

# De kleine Schaken voor dummies<sup>®</sup>

## SPIEKBRIEF

### De stukken



Pion



Loper



Paard



Toren

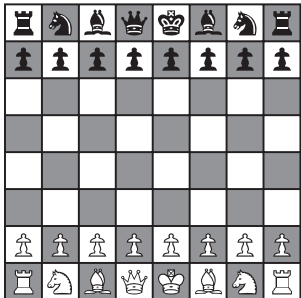


Dame



Koning

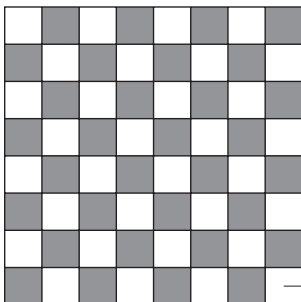
### De stukken opzetten



### Rijen (getallen) en Lijnen (letters)

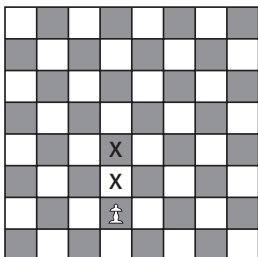
a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

De juiste positie van het schaakbord,  
met een wit veld rechtsonder

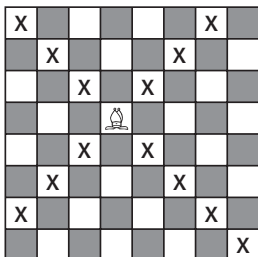


Een wit veld

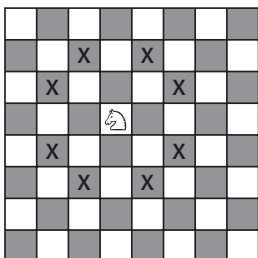
De stukken verplaatsen



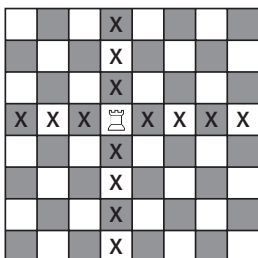
Pion (mag alleen bij de eerste zet twee velden verplaatst worden)



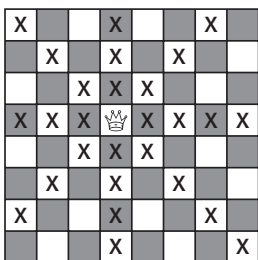
Loper



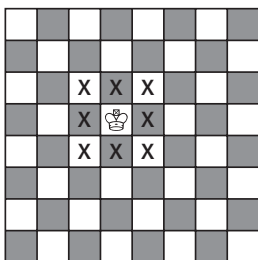
Paard



Toren



Dame



Koning

# Inleiding

---

Sommige schakers vinden dat je schaken geen *spel* mag noemen ... een verkeerde benaming voor een uitermate intellectuele bezigheid. Schaakliefhebbers proberen schaken in het hokje van kunst, wetenschap of sport te stoppen, maar tevergeefs. Schaken is een unieke combinatie van deze elementen en toch blijft het een spel; wat mij betreft het mooiste spel dat ooit is bedacht.

Wil je goed leren schaken, dan heb je een combinatie nodig van discipline en creatieve vrijheid. Weinig mensen kunnen beide aspecten even sterk ontwikkelen en er zijn maar weinig bezigheden die deze aspecten beide stimuleren, behalve schaken dus!

Schaken is ook goed voor de ontwikkeling van kinderen, en het is leuk! Je krijgt kinderen gemakkelijker aan het schaken dan aan wiskundesommen! Al spelend leren ze denken. Schaken is een doeltreffende manier om kinderen vaardigheden te laten ontwikkelen die ook op school van groot belang zijn, bijvoorbeeld het vermogen om stil te zitten en je te concentreren.

Schaken is een onuitputtelijke bron van plezier, wat overigens zelden het resultaat is van iemands absolute speelsterkte. Het heeft veel meer te maken met de relatieve sterkte van jou en je tegenstander. Als de spelers niet aan elkaar gewaagd zijn, zullen beiden er weinig plezier aan beleven. Bij ongeveer gelijke speelsterkte ontstaat de optimale situatie ... soms win je en soms verlies je, maar het is altijd spannend, vaak tot het eind van de partij.

