalt u aan welke kant (koningskant of dameskant) u het beste kan rokeren?

Tip: Zie figuur 16 voor een rokade aan de koningskant, en figuur 17 voor een rokade aan de dameskant.

Opmerking: De rokade aan de koningskant wordt ook wel een “korte rokade” genoemd, en een rokade aan de dameskant ook wel een “lange rokade”.

Wat is het verschil tussen rokeren aan de koningskant of dameskant?

Bij het rokeren aan de koningskant is de koning één stap dichterbij de zijkant dan wanneer u rokeert aan de dameskant. Dit heeft twee voordelen: hij is verder verwijderd van het centrum, en verdedigd de drie pionnen aan die kant.

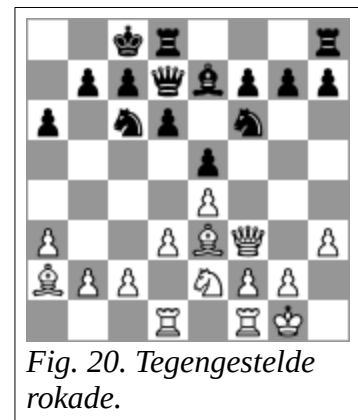
Verder verwijderd zijn van het centrum biedt de koning veiligheid.

Bij het rokeren aan de dameskant is de koning één stap dichterbij het *centrum* dan wanneer u rokeert aan de koningskant. Een voordeel van rokeren aan de dameskant is dat de toren actiever wordt. De toren komt namelijk dichterbij het centrum dan wanneer u rokeert aan de koningskant. Een mogelijk nadeel van rokeren aan de dameskant is dat de koning de pion aan de zijkant niet direct verdedigd. De koning wordt vaak één stap verder naar de zijkant verzet na het rokeren (wat *tijd* kost), zowel om deze pion verdediging te bieden als ervoor te zorgen dat de koning verder van het centrum is verwijderd.

Indien beide spelers aan een andere kant rokeren, zoals in figuur 20, kan een agressief middenspel ontstaan. Dit komt doordat de pionnen aan de kant waar een speler *niet* heeft gerokeerd vrij zijn om mee te doen in een aanval aan de kant waar de andere speler heeft gerokeerd, zonder dat deze pionnen de eigen koning onverdedigd laten.

Als u met de koning heeft moeten lopen voor u de kans had te rokeren, kan het alsnog wenselijk zijn om de koning veiligheid te bieden door deze verder van het centrum af te zetten. Daarbij is het nuttig om te kijken hoe u ervoor zorgt dat de koning niet de toren aan die kant in de weg zit. De toren wil tenslotte ook actief deelnemen aan het spel.

Vuistregel: Rokeer bij twijfel aan de koningskant. De koning is daarbij veiliger (verder van het centrum verwijderd), en verdedigd de drie pionnen aan die kant.



9. Tactiek en strategie

In schaken bedoelen we met tactiek een enkele zet die direct een bepaalde situatie creëert. Met strategie bedoelen we plannen op de lange termijn. Een voorbeeld van strategie is zien dat u een gepasseerde pion heeft in het middenspel, en deze verdedigen zodat u de pion in het eindspel kan *promoveren*.

Tactische zetten kunt u zien als bouwstenen voor combinaties. Combinaties nemen we in het volgende hoofdstuk door.

Bij tactische zetten en combinaties gaat het vaak om het creëren van meerdere dreigingen, waarbij de tegenstander ze niet allemaal tegelijkertijd kan verhelpen.

Hangend stuk

Dit hoort niet bij de lijst van tactische zetten, maar het hangende stuk is een belangrijk thema als het gaat om tactische zetten. Als een stuk onverdedigd wordt gelaten, wordt dit een hangend stuk genoemd, en kan het een doelwit worden in een tactische combinatie.

Vuistregel: Als u een onverdedigd stuk ziet, kijk dan of u vatbaar bent voor een tactische combinatie, of er zelf een kan maken.

Vernietiging

Vernietiging is wanneer u een belangrijk stuk slaat dat de positie bij elkaar hield.

Figuur 21 geeft een voorbeeld. Direct de zwarte koning schaak zetten met de toren heeft nu geen zin, gezien de loper het pad kan blokkeren, waar hij wordt verdedigd door het paard. Echter, als wit eerst de dame opoffert en ermee het paard slaat, dreigt wit schaakmat te geven met de toren (de loper en dame kunnen ervoor worden gezet, maar deze worden beide geslagen door de toren, met schaakmat als gevolg). Om dit te voorkomen, kan zwart het paard geslagen laten worden zonder de dame terug te slaan. Daarna kan wit echter ook winnen, omdat zwart er slechter voor staat.



Vuistregel: Probeer voor te stellen hoe de positie eruit ziet als een bepaald stuk niet op het bord stond. Als het er goed uit ziet, kijk dan of u het stuk kunt uitschakelen.

Afleiding

Afleiding is wanneer een stuk gedwongen wordt een nadelige zet te maken. Het stuk wordt daarmee weggeleid of afgeleid van een belangrijke taak, zoals het verdedigen van een stuk.

Zie figuur 22 voor een voorbeeld. Een loper zet de zwarte koning schaak, die vervolgens gedwongen is de loper te slaan en de dame onverdedigd te laten, waarna deze geslagen wordt door de witte dame.



Overbelasting

Overbelasting is wanneer een stuk te veel taken heeft.

In figuur 23 heeft de witte toren op de achterste rij zowel de taak om een pion te verdedigen als de taak om de rij waarop de koning staat te verdedigen. Als zwart zijn toren op deze rij zet, en wit de toren slaat, geeft de dame schaakmat door de onverdedigde pion te slaan. Andere opties voor wit, zoals de koning een stap naar linksboven zetten, resulteren in een paar zetten in het verloren gaan van materiaal, waarna zwart ook wint.



Vork

Een vork ontstaat wanneer een stuk twee of meerdere stukken tegelijk aanvalt. In het geval van twee stukken wordt een vork ook wel een dubbele aanval genoemd.

