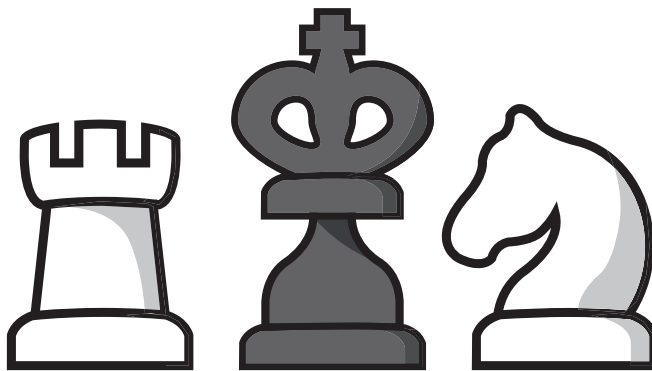


# Winnen met **SCHAKEN**

Leer schaken als een echte grootmeester

Kévin Bordi & Samy Robin



**DELTA**S

# INLEIDING

---

**D**oor voor jou de deur te openen naar dit door ons geliefde universum bieden wij je met dit boek een persoonlijke en unieke benadering van het schaakspel. Wij delen onze verbeelding, onze emoties en onze visie op het spel, in de hoop je mee te voeren op de buitengewone reis die schaken is.

Als kind werden we ondergedompeld in een ketel met schaaktoverdrank en sindsdien laten we ons leiden door een zwart-wit pad. Maar je kan op elke leeftijd in de ban raken van dit spel. Niet gehinderd door stereotypen brengt het verschillende generaties en milieus samen rond één enkel doel: de confrontatie van twee geesten en hun ideeën.

We hebben geprobeerd om deze wereld te desmystificeren, zodat je je deze eigen kan maken. Dit boek zal je begeleiden in je verkenning ervan, terwijl je geleidelijk je grenzen verlegt.

We hebben onze analyses en diagrammen voorzien van kleurcodes om je onderdompeling in het spel te vergemakkelijken. Zodra je de regels kent, zal je de sleutels en trucs ontdekken die toegang verschaffen tot de persoonlijkheid van elk stuk van het schaakbord. Als je het spel eenmaal onder de knie hebt, ben je klaar om te jongleren met tactieken, matpatronen en de bijbehorende oefeningen om je wedstrijden pittiger te maken. De didactische partijen zullen dan op het juiste moment komen om deze eerste vaardigheden te testen door de ogen van kampioenen. Om een goede afloop te verzekeren hebben we ten slotte een eindspelprogramma op maat samengesteld.

We wensen je een geweldig avontuur!

# INHOUD

---

<b>DE SPELREGELS EN DE NOTATIE</b> .....	4
Het schaakbord.....	5
Stukken verplaatsen.....	6
De rokade.....	12
De resultaten van een partij.....	13
De schaaknotatie.....	17
De kleurcode.....	19
<b>ONDERDOMPELING</b> .....	20
De tien geboden van het schaken.....	21
Drie pijlers om te beginnen.....	22
Narrenmat.....	26
Herdersmat.....	27
De techniek van het trappetjesmat.....	30
<b>HET MATERIEEL EVENWICHT</b> .....	33
Identiteit van de stukken.....	34
Ruilen.....	35
<b>DE TACTIEK</b> .....	40
De vork.....	42
De penning.....	46
De röntgenaanval.....	50
Aftrekaanval en aftrekschaak.....	54
Het uitschakelen van de verdediger.....	58
Weglokken.....	62
Een stuk insluiten.....	66
De tussenzet.....	70
De combinaties om remise te bereiken: eeuwig schaak en pat.....	74
De minorpromotie.....	78
<b>TIEN MATPATRONEN OM TE KENNEN</b> .....	82
Mat achter de paaltjes.....	84
Mat op h7.....	88
Damiano-mat.....	92
Mat op g7.....	96
Het mat van Lolli.....	100
Epaulettenmat.....	104
Arabisch mat.....	108
Bodens mat.....	112
Stikmat.....	116
Zeekadettenmat.....	120
<b>DIDACTISCHE PARTIJEN</b> .....	124
De Italiaanse partij.....	126
De Franse verdediging trotseren.....	132
De Scandinavische verdediging.....	138
Scandinavisch: een pion opofferen.....	143
Omgaan met het Londense systeem.....	149
De Caro-Kann-verdediging.....	154
<b>HET EINDSPEL</b> .....	160
Mat zetten met koning en dame tegen koning.....	162
Mat zetten met koning en toren tegen koning.....	166
Alles over pionnen.....	170
Koning en pion tegen koning.....	176
Goed om te weten.....	185
Conclusie.....	191

