

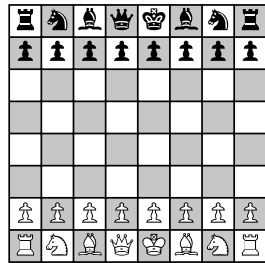
SPIEKBRIEF

Tenzij je een geweldig visualisatievermogen hebt (à la Beth Harmon in *The Queen's Gambit*), heb je voor schaken een schaakspel en een bord nodig. Het schaakbord is verdeeld in rijen en lijnen, en de set bestaat uit verschillende schaakstukken met verschillende bewegingen en vermogens. Nadat je al deze onderwerpen begrijpt, kun je beginnen met het spelen van het geweldige spel, met schaakmat als je ultieme doel.

Het bord opzetten

Het opzetten van je schaakbord is de eerste stap in het spelen van een schaakpartij. Neem de tijd om het bord op te zetten totdat je erop vertrouwt dat je weet waar alles hoort:

1. Zet de torens (de stukken die er typisch uitzien als kleine kasteeltorens) op de hoekvelden.
2. Plaats de paarden naast de torens.
3. Zet de lopers (stukken die typisch de vorm van een traan hebben) op het bord naast de paarden.
4. Na de lopers komen de dames, meestal te herkennen aan een kroontje boven aan het stuk. De dames beginnen altijd op het veld met dezelfde kleur. De witte dame begint op een wit veld en de zwarte dame begint op een zwart veld.
5. Plaats de koningen naast de dames, dat is alleen maar passend. Koningen hebben meestal een klein kruisje bovenaan.
6. Voeg de pionnen (de kleinste stukken) toe op de rij direct vóór de andere stukken.



De rijen en lijnen benoemen

Het schaakbord is verdeeld in rijen (cijfers) en lijnen (letters). Dit wordt gebruikt om aan te geven waarheen de spelers hun schaakstukken verplaatsen. Er zijn acht rijen en acht lijnen en elk bestaat uit acht velden van gelijke grootte:

- » *Rijen* lopen van links naar rechts over het schaakbord en worden aangeduid met nummers. Elk schaakbord heeft acht rijen, die genummerd zijn vanaf de onderkant van het bord (waar de witte stukken beginnen) naar boven.
- » *Lijnen* zijn kolommen die van beneden naar boven over het schaakbord lopen en aangezien de borden vierkant zijn, heeft elk bord er ook acht. Omdat cijfers rijen aanduiden, geven letters lijnen aan, die van links naar rechts worden gelabeld.

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

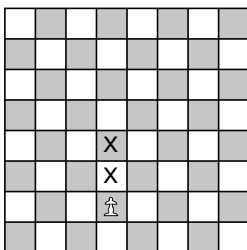
- » De naamgeving van rijen en lijnen stelt je in staat om elk veld een identificatie te geven door gebruik te maken van wat schakers de *lijn-eerstmethode* noemen. Het veld rechtsonder bijvoorbeeld heet h1. Deze naam is een afkorting voor h-lijn, eerste rij.

SPIEKBRIEF

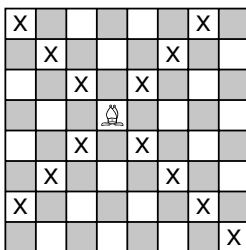
De mogelijke zetten kennen voor schaakstukken

Voordat je een schaakpartij kunt spelen, moet je weten hoe de stukken gaan. De kracht van een schaakstuk hangt samen met zijn mobiliteit. Hoe beweeglijker een stuk is, hoe krachtiger het is:

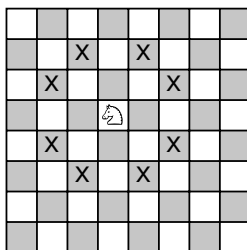
- » **Pionnen.** Pionnen kunnen alleen vooruit bewegen. Bij hun eerste zet kunnen ze één of twee velden bewegen. Daarna bewegen ze slechts één veld per zet. Ze slaan een vijandelijk stuk door één veld diagonaal vooruit te gaan.
- » **Lopers.** De lopers kunnen elk aantal velden diagonaal bewegen.
- » **Paarden.** Paarden bewegen alleen in een L-vorm, één veld naar boven en twee velden opzij, of twee velden opzij en één veld naar beneden, of elke combinatie van één-twee of twee-één in elke richting.
- » **Torens.** Torens kunnen een willekeurig aantal velden naar boven en beneden en van links naar rechts bewegen.
- » **Dames.** Dames kunnen elk aantal velden bewegen langs rijen, lijnen en diagonalen.
- » **Koningen.** Koningen kunnen één veld per keer in elke richting bewegen.