Ook wanneer een stuk twee andere stukken helpt versterken in een aanval ontstaat er een vork. Zo kan bijvoorbeeld een dame met één zet een toren en loper die dicht bij elkaar staan versterken en daarmee zowel de toren helpen aanvallen op een verticale lijn en de loper helpen aanvallen op een diagonaal.

In figuur 24 maakt de witte loper een vork, door zowel schaak te geven als de toren aan te vallen. Zwart moet de koning verzetten, waarna wit de toren wint.



In figuur 25 maken zowel het gemarkeerde paard als de pion een vork. Het paard zet de koning schaak, en wint daarna de toren. De pion wint een paard of toren, gezien ze niet beide kunnen worden gered.

Om met een paard een vork te maken, moeten de stukken die men wil aanvallen op velden van dezelfde kleur staan.

Vuistregel: Als de paarden van de tegenstander actief zijn, vergeet dan niet voor u een zet doet nog even te controleren of ze op het punt staan een vork te maken.



Ontdekte aanval

De ontdekte aanval ontstaat door met een stuk een pad vrij te maken waardoor een ander stuk kan aanvallen.

Zie figuur 26 voor een voorbeeld. Het witte paard in het midden zorgt voor een ontdekte aanval met een witte toren op de zwarte dame.

Tegelijkertijd valt het paard de toren linksboven aan. Het is dus niet alleen een ontdekte aanval maar ook een dubbele aanval. Als zwart de dame wilt redden, gaat de toren verloren, en andersom.

De oplossing voor figuur 1 is een voorbeeld van een ontdekte aanval op de zwarte dame.



Fig. 26. Ontdekte aanval.

Penning

Een penning is wanneer u een stuk zodanig positioneerd dat het een stuk aanvalt dat vervolgens niet verzet kan worden, bijvoorbeeld omdat men dan schaak komt te staan of omdat anders een waardevoller stuk verloren gaat. Met andere woorden, een stuk voert een *penning* uit door een ander stuk vast te zetten op zijn huidige locatie (het vastgezette stuk noemen we dan het *gepende stuk*).

Er zijn twee soorten penningen: de *absolute* en de *relatieve*. Bij een absolute penning verdedigd het *gepende* stuk de koning, en mag het *gepende* stuk dus niet verzet worden (anders komt men schaak te staan). Dit in tegenstelling tot de relatieve penning, waarbij dit wel mag.

In figuur 27 ziet u in het linker diagram dat een zwarte looper een wit paard *pent* in een *absolute* penning (het paard mag niet verzet worden, anders staat wit schaak). In het rechter diagram ziet u dat een zwarte looper een wit paard *pent* in een *relatieve* penning (het paard kan verzet worden, maar dan verliest wit de dame).

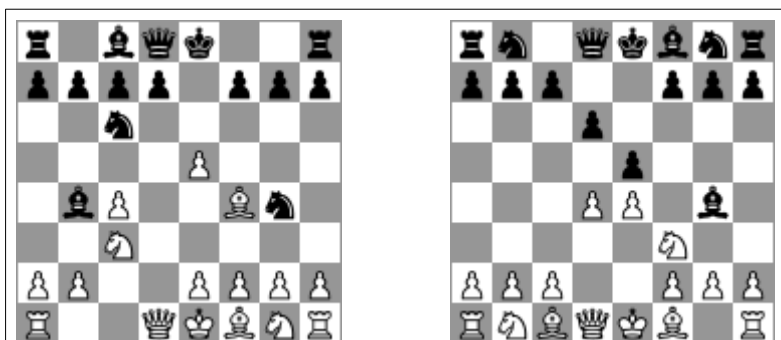


Fig. 27. Een absolute en relatieve penning.

Röntgenaanval

De röntgenaanval kan worden gezien als een omgekeerde *penning*, in dat het waardevollere stuk direct wordt aangevallen. Het verzetten van dat stuk kan betekenen dat een minder waardevol stuk verloren gaat.

In figuur 28 valt de witte loper zowel de zwarte dame aan als de toren die erachter staat, vandaar de naam *röntgenaanval*. Als de dame niet wordt verzet, gaat deze verloren. Als deze wel verzet wordt, gaat de toren verloren.

De röntgenaanval heeft ook nog een andere interpretatie, namelijk: door een stuk heen kijken. In figuur 28 staat de zwarte toren op dezelfde lijn als de witte dame. Dit kan betekenen dat een *ontdekte aanval* kan ontstaan op de witte dame, door op een gegeven moment met de pion (die voor de toren staat) richting een andere kolom te slaan, waardoor de weg naar de dame vrijkomt. Het kan dus gevaarlijk zijn om een sterk stuk zoals de toren of dame te laten staan op dezelfde lijn als een zwakker stuk.



Fig. 28. Röntgenaanval.

Batterij

Bij een batterij staan meerdere stukken op dezelfde lijn (kolom, rij, of diagonaal), waar ze elkaar versterken.

In figuur 29 dreigt wit met schaakmat. Als de koning schaak wordt gezet met de toren, kan zwart niets anders dan de toren slaan met het paard of de loper. Vervolgens geeft wit opnieuw schaak met de dame, waarna zwart de dame slaat met het overgebleven stuk. Uiteindelijk geeft wit schaakmat met de laatste toren.

Vuistregel: Als u een batterij wil maken met twee torens en een dame, zet dan uw dame achteraan, zodat als de batterij gebruikt wordt om stukken uit te wisselen, de dame pas als laatste hoeft te worden ingezet.



Fig. 29. Batterij.

Windmolen

De windmolen wordt ook wel molenwiek of molen genoemd.

Het idee hierbij is dat de koning steeds opnieuw schaak wordt gezet, terwijl ondertussen stukken gewonnen worden door de speler die de windmolen gebruikt.

