

STAP  
5

# Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Strategie  
Koningsaanval  
Eindspel

R. Brunia en C. van Wijgerden

Onder redactie van Hans Böhm



Officiële leermethode  
van de KNSB

# Lekker Schaken

STAP  
**5**

Strategie  
Koningsaanval  
Eindspel

**R. Brunia en C. van Wijgerden**

Onder redactie van Hans Böhm

Officiële leermethode van de KNSB

**KOSM • S**

Utrecht/Antwerpen

# Inhoud

Voorwoord van Hans Böhm	7
<b>Les 1</b> De opening	9
<b>Les 2</b> Mat in twee	16
<b>Les 3</b> Doorbraak in het eindspel	23
<b>Les 4</b> Pionnen: structuur, spanning, slopen	31
<b>Les 5</b> Wedren	38
<b>Les 6</b> Aftrekaanval	45
<b>Les 7</b> Zevende rij en open lijn	53
<b>Les 8</b> Penning	59
<b>Les 9</b> Toren tegen pion	66
<b>Les 10</b> De opening	74
<b>Les 11</b> Sterke velden	82
<b>Les 12</b> Koningsaanval	89
<b>Les 13</b> Toreneindspel	97
<b>Les 14</b> De verkeerde looper	105
Antwoorden	112

# 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.

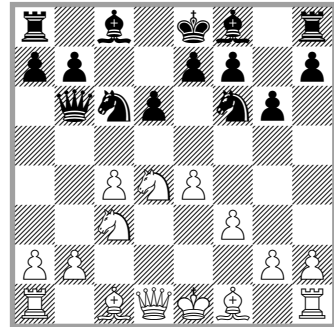
Ook deze nieuwe uitgave van de serie *Lekker schaken* is een bewijs van weer een nieuwe historische impuls voor de schaaksport.

Hans Böhm – Hilversum, januari 2021

# Les 1 De opening

## Materiaalwinst

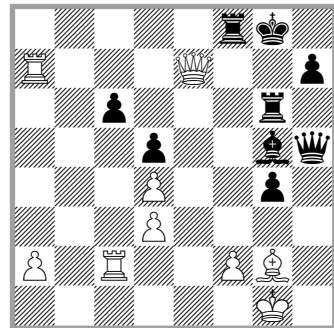
De stelling in *diagram 1* is nog maar een paar zetten oud. Wit besluit tot 1. Lc1-e3 en hij laat dus de pion op b2 zomaar in de steek. Waarom geven we materiaal weg in een schaakpartij? Natuurlijk om er zelf beter van te worden. Wit geeft de pion zeker niet voor niets. Na 1. ... Db6xb2 2. Pc3-a4 Db2-a3 3. Le3-c1 Da3-b4+ 4. Lc1-d2 Db4-a3 5. Pd4-b5 gaat de dame verloren. Offeren gebeurt altijd met een bepaald doel. In deze stelling om meer materiaal terug te verdienen. Voor het geofferde punt krijgt wit een veelvoud terug.



## Mat

In een schaakpartij wordt waarschijnlijk nog vaker geofferd om de tegenstander mat te zetten. Voor mat mag desnoods al het materiaal worden geïnvesteerd. Alleen moet er genoeg overblijven om mat te geven.

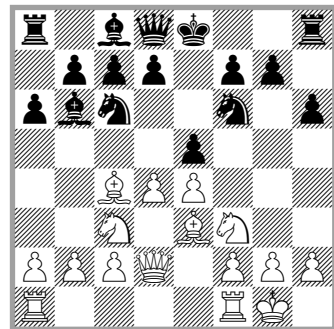
In *diagram 2* staat een stelling waarin wit met enkele offers zwart geforceerd mat kan zetten. Zie je het? Het matbeeld dat tevoorschijn komt, is het mat met twee torens. De toren op c2 moet eerst vrij baan hebben, daarom 1. Lg2xd5+ c6xd5 (of 1. ... Kg8-h8 2. De7xf8) 2. De7xf8+ Kg8xf8 3. Tc2-c8+ en zwart gaat mat.



