

THINKERS PUBLISHING **kondigt een gloednieuwe** **publicatie aan:**

Leer schaken **in 10 lessen** **door** **Paul van der Sterren**

Het schaakspel wordt beschouwd als het moeilijkste bordspel. Het stereotiepe beeld is bij iedereen bekend.

Twee spelers zitten, in diep gepeins, tegenover elkaar. De stelling staat vol stukken en ze vliegen alle richtingen uit, terwijl rechts de schaakklok de seconden weg tikt.

Thinkers Publishing en zijn auteur, de Nederlandse grootmeester Paul van der Sterren, hebben deze moei-

lijke materie gebundeld in 10 lessen. Op een logische en aangenaam duidelijke manier worden het bordspel en zijn elementen voorgesteld.


Dit boek is bestemd voor alle leeftijden en mensen die graag de schaakstukken voor het eerst ter hand willen nemen!

Paul van der Sterren was tweemaal kampioen van Nederland.

ISBN: 9789492510051 Gepubliceerd in December 2016

Leer schaken in 10 lessen


Leer schaken in 10 lessen is een leerboek waarin op een heldere en overzichtelijke manier eerst de regels van het schaakspel worden uitgelegd en vervolgens inzicht wordt gegeven in hoe het spel in de praktijk werkt. En passant leert u het typische schaakvocabulaire kennen en ontdekt u wat er wordt bedoeld met termen als strategie en tactiek, opening en eindspel, aanval en verdediging en al die andere ietwat geheimzinnige begrippen die als een aura om het schaakspel heen hangen en die het ook voor de niet-schaker een bepaalde romantische aantrekkingskracht geven. Of u nu echt wilt leren schaken of alleen maar eens wil begrijpen wat het spel zoal inhoudt, in dit boek vindt u een ideaal startpunt.



Paul van der Sterren (1959) was jarenlang een van de beste schakers van Nederland. Hij veroverde de grootmeesterstitel, werd twee keer nationaal kampioen en maakte acht keer deel uit van het Nederlands olympiadeteam. Sinds hij in 2001 zijn professionele carrière beëindigde schreef hij verschillende goed door het publiek ontvangen boeken, waaronder de driedelige serie De wereld van de schaakopening (in het Engels verschenen als Fundamental Chess Openings), Zwart op wit en Trug in het strijdperk.

Leer schaken in 10 lessen
Paul Van der Sterren

Leer schaken in 10 lessen
Paul Van der Sterren



THINKERS PUBLISHING www.thinkerspublishing.com

Thinkers Publishing 2016



www.thinkerspublishing.com

88 pagina's – € 19,-

Inhoud

Inleiding	6
Deel 1 De regels	7
Les 1 Het bord en de stukken	8
Les 2 Het doel van het spel	23
Deel 2 De techniek	29
Les 3 De notatie	30
Les 4 De eerste schaaktechnische problemen	33
Les 5 De waarde van de stukken	45
Les 6 Een agressieve opening	53
Les 7 Een voorzichtige opening	67
Les 8 Het eindspel	75
Les 9 De eindspelstudie	81
Les 10 En wat nu?	83
Antwoorden	85

Inleiding

Het schaakspel is een van de oudste spelen die de mensheid kent en wordt over de hele wereld beoefend. Het kan worden gespeeld voor de gezelligheid, voor de spanning, voor de kick van het winnen en om duizend andere redenen. Het is aan de ene kant moeilijk, want niemand speelt het perfect (zelfs computers niet, al vegen die tegenwoordig iedere mens zonder pardon van het bord), maar aan de andere kant ook weer niet, want wie zich even kwaad maakt heeft de regels van het spel vrij snel onder de knie.

Met het uiteenzetten van die regels zullen we dit boek beginnen. Wie ze begrepen heeft kan schaken. Daarna zal ik proberen de lezer wat eerste instructies te geven en hem of haar in te wijden in wat elementaire begrippen en vaktermen die het schaakspel met een voor de leek misschien wat mysterieuze aura omgeven. Wie ze kent kan schaakliteratuur lezen en begrijpen. Ondertussen leg ik de lezer af en toe een kleine opgave voor om de verworven kennis te testen. Ten slotte zal ik een poging doen om te verklaren waarom die schaakliteratuur eigenlijk bestaat, waarom ze zo omvangrijk is en wat ze voor de beginnende schaker kan betekenen. Wie zover komt zonder dit boek in de prullenmand te hebben gegooid zal de smaak voor het schaakspel te pakken hebben en zich mét die literatuur verder willen ontwikkelen.