Zwart is aan zet in figuur 30, en geeft schaak met de toren door de pion te slaan. De koning kan alleen naar de hoek. Vervolgens kan de toren de pion achter het paard slaan, waardoor de loper dit keer via een *ontdekte aanval* schaak geeft. De koning gaat weer terug. Zwart geeft opnieuw schaak met de toren. De koning gaat weer naar de hoek.

Ditmaal gaat zwart met de toren voor de dame staan. Wit staat opnieuw schaak door de loper, en nadat de koning gezet heeft slaat zwart de dame met de toren.



Fig. 30. Windmolen.

Blokkade

Met een blokkade maakt u het lastig voor de tegenstander om stukken te ontwikkelen of gebruiken. U kunt met een blokkade ruimte van de tegenstander afnemen en voor uzelf creëren.

In een blokkade kan een pion worden verzet om de bewegingsvrijheid van pionnen en andere stukken te verminderen. Ook kan een stuk als een paard worden gebruikt in een blokkade, door het voor een pion te zetten, om te voorkomen dat de pion kan worden verzet, wat vervelende gevolgen kan hebben voor de tegenstander (het kan bijvoorbeeld een *promotie* voorkomen).

In figuur 31 heeft zwart zojuist de gemarkeerde pion verzet. Hierdoor heeft zwart ruimte gewonnen, en moet wit de loper verzetten die nu wordt aangevallen door de pion. Door de blokkade kan de witte pion rechts van deze loper niet worden verzet. Die pion staat ook nog eens op een donker veld, waardoor het voor zwart lastig is om de andere gemarkeerde loper iets bij te laten dragen aan het spel.



Fig. 31. Blokkade.

Ontruiming

Ontruiming is het vrijmaken van een veld of lijn (kolom, rij, of diagonaal) om een andere tactische zet mogelijk te maken (direct, of eventueel later in het spel).

In figuur 32 wordt het veld waarop de loper staat vrij gemaakt. Wit kan schaak geven met de gemarkeerde loper door een pion te slaan. Zwart moet de loper slaan of weglopen met de koning. Vervolgens zet wit het gemarkeerde paard op de plek waar de loper stond. De zwarte dame heeft geen veilige plek meer over en wordt de volgende zet door wit gewonnen.



Fig. 32. Ontruiming.

Overheersing

Overheersing verwijst naar situaties waarin een stuk niet kan bewegen zonder geslagen te worden.

Met name het paard is vatbaar hiervoor. Toch is het paard niet minder waard dan de loper. De waarde van een stuk hangt af van de positie, zoals besproken in het hoofdstuk "Kracht".

In elk van de diagrammen in figuur 33 wordt het paard overheerst door een ander stuk.

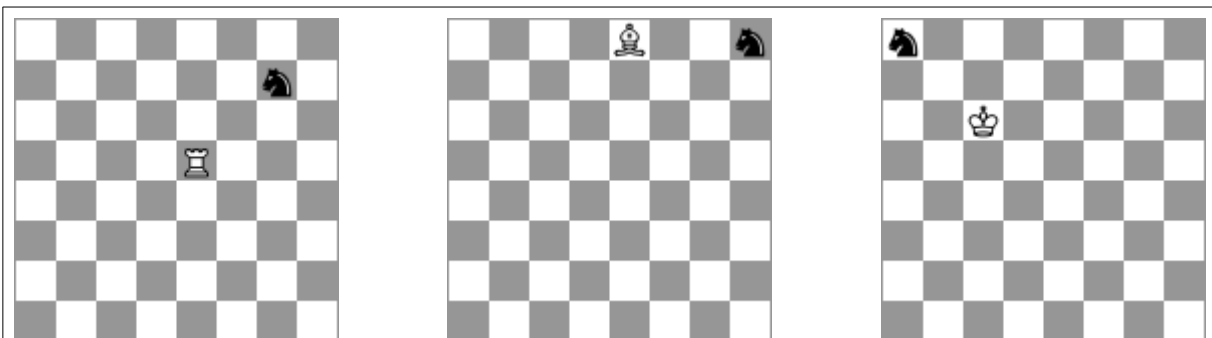


Fig. 33. Overheersing.

10. Combinaties

Een combinatie is het toepassen van meerdere tactische zetten om een bepaald doel (bijvoorbeeld het winnen van materiaal, of schaakmat zetten) te bereiken.

Zoals besproken in het vorige hoofdstuk kunt u tactische zetten zien als bouwstenen voor combinaties. Het is belangrijker om tactische zetten te zien en te kunnen gebruiken in een combinatie dan het is om de namen (zoals de vork) ervan te onthouden.

