

Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

STAP
3

Vooruitdenken
Plannen maken
Verdedigen

R. Brunia en C. van Wijgerden

Onder redactie van Hans Böhm



Officiële leermethode
van de KNSB

Inhoud

Voorwoord van Hans Böhm	7
Les 1 De opening	9
Les 2 Aftrek- en dubbelschaak	15
Les 3 Aanval op een gepend stuk	20
Les 4 Mat in twee (toegang)	26
Les 5 Vierkant	34
Les 6 Een gepend stuk is geen goede verdediger	39
Les 7 Vooruitdenken	45
Les 8 Remise	54
Les 9 Röntgenschaak en -aanval	61
Les 10 De opening 2	67
Les 11 Verdediging tegen penning	75
Les 12 Slecht staande stukken	82
Les 13 Sleutelvelden	88
Les 14 Klein plan	96
Les 15 Afwikkelen naar een pionneindspel	101
Antwoorden	105

Gewoon lekker schaken

De eeuwenoude schaaksport krijgt bij tijd en wijle een enorme impuls, dat geldt voor alle tijden en voor alle landen. Die impulsen zijn heel divers. Een kleine greep.

Rond 1800 maakte *De Turk*, een schaakmachine gebouwd door Wolfgang von Kempelen – tevens uitvinder van de eerste spraakmachine – een tour door Europa en Amerika. Dit baarde overal veel opzien omdat de machine bijna iedereen versloeg. Het was echter visueel bedrog, een goocheltruc, want ergens zat een kleine schaakspeler verborgen. Maar het idee van een schaakcomputer was er ruim 200 jaar geleden dus al wel.

In 1886 werd de Oostenrijker Wilhelm Steinitz tot de eerste officiële wereldkampioen uitgeroepen. Alle twintig wereldkampioenen sindsdien hebben niet alleen hun stempel gedrukt op de algehele spelvoering, de stijl, maar hebben vooral in hun eigen land grote impulsen aan schaaksport gegeven, zoals Max Euwe in Nederland. De huidige kampioen, de Noor Magnus Carlsen, heeft zijn imperium, met magazines en sites en toernooicycli, onlangs naar de beurs gebracht.

In 1984 maakte de musical *Chess*, geïnspireerd op het WK 1972 ten tijde van de Koude Oorlog, tussen de Amerikaan Bobby Fischer en de Rus Boris Spassky, veel los bij de première in Londen. De musical werd in vele landen, waaronder Nederland en Amerika, door eigen zangers/acteurs uitgebracht.

Er zijn meerdere schaakfilms gemaakt. 1982 werd de spannende dertiendelige serie *Dubbelpion* uitgezonden op de televisie. In 1995 werd *Lang Leve de Koningin* uitgebracht in vele bioscopen. In 2020 bracht Netflix de zevendelige serie *The Queen's Gambit* uit en dat werd 'de best bekeken miniserie ooit'. In de hele wereld vlogen de verkoopcijfers van schaakborden omhoog, evenals de aantallen bezoekers van schaaksites.

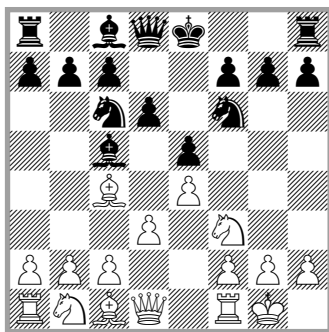
Ook deze nieuwe uitgave van de serie *Lekker schaken* is een bewijs van weer een nieuwe historische impuls voor de schaaksport.

Hans Böhm – Hilversum, januari 2021

Les 1 De opening

De drie gouden regels

In deel twee van *Lekker schaken* is de opening al aan de orde geweest bij de behandeling van de drie gouden regels. Ken je ze nog? In de opening moet je een pion in het centrum zetten, als het even kan liever zelfs twee. Vervolgens breng je je stukken in het spel. De derde regel zegt dat je moet zorgen voor een veilige plaats voor de koning. In de stelling in *diagram 1* is aan de drie regels voldaan. Wat er dan moet gebeuren, komt in deze les aan bod: de opening afmaken.