En de ruimte voor die verdere ontwikkeling is immens. ‘Het schaakspel is een meer waarin een mug kan baden en een olifant kan verdrinken’ zegt een oud Indiaas preekwoord. Het is misschien wel de grootste charme van het schaakspel dat zelfs een wereldkampioen er nooit op raakt uitgeleerd.

Maar laten we bij het begin beginnen.

Paul van der Sterren, december 2016

Deel 1



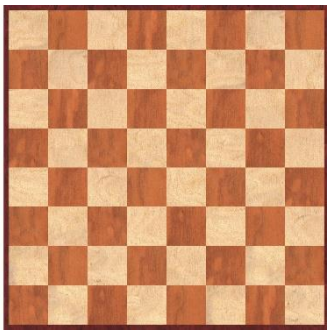
De regels

Leer schaken in 10 lessen

Les 1

Het bord en de stukken

Het schaakspel wordt gespeeld op een schaakbord, door twee spelers, die bij het begin van de partij ieder de beschikking hebben over 16 schaakstukken. Het bord ziet er zo uit:



Een afbeelding als deze heet in schaaktaal een diagram.

Het bord is een vierkant van 8 bij 8 velden, die om en om wit en zwart zijn. In de praktijk is er overigens geen sprake van puur wit en echt zwart, maar zijn de witte velden eerder gebroken wit, soms op het gele of lichtbruine af en zijn de zwarte velden eerder donkerbruin of zelfs groen. Je zou het daarom ook heel goed over lichte en donkere velden kunnen hebben en in sommige talen gebeurt dat ook, maar in het Nederlands zijn wit en zwart de algemeen gebruikelijke termen en daar houd ik mij aan.

Het bord moet zo worden neergelegd dat het hoekveld rechts van beide spelers wit is. Slechte films waarin een schaakscène voorkomt zijn onder andere te herkennen aan het feit dat het bord vaak verkeerd om ligt, dus met een zwart veld rechtsonder.

Ook de stukken zijn wit en zwart, d.w.z. net als de velden van het schaakbord in de praktijk eerder licht en donker, maar de Nederlandse schaakterminologie houdt het ook hier, heel zwart-wit, bij de traditionele aanduidingen wit en zwart.

Hetzelfde geldt trouwens voor de twee spelers zelf. Zodra er geloot is voor de kleur ("jij hebt wit") wordt degene die met de witte stukken speelt de witspeler genoemd of kortweg wit en de zwartspeler zwart.

De 16 stukken waarover iedere speler beschikt zijn als volgt onderverdeeld:

1	Koning		
1	Dame		
2	Torens		
2	Lopers		
2	Paarden		
8	Pionnen		

Die 32 stukken worden bij het begin van iedere partij op het bord opgesteld volgens een vaste beginstelling.

Het bord en de stukken

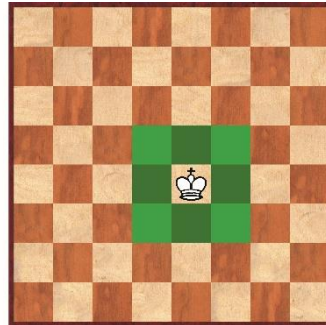


Vanuit deze beginstelling doen wit en zwart om de beurt een zet totdat de partij is afgelopen. Wie aan zet is móet een zet doen, het is niet mogelijk om te passen. Wit doet altijd de eerste zet.