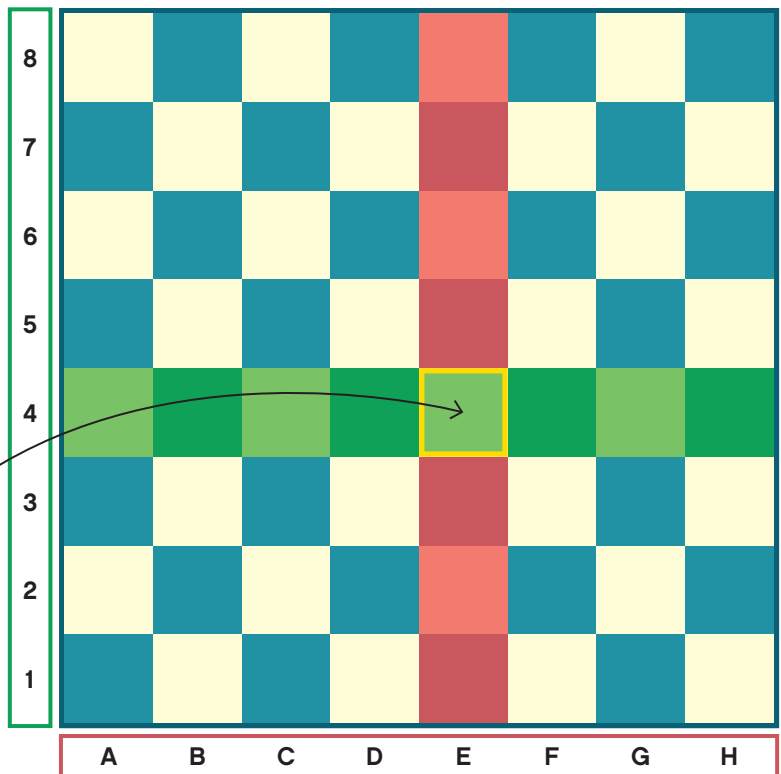
# HET SCHAAKBORD

**S**chaken zonder schaakbord is als tennissen zonder net! Het is dus van essentieel belang dat je de geometrie van het speelveld beheerst. Het schaakbord is een bord van acht bij acht gekleurde vierkanten met een perfecte afwisseling van wit en zwart.

Het veld rechtsonder in de hoek moet altijd wit zijn, zodat de dame van elke kant steeds op haar eigen kleur begint.

Heb je je altijd afgevraagd hoe het komt dat sterke spelers geblinddoekt kunnen spelen – dus blind kunnen schaken? Het antwoord is heel eenvoudig: ze beschikken niet alleen over talent, vaardigheid en ervaring, maar kennen ook de naam van elk veld van het schaakbord. Aan elk veld op het bord is namelijk een unieke coördinaat toegekend, bestaande uit de letter van de lijn en het nummer van de rij.

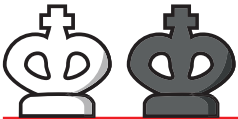
De rijen komen overeen met de horizontale lijnen van het schaakbord en zijn genummerd van een tot acht. In het diagram hiernaast is de vierde rij groen gemarkeerd als voorbeeld.



Het gele veld dat zich op het snijpunt van de e-lijn en de vierde rij bevindt, is dus logischerwijs het veld e4.

De verticale banen op het schaakbord worden lijnen genoemd en hebben allemaal een alfabetische aanduiding van a tot h. Hier is de e-lijn rood gemarkeerd.

# STUKKEN VERPLAATSEN



## DE KONING

**Aantal: 1**

**Waarde: onbepaald**

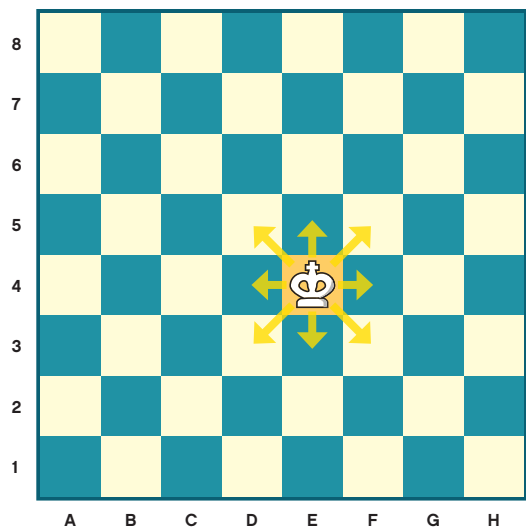
We hadden ook kunnen beginnen met de dame, maar door haar vele bewegingen is zij complexer dan de koning en zijn slakkengang. Laten we dus van gemakkelijk naar moeilijk gaan.