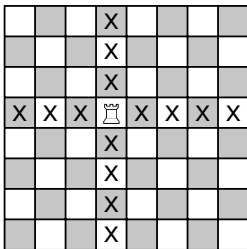
pion
(kan alleen op de eerste zet
2 velden bewegen!)



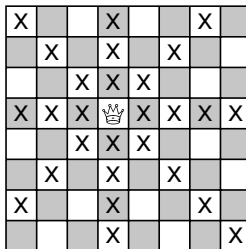
loper



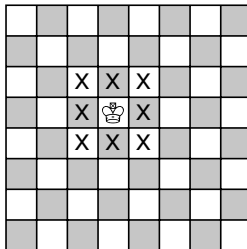
paard



toren



dame



koning

Inhoud in vogelvlucht

Inleiding	1
Deel 1: Het fundament leggen voor topschaak	5
HOOFDSTUK 1: De basisbeginselen	7
HOOFDSTUK 2: De loop van de stukken	19
HOOFDSTUK 3: De elementen van het schaakspel	35
HOOFDSTUK 4: Schaak, pat en mat	57
HOOFDSTUK 5: Enkele speciale zetten	73
HOOFDSTUK 6: Schaaknotatie: lezen en schrijven over schaken	79
Deel 2: Schaakkennis verwerven	91
HOOFDSTUK 7: Tactiek en combinaties: het directe handgemeen	93
HOOFDSTUK 8: Offers: wanneer het beter is te geven dan te ontvangen	119
HOOFDSTUK 9: Patroonherkenning	131
HOOFDSTUK 10: Pionnenstructuren herkennen	149
HOOFDSTUK 11: Matbeelden herkennen	163
Deel 3: Het spel kan beginnen	179
HOOFDSTUK 12: Strategie: de beginselen van het spel	181
HOOFDSTUK 13: De opening: een goed begin... ..	199
HOOFDSTUK 14: Het middenspel: wat moet ik nu doen?	215
HOOFDSTUK 15: De partij in stijl beëindigen in het eindspel	225
Deel 4: Beginnen aan het echte werk	249
HOOFDSTUK 16: Competitieschaak	251
HOOFDSTUK 17: Internet op met computerschaak	263
Deel 5: Het deel van de tientallen	271
HOOFDSTUK 18: De tien beroemdste schaakpartijen aller tijden	273
HOOFDSTUK 19: De tien beste spelers aller tijden (en enkele anderen)	297
HOOFDSTUK 20: Tien (of zo) leuke weetjes over kinderen en schaken	319
Deel 6: Bijlagen	323
HOOFDSTUK 21: Een woordenlijst over schaken	325
HOOFDSTUK 22: Schaakbronnen	349
Index	353

1

**Het fundament
leggen voor
topschaak**

IN DIT DEEL . . .

Ontdek je hoe je een schaakbord opzet en ontdek je de schaakstukken en de manieren waarop ze bewegen.

Maak je kennis met de fundamentele elementen van het schaakspel: de begrippen materiaal, ontwikkeling, ruimte, pionnenstructuur en veiligheid van de koning.

Kijk je al eens naar het einde van een partij. met definities van schaak, pat en mat en zie je hoe ze er in een partij uitzien.

Bekijk je een paar speciale schaakzettingen, zoals rokeren, en ontcijfer je schaaknotatie: de schriftelijke weergave van de zetten in een partij.

Hoofdstuk 1

De basisbeginselen

Als je wilt deelnemen aan een eindeloos fascinerende en stimulerende mentale activiteit (een activiteit die een rijke geschiedenis kent en je talloze uren vermaak biedt), dan heb je geluk. Je kunt namelijk gaan schaken.

Ook als schaken helemaal nieuw voor je is, hoeft je niet te wanhopen. Er bestaat geen schaakgen dat bepaalt of iemand al dan niet kan schaken. Iedereen is in principe in staat om een aanvaardbare schaakpartij te spelen. Heb je dat eenmaal onder de knie, dan is het slechts een kwestie van tijd voordat je een geschikte tegenstander hebt gevonden.

In dit hoofdstuk definieer ik het schaakspel, bespreek ik de grondbeginselen van hoe je speelt en beschrijf ik de spullen die je nodig hebt.