## Tijd

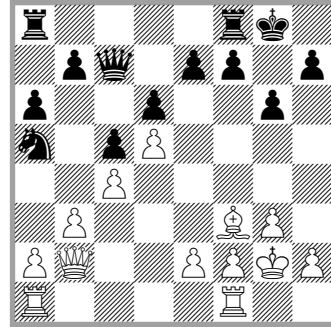
We kunnen niet alleen pionnen of stukken offeren voor materiaalwinst of mat, maar ook voor tijd. Dat klinkt deftig en misschien wat ingewikkeld, maar het is het onderwerp van dit hoofdstuk. Alles wordt wel duidelijk. De eenvoudigste manier om een stelling te beoordelen is op grond van de materiaalverhouding. We tellen de punten van beide partijen. Aan de eerste twee stellingen hierboven zie je dat dat te simpel is.

Belangrijk is of je voor staat in tijd. In *diagram 3* heeft wit veel meer stukken ontwikkeld en hij heeft al gerokeerd. Hij heeft een voorsprong in tijd.



## Slechte stand paard

Beide partijen hebben de ontwikkeling in *diagram 4* bijna afgesloten. Alleen de torens moeten nog een geschikt veld vinden. Opvallend is de stand van het paard, het is actief op de damevleugel als zwart b7-b5 speelt. Voor verdediger aan de andere kant is het absoluut niet geschikt. Het juiste speelplan voor wit is daarom de koningsaanval. Hij kan meer stukken op de koning richten. Het paard heeft te veel tijd nodig om omgespeeld te worden. Na 1. h2-h4 zal zwart een harde dobber hebben om over-eind te blijven.

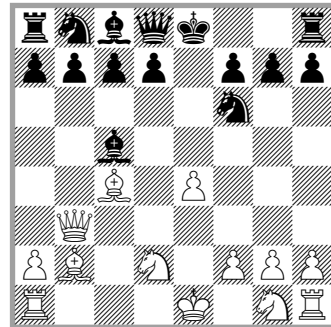
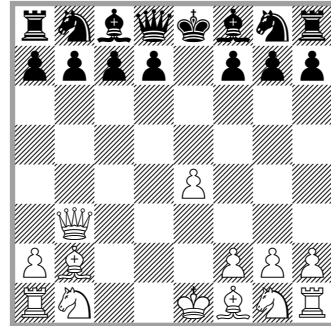


## Offer(s) voor tijd

We komen weer terug waarmee we begonnen zijn, bij het offer. Om tijd te winnen kunnen we ook offeren. Je begrijpt dat tijd minder goed in te schatten is dan materiaal en mat. In het volgende korte partijtje geeft wit enkele pionnen, alleen om zijn stukken snel in het spel te brengen. *Diagram 5* ontstaat na 1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5xd4 3. c2-c3 d4xc3 4. Dd1-b3 c3xb2 5. Lc1xb2. Het resultaat is duidelijk.

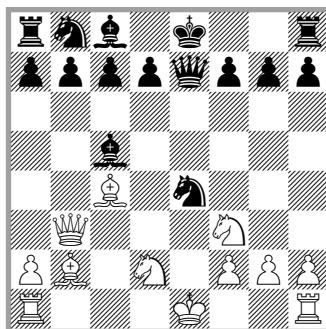
Wit staat voor in de ontwikkeling, maar staat wel twee pionnen achter. Hij heeft druk tegen b7, f7 en g7. De partij gaat verder met: 5. ... Pg8-f6 6. Pb1-d2 Lf8-c5 7. Lf1-c4 en die stelling staat in *diagram 6*.