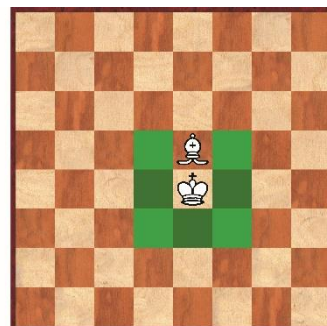
Hoe gaat dat nu, een zet doen? Een zet doen betekent een eigen stuk verplaatsen. De witspeler mag enkel zetten doen met de witte stukken en de zwartspeler enkel met de zwarte. Dit verplaatsen kan ofwel een verplaatsing zijn naar een leeg veld (er mogen nooit meerdere stukken op één veld staan) ofwel naar een veld waarop een stuk van de tegenstander staat, een stuk van de andere kleur dus. Dit heet een stuk *slaan*. Het stuk waarmee gezet wordt gaat dan op het veld staan waar het geslagen stuk op stond. Het geslagen stuk wordt van het bord verwijderd.

De manier waarop de stukken worden verplaatst hangt van het 'soort' stuk af. Ieder stuk heeft zijn eigen specifieke mogelijkheden, zijn eigen actieradius. We zullen ze om beurten behandelen, te beginnen met de koning.

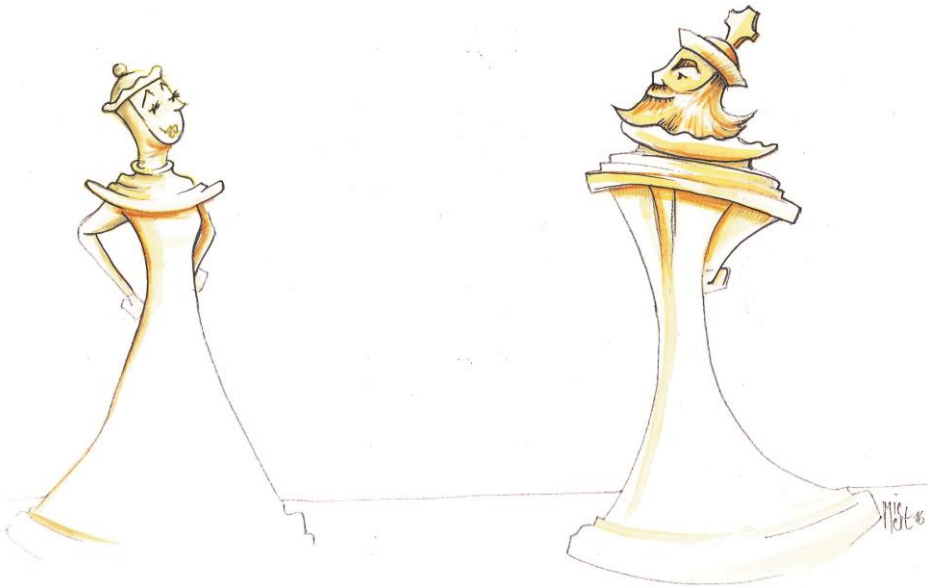
De koning



De koning, die een aparte plaats onder de stukken inneemt (waarover later meer), mag in alle richtingen één veld worden verplaatst. In het diagram zien we alle velden groen gemarkeerd waaruit een koning de keus heeft in een situatie waarin hij onbelemmerd is in zijn bewegingen. Staan er op de gemarkeerde velden andere stukken dan kan de koning die in principe slaan als ze van de kleur van de tegenpartij zijn en is er dus feitelijk geen sprake van een belemmering. Maar als ze van zijn eigen kleur zijn dan is dit veld voor de koning niet toegankelijk.



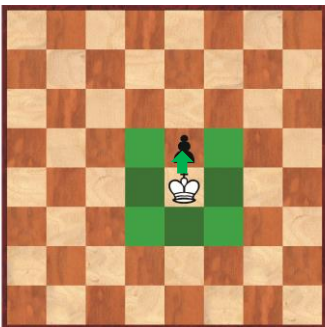
Leer schaken in 10 lessen



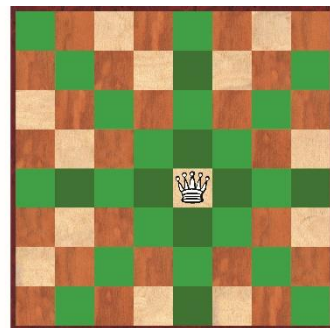
In deze situatie, of, in zuivere schaakterminologie: in deze *stelling*, kan de witte koning naar alle velden die in het vorige diagram zijn gemarkeerd, behalve naar het veld waar de witte loper staat.