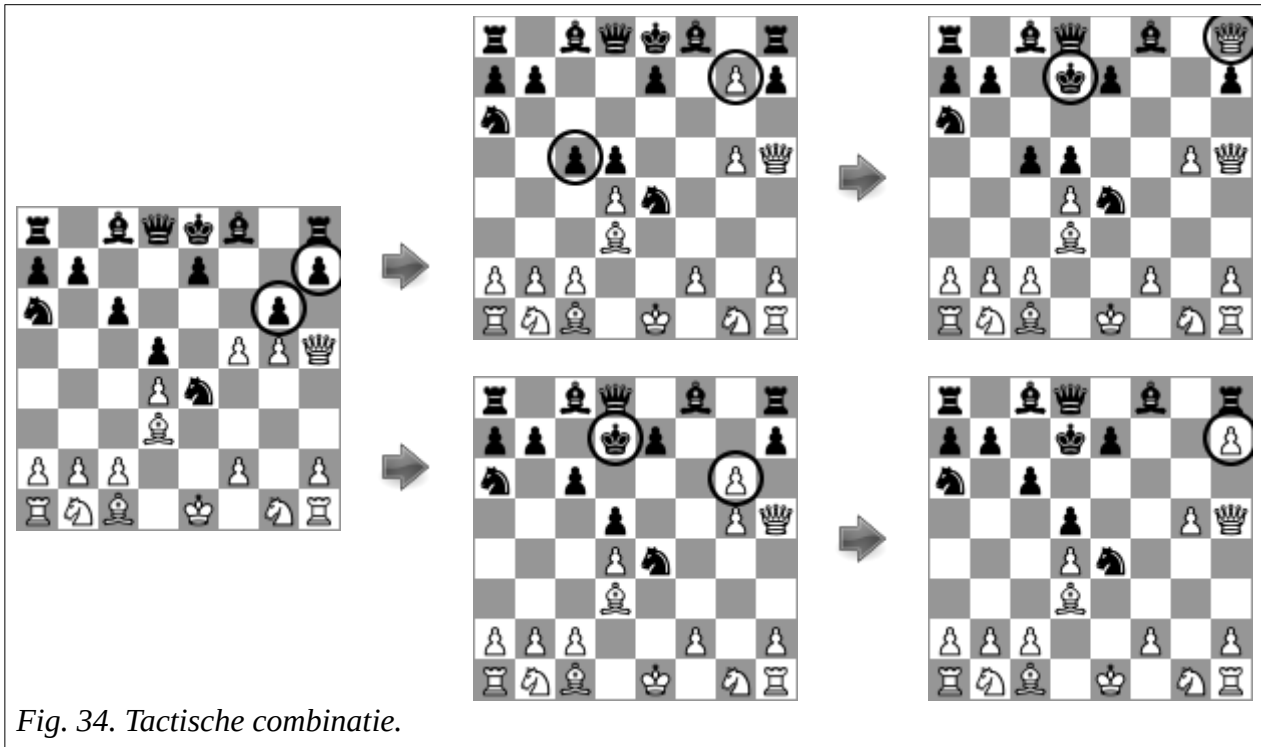


Fig. 34. Tactische combinatie.

In figuur 34, het eerste voorbeeld van een tactische combinatie, staat wit er goed voor. In het linker diagram staan de twee gemarkeerde pionnen onder druk. Dit heeft te maken met de positie van de witte dame, de zwarte toren rechtsboven, en de zwarte koning. Door de positie gaan op zijn minst de twee gemarkeerde pionnen verloren, of verliest zwart een pion plus een toren (waarna een witte pion *promoveert* tot dame).

Wit is aan zet in het eerste diagram. In de andere diagrammen geven de markeringen aan met welke stukken zetten zijn gedaan.

In de bovenste route slaat wit met de pion de eerste zwarte pion. Zwart slaat niet terug met de pion (anders slaat wit de toren met de dame), en zet in plaats daarvan een andere pion. Hierop antwoordt wit met het vooruitschuiven van de pion, wat twee gevolgen heeft: het pad vanaf de witte dame naar de zwarte koning is vrij (zwart staat nu dus schaak door een *ontdekte aanval*), en de pion valt nu via een *vork* zowel de loper als toren aan. Zwart moet de koning verzetten, wit slaat de toren, en *promoveert* tegelijkertijd de pion tot een extra dame.

In de onderste route slaat wit met de pion de eerste zwarte pion. Zwart verzet de koning om te voorkomen dat hij de volgende zet schaak komt te staan (wat zou leiden tot het verliezen van een

toren, dit hebben we eerder bestudeerd). Wit slaat de volgende zwarte pion, en heeft nu dus twee pionnen gewonnen.

In figuur 35 zien we het einde van een beroemde wedstrijd uit 1966. Tigran Petrosian speelt als wit tegen Boris Spassky. Petrosian wint met een verbluffende combinatie.

Wit slaat de toren met de loper, en geeft daarmee schaak. Zwart kiest ervoor om de loper te slaan met de overgebleven toren (als zwart dat niet deed, was de wedstrijd verloren door achterstand). Wit offert de dame op in een *afleiding* om zwart te dwingen een nadelige zet te maken: de dame slaan zodat de koning in de hoek komt te staan. Zwart capituleert zodra de dame wordt opgeofferd, omdat wit dreigt met een *vork* als volgende zet. Had zwart de dame geslagen, dan zou wit met het paard de toren slaan en daarmee de koning en dame betrekken in een *vork*, zodat de dame daarna geslagen kan worden, en wit er beter voor staat met twee paarden en vijf pionnen tegen één paard en vier pionnen.

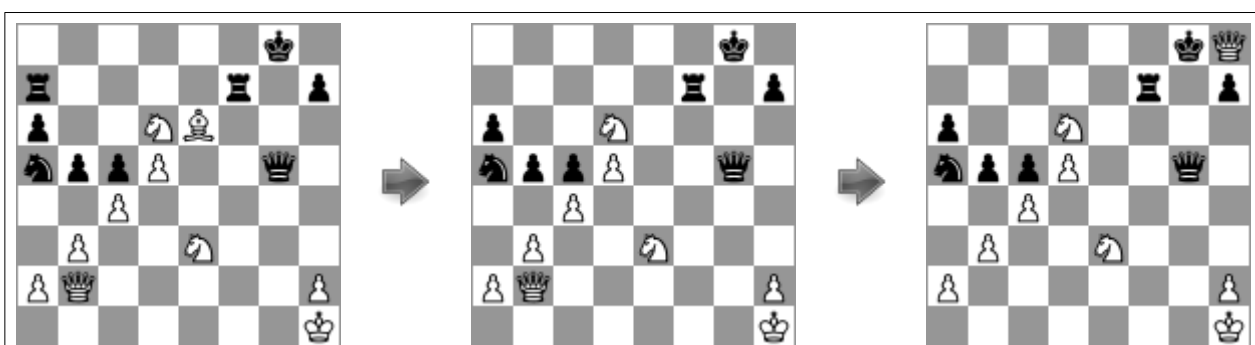


Fig. 35. Tactische combinatie.

11. Slot

Hoe nu verder? Allereerst is het belangrijk om fouten durven te maken. Probeer elke wedstrijd te zien als een deel van uw ontdekkingsreis naar het onder de knie krijgen van het spel.