1

Stukken ontwikkelen

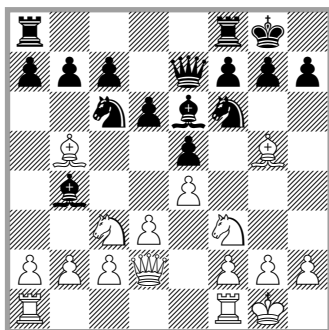
Tot de opening afmaken of stukken ontwikkelen rekenen we:

1. Alle paarden en lopers een nuttige plaats geven op het bord.
2. De dame in het spel brengen.
3. De torens verbinden.

In *diagram 2* zie je de stelling na de zetten:

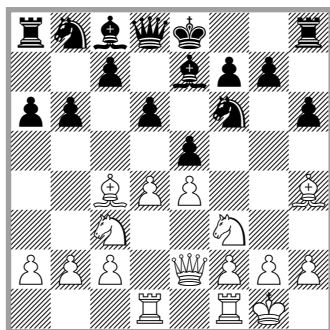
1. e2-e4 e7-e5
2. Pg1-f3 Pb8-c6
3. Pb1-c3 Pg8-f6
4. Lf1-b5 Lf8-c5
5. d2-d3 d7-d6
6. Lc1-g5 Lc8-e6
7. o-o o-o
8. Dd1-d2 Dd8-e7

Het is verstandig met bord en stukken de partijgedeelten eens na te spelen om te zien wat er zoal gebeurt in een opening. Je krijgt dan ook een beetje handigheid met de schaaknotatie. In deze stelling kun je zien dat beide partijen hun stukken in het spel hebben gebracht. De torens kunnen vrij bewegen op de onderste rij. We zeggen dat de torens zijn verbonden. Deze torens kunnen naar de e- en d-lijn (de centrale lijnen), om een opmars van de pionnen mogelijk te maken. Pas als alle stukken meedoen kan de werkelijke strijd beginnen.



2

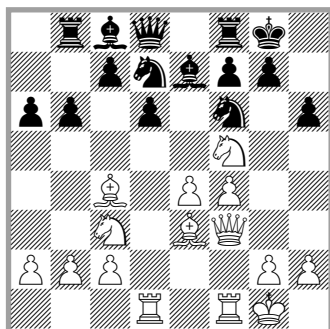
In *diagram 3* zie je een stelling na een opening waarin wit zich netjes aan de algemene regels heeft gehouden, maar zwart nog lang niet klaar is met de ontwikkeling van zijn stukken. Het resultaat is dat wit gereed is voor de strijd, maar zwart nog zonder actieve stukken zit. De speler die als eerste zijn opening afmaakt, krijgt de kans om aan te vallen.



3

Nutteloze zetten

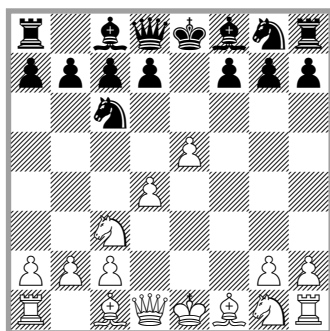
In *diagram 4* heeft wit al zijn stukken in het spel gebracht. Hij kan ze in de aanval brengen. Kijk maar naar het paard op f5. Zwart is nog bezig met zijn ontwikkeling. Let eens op de vele pionzetten en de nutteloze zet Ta8-b8. Door zulke zetten komt hij in gevaar. Als illustratie volgt nu een partij waarin wit dankzij een sneller in het spel brengen van zijn stukken een aanval kan opzetten.