De grondbeginselen van het spel

Schaken is, simpel gezegd, een bordspel voor twee: de ene speler gebruikt witte stukken en de andere zwarte. Elke speler krijgt 16 stukken om mee te manoeuvreren (hoewel, technisch gesproken, pionnen geen stukken zijn, maar daar kom ik zo op). Spelers verplaatsen om beurten één stuk per keer, met als einddoel de koning van de tegenstander schaakmat te zetten.

Omdat schaken zoveel geweldige vuistregels kent en omdat de stukken allemaal hun individualiteit uitoefenen met verschillende zetten en mogelijkheden, heeft het spel veel interessante nuances die je in gedachten wilt houden terwijl je speelt. Ik behandel elk aspect van het spel in dit boek, dus als je een beginner bent, vind je voldoende informatie om kennis te maken met schaken. Het boek is

ook geschikt voor schakers die al weten hoe je het moet spelen maar hun bekwaamheid willen aanscherpen. In dit hoofdstuk vind je de beknopte versie van alles wat dit boek te bieden heeft.

De onderliggende concepten

De onderdelen van een schaakpartij kunnen worden onderverdeeld in categorieën die zo fundamenteel zijn dat ze *elementen* worden genoemd. Het element tijd, bekend als *ontwikkeling*, is een voorbeeld. Het element kracht, bekend als *materiaal*, is een ander. Als de ene speler sneller meer kracht inzet dan de andere speler, is het onmogelijk voor de laatste speler om zich te verdedigen tegen een daaropvolgende invasie. De eerste stap in de vooruitgang van een speler is leren hoe de stukken bewegen, dus behandel ik die basis in hoofdstuk 2. Het belang van de elementen van het spel leren inzien, is meestal de volgende stap, dus beschrijf ik alle schaakelementen in hoofdstuk 3.

De elementen zijn allemaal onderdeel van wat een partij naar het gewenste eindresultaat drijft: *schaakmat*, doorgaans kortweg *mat* genoemd. Als de koning wordt aangevallen en niet aan de aanval kan ontsnappen, heeft de aanvallende mat gezet en is de partij afgelopen. Mat komt echter niet altijd tot stand; soms eindigt een partij in een *patstelling*, wat een manier is om remise te houden. Er kan ook een situatie ontstaan die *schaak* heet, dat is een aanval op de koning. Je moet echter wel weten dat het schaak zetten van je tegenstander niet noodzakelijkerwijs betekent dat je wint; schaak kan in feite meerdere keren voorkomen in een partij en als je tegenstander effectief ontsnapt aan schaak, kan het zijn dat je gewoon je tijd verspilt. Ik bespreek al deze gebeurtenissen in hoofdstuk 4.



TIP

Je hebt ook een aantal speciale zetten tot je beschikking die je tegenstander (als die een beginner is) misschien niet kent: namelijk en passant slaan, promoveren en rokeren. Om je een voorsprong te geven (en een middel om ruzies te beslechten die kunnen ontstaan nadat je een van deze lastige zetten hebt gedaan!), vertel ik in hoofdstuk 5 alles over deze speciale zetten.



TIP

Om het makkelijker te maken om te vertellen wat er op het bord gebeurt, heeft iemand, ergens, op een bepaald moment een systeem bedacht om de exacte stukken en velden te benoemen, en ik gebruik deze conventies in dit hele boek. In hoofdstuk 6 duik ik in het onderwerp notatie, dat deze naamgevingsconventies verder uitwerkt en laat ik zien hoe je de zetten van een partij noteert. Je hoeft dit echt niet te weten om met plezier te kunnen schaken, maar het helpt wel om de basisterminologie onder de knie te hebben. Door dit boek heen kun je de extra notatie-informatie lezen die ik je geef als ik zetten uitleg.

De fijne kneepjes van het spel

Een voordeel hebben in één of meer van de elementen van het schaakspel is geen garantie voor de overwinning. Het vergroot echter wel de kans op succes. Wanneer de onvermijdelijke clash van tegenover elkaar staande legers plaatsvindt, zijn de resulterende tactische mogelijkheden over het algemeen in het voordeel

van degene met elementaire voordelen. Deze botsingen worden meestal gekenmerkt door veelvoorkomende tactieken en combinaties, waarvan je voorbeelden ziet in hoofdstuk 7. Tactiek bepaalt de uitkomst van de meeste partijen die op een redelijk competitief niveau gespeeld worden, dus loont een goed begrip van de basistactieken en –combinaties echt de moeite.