Dit boek wil de schaakspeler helpen zijn speelsterkte te verbeteren, door middel van veel informatie, schaakadviezen en -diagrammen. Omdat de omvang van deze kleine *Voor Dummies*-uitgave beperkt is, verwijst ik af en toe naar de 'grote' *Schaken voor Dummies*, waarin je nog veel meer schaakkennis aantreft, eveneens voorzien van verhelderende diagrammen.

## Tips bij het lezen van dit boekje

Door het hele boekje heen laat ik de besproken stellingen zien in schaakdiagrammen. Het is aan te bevelen om altijd 'mee te spelen' met je eigen bord en stukken. De witte stukken beginnen (op de diagrammen) altijd aan de onderzijde van het bord en de zwarte altijd bovenaan.

Als je helemaal niets van schaken weet, moet je beginnen met de hoofdstukken 1 tot en met 3. Ben je geen beginner meer, dan kun je door het boek bladeren en die hoofdstukken uitkiezen die je het leukst lijken.

Hoofdstuk 7 is van groot belang voor alle spelers ... het gaat over de schaaketiquette en bestrijkt bijna alle bronnen van ruzies tijdens een schaakpartij. Mag je bijvoorbeeld de stukken van je tegenstander aanraken? Tips voor beginners en gevorderden.

## Pictogrammen in dit boek

De pictogrammen die in dit boek staan, wijzen je op belangrijke onderwerpen en helpen je de gewenste informatie te selecteren.



TIP

Tips om beter te schaken en/of vindplaatsen voor alles wat met schaken te maken heeft.



PAS OP

Dreigend gevaar! En de manier waarop je dat kunt vermijden.



GOEDE ZET

Een zet die je echt goed moet bestuderen ... of bewonderen.



SCHAAK-  
PRAAT

Een speciale term of uitdrukking die je aan je groeiende schaakkennis kunt toevoegen.



SCHAKEN  
OP NIVEAU

Als je geïnteresseerd bent in schaakzaken voorbij het beginnersniveau, wijst dit pictogram je de weg.



VERDER  
LEZEN

Dit pictogram wijst je op boeken die het lezen waard zijn en die in geen enkele schaakbibliotheek misstaan.

**Vertrouwd raken met het bord****Lijnen, velden en diagonalen****De beginopstelling**

## Hoofdstuk 1

# Opzet en loop van de stukken

**A**ls je een mateloos boeiende en stimulerende geestelijke bezigheid zoekt, dan heb je geluk ... jij gaat leren schaken!

## Het schaakbord

Kiezen uit de vele soorten spelen en borden is een uitdaging. Er zijn enorme verschillen in grootte, kleur en kwaliteit. Felle contrasten zijn niet aan te bevelen, daar krijg je hoofdpijn van (voor zakschaakspelen maakt dat niet zoveel uit, daar kijk je meestal – bijvoorbeeld op reis – wat minder lang naar).

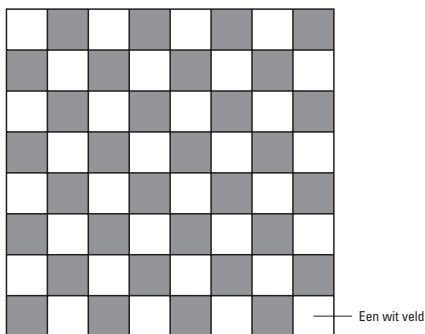
Houten stukken en borden zijn de beste keuze; het bord is rustig voor de ogen en houten stukken liggen prettig in de hand. Het

standaardmodel is Staunton (zie figuur 1.1), voor de meeste schakers een vertrouwd model.



**FIGUUR 1.1:** Foto van schaakstukken van het Staunton-model. (Foto beschikbaar gesteld door de U.S. Chess Federation.)

Een normaal schaakbord zie je op figuur 1.2. In de rechterbenedenhoek bevindt zich een wit veld wanneer je het bord voor je hebt. De meest gemaakte beginnersfout is dat het bord bij het begin van de partij verkeerd geplaatst is.