4

Partij

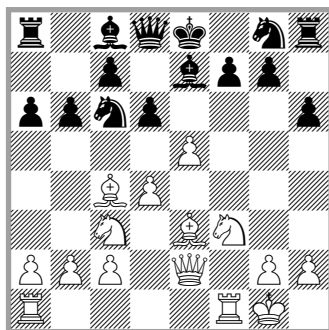
Zet de stukken in de beginstelling en speel mee. 1. e2-e4 e7-e5 2. Pb1-c3 Pb8-c6 3. f2-f4 Pg8-f6 4. f4xe5 Pc6xe5 5. d2-d4 Pe5-c6 6. e4-e5 Pf6-g8. Dit is de stelling van *diagram 5*. Wit is volkomen de baas in het centrum. Het zwarte paard van f6 moest weer terug in de uitgangstelling. Tot op dit moment kan wit zich vrijer met de ontwikkeling bezig houden omdat hij niet zoals zwart door pionnen kan worden lastiggevalen. 7. Pg1-f3 h7-h6 8. Lf1-c4 Lf8-e7 9. Lc1-e3 d7-d6 10. Dd1-e2 b7-b6 11. o-o a7-a6



5

In *diagram 6* zie je de stelling na de elfde zet van zwart. Wit heeft zijn opening afge- maakt, terwijl zwart zich bezig hield met onbetekenende pionzetten. Als resultaat hiervan kan wit nu winnend aanvallen.

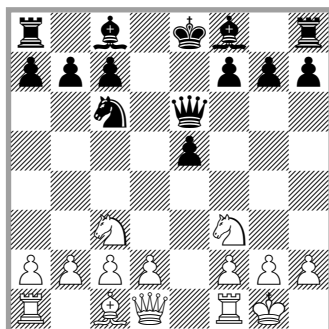
12. Lc4x1+ Ke8xf7 13. Pf3-g5+ Kf7-g6 14. Pg5-f7 Wit wint niet alleen materiaal maar de zwarte koning blijft ook nog onveilig staan. De beoordeling van de stand na de opening kun je eenvoudig nagaan door de zetten te tellen die nodig zijn om de opening af te maken.



6

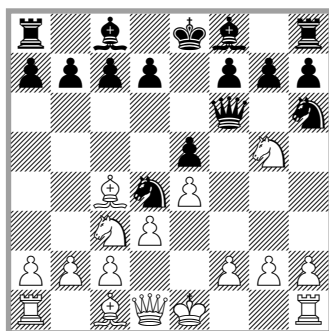
Zetten tellen

Hoeveel zetten zijn nog nodig om te kunnen zeggen dat de ontwikkeling is afgesloten? In *diagram 7* kun je tellen dat wit de d-pion nog op moet spelen. Verder moet de loper van c1 nog in het spel gebracht. Dit zijn twee zetten die nodig zijn om de opening af te maken. Voor zwart geldt dat hij de beide lopers nog moet spelen en wat in deze stelling zwaar telt: hij moet nog rokeren. Dit zijn drie zetten. Wit heeft een kleine voorsprong in ontwikkeling en hij is aan zet. Hij heeft nu de kans om de stelling te openen en aan te vallen. Hier zou dat met 1. d2-d4 uitstekend kunnen.



7

In *diagram 8* nog een voorbeeld. Wit moet nog rokeren en de loper van c1 in het spel brengen. Zwart heeft meer tijd nodig om zijn opening af te maken omdat de beide lopers in het spel gebracht moeten worden en de rokade nog moet gebeuren. Let wel dat zwart nog een zet extra nodig heeft om zijn loper van c8 erbij te betrekken. Je krijgt een achterstand in de ontwikkeling door twee keer met hetzelfde stuk in de opening te spelen of door te veel pionzetten te doen. Eigenlijk moet je in het begin alleen met de e- en d-pion spelen.



8

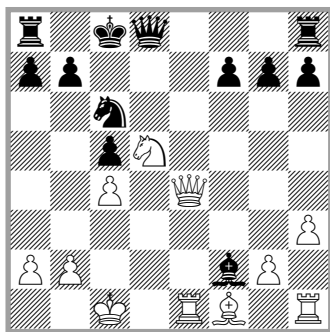
Voorbeeldstellingen

De oefeningen bij de eerste les zijn over de onderwerpen uit stap 2. Om je geheugen op te frissen noemen we er enkele: de dubbele aanval (dame, paard en andere stukken), de penning, uitschakelen van de verdediger.