Een van de manieren waarop een voordeel in een overwinning kan worden omgezet, is door te offeren. Een schaakspel is een constant proces van iets opgeven om iets anders te krijgen. Een deel van je strijdmacht opgeven is zinvol, bijvoorbeeld als je daarmee de vijandelijke koning mat kunt zetten. In hoofdstuk 8 zie je voorbeelden van wanneer offers gerechtvaardigd zijn.

Een andere sleutel tot goed spel is het vermogen om patronen te herkennen. Als je een patroon ziet waarmee je bekend bent, komen de juiste zetten plotseling in beeld. Hoofdstuk 9 gaat over het opbouwen van patroonherkenning bij het schaken.

Door de beginopstelling en de bewegingsbeperkingen van de stukken is het paard het enige stuk dat in het begin van de partij kan bewegen. Je moet dus een aantal pionnen verplaatsen om je andere stukken in beweging te krijgen. De positionering van de pionnen bepaalt vaak de optimale opstelling van de stukken. Bepaalde pionposities, of *pionnenketens* zoals spelers ze vaak noemen, zijn in zoveel partijen voorgekomen dat ze hun eigen namen hebben. In hoofdstuk 10 presenteer ik enkele van de meest voorkomende en laat ik zien hoe de pionnen je leiden over waar je je stukken moet zetten.

Hoofdstuk 11 illustreert een aantal veelvoorkomende manieren om mat te zetten. Deze typen mat komen zo vaak voor in schaakpartijen dat spelers ze *matbeelden* noemen.

Er komt meestal een moment in de ontwikkeling van elke speler dat hij niet meer weet wat hij nu moet doen. Soms ziet een speler een sterkere speler een zet doen en heeft hij geen idee waarom die zet wordt gedaan. Op dit punt zijn de speelprincipes, of strategieën, vereist om verder te komen. Hoofdstuk 12 geeft een inleiding in de schaakstrategie.

Het militaristische karakter van schaken valt niet te ontkennen, maar het spel oefent ook aantrekkingskracht uit op de grootste pacifist. Hoewel veel oorlogsstrategieën even goed op schaken zijn toe te passen (bijvoorbeeld verdeel en heers), beleven veel mensen een ascetisch genoegen aan het spelen of bekijken van een goed gespeelde partij. Bekende patronen kunnen met een onverwachte wending verschijnen en de toeschouwer in verrukking brengen. Op een gevorderd niveau ontdek je harmonieën die net onder het oppervlak van de zetten liggen en een zet die die de harmonie verbreekt voelt even disharmonisch aan als een vals klinkende muzieknoot. Dus vat moed, overweeg de informatie die dit boek biedt en sta jezelf toe om vertrouwd te raken met de stukken, hun krachten en alle opwindende aspecten van dit strategische, creatieve spel. Trouwens, in tegenstelling tot echte oorlogvoering is een gekneusd ego het ergste wat je in je schaakcarrière kan overkomen.

Drie delen die één geheel maken

Spelers verdelen de schaakpartij in drie fasen, te weten de opening, het middenspel en het eindspel, om de verschillende eisen van elke fase beter te begrijpen. Je moet de partij wel echt in zijn geheel begrijpen en niet alleen in termen van de afzonderlijke delen. Anders kan spelen een beetje zijn als Chinees eten met één eetstokje.

Hier volgt een kort overzicht van wat elke fase inhoudt (zie de hoofdstukken 13 tot en met 15 voor een diepgaandere behandeling):

- » **De opening.** Het hoofddoel van de openingszetten is het effectief activeren van je strijdkrachten. De term *ontwikkeling* verwijst naar dit type van activering.
- » **Het middenspel.** In deze fase komen de strijdende legers het vaakst met elkaar in botsing. De termen *tactiek* en *combinaties* worden vaak gebruikt om deze botsingen te beschrijven.
- » **Het eindspel.** In deze fase zijn de troepen sterk in aantal verminderd, maar is er nog niet mat gezet.

Verschillende manieren om partijen te spelen

Als je het type speler bent dat op de proef gesteld wil worden in competitieverband, kijk dan eens naar hoofdstuk 16. Schaaktoernooien zijn er in verschillende soorten en maten en in dat hoofdstuk lees je er meer over. Je moet niet alleen weten hoe je moet spelen, maar ook hoe je je moet gedragen, dus behandel ik in dat hoofdstuk ook de schaaketiquette.