De waarde van de koning wordt niet in punten gemeten, omdat hij het enige stuk is dat niet geslagen kan worden. Zijn verantwoordelijkheid om schaak te overleven en vooral om mat te voorkomen is al zwaar genoeg! Als een dame wier vleugels zijn afgeknipt, heeft de koning de luxe dat hij zich in alle richtingen mag bewegen, maar... slechts met één veld tegelijk.

**'GEEN ENKELE PRIJS  
IS TE HOOG VOOR  
DE SCALP VAN DE  
VIJANDELIJKE KONING.'**



**Alexander Koblenz**



Zijn het de jaren die tellen? We stellen ons koningen vaak met lange witte baarden voor, en ook in het schaken gaan ze nooit ergens heen zonder hun wandelstok... met één uitzondering. Ze kunnen zich, hooguit eenmaal per spel, teleporteren dankzij de zogenaamde **rokade** (zie bladzijde 12). Deze speciale zet garandeert de koning – althans voor een tijdje – een versterkte vesting.

Ten slotte hebben koningen, net als alle andere stukken, het recht om vijanden te vangen die zich zonder bescherming te dichtbij wagen. Om dit te doen verplaatsen ze zich gewoon naar het veld waar hun toekomstige prooi zich bevindt en verwijderen ze die van het bord.



# DE PIONNEN

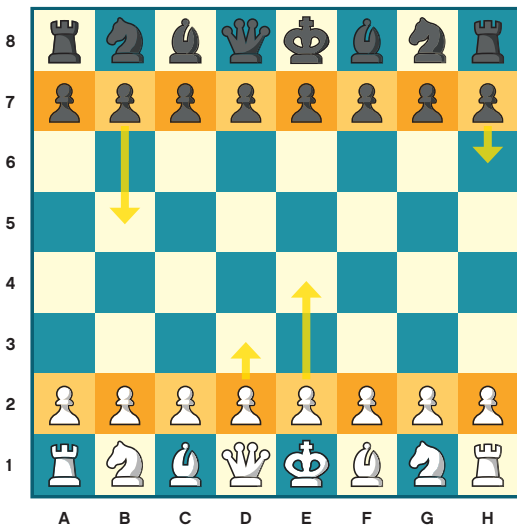
**Aantal: 8**

**Waarde: 1 punt**

De vesting die we net noemden, wordt beschermd door de meest loyale dienaren van de koning: de pionnen. Elke speler heeft acht kleine soldaatjes en hoewel ze slechts één punt waard zijn, mag je ze ze nooit onderschatten.

Zoals de achttiende-eeuwse Franse kampioen François Philidor terecht verklaarde: 'De pionnen zijn de ziel van het schaakspel.' Hun aantal compenseert hun beperkte bewegingsvermogen en ze hebben een even unieke als buitengewone kracht: **promotie!**

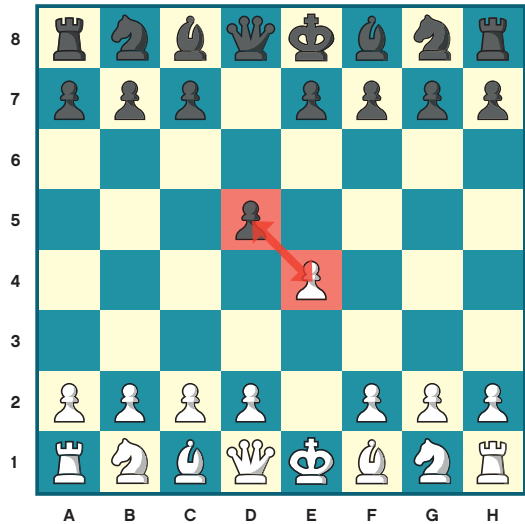
Maar voor we dit talent uitleggen, kijken we eerst even naar de manier waarop ze op het schaakbord bewegen:



Als algemene regel geldt dat pionnen alleen recht vooruit kunnen en slechts met één veld tegelijk. Maar er is één uitzondering: vanaf hun beginveld kunnen ze twee velden vooruit. Dit is geen verplichting, maar een extra mogelijkheid.