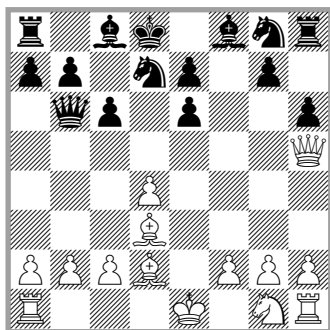
Opgaven waarvan je niet weet over welk onderwerp het gaat, zijn lastig. Ze lijken op een echte partij. Daar weet je ook niet van tevoren of mat of stukwinst mogelijk is. De juiste handelswijze is eerst naar algemene dingen kijken zoals ongedekte stukken, waar kun je schaak geven? Andere adviezen vind je bij de volgende twee voorbeelden. In *diagram 9* staat de loper ongedekt. Dat vraagt om een dubbele aanval. Het tweede doel is snel gevonden: de koning. Wit wint met 1. De4-f5+.

Andere zoekhulpjes zijn: welke stukken hebben een verdedigende taak, welke stukken staan op een lijn, rij of diagonaal? We denken dan aan uitschakelen van de verdediger en de penning. Zoek maar in *diagram 10* welke van de twee mogelijk is. De zwarte koning en dame staan op een diagonaal. Wit kan daarvan profiteren met 1. Ld2-a5 met damewinst. De dame op h5 dekt de loper.

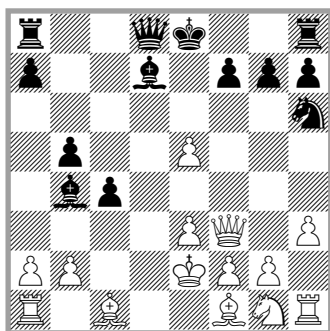
Nog niet genoemd is de batterij. Twee stukken van een kleur staan op één lijn, rij of diagonaal. Het staartstuk valt indirect aan, het kopstuk kiest een doel uit. We bedoelen natuurlijk de aftrekaanval. Aanvalsdoelen voor het voorste stuk zijn koning, hout en veld. Welke zwarte batterij zie je in *diagram 11*? Een belangrijke is die over de d-lijn, de dame en de loper. Zonder loper kan de dame mat geven op d3. In aanmerking komt zeker 1. ... Ld7xh3, alleen kan wit dan nog met de dame schaak op c6 geven om veld f3 voor de koning vrij te maken. Een superzet is daarom 1. ... Ld7-g4, aftrekaanval en penning tegelijk.