In deze tijd hoef je je niet meer fysiek tegenover een tegenstander te bevinden om te kunnen spelen. In hoofdstuk 17 vind je een overzicht van computerschaak en online schaken. Internetschaak is tot bloei gekomen, maar je moet je ervan bewust zijn dat niets blijvend is. Hoewel het wereldwijde web voortdurend verandert, hebben de links die ik geef bewezen voorsnog blijftertjes te zijn, dus zouden ze je moeten brengen waar je heen wilt.

Over bord en stukken

Je hebt dus besloten dat al dat schaakgedoe wel iets voor jou is. De eerste stap bestaat uit de aanschaf van een schaakbord en *schaakspel* (een schaakspel is de verzameling van *schaakstukken*). Voor degenen die nog geen schaakbord en schaakspel bezitten, geeft bijlage B informatie om ze te bestellen. Wanneer je schaakboeken leest, zijn bord en stukken eigenlijk onmisbaar. Er zijn mensen die zonder kunnen, zoals er ook mensen zijn die het werk van Vondel uit hun hoofd kennen. (Maar wie wil daar nu op lijken?)

In de volgende paragrafen leg ik de verschillende soorten bord en schaaksets uit die beschikbaar zijn en leg ik de indeling van het bord uit.



TIP

Voor een beter begrip heb ik talrijke diagrammen opgenomen, maar die kunnen een echt bord en echte stukken niet vervangen. De diagrammen dienen vooral als hulpmiddel waarmee je kunt controleren of je de juiste stelling op het bord hebt. Ik raad je dringend aan om tijdens het lezen bord en stukken erbij te pakken en de stelling op het bord te zetten die je in de diagrammen ziet. Op die manier krijg je een levensecht beeld van de zetten die ik beschrijf.

Het juiste bord en de juiste stukken zoeken

De eerste uitdaging die je te wachten staat, is een keuze te maken uit de vele soorten verkrijgbare spelen en bordes. Er zijn reusachtige verschillen in grootte, kleur en kwaliteit.

De naam van het standaardontwerp, dat zich onderscheidt door het uiterlijk van de stukken, is Staunton. Dit ontwerp draagt de naam van de grote Engelse speler Howard Staunton en werd in 1849 geregistreerd. De populariteit ervan was zo groot dat het in officiële toernooien was toegestaan als het enige ontwerp. Als je tegen onbekenden speelt en een spel van een ander model dan Staunton meeneemt, zullen mensen je er al snel van verdenken dat je psychologisch voordeel probeert te behalen door met materiaal te spelen waarmee zij niet vertrouwd zijn. Als je schaakvrienden wilt maken, is een Staunton-model dus een goed begin.

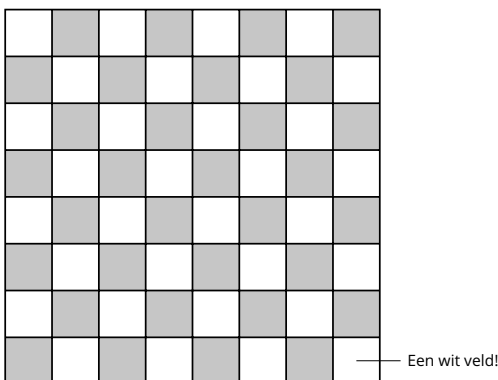
Houten stukken en bordes in het Staunton-ontwerp zijn populairder op hogere competitieniveaus, maar op toernooien worden tegenwoordig soms plastic stukken in klassiek wit en zwart gebruikt, waarbij dan een oprolbaar vinylbord hoort met witte en bruine velden. Waarom niet gewoon zwart, zou je terecht kunnen vragen. 'Hoofdpijn' is dan mijn antwoord. Ik heb gemerkt dat het staren naar een bord met felle contrasten niet aan te raden is. De enige uitzondering zijn zakschaakspelen. De kleur is hierbij niet van groot belang. Men neemt namelijk aan dat je niet al te lang naar zo'n spel staart (met name als je achter het stuur zit).

Als de prijs geen rol speelt, zijn houten stukken en bordes de beste keuze. Houten bordes bieden een achtergrond die zeer rustig is voor de ogen en houten stukken liggen prettig in de hand. Voor het geval je een echte liefhebber bent en sets bewondert die bedoeld zijn om naar te kijken in plaats van ermee te spelen, bestaan er kleine ambachtelijke bedrijven die schaakspelen voor verzamelaars maken; deze spelen zijn van zeer uiteenlopend ontwerp en wisselende kwaliteit.