Wit heeft een behoorlijke druk voor de twee pionnen. Het beste in zulke stellingen is het teruggeven van een pion om de tegenstander niet geheel de vrije hand te laten, bijv. 7. ... o-o 8. Pg1-f3 d7-d5 9. e4xd5 Tf8-e8+ en wit moet de rokade opgeven (de toren op h1 kan voorlopig niet meedoen) of de looper naar e2 terugtrekken. De zwartspeler denkt aan een andere manier om de witte rokade onmogelijk te maken: 7. ... Dd8-e7 8. Pg1-f3 Pf6xe4 en verder bij *diagram 7*.





Het slaan van de e-pion gaat te ver. Zwart moest rokeren of het paard naar c6 spelen. Na de laatste zet dreigt hij in ieder geval met Pc6-a5 een aanvalsstuk te ruilen. Zonder stukken ontwikkeld kan zwart de vele witte stukken niet de baas. De voorsprong in tijd wordt enorm. De rest duurt niet lang meer: 9. o-o (zelfs 9. Pd2xe4 De7xe4+ 10. Ke1-f1 wint voor wit) Pe4xd2 10. Pf3xd2 o-o 11. Dc3-g3 g7-g6 12. Dg3-c3. De twee lopers doen zwart de das om. Pion(nen) geven voor tijd is de moeite waard om te proberen. Voor de verdediger geldt: het geofferde materiaal bijtijds teruggeven.

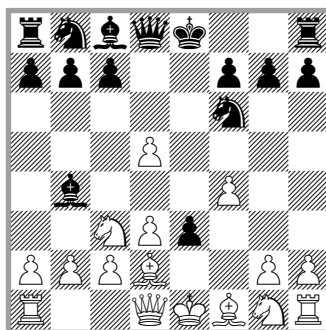


7

### Nieuwe pionoffers

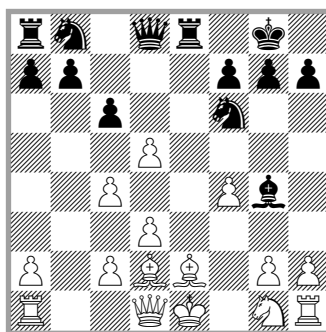
Het tweede partijtje is tussen Schuiten en Morphy en werd gespeeld in 1857 in New York. De zwartspeler was een groot talent. Hij wist als geen ander materiaal te geven voor een voorsprong in tijd (en ervan te profiteren). Het begin kennen we uit de les over de opening in het derde deel: 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 d7-d5 3. e4xd5 e5-e4 4. Pb1-c3 Pg8-f6 5. d2-d3 Lf8-b4 6. Lc1-d2 e4-e3 (zie *diagram 8*).

Met dit tweede pionoffer wordt de e-lijn geopend en wint zwart tijd. Vooral van belang is dat de witte koning voorlopig in het midden wordt vastgehouden.



8

Wit moet het pionoffer aannemen: 7. Ld2xe3 o-o 8. Le3-d2 Lb4xc3 9. b2xc3 (na slaan met de loper wordt veld e3 niet meer bewaakt) 9. ... Tf8-e8+ 10. Lf1-e2 Lc8-g4 (zwart verliest geen tijd met het terugslaan op d5) 11. c3-c4 (ook hier geldt weer dat inhalig zijn wordt gestraft; wit kon beter de druk opheffen met 11. h2-h3 hoewel na 11. ... Dd8xd5 de rokade moet worden opgegeven) 11. ... c7-c6 (zie *diagram 9*; een krachtzet, het witte centrum wordt opgeruimd en de laatste zwarte stukken komen beschikbaar) 12. d5xc6 Pb8xc6 13. Ke1-f1 (zie *diagram 10*).