9



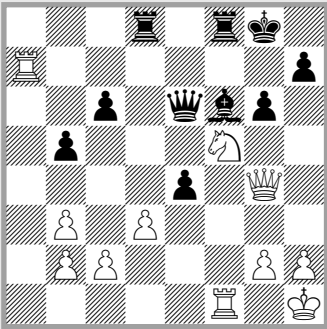
10



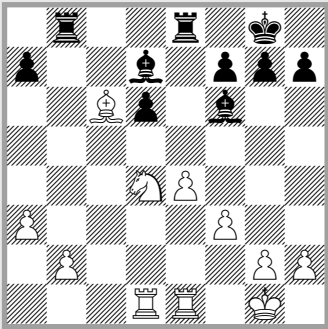
11

Les 1 Oefeningen

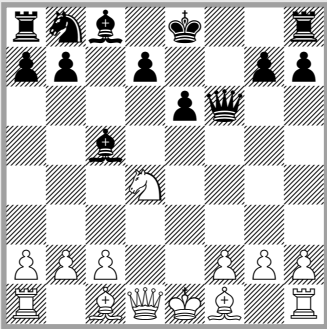
Oefening 1a: toets deel 2



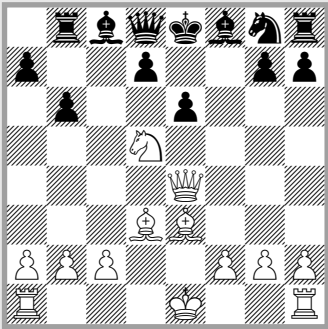
a



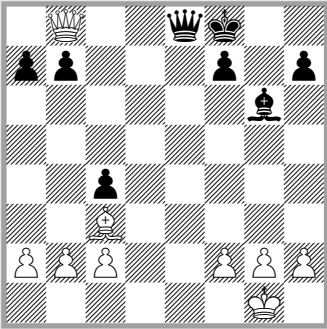
b



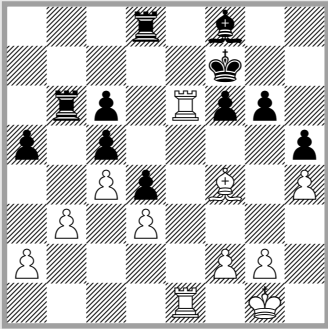
c



d

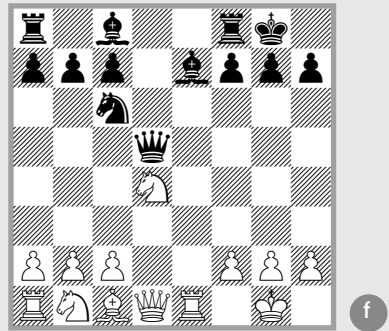
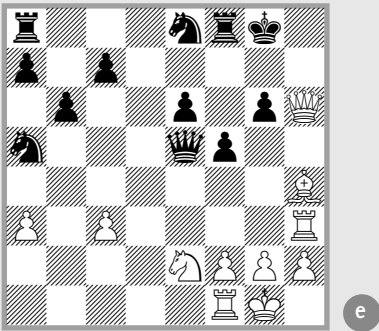
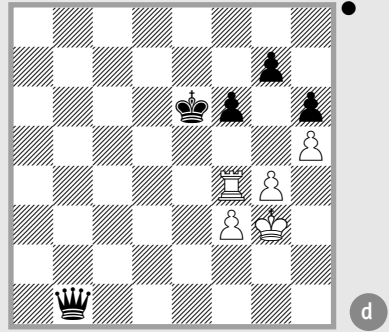
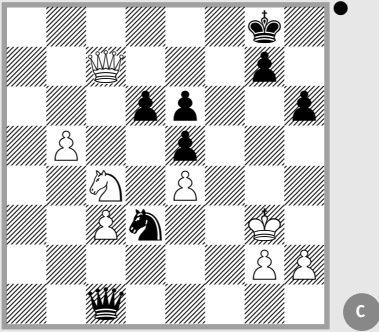
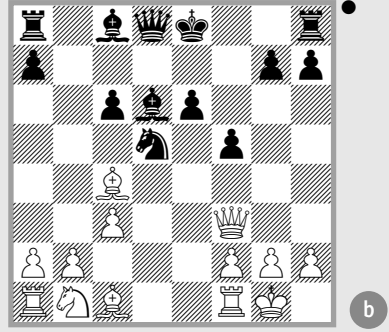
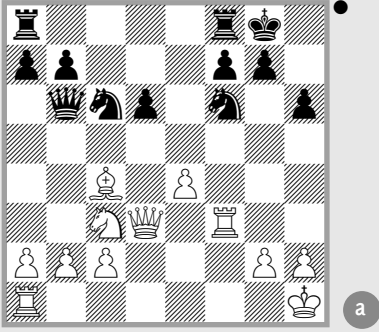


e



f

Oefening 1b: toets deel 2

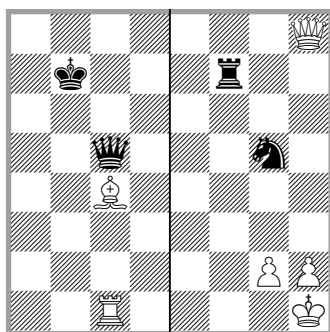


Les 2 Aftrek- en dubbelschaak

Aftrekaanval

Twee stukken vallen tegelijk een doel aan: de aftrekaanval. Herinner je het nog? Links in *diagram 12* vormen de toren en de looper de batterij. De toren, het staartstuk, valt stiekem de dame aan. Het kopstuk, de looper, wordt afgevuurd zodat de lijn van de toren vrijkomt. Wit speelt 1. Lc4-a6+ en wit wint de dame (koning + hout).