Vergeet niet dat vuistregels enkel een hulpmiddel zijn. Soms moet u ze doorbreken. Wanneer en hoe u vuistregels doorbreekt hoort bij het ontwikkelen van uw speelstijl. U komt vanzelf op een moment waarop u een vuistregel wilt doorbreken. Probeer ze tot die tijd te volgen, en te begrijpen waarom u ze volgt.

Het gebruik van schaakcomputers om wedstrijden te analyseren is voor beginnende schakers *geen* goed idee. U kunt het vergelijken met het aan een grootmeester vragen welke zet u moet doen, en dat u daarop alleen het antwoord krijgt zonder uitleg. Het zal de beginnende schaker weinig leren over de manier waarop een goede zet kan worden gevonden.

In plaats daarvan, heeft u ten eerste dit boekje. Ter aanvulling daarop, om een idee te krijgen van waarom bepaalde zetten in bepaalde situaties of fasen (beginspel, middenspel, eindspel) beter zijn dan andere zetten, kunt u analyses van bekende schaakwedstrijden bestuderen. Zoek op YouTube eens naar “kingscrusher”. Tryfon “Kingscrusher” Gavriel is een van de meest gewaardeerde commentatoren. Hij analyseert bekende wedstrijden, en legt uit waarom bepaalde zetten worden gemaakt.

Als u nog wat wilt puzzelen, er staan puzzels (en oplossingen) iets verder op.

Hopelijk helpt dit schaakhandboekje u bij het verkennen van het schaakspel. Probeer uzelf te behoeden voor grote fouten, en u bent al een eind op weg naar grip krijgen op het spel. Vergeet ook vooral niet plezier te hebben in de bezigheid.

“Wanneer u een goede zet ziet, zoek dan naar een betere.”—Emanuel Lasker

12. Schaaknotatie

Er wordt in dit boekje schaaknotatie gebruikt om de oplossingen voor de puzzels op een beknopte manier weer te geven.

Tot nu toe is schaaknotatie vermeden, in de veronderstelling dat u er niet bekend mee bent, om het grootste deel van het boekje toegankelijker te maken.

In alle diagrammen in dit boekje is het veld linksonder “a1” (kolom “a”, rij “1”), en rechtsboven “h8”.

De stukken worden als volgt aangeduid:

K = King (koning)

Q = Queen (dame)

R = Rook (toren)

N = Knight (paard)

B = Bishop (loper)

P = Pawn (pion)

Voorbeeld

Laten we beginnen met een voorbeeld van schaaknotatie, en deze ontleden. Stel we willen de oplossing voor de puzzel van figuur 2 uitdrukken in schaaknotatie, dan kan dat als volgt:

1. Qg8+ Rxg8 2. Nf7# 1-0

Dit betekent:

1. De dame (Q) gaat naar g8 en geeft schaak (+). De toren (R) slaat (x) en gaat naar g8.

2. Het paard (N) gaat naar f7, geeft schaakmat (#), en wit wint van zwart (1-0).

Kleine opmerking: een zet in schaaknotatie betekent een halfzet van beide spelers. Een halfzet is een zet van één speler. Vandaar dat u hierboven “1. Qg8+ Rxg8 2. Nf7#” leest in plaats van “1. Qg8+ 2. Rxg8 3. Nf7#”.

Slaan

Als een stuk wordt geslagen, wordt dit aangeduid met een “x” voor het doelveld (het veld waarheen het stuk wordt verplaatst).

Men noteert altijd het veld waar het stuk heen gaat (het doelveld), niet het veld waarop het geslagen stuk stond. Dit geldt ook voor *en passant slaan*. Bij *en passant slaan* verschilt namelijk het doelveld van het veld waarop het geslagen stuk stond.

Schaak en schaakmat

Als er schaak of schaakmat wordt gegeven, wordt dit respectievelijk aangeduid met een “+” of “#” op het einde.

Zetten met een pion

Als een pion wordt verzet, wordt deze niet genoemd aan het begin van de zet. Bijvoorbeeld de zet “a8” (in plaats van “Pa8”) betekent dat de pion van a7 naar a8 wordt verzet. Evenzo betekent “exd3” dat de pion uit kolom e een stuk sloeg (mogelijk *en passant*) en eindigt op d3.

Promoties

Als een pion promoveert, wordt dit aangeduid met “=Y” op het einde, waarbij Y wordt vervangen door het gewenste stuk (Q, R, B, of N). Bijvoorbeeld de zet “a8=Q” betekent dat de pion van a7 naar a8 gaat en promoveert tot dame.

Rokades

Een rokade wordt aangeduid met “O-O” voor een rokade aan de koningskant, of “O-O-O” voor een rokade aan de dameskant. Let wel, het zijn *geen* nullen, het zijn hoofdletters O. Dit is een belangrijk detail als u schaaknotatie invoert op een computer.

Desambiguatie

Kunnen meerdere stukken van hetzelfde type een bepaalde zet maken? Dan moet duidelijk worden gemaakt welk stuk de zet maakt. Dit heet desambiguatie (van desambigueren: eenduidig maken, ofwel ontdoen van dubbelzinnigheid).

In figuur 36 kunnen beide torens naar veld d1. Als we simpelweg de zet “Rd1” noteren is onduidelijk welke toren naar d1 gaat. Om dit op te lossen noteren we “Rad1” als de toren van a1 naar d1 gaat. Als de toren van h1 naar d1 gaat, noteren we “Rhd1”. Stel dat de torens in dezelfde kolom in plaats van rij stonden, bijvoorbeeld op a1 en a8, dan zouden we “R1a5” of “R8a5” noteren om aan te geven welke toren naar a5 gaat.

In figuur 37 kunnen alle dames naar de rechterbovenhoek (h8). Als de dame van a8 naar h8 gaat, noteren we “Qa8h8”. Zowel de kolom, a, als rij, 8, van de dame op a8 moeten worden genoteerd, omdat anders niet duidelijk is welke dame de zet maakt.