Je bord van dichterbij bekijken

Nadat je je binnenkort geliefde schaakbord en schaakspel in huis hebt gehaald, moet je er vertrouwd mee raken. Het eerste wat opvalt aan het schaakbord is dat alle velden even groot zijn, maar afwisselend twee kleuren hebben (een lichte kleur en een donkerdere kleur). Kleuren zijn belangrijk in het schaakspel (lopers mogen maar op één kleur staan, paarden springen heen en weer tussen de twee kleuren enzovoort), en daarom staan schakers erop dat er bij het begin van het spel een wit veld in de rechterbenedenhoek staat. Begin met het bord tevoorschijn te halen en zorg ervoor dat het in de juiste richting voor je staat. In figuur 1.1 zie je

de juiste oriëntatie (als je dit boek op je schoot legt en naar de figuur kijkt, krijg je een beter idee).



FIGUUR 1.1: De juiste oriëntatie van een schaakbord.

© John Wiley & Sons, Inc.



BELANGRIJK

Wanneer je het bord voor je hebt, moet in de rechterbenedenhoek een wit veld staan. De meest gemaakte beginnersfout is dat het bord bij het begin van de partij verkeerd geplaatst is. (Dit is overigens een fout die ze in Hollywood en op televisie vaak maken. Als je in een film een schaakbord ziet, kijk dan eens of het veld in de rechterbenedenhoek een wit veld is. Grote kans dat dat niet het geval is!)

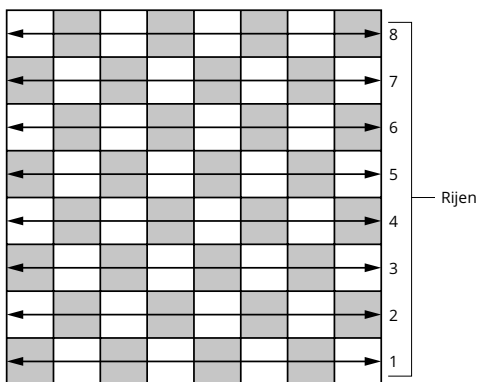
Overweeg enkele leuke feiten terwijl je je schaakbord bekijkt:

- » Het bestaat uit 64 velden, 32 lichte en 32 donkere.
- » Het is symmetrisch en vierkant.
- » Het bord is samengesteld uit acht *rijen* en acht *lijnen* (en een zwik diagonalen). In plaats van lijnen zou je misschien eerder geneigd zijn van kolommen te spreken, maar schakers hebben nu eenmaal een eigen jargon. (Duidelijke, simpel te begrijpen termen gebruiken zou te gemakkelijk zijn, toch?)

In de volgende paragrafen ga ik gedetailleerder in op de rijen, lijnen, diagonalen en velden.

Rijen

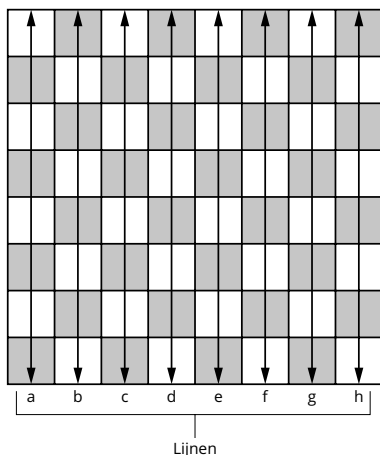
Rijen lopen van de ene zijkant naar de andere zijkant van het bord en worden aangeduid met cijfers. Elk schaakbord heeft acht rijen, die genummerd zijn vanaf de onderkant van het bord (waar de witte stukken beginnen) naar boven. In figuur 1.2 zie je de rijen.



FIGUUR 1.2: De rijen van een schaakbord lopen van zijkant naar zijkant.

Lijnen

Lijnen zijn de kolommen die verticaal over het schaakbord lopen en elk bord heeft er acht. Omdat cijfers rijen aangeven, geven letters lijnen aan, van links naar rechts. In figuur 1.4 zie je de lijnen.



FIGUUR 1.3: De lijnen van een schaakbord lopen van beneden naar boven.

Afzonderlijke velden benoemen

Met deze aanduidingen van rijen en lijnen beschik je in het schaakspel over een unieke identificatie voor elk veld, waarbij de lijn altijd het eerste wordt genoemd. Zo wordt het veld in de rechterbenedenhoek (dat een wit veld blijkt te zijn) h1 genoemd. Deze naam is een afkorting voor: h-lijn, eerste rij. In figuur 1.4 zijn de namen van alle velden aangegeven.