De dame

De dame heeft een veel grotere actieradius.



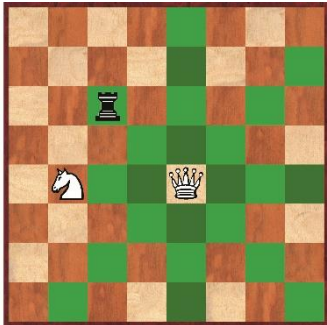
In deze stelling *kán* de witte koning, als hij dat wil, de zwarte pion slaan. Het hoeft niet – slaan is in het schaken niet verplicht.



Net als de koning mag de dame zich in alle richtingen bewegen, mits ze daarbij een rechte lijn volgt, horizontaal, verticaal of diagonaal. Maar de dame mag veel verder dan slechts één veld. Als er geen belemmeringen zijn is ieder veld op de in het diagram getoonde

Het bord en de stukken

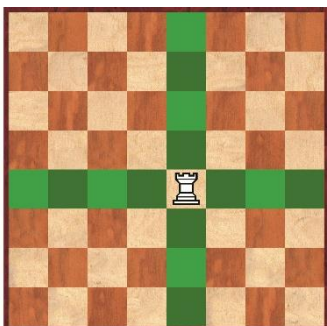
lijnen voor de dame beschikbaar. Staat er ergens op een van deze lijnen een ander stuk, dan is dat een belemmering zoals hierboven bedoeld en vallen er dus een of meerdere potentiële velden voor de dame weg.



De witte dame kan niet voorbij de zwarte toren, maar ze kan die toren wel slaan. Ook kan de dame niet over haar eigen paard heen en ook het veld waarop het paard staat is niet toegankelijk.

De toren

De toren is minder mobiel dan de dame.



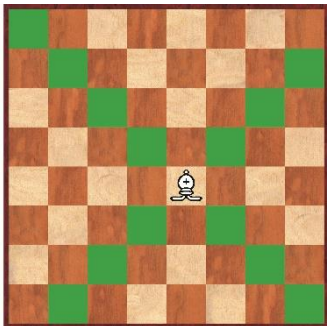
Voor de toren staan alleen de velden op de horizontale en de verticale lijnen, gezien vanuit het veld waarop hij staat, ter beschikking, niet de velden op de diagonalen, zoals dat bij de dame wél het geval is. Voor het slaan van of belemmerd worden door andere stukken binnen zijn actieradius geldt hetzelfde als voor de dame. Een vijandelijk stuk kan worden geslagen, maar de toren kan er niet overheen. Een stuk van de eigen kleur kan niet worden geslagen en de toren kan er ook niet overheen.

Leer schaken in 10 lessen



De loper

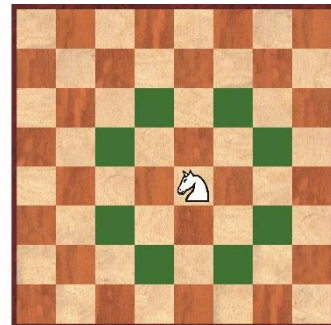
De loper daarentegen beweegt zich juist alleen maar over de diagonalen.



Een loper kan dus nooit vanaf een wit veld naar een zwart of andersom. De loper die op een wit veld begint blijft zich zolang hij in het spel is enkel over de witte velden bewegen en de loper die op zwart begint blijft op de zwarte velden. Voor het slaan van of belemmerd worden door andere stukken binnen zijn actieradius geldt hetzelfde als voor dame en toren.



Het paard

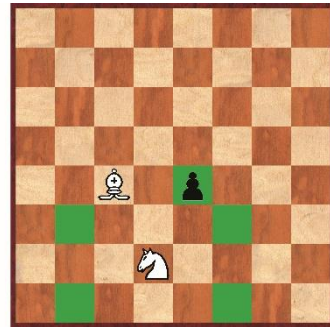


De gang van de paarden is totaal anders als die van alle andere stukken. Dame, toren en loper mogen op hun verticale, horizontale of diagonale lijnen zover gaan als ze kunnen of willen. Een paard daarentegen heeft slechts één mogelijke beweging en die gaat niet over een rechte lijn. Ook mag een dame, een toren of een loper nooit voorbij een stuk dat 'in de weg staat' (voor de koning geldt dit niet omdat hij zich maar één veld mag verplaatsen). Het paard echter *springt* en wordt daarbij niet gehinderd