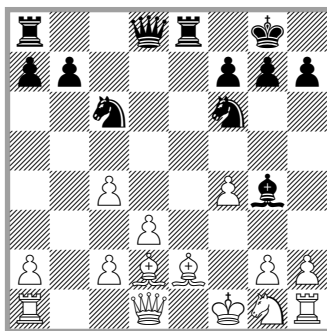


9



## De finale

Pionnen weggeven kan iedereen, een partij uitmaken is wat moeilijker. Paul Morphy was een meester in het winnen van gewonnen stellingen. Met een offer op e2 zet hij een ander kopstuk neer: 13. ... Te8xe2 14. Pg1xe2 Pc6-d4 (wit kan materiaalverlies niet vermijden) 15. Dd1-b1 Lg4xe2+ 16. Kf1-f2 Pf6-g4+ 17. Kf2-g1 Pd4-f3+ (wit wordt keihard aangepakt; hij loopt nu geforceerd mat) 18. g2xf3 Dd8-d4+ 19. Kg1-g2 Dd4-f2+ 20. Kg2-h3 Df2xf3+ 21. Kh3-h4 Pg4-e3 22. Th1-g1 Pe3-f5+ 23. Kh4-g5 Df3-h5 mat.

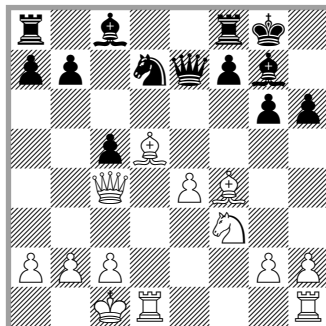


10



## Voorbeeldstellingen

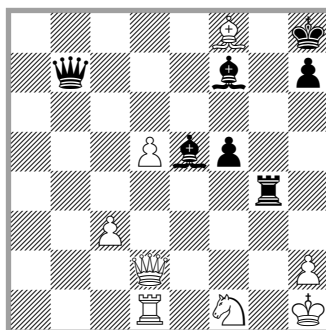
De opgaven bij het eerste hoofdstuk zijn oefeningen met onderwerpen uit het vorige deel. In het vierde deel spelen de voorbereidende zetten: lokken, uitschakelen van de verdediging, richten, jagen en ruimen een hoofdrol. De andere combinatiethema's zijn: onderbreken en blokkeren, de zevende rij en de magneet. Zoek altijd naar ongedekte stukken, stukken op één lijn en stukken die een belangrijke verdedigende functie hebben. In *diagram 11* wordt de dame naar d6 gelokt met 1. Lf4-d6. Na slaan volgt 2. Ld5xf7+ en na uitwijken verliest zwart de kwaliteit op f8. Afrekaanval met als voorbereidende zet lokken.



11

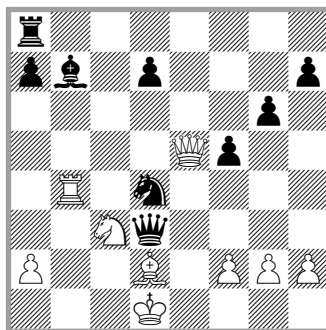
Slechts één hoofdstuk wordt aan de koningsaanval gewijd, maar daarom is die nog niet minder belangrijk. De witte koningsstelling in *diagram 12* ligt al open en aanvalstukken zijn in voldoende mate aanwezig. Alleen de verdedigende dame moet nog worden uitgeschakeld met een hierboven genoemde combinatie.

Zwart kan met 1. ... Le5-d4 de dame van de verdediging van d5 uitschakelen. Er dreigt mat op g1 en na 2. c3xd4 is de damelijng onderbroken zodat zwart met 2. ... Db7xd5 of 2. ... Lf7xd5 mat kan geven.