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

FIGUUR 1.4: De velden zijn gemarkeerd met de letter van de lijn en het nummer van de rij.

© John Wiley & Sons, Inc.



TIP

Bij het uitzoeken van de namen van de afzonderlijke velden kan het nuttig zijn te denken aan de spellen Bingo en Zeeslag, waar elk veld een letter en een cijfer heeft (en zijn de namen misschien gemakkelijker te achterhalen als je aan de 'witte' kant (of onderkant) van het schaakbord zit). Bij Zeeslag zie je natuurlijk alleen jouw stukken en moet je raden waar die van je vijand staan. Bij schaken weet je daarentegen waar de stukken van je tegenstander staan; je hoeft alleen maar te raden waar hij ze naartoe verplaatst!

Diagonalen

Zoals je waarschijnlijk wel verwacht, hebben diagonalen ook namen. In tegenstelling tot rijen en lijnen worden diagonalen gedefinieerd door hun begin- en eindveld. Als startveld wordt gewoonlijk het veld op de laagste rij gebruikt. In figuur 1.5 zie je bijvoorbeeld de diagonaal h1-a8. Diagonalen bestaan altijd uit velden van dezelfde kleur. Je hebt witte diagonalen en zwarte diagonalen, maar nooit tweekleurige diagonalen.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h













FIGUUR 1.5: Diagonalen bestaan altijd uit velden van dezelfde kleur.

© John Wiley & Sons, Inc.

De stukken opzetten

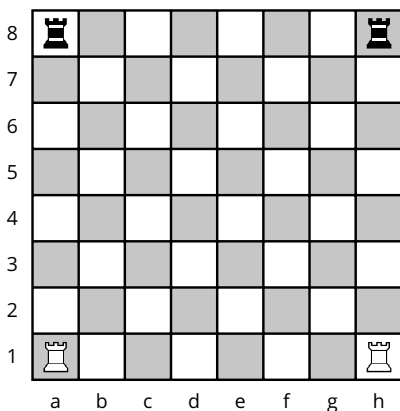
Schaakspelers hebben een verzameling tekens verzonnen die de stukken voorstellen, zodat ze op een voor iedereen begrijpelijke manier over schaken kunnen schrijven. Elk stuk wordt aangeduid door een afkorting van één letter, of door een pictogram. Zie tabel 1.1 voor een lijst van alle stukken en hun tekens (symbolen).

TABEL 1.1 Schaakstukken en hun tekens.

Stuk	Teken	
koning		
dame		
paard		
loper		
toren		
pion		

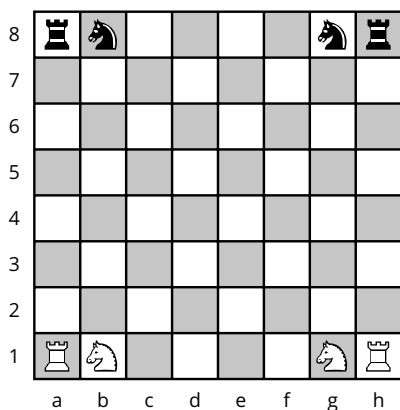
Ik gebruik hier de symbolen van de stukken om je te laten zien hoe je het bord moet opzetten en ik gebruik ze in dit hele boek om verschillende zetten en stellingen te demonstreren. Het werkt verhelderend als je nu je eigen stukken een voor een op het bord zet.

Begin bij de hoeken. De torens komen op de hoekvelden te staan (zie figuur 1.6).



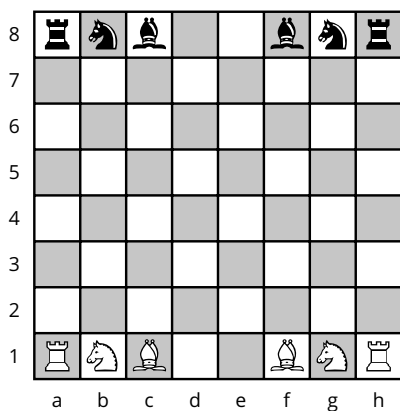
FIGUUR 1.6: De torens staan op de hoekvelden.

Vervolgens komen de paarden. De paarden worden naast de torens gezet (zie figuur 1.7).