Resultaat

Het resultaat van een wedstrijd wordt genoteerd met “1-0” als wit wint, “0-1” als zwart wint, en “1/2-1/2” of “½-½” voor gelijkspel.

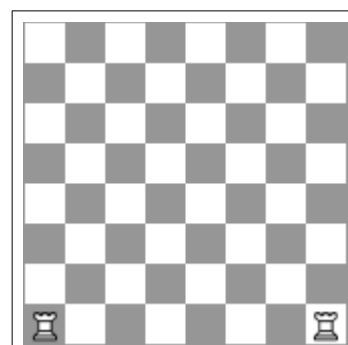


Fig. 36. Desambiguatie.

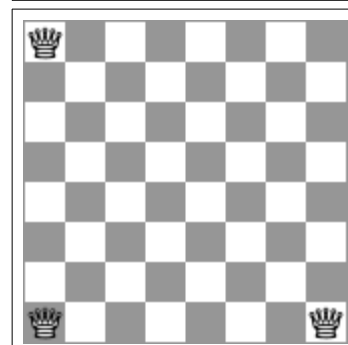


Fig. 37. Desambiguatie.

13. Puzzels

De meeste van deze puzzels zijn bedoeld voor beginnende spelers, met enkele voor ervaren spelers.

In elk van de puzzels is wit aan zet.

Tip: Probeer ze eventueel op een bord te spelen.



Fig. 38. Mat in 1 zet.

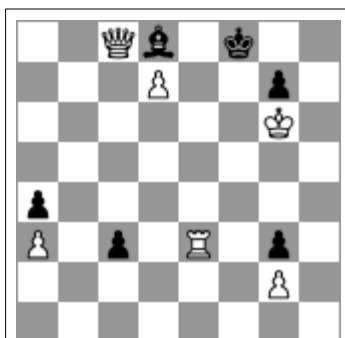


Fig. 39. Mat in 1 zet.



Fig. 40. Mat in 1 zet.

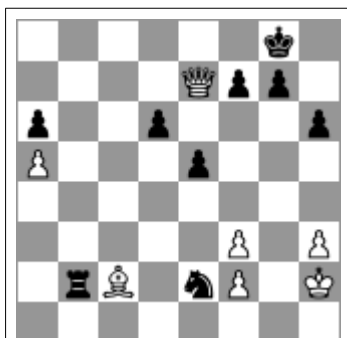


Fig. 41. Mat in 1 zet.

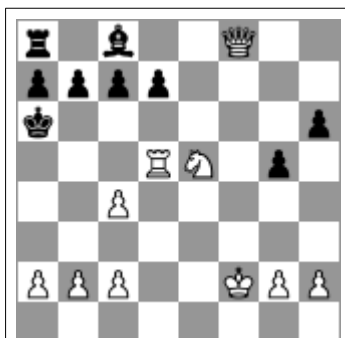


Fig. 42. Mat in 2 zetten.



Fig. 43. Mat in 2 zetten.

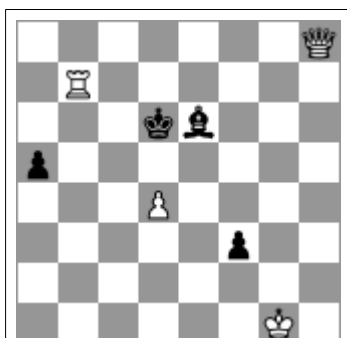


Fig. 44. Mat in 2 zetten.



Fig. 45. Mat in 2 zetten.



Fig. 46. Mat in 2 zetten.



Fig. 47. Mat in 2 zetten.

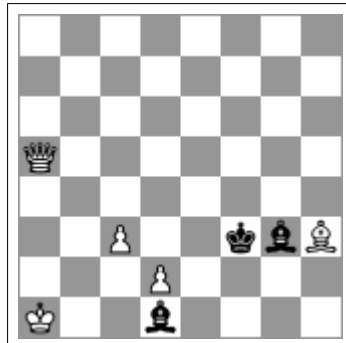


Fig. 48. Mat in 2 zetten.



Fig. 49. Mat in 3 zetten.

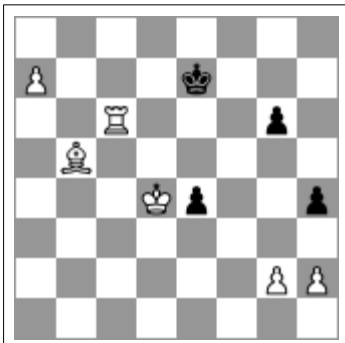


Fig. 50. Mat in 3 zetten.

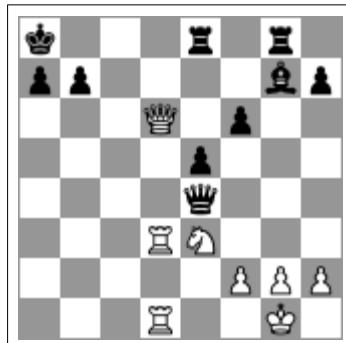


Fig. 51. Mat in 3 zetten.

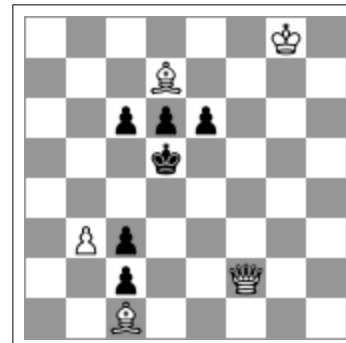


Fig. 52. Mat in 3 zetten.

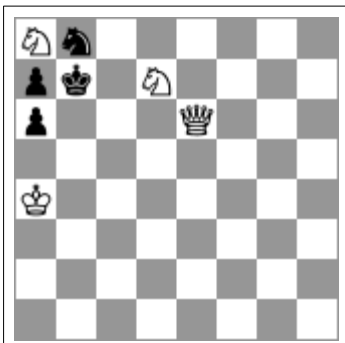


Fig. 53. Mat in 3 zetten.



Fig. 54. Mat in 3 zetten.