12

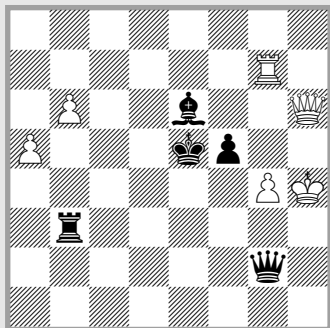
Wie de aanvaller is in *diagram 13* is niet helemaal duidelijk. Zwart is aan zet dus hij moet naar een goede voortzetting uitzien. Voor een winnende aanval heeft hij te weinig stukken. De dame kan de koning naar e1 jagen, maar hoe dan verder? Voor de paardvork op f3 moet de pion op g2 verdwijnen, maar voor slaan heeft zwart geen tijd omdat het paard op d4 hangt. Met een slimme truc kan zwart toch de paardvork voorbereiden: 1. ... Lb7-f3+ 2. g2xf3 Dd3-c2+ 3. Kd1-e1 Pd4xf3+. Ook 2. Kd1-e1 Pd4-c2 mat is geen oplossing voor wit.



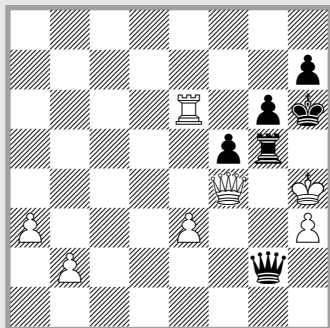
13

# Les 1 Oefeningen

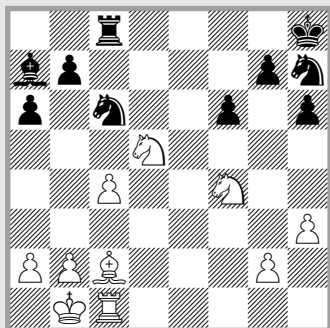
## Oefening 1a: toets vierde deel



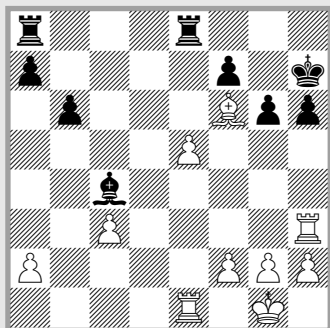
a



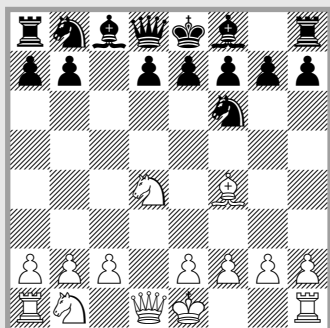
b



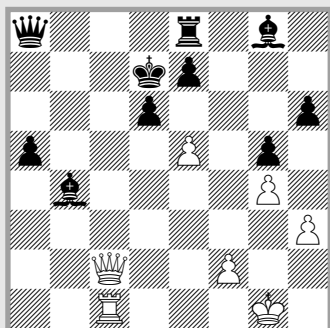
c



d

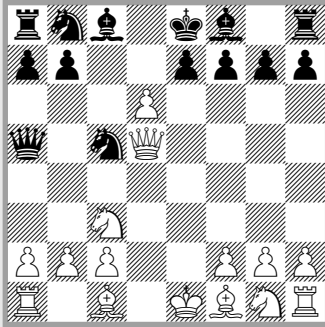


e

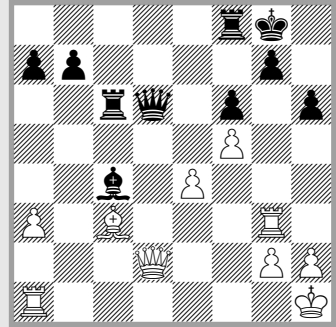


f

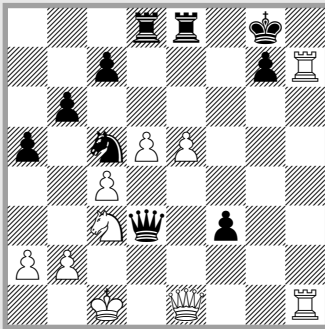
Oefening 1b: toets vierde deel



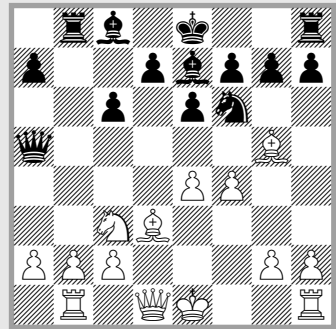
a



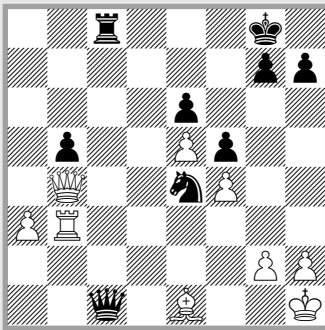
b



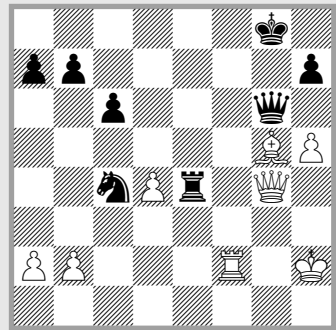
c



d



e



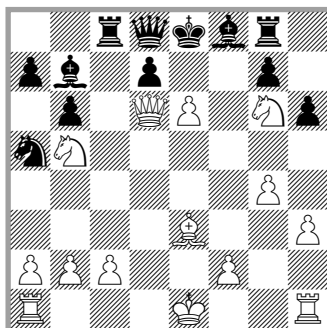
f