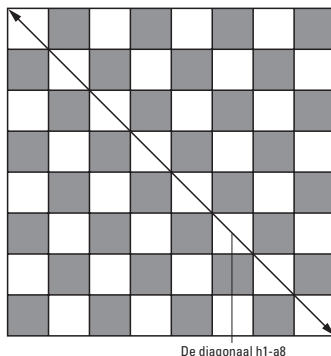


**FIGUUR 1.2:** Een normaal schaakbord, in de juiste positie.

Het schaakbord heeft 64 velden, symmetrisch opgesteld (32 wit en 32 zwart). Het bord is samengesteld uit 8 rijen en 8 lijnen (en wat diagonalen). In plaats van lijnen zou je misschien eerder over kolommen spreken, maar schakers hebben nu eenmaal een eigen jargon.

*Rijen* lopen van de ene zijkant naar de andere zijkant van het bord en worden aangeduid met cijfers. Er zijn acht rijen, dus we kennen de eerste rij, de tweede rij enzovoort, zie figuur 1.3.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
a	b	c	d	e	f	g	h	



**FIGUUR 1.3:** Rijen (cijfers) en lijnen (letters). **FIGUUR 1.4:** Diagonalen.



*Lijnen* zijn de kolommen die verticaal over het schaakbord lopen, ze worden aangeduid met letters (zie figuur 1.3). Nu weet je dus wat schakers bedoelen als ze het over de f-lijn en de vijfde rij hebben.







Deze aanduidingen van rijen en lijnen creëren een unieke naam voor elk veld, waarbij de lijn altijd het eerst wordt genoemd. Zo wordt het (witte) veld in de rechterbenedenhoek h1 genoemd (h-lijn, eerste rij).

*Diagonalen* worden aangegeven met hun eerste en laatste veld, bijvoorbeeld h1-a8 (zie figuur 1.4, waarop deze diagonaal is weer-gegeven). Diagonalen bestaan altijd uit velden van dezelfde kleur, ze zijn dus wit of zwart.

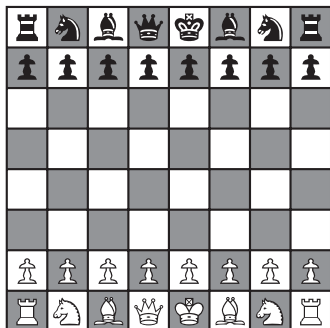
## De stukken opzetten (en waar ze heen mogen)

Elk stuk wordt aangeduid door een afkorting van één letter, of door een pictogram. In tabel 1.1 vind je alle stukken en hun tekens.

**TABEL 1.1** Schaakstukken en hun tekens

Stuk	Teken
Koning (K)	
Dame (D)	
Paard (P)	
Loper (L)	
Toren (T)	
Pion (P)	

Zet nu eens je eigen stukken een voor een op het bord. Begin met de torens, die in de hoekvelden komen te staan (zie figuur 1.5).



**FIGUUR 1.5:** De stukken opzetten.

Vervolgens komen de paarden, die naast de torens staan, en daarnaast staan dan weer de lopers.

Na de lopers zijn de dames aan de beurt, die altijd op het veld van dezelfde kleur worden gezet. De witte dame komt op een wit veld, de zwarte dame op een zwart veld. Denk eraan dat het veld in de rechterbenedenhoek wit moet zijn!

Zet nu de koningen op de plaats die hun toekomt, naast hun koningin (dame). Voeg ten slotte de pionnen toe ... en dan ben je nu klaar voor je eerste partij.



SCHAAK-  
PRAAT

Even een opmerking over de ‘naam’ van de pion. Ieder ander schaakstuk wordt ook wel aangeduid als ‘stuk’, maar de pion wordt altijd pion genoemd. En hoewel pionnen slechts pionnen zijn, zijn ze wel met z’n achten!