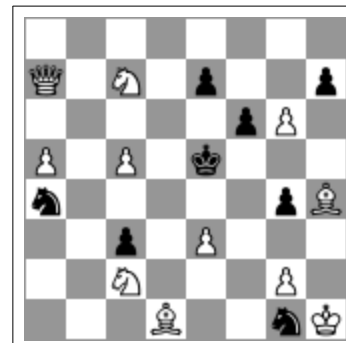


Fig. 55. Mat in 4 zetten.

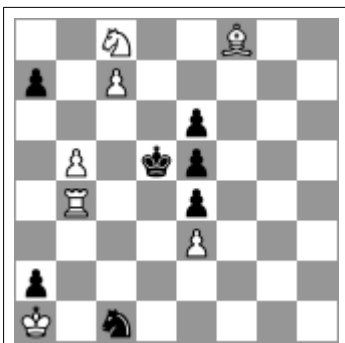


Fig. 56. Mat in 4 zetten.

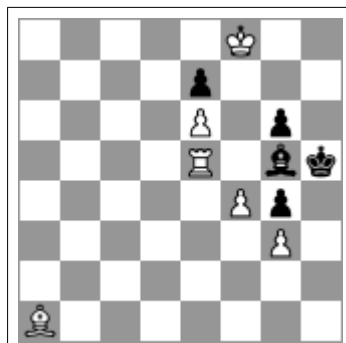


Fig. 57. Mat in 4 zetten.

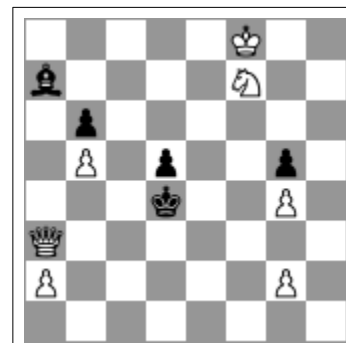


Fig. 58. Mat in 4 zetten.



Fig. 59. Mat in 4 zetten.



Fig. 60. Mat in 5 zetten.



Fig. 61. Mat in 5 zetten.



Fig. 62. Mat in 5 zetten.

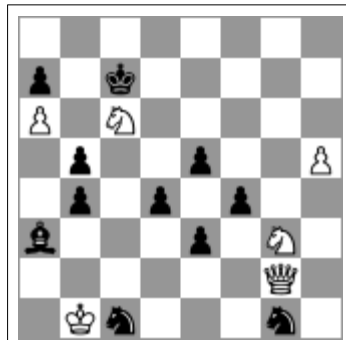


Fig. 63. Mat in 5 zetten.



Fig. 64. Mat in 5 zetten.

14. Oplossingen

Tip: Speel voor het gemak de oplossingen op een schaakbord. Maar schroom ook niet om het zonder te proberen. Uiteindelijk is het tenslotte gewenst dat u een aantal zetten mentaal kunt visualiseren, gezien dit handig is tijdens het spel.

Oplossingen voor de puzzels uit het hoofdstuk “Introductie”

Deze oplossingen gebruiken geen schaaknotatie, omdat u het hoofdstuk daarover wellicht nog niet heeft doorgenomen op het moment dat u dit leest.

Voor figuur 1:

Wit zet de koning schaak met de loper, en vangt daarna de dame met de toren. De dame kan niet verzet worden omdat zwart altijd schaak staat door de toren of loper.

Voor figuur 2:

Wit zet de dame vlak langs de zwarte koning. Zwart is genoodzaakt de dame te slaan met de toren, zodat de koning niet meer schaak staat (de dame mag niet door de koning geslagen worden, het paard verdedigt de dame). Wit geeft vervolgens schaakmat met het paard. De toren zit nu de eigen koning in de weg, die niet kan vluchten, en het paard kan niet worden geslagen. Zie figuur 65 voor hoe het spel is geëindigd.

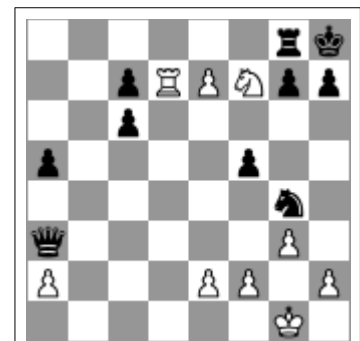


Fig. 65. Het witte paard geeft schaakmat.

Oplossingen voor de puzzels uit het hoofdstuk “Puzzels”

Bij sommige puzzels worden er meerdere oplossingen gegeven.

Mat in 1 zet	Mat in 4 zetten
Figuur 38 1. Qa8# 1. Na6#	Figuur 55 1. Qa8 Nb6 2. Na3 Nxa8 3. Nc4+ Kf5 4. Bc2# 1. Qa8 Nb6 2. Na3 e6 3. Bc2 Nxa8 4. Bg3# 1. Qa8 Nb6 2. Na3 e6 3. Bc2 Nd5 4. Nc4# 1. Qa8 Nb6 2. Na3 e6 3. Bc2 f5 4. Qh8# 1. Qa8 e6 2. Bxg4 Ne2 3. Ne8 hxg6 4. Bxf6# 1. Qa8 e6 2. Bxg4 Ne2 3. Ne8 Ng3+ 4. Bxg3# 1. Qa8 e6 2. Bxg4 f5 3. Qh8+ Ke4 4. Qd4# 1. Qa8 Kf5 2. Nd4+ Kxg6 3. Qe8+ Kh6 4. Nf5#
Figuur 39 1. Qxd8# 1. Re8#	Figuur 56 1. Nb6+ axb6 2. c8=B Nb3+ 3. Rxb3 Kc4 4. Bxe6#
Figuur 40 1. e8=Q#	Figuur 57 1. Rb5 Kh6 2. fxg5+ Kh5 3. Be5 Kxg5 4. Bg7# 1. Rb5 Kh6 2. fxg5+ Kh7 3. Rb2 Kh8 4. Rh2#
Figuur 41 1. Qe8#	
Mat in 2 zetten	
Figuur 42 1. Qa3+ Kb6 2. Qa5#	