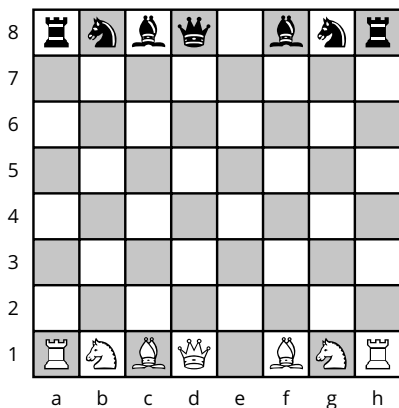
FIGUUR 1.7: De paarden staan bij hun torens, op dezelfde rij.

Zet nu de lopers op de velden naast de paarden (figuur 1.8).



FIGUUR 1.8: De lopers staan op wacht naast de paarden.

Na de lopers zijn de dames aan de beurt. Je bord moet er nu uitzien zoals in figuur 1.9.



FIGUUR 1.9: De dames worden altijd op het veld van dezelfde kleur gezet.

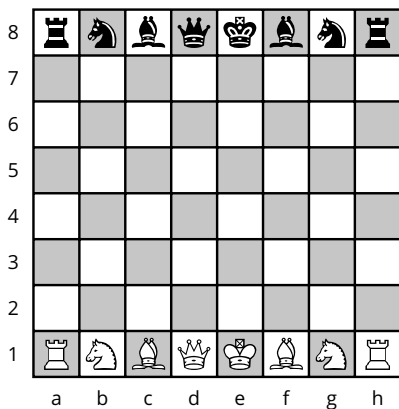
© John Wiley & Sons, Inc.



BELANGRIJK

De dames staan bij in de beginopstelling altijd op hun eigen kleur. De witte dame staat op wit en zwarte dame staat op zwart.

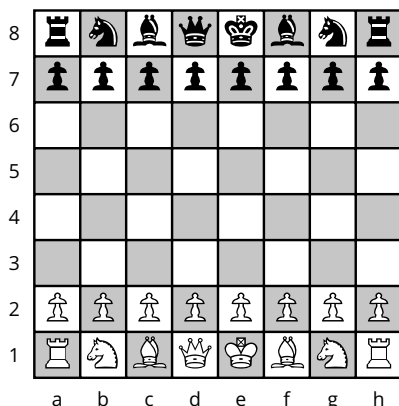
Zet nu de koningen op de plaats die hun toekomt, naast hun koningin (zie figuur 1.10).



FIGUUR 1.10: De koningen zetelen op hun troon, naast hun dames.

© John Wiley & Sons, Inc.

Voeg ten slotte de pionnen toe, zoals weergegeven in figuur 1.12.



© John Wiley & Sons, Inc.

FIGUUR 1.11: De pionnen nemen hun posities in aan de frontlinie.

Als je je eigen spel volgens de aanwijzingen hebt opgezet en het geheel eruitziet zoals in figuur 1.11, mag je jezelf een schouderklopje geven. Je bent klaar voor je eerste partij.



DE OORSPRONG VAN HET SCHAAKSPEL

De oorsprong van het schaakspel is gehuld in de mist van de prehistorie. Dat komt goed uit. We kunnen daardoor namelijk zeggen wat we willen over het begin van het schaakspel, zonder dat we bang hoeven te zijn tegengesproken te worden. Schaken, of een spel dat daar veel op leek, is omstreeks 600 voor Christus ontstaan in Noord-India. Via China en Perzië (het huidige Iran) kwam het uiteindelijk in Europa terecht. Het oude Indiase spel was gebaseerd op de militaire praktijk van Indiase legers en was zonder twijfel een tijdverdrijf voor Indiase heersers.

Het staat vast dat dit spel, dat *chaturanga* heette, veel leek op het moderne schaakspel. Het werd gespeeld op een bord van acht bij acht en het kende zes verschillende soorten stukken. Het Indiase leger werd aangevoerd door de *raja* (koning) en zijn belangrijkste raadgever, de *mantri*, die soms werd aangeduid als vizier. Het leger werd gerepresenteerd door voetvolk, cavalerie, strijdwapens en olifanten en het spel had overeenkomstige stukken voor al deze leiders en krijgers.

Tegen de tijd dat het spel in Europa belandde, was het aanzienlijk veranderd en het bleef tot aan het eind van de vijftiende eeuw aan veranderingen onderhevig. Deze waren vooral bedoeld om het schaken vertrouwder te maken voor de Europeanen die het destijds speelden. De *raja* werd de koning, de *mantri* de dame, het voetvolk de pionnen, de cavalerie de paarden, de strijdwapens 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.