## Les 2 Mat in twee

Na de combinatie-oefeningen van het vierde deel uit de opgaven van de vorige lessen, bereiden we ons langzaam voor op de oefeningen in het vijfde deel.

Om je geheugen op te frissen herhalen we bijna alle combinaties die sinds het tweede deel aan de orde zijn gekomen. Dat gebeurt aan de hand van mat-in-twee-opgaven. Dubbele aanval, penning en uitschakelen van de verdediging zijn de drie hoofdvormen waar bijna alle combinaties toe behoren.

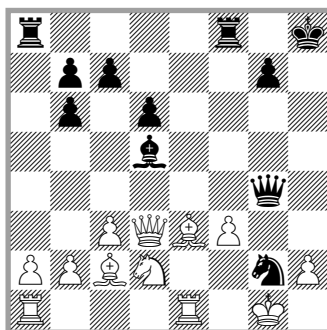
In *diagram 14* zien we twee vormen tegelijk. Wit speelt 1. Dd6xf8+ Tg8xf8 2. Pb5-d6 mat. We herkennen uitschakelen van de verdediging (slaan+ mat) en veldruining.



14

### Pittig

Voor mat in twee kunnen we gebruikmaken van: weg en slaan + mat, blok, de aftrekaanval, de röntgenaanval, het onderbreken, jagen, richten, lokken en ruimen. Te veel om allemaal even te herhalen. Ze komen terug in de opgaven bij deze les en bij de hoofdstukken 4 en 7, waar een mat-in-twee-opgave is toegevoegd (oefeningen 4c en 7c). In *diagram 15* staat een lastige opgave. Zwart kan een aftrekschaak geven, maar omdat de dame in staat, is er toch een probleem. Met slaan op e1 kan zwart de dames ruilen, niet mat zetten. Zwart bereikt mat met 1. ... Pg2-f4+ 2. f3xg4 Pf4-h3. Je ziet dat mat in twee niet altijd gemakkelijk is.