## DE OORSPRONG VAN HET SCHAAKSPEL

Schaken, of een spel dat daar veel op leek, is omstreeks 600 v.Chr. ontstaan in Noord-India. Via China en Perzië (het huidige Iran) kwam het in Europa terecht. Het oude Indiase spel was gebaseerd op de militaire praktijk van Indiase legers en was een tijdverdrijf voor Indiase heersers. Dit spel, *chaturanga*, werd gespeeld op een bord van acht bij acht vakjes en het kende zes verschillende soorten stukken, die de heersers en onderdelen uit het leger 'vertegenwoordigden'.

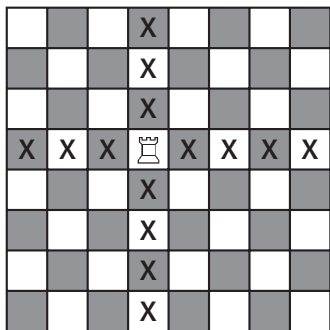
Tegen de tijd dat het spel Europa bereikte, was het aanzienlijk veranderd en het bleef dit tot aan het eind van de vijftiende eeuw doen. De Indiase *raja* werd de koning, de *mantri* de dame, het voetvolk de pionnen, de cavalerie de paarden, de strijdwagens werden torens en de olifanten lopers. Het spel is sindsdien vrijwel ongewijzigd gebleven. Het moderne schaak wordt overal ter wereld op dezelfde manier gespeeld, onder toezicht van de Fédération Internationale des Échecs (FIDE), oftewel de Internationale Schaakfederatie.

### De toren

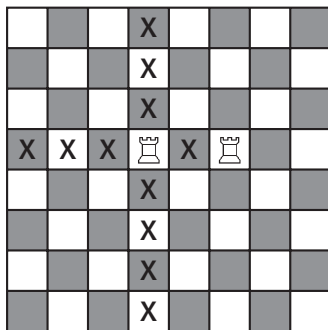
In figuur 1.5 zie je waar de torens staan. De toren lijkt iets korter en gezetter dan de andere stukken, hij behoort tot de 'zware stukken' (zie kader hierna).

Een effectief gebruikte toren kan goed de winst binnenhalen. De toren ontwikkelde zich ooit uit de strijdwagen: snel en sterk en daardoor van grote waarde. Helaas is hij aan het begin van het spel weggestopt in een hoekje.

De toren mag een onbegrensd aantal velden zetten, maar alleen in rechte lijnen: naar boven of beneden, naar links of naar rechts (zie figuur 1.6 en 1.7). De toren mag niet naar een veld gaan dat door een van de eigen stukken is bezet, en hij mag ook niet over het stuk heen springen.



FIGUUR 1.6



FIGUUR 1.7

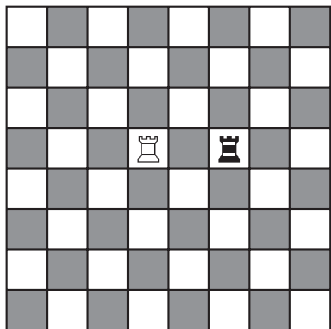


SCHAAK-  
PRAAT

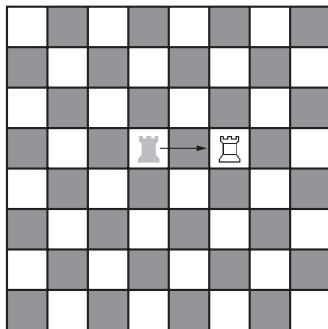
## SCHAAKZWAARGEWICHTEN

De toren en de dame worden soms 'zware stukken' genoemd, omdat de toren en de eigen koning, of de dame en de eigen koning, met zijn tweeën de vijandelijke koning mat kunnen zetten. Een 'licht stuk' (het paard of de loper) kan dat niet met alleen de hulp van de eigen koning.

In figuur 1.8 staan een witte toren en een zwarte toren klaar voor de strijd. Wit kan zwart niet passeren, maar hij kan die zwarte toren wel slaan. Een toren slaat een vijandelijk stuk door de plaats van dat stuk in te nemen (zie figuur 1.9). Bij de andere stukken werkt het op dezelfde manier.