Pionnen zijn de enige onruststokers op het schaakbord die niet achteruit kunnen bewegen! Denk dus twee keer na voor je een aanval begint: met hen is er geen weg terug!

De pionnen, die niets doen zoals de andere stukken, zijn ook de enige die niet op dezelfde manier slaan als ze bewegen.

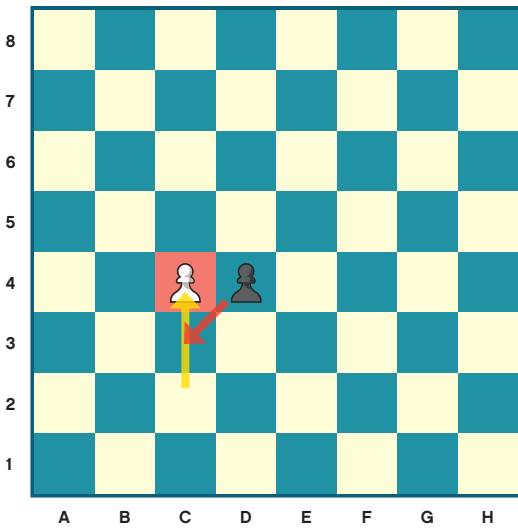


Pionnen slaan altijd diagonaal en slechts één veld vooruit, zowel naar links als naar rechts. In de stelling van het diagram kunnen de twee rode pionnen elkaar dus slaan.

Bovendien zijn pionnen geen kannibalen die alleen elkaar opeten; hun magen zijn klaar om elk stuk te ontvangen, hoe machtig ook, dat zo dom is om binnen het bereik van hun hoektanden te staan.

Alsof dat nog niet genoeg is, is er nog een laatste atypische regel, die meer ervaren spelers soms zelfs vergeten: het zogenaamde 'en passant slaan'.

De pionnen mogen namelijk een bijzondere zet doen die alleen werkt tegen hun medepionnen en op voorwaarde dat die hun oorspronkelijke veld verlaten.



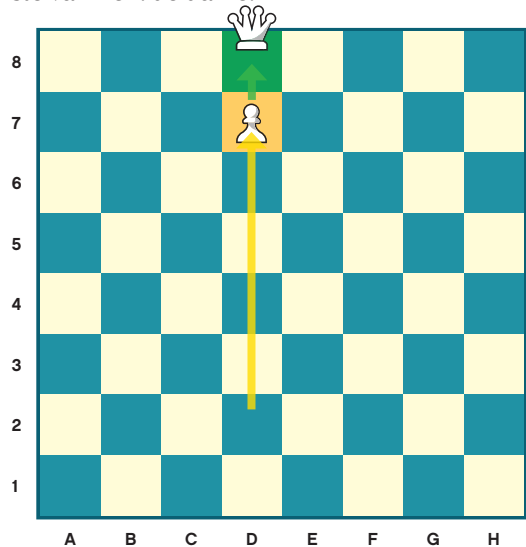
De witte pion is zojuist twee velden opgeschoven en staat nu naast zijn vijandelijke broer. Merk op dat als hij één veld eerder gestopt was, zijn zwarte tegenhanger hem bij de volgende zet zou kunnen slaan. De witte pion is dus **een veld gepasseerd waar hij geslagen kon worden**, wat zwart de gelegenheid geeft ‘en passant’ te slaan. Om dit te doen beweegt de zwarte pion naar het veld c3 terwijl de witte pion van het bord wordt gehaald. **Deze aanval, die nu geen geheimen meer voor je heeft, is alleen mogelijk in de zet die volgt op de eerste beweging van de pion van je tegenstander.**

⊗ *Onder geen beding mag je eerst iets anders spelen en dan een paar zetten later zeggen: ‘Nu zou ik je graag en passant willen slaan.’*

Je mag de en-passantregel alleen toepassen als je er meteen gebruik van maakt. Wacht je er een zet mee, dan is het te laat: je mag dan niet meer en passant slaan! Je mag de regel ook niet toepassen als je tegenstander zijn pion vanuit de beginpositie slechts één veld naar voren heeft gespeeld.

Zoals beloofd is het na al dit harde werk tijd om de superkracht van pionnen uit te leggen: **de promotie**.