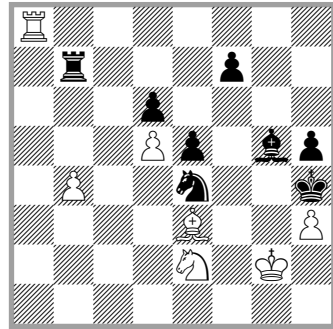


15



### De 'stille' zet

Nieuw in deze les zijn twee vormen van mat in twee die nog niet eerder zijn behandeld. In *diagram 16* heeft zwart zojuist de loper naar g5 gespeeld. Hij wil stukken ruilen om zijn pluspion tot gelding te brengen. Het grote nadeel van de loperzet is de positie van de zwarte koning die geen zet meer kan spelen. Wit heeft weliswaar geen schaak maar hij kan mat dreigen met 1. Pe2-g1. Geen schaak en geen slagzet maar met een enorme dreiging. We noemen de zet een 'stille' zet. Zwart gaat altijd mat: 1. ... Pe4-d2 2. Le3-f2 mat of 1. ... Lg5xe3 2. Pg1-f3 mat.

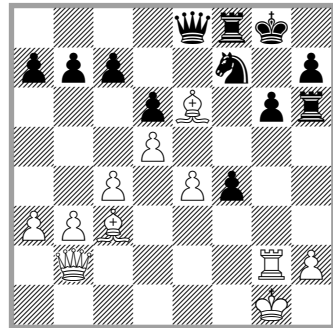


16

### De lange diagonaal

Wit staat oppermachtig in *diagram 17*. De twee lopers vormen een goede compensatie voor de materiële achterstand. Hij kan zelfs met 1. Lc3-g7 materiaal terugwinnen, alleen gaat dan de aanval voor een groot deel verloren. Een goed plan is misschien 1. Db2-c2 gevolgd door 2. Lc3-a1 en 3. Dc2-b2. Alleen duurt dat langer dan twee zetten.

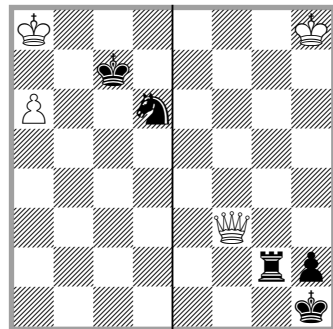
Wit heeft veel beter: 1. Lc3-h8 een gekke maar buitengewoon sterke zet. Er dreigt mat op g7 en zwart kan daartegen helemaal niets uitrichten omdat het paard op f7 staat gepend.



17

### Tempodwang

Een eenvoudige spelregel bij het schaken is dat beide partijen om de beurt moeten zetten. Meestal is dat fijn. Dreigingen kunnen worden gepareerd, stukken worden teruggeslagen. Natuurlijk zijn ook hierop uitzonderingen. De witspeler in *diagram 18* zou dolgraag willen passen na 1. ... Pd6-c8. We zeggen dat wit in tempodwang is. Hij moet zetten maar elke zet leidt tot een catastrofe. Na 2. a6-a7 Pc8-b6 staat wit mat. In het b-gedeelte is de stelling zonder zwarte toren remise. Met toren kan zwart in tempodwang gebracht worden met de zet 1. Df3-e4 en na de gedwongen zet 1. ... Kh1-g1 2. De4-e1 staat zwart mat.



18

a

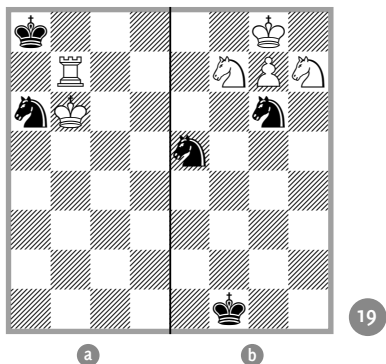
b



### Tempodwang

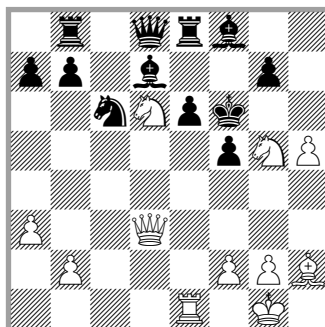
Links in *diagram 19* kan wit het paard niet slaan vanwege pat. Wit moet het pat opheffen met een torenzet. Natuurlijk kan hij het paard winnen met 1. Th7-a7+ maar veel leuker is mat in twee door tempodwang. Alleen de zet 1. Th7-d7 is daartoe geschikt. Vlucht het paard naar b4 dan volgt mat op d8 en op de paardzet naar b8 volgt mat op a7.