FIGUUR 1.8



FIGUUR 1.9

Je bent niet verplicht om te slaan zodra dat mogelijk is. We zijn niet aan het dammen!



TIP

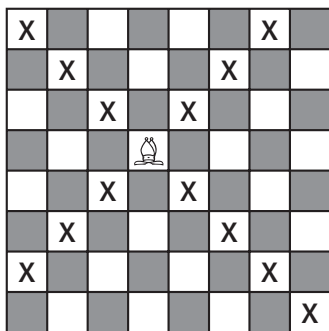
Beginnende spelers die net de kracht van de toren hebben ontdekt, willen soms de pionnen voor de torens naar voren zetten (de randpionnen). De toren krijgt dan meer ruimte, maar toch is dit meestal geen goed begin van de partij. Zodra de toren wordt aangevallen door een vijandelijke pion, paard of looper, moet hij zich terugtrekken om te overleven. Het heen en weer zetten van de toren kost tijd, terwijl ondertussen de vijandelijke stukken hun kracht kunnen ontplooiën. In een goede openingsstrategie zet je een gering aantal pionzetten, ontwikkel je de lichte stukken (paarden en lopers) en pas dan verzet je de torens.

## De loper

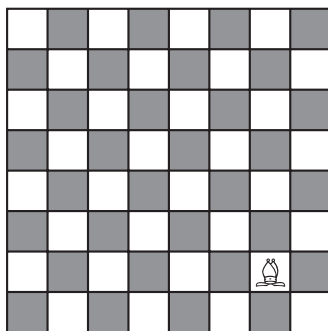
De smalle loper kan tussen de velden doorglijden via de diagonalen en wordt een *licht* stuk genoemd omdat je met alleen de koning en een loper geen mat kunt geven. De loper houdt niet van het directe handgemeen en komt het best tot zijn recht als hij op afstand aanvalt.

De loper mag een onbeperkt aantal velden zetten, maar uitsluitend via de diagonalen en alleen als er niet iets in de weg staat, behalve een vijandig stuk natuurlijk, dat mag hij slaan.

In figuur 1.10 zie je de zetten die een loper mag doen. Het aantal velden dat de loper bestrijkt, hangt af van zijn positie op het bord. De loper in figuur 1.10 bestrijkt dertien velden. En hoeveel in figuur 1.11? (Het juiste antwoord is negen; het veld waarop de loper staat, tel je niet mee.)



FIGUUR 1.10

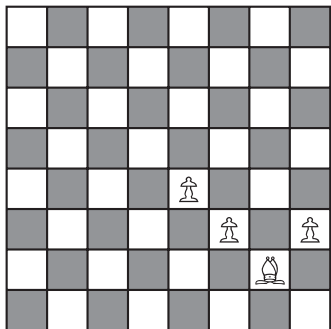


FIGUUR 1.11

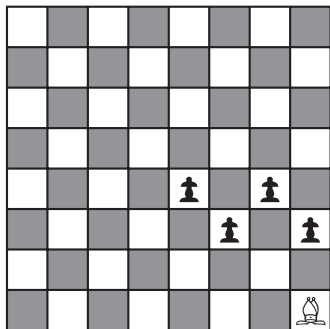


De kracht van de loper hangt meestal af van zijn bewegingsvrijheid of *actieradius* (het aantal mogelijke zetten). Als hij in het centrum meer velden bestrijkt, is hij op die positie het sterkst ... en helaas het makkelijkst aan te vallen.

De looper kan net als de toren door zijn eigen leger geblokkeerd worden en hij staat dan ook zeer slecht achter pionnen van de eigen kleur. Pionnen zijn namelijk het minst beweeglijk en ze kunnen de looper vrijwel machteloos maken (zie figuur 1.12). In figuur 1.13 zie je dat ook vijandelijke pionnen de bewegingsvrijheid van de looper kunnen beperken.



**FIGUUR 1.12**



**FIGUUR 1.13**

Je kunt de looper echter niet altijd effectief met pionnen blokkeren, omdat de looper soms een van de vijandelijke pionnen kan slaan (zie figuren 1.14 en 1.15).