Figuur 43

1. Kxb1 b6 2. b3#

Figuur 44

1. Qd8+ Bd7 2. Qxd7#
1. Qd8+ Kc6 2. Rb6#

Figuur 45

1. Qh8+ Rf8 2. Bg6#

Figuur 46

1. Bxh7+ Kh8 2. Bg7#

Figuur 47

1. Nf2+ Kh2 2. Bc7#
1. h7 Kh2 2. h8=Q#

Figuur 48

1. Qg5 Ke4 2. Qf5#
1. Qg5 Ke2 2. Qe3#
1. Qg5 Be1 2. Qe3#

Mat in 3 zetten**Figuur 49**

1. Qa8+ Qd8 2. Qxd8+ Ne8 3. Qxe8#

Figuur 50

1. a8=Q Kd7 2. Qb7+ Kd8 3. Rc8#

Figuur 51

1. Qd8+ Rxd8 2. Rxd8+ Rxd8 3. Rxd8#

Figuur 52

1. Bc8 e5 2. Be6+ Kxe6 3. Qf7#
1. Bc8 e5 2. Be6+ Ke4 3. Qe3#
1. Bc8 c5 2. Bb7+ Ke5 3. Qf4#

Figuur 53

1. Nxb8 Kxa8 2. Qc8 a5 3. Na6#
1. Nxb8 Kxb8 2. Qxa6 Kxa8 3. Qc8#
1. Nc5+ Kxa8 2. Qc8 a5 3. Qb7#
1. Nc5+ Kxa8 2. Qb3 Nc6 3. Qb7#

Figuur 54

1. Nc6+ Ke8 2. d7+ Kf8 3. d8=Q#
1. Ne6+ Ke8 2. Rh7 Nb5 3. Rc8#
1. Ne6+ Ke8 2. Rf7 f5 3. d7#

Figuur 58

1. Ne5 Kxe5 2. Qe3+ Kf6 3. Qe7+ Kg6 4. Qg7#

Figuur 59

1. Bd4 c5 2. Bb2 d4 3. Nf4 d3 4. cxd3#

Mat in 5 zetten**Figuur 60**

1. Re6 e2 2. Re7 e1=Q 3. Na4+ Kxd5 4. Nb6+ Kd6 5. Ba3#
1. Re6 e2 2. Re7 Bxf4 3. Na4+ Kxd5 4. Nb6+ Kd6 5. Ba3#

Figuur 61

1. Rg2 hxg2+ 2. Kxg2 Nb4+ 3. Nc6 Qxc6+ 4. Rd5+ Qxh6 5. Rf5#
1. Rg2 hxg2+ 2. Kxg2 Nc3+ 3. Nc6 Qxc6+ 4. Rd5+ Qxh6 5. Rf5#

Figuur 62

1. Bc6+ Kxc6 2. Qc3+ Kd5 3. Kd3 Ne5+ 4. Qxe5+ Kxe5 5. Rb5#
1. Bc6+ Kxc6 2. Qc3+ Kd5 3. Kd3 a6 4. Qc4+ Ke5 5. Qc5#

Figuur 63

1. Ne4 Kxc6 2. Qg7 Kd5 3. Qd7+ Kxe4 4. Qc6+ Kf5 5. Qg6#
1. Ne4 Kxc6 2. Qg7 Kd5 3. Qd7+ Kxe4 4. Qc6+ Kd3 5. Qc2#
1. Ne4 Kxc6 2. Qg7 Kd5 3. Qd7+ Kc4 4. Qc6+ Kb3 5. Qc2#
1. Ne4 Kxc6 2. Qg7 Kd5 3. Qd7+ Kc4 4. Qc6+ Kd3 5. Qc2#
1. Ne4 Kxc6 2. Qg7 Kb6 3. Qb7+ Ka5 4. Qc7+ Kxa6 5. Nc5#
1. Ne4 Kxc6 2. Qg7 Kb6 3. Qb7+ Ka5 4. Qc7+ Ka4 5. Nc5#

Figuur 64

1. Qf8+ Kxf8 2. Bh6+ Bg7 3. Rc8+ Qd8 4. Rxd8+ Re8 5. Rxe8#

15. Lijst van figuurbronnen

Tenzij hier vermeld, zijn de figuren zelfverzonnen.

Figuur 2, 65

Jan Timman vs. Nigel Short (1990). Tilburg, Nederland

Figuur 4

Gata Kamsky vs. Aleksander Wojtkiewicz (9 november 2004). New York, Verenigde Staten. Er wordt een verzonnen vervolg afgebeeld van de positie zoals die was op zet 25.

Figuur 12

Tryfon Gavriel vs. Chris Todd (14 maart 2014)

Figuur 21

Graham Burgess (2010). *The Mammoth Book of Chess*

Figuur 22

[https://en.wikipedia.org/wiki/Deflection_\(chess\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Deflection_(chess))

Figuur 23

Mikhail Krasenkow vs. Anatoly Karpov (11 januari 2003). Wijk aan Zee, Nederland

Figuur 29

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Batterij_\(schaken\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Batterij_(schaken))

Figuur 30

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Zwickmühle>

Figuur 31

Paul Johner vs. Aron Nimzowitsch (1926). Dresden, Duitsland

Figuur 32

Mikhail Botvinnik vs. G. Stepanov (1930). Sint-Petersburg / Leningrad, Rusland

Figuur 35

Tigran Petrosian vs. Boris Spassky (1966). Moskou, Rusland

Figuur 48, 52, 53, 54, 58, 59

F.W. Martindale (1872). *Chess Problems*

Figuur 55, 60, 62

J.W. Abbott (1887). *121 Chess Problems*

Figuur 57, 61, 63

Ph. Klett (1878). *Schachprobleme*

Figuur 64

Duchess (schaakcomputer) vs. Kaissa (schaakcomputer) (1977)