Rechts probeert wit zijn g-pion te redden tegen het slaan met een zwart paard. Helaas volgt nu een zeer koude douche. Na 1. ... Pe5-g4 kan wit alleen met een paard spelen: 2. Pf7-g5 Pg4-h6 mat of 2. Ph7-g5 Pg4-f6 mat.



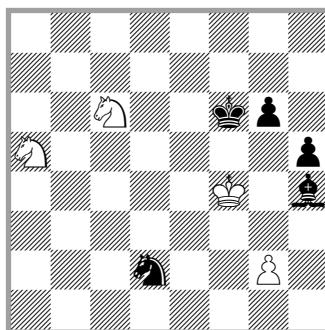
## Voorbeeldstellingen

Zoek bij het maken van de mat in twee opgaven naar een mogelijk matbeeld. Denk logisch na. Beantwoord eerst vragen als: Naar welke velden kan de vijandelijke koning nog spelen? Waar kan ik schaak geven? Welke velden moet ik onder controle houden? Dat levert meer op dan zetjes uitproberen. In *diagram 20* moet de zwarte koning het veld e7 worden ontnomen. Aangezien 1. Te1xe6+ niet werkt moet de e-pion op een andere manier verdwijnen. De witte dame moet op f5 worden geofferd: 1. Dd3xf5+ e6xf5 2. Pg5-h7 mat.



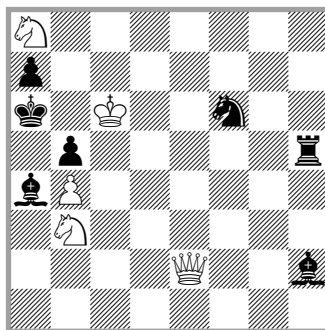
20

De witte koning zit in *diagram 21* in een matnet. De kunst is om hem niet te laten ontsnappen. Hij kan alleen nog naar veld e3. Jammer is dat na 1. ... Lh4-g5+ veld g3 beschikbaar komt. Zwart moet daarom tijd uittrekken voor een stille zet. De juiste zet is 1. ... Lh4-f2 om het veld e3 onder controle te nemen en veld g3 onder controle te houden. De onvermijdelijk matzet is dan weggelegd voor de g-pion. De twee witte paarden staan machteloos tegen 2. ... g6-g5 mat.



21

De stelling in *diagram 22* is erg verwarrend. De stukken staan her en der over het bord opgesteld. De zwarte koning staat al helemaal opgesloten zodat elk schaak ook mat is. Alleen kunnen alle stukken die schaak geven nu nog worden geslagen (1. Pb3-c5+, 1. Pa8-c7+ en 1. Dd3xb5+). Wit kan de loper op h2 slaan, maar na 1. ... La4xb3 is het geen mat. De loper en de toren moeten worden uitgeschakeld. Als we het rijtje langsgaan van uitschakelen van de verdediger, komen we na slaan en wegjagen bij het onderbreken uit. Warempel, de mooiste zet van het hele boekje leidt tot mat in twee: 1. De2-e5. Hoe zwart ook speelt, op de volgende zet staat hij mat.



22

# 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 vijfde deel - *Stap 5: strategie, koningsaanval, eindspel* - leer je over de volgende onderwerpen: pionnendoorbraak en wedren; toreneindspel; open lijn, sterke velden en zevende rij; aanvallen op de rokadestelling van je tegenstander; voorbereidende zetten op aftrekaanval en penning.



9 789021 581897

[www.kosmosuitgevers.nl](http://www.kosmosuitgevers.nl)

**KOS  
M•S**

NUR 481

Kosmos Uitgevers,  
Utrecht/Antwerpen