Rechts in het diagram een andere vorm: hout + veld. Zwart speelt 1. ... Pf4-g6. Het paard valt de dame aan en de toren dreigt mat op f1.



a

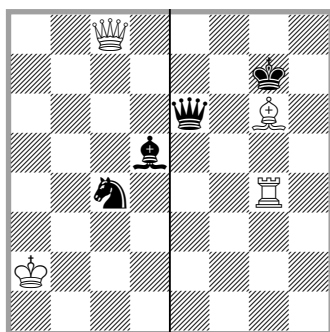
b

12

Aftrekschaak

Tot zover niets nieuws. Een bijzondere vorm van de aftrekaanval is het aftrekschaak. Ook nu zien we een batterij, in *diagram 13a* gevormd door de looper en het paard. Als het paard speelt, geeft de looper schaak. Het paard hoeft alleen maar een goed aanvaldoel te zoeken. In dit geval de dame op c8. Wit speelt daarom 1. ... Pc4-b6+ of 1. ... Pc4-d6+.

We noemen dit schaak: aftrekschaak. In *diagram 13b* een batterij van toren en looper. De toren staat aangevallen, maar dat geeft niet. Met de slimme zet 1. Lg6-f5+ geeft wit schaak, verdedigt hij tegen de aanval op de toren en hij wint dankzij het aftrekschaak de dame.



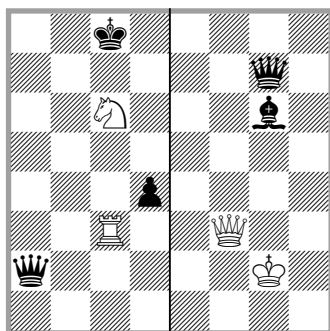
a

b

13

Het aftrekschaak is een geweldig wapen. Het kopstuk kan overal naar toe gaan omdat de tegenstander het schaak moet opheffen. In *diagram 14a* staat de toren op c3 aangevallen. Wit kan pion d4 met schaak slaan, maar veel beter is het aftrekschaak 1. Pc6-b4+ waarmee de zwarte dame wordt veroverd.

Rechts lijkt 1. ... Lg6-h5+ te voldoen. Wit verdedigt met het tussenplaatsen van de dame: 2. Df3-g3. Het juiste aftrekschaak is 1. ... Lg6-e4+. De dame wordt aangevallen en het tussenplaatsen wordt verhinderd. De dame op f3 staat nu immers gepend.



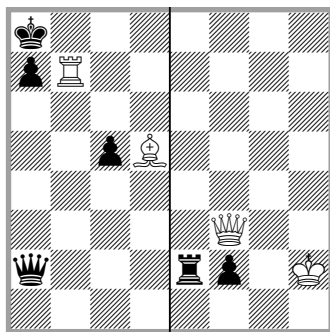
a

b

14

Het aftrekschaak hoeft niet gericht te zijn op winst van materiaal. In *diagram 15* haalt 1. Tb7-b2+ niets uit: zwart neemt de loper op d5. Toch is er een winnend aftrekschaak: 1. Tb7-b3+ waarna zwart geen materiaal verliest, maar wel mat staat.

Rechts dreigt de toren verloren te gaan. Een aftrekschaak helpt. Na de promotie van de pion met 1. ... f2-f1D geeft de zwarte toren schaak. De nieuwe dame dekt de toren.