Je zou ook kunnen zeggen ‘op basis van verdienste’, aangezien ze het parcours van een pion beloont die de laatste rij van het schaakbord bereikt (de eerste rij voor zwart en de achtste voor wit). Hij kan dus logischerwijs niet meer vooruit, maar hij valt ook niet domweg in de leegte. Deze marathonloper wordt beloond voor zijn gevaarlijke tocht met het recht om **zichzelf te transformeren in een stuk naar keuze** (behalve de koning). Zo transformeert hij zichzelf meestal in de machtigste van hen: de dame.



De pion wordt van het bord verwijderd en vervangen door een dame op zijn promotieveld. Het is dus mogelijk om tot negen dames van jouw kleur op het bord te hebben (de oorspronkelijke dame plus acht gepromoveerde pionnen)!

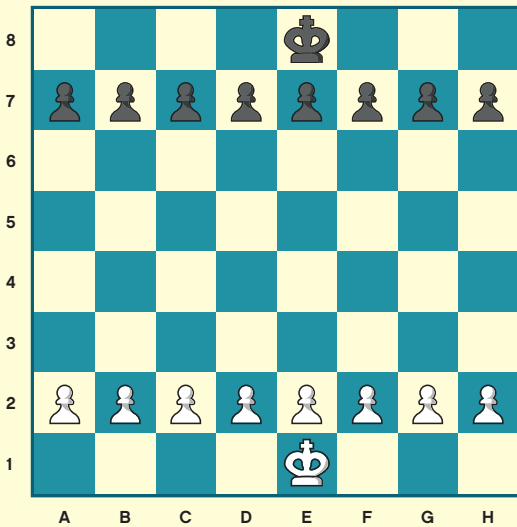
**‘PIONNEN MAKEN NIET ALLEEN DE SCHETS VOOR HET HELE SCHILDERIJ. ZE ZIJN OOK DE FUNDERING VAN ELKE POSITIE.’**



Anatoli Karpov

Nu je de bewegingen van de koning en de pionnen onder de knie hebt, kan je al spelen en de subtiliteiten van de koning en de pionnen leren kennen door pionnegevechten te houden!

Bij deze manier van spelen maak je geen gebruik van de andere stukken. Het doel is om een pion te promoveren. De eerste speler die daarin slaagt, wint het spel. Deze oefening is niet alleen leuk, maar ook zeer nuttig en aan te bevelen, zelfs voor ervaren spelers!



Net als in het klassieke schaakspel begint wit; aarzel niet om je koning te spelen om de opmars van je pionnen te helpen.

Laten we van de gelegenheid gebruikmaken om nog een laatste punt te verduidelijken: in tegenstelling tot bij dammen is slaan niet verplicht bij schaken. Het koningsspel garandeert je een totale vrijheid in de keuze van je vangsten.

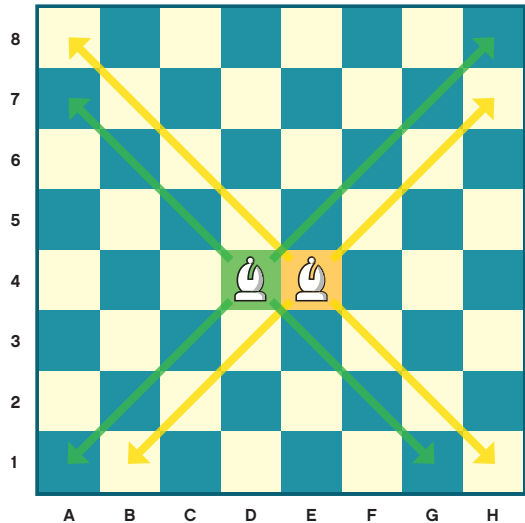


## DE LOPERS

**Aantal: 2**

**Waarde: 3 punten**

Elke zijde heeft een wit- en een zwartveldige loper. Hun bijzonderheid is dat ze slechts de velden van één kleur kunnen bestrijken. De loper mag een onbeperkt aantal velden bewegen, zolang hij zich maar via de diagonalen verplaatst en er niets in de weg staat!



De waarde van lopers is drie punten (net zoals paarden), het equivalent van drie pionnen. Ze zijn op hun machtigst wanneer ze samenwerken; soms lukt het ze zelfs om de vijandelijke koning te slaan.

De lopers slaan de stukken van de tegenstander door eenvoudigweg naar hun veld te gaan. Vervolgens verwijderen ze het slachtoffer van het bord en nemen ze zijn plaats in.