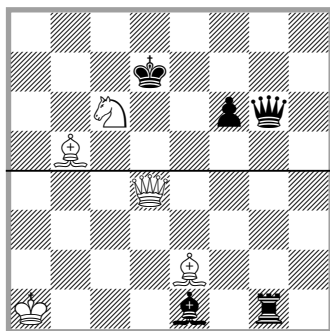


15

Dubbelschaak

Een nog sterker aanvalsidee is het dubbelschaak. Twee stukken geven tegelijk schaak. In het bovenste deel van *diagram 16* wordt het dubbelschaak gebruikt om materiaal te winnen. Wit speelt in *diagram 16a* 1. Pc6-e5+. De koning moet wijken en daarna slaat het paard de dame.

Het dubbelschaak is veel dwingender dan het aftrekschaak: alleen de koning kan spelen. In *diagram 16b* speelt zwart daarom niet 1. ... Le1-f2+ vanwege 2. Dd4-d1. Veel meer winst is te behalen met het dubbelschaak 1. ... Le1-c3+. Nu gaat een volle dame verloren.

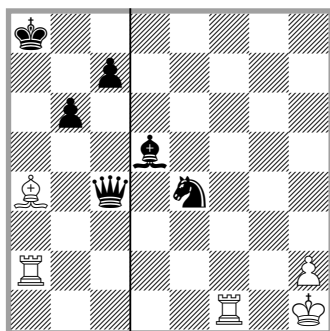


16

Mat dankzij dubbelschaak

Na een dubbelschaak kan alleen maar een zet van de koning volgen. Dat is handig om te weten. Dubbelschaak is een goed middel om de tegenstander mat te zetten.

Links in *diagram 17* is voor wit de winst van de dame met 1. La4-b3+ te min. Zwart staat mat na 1. La4-c6+ Ka8-b8 2. Ta2-a8. Rechts is 1. ... Pe4-g3+ goed voor de winst van de toren tegen het paard (kwaliteitswinst). Het dubbelschaak is beter te benutten met 1. ... Pe4-f2+ 2. Kh1-g1 Pf2-h3 mat. Heel verrassend.

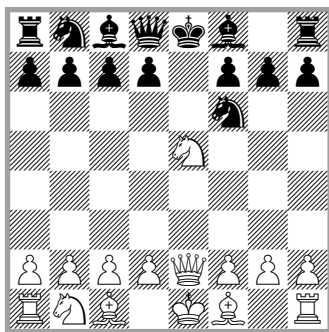


17

Voorbeeldstellingen

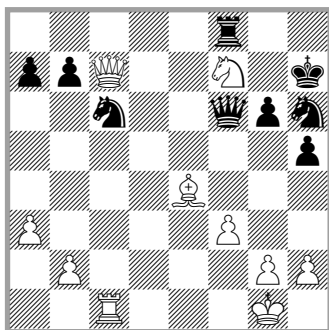
Bij het oplossen van de oefeningen in aftrek- en dubbelschaak moet je eerst een batterij opzoeken. Niet moeilijk, want de batterij moet op dezelfde lijn, rij of diagonaal van de vijandelijke koning staan.

De dame en het paard op e5 staan in *diagram 18* dreigend gericht. Wit kan kiezen uit 1. Pe5-g6+ met torenwinst of 1. Pe5-c6+ met damewinst. Deze stelling ontstaat na de zetten: 1. e2-e4 e7-e5 2. Pg1-f3 Pg8-f6 3. Pf3xe5 Pf6xe4 (fout; juist is 3. ... d7-d6) 4. Dd1-e2 Pe4-f6.



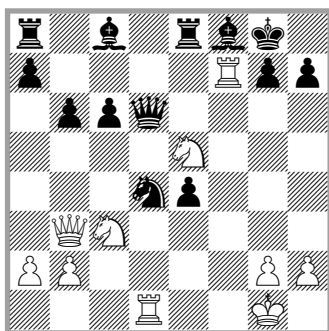
18

Een batterij gericht op de koning, dat is de eerste zoekopdracht. In *diagram 19* vormen opnieuw de dame en het paard de batterij, nu over de zevende rij. Slaan op h6 levert in ieder geval niets op: 1. Pf7xh6+ Kh7xh6. Een dubbelschaak misschien? Na 1. Pf7-g5+ moet de koning zetten en na 1. ... Kh7-g8 2. Dc7-h7 staat zwart mat.



19

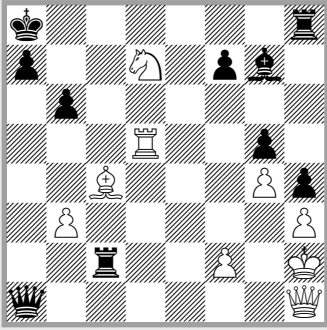
Diagram 20 geeft een moeilijke stelling. De batterij is gemakkelijk te vinden, over de diagonaal a2/g8 staan dame en toren klaar voor een schaak. Helaas staat de witte dame aangevallen. Dubbelschaak is dan meestal de aangewezen weg. De zet 1. Tf7xf8+ dwingt de zwarte koning naar f8 waarna wit met 2. Db3-f7 mat kan zetten. In de oefeningen 2a en 2b staan aftrekschaak en dubbelschaak door elkaar.



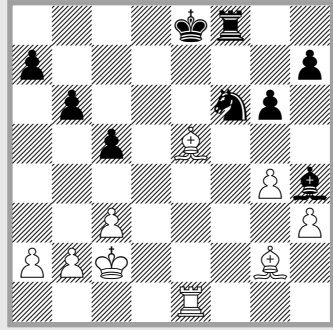
20

Les 2 Oefeningen

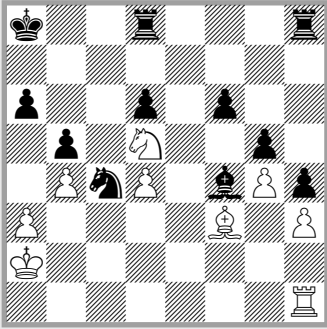
Oefening 2a: aftrek- en dubbelschaak



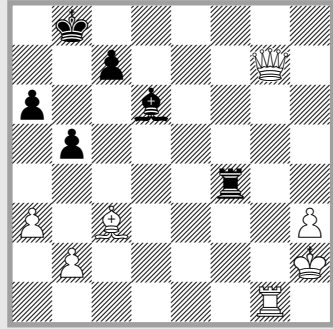
a



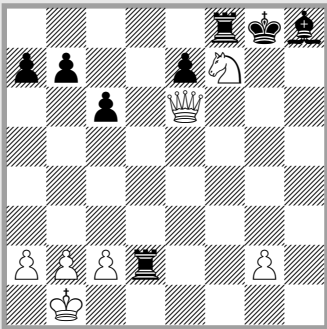
b



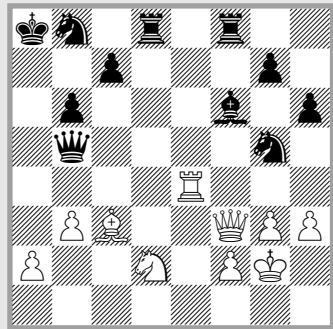
c



d



e



f

Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Met de officiële leermethode *Lekker schaken* leert iedereen de beginselen van het schaakspel. De opzet is goed uitgedacht en de teksten zijn zeer toegankelijk, zodat beginnende schakers er direct zelf mee aan de slag kunnen. De vele diagrammen maken meteen duidelijk waar het in de tekst over gaat. En met de opdrachten kun je het geleerde direct in praktijk brengen. Deze methode is geschikt voor zowel volwassenen als kinderen vanaf 10 jaar.

In het derde deel – *Stap 3: vooruit denken, plannen maken, verdedigen* – leer je de opening als wapen te gebruiken en de tegenstander al vroeg in de partij je wil op te leggen. In dit deel wordt ook aandacht besteed aan het maken van plannen, het verdedigen en het ontsnappen aan dreigend verlies. Ten slotte leer je ook door het vergelijken van verschillende mogelijkheden de juiste keuze te bepalen.



9 789021 581798

www.kosmosuitgevers.nl

**KOS
M•S**

NUR 481

Kosmos Uitgevers.
Utrecht/Antwerpen