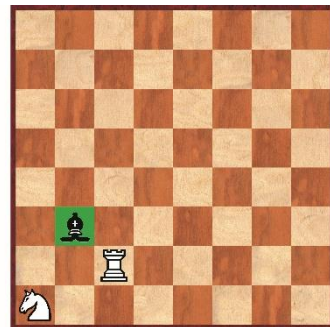
Het bord en de stukken



door andere stukken. Als je de beweging van het paard zou moeten omschrijven zou je er iets van maken als 'het paard gaat twee velden horizontaal of verticaal en dan één veld naar links of naar rechts gezien vanuit diezelfde horizontale of verticale beweging. Maar in feite *gaat* het paard niet via die route, maar *springt* het van het ene veld naar het andere. Het paard springt dus ook over andere stukken heen. Zijn route kan niet worden geblokkeerd, want hij heeft geen route. In het Duits is het woord voor dit schaakstuk zelfs op dit kenmerk gebaseerd: Springer. Zoals uit het diagram valt op te maken staan een paard maximaal 8 velden ter beschikking. Dat aantal vermindert als het paard dicht bij de rand van het schaakbord staat, omdat enkele van zijn potentiële velden dan buiten het bord vallen.

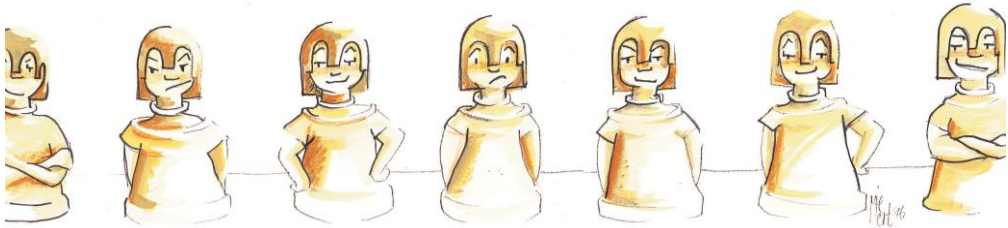


In deze stelling heeft het witte paard slechts vijf mogelijke zetten. Er zijn vier lege velden beschikbaar en er is één veld waar het paard de zwarte pion kan slaan.



Het meest ongunstig in dit opzicht zijn de vier hoekvelden. In dit diagram zou het witte paard sowieso maximaal maar twee velden hebben waar het naartoe kan, maar in dit geval staat er op een van die velden ook nog eens een toren van de eigen kleur en kan het paard daar dus niet heen. Wel kan het paard de zwarte loper slaan.

Leer schaken in 10 lessen



De pion

Ten slotte zijn er de acht pionnen waarover beide spelers in de beginstelling beschikken. Niet alleen het aantal, maar ook de zeer geringe bewegingsvrijheid van deze, de kleinste stukken in het schaakspel, herinnert ons aan hun nederige afkomst. In het oorlogsspel dat het schaken oorspronkelijk was, waren alle andere stukken officieren (een term die tot in het midden van de twintigste eeuw volop gebruikt werd, maar inmiddels als schaakterm vrijwel is uitgestorven) en waren de pionnen het 'gewone' volk, het voetvolk. Dit verschil in status is zelfs nu nog merkbaar in de schaakterminologie, want hoewel we het tot nu toe in overeenstemming met het algemeen spraakgebruik gehad hebben over 'de schaakstukken' worden in schaaktaal alleen de *andere* stukken zo genoemd. Een schaker heeft het tegenwoordig dan wel niet meer over officieren en het gewone volk,

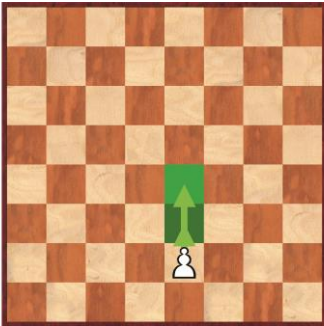
maar hij maakt nog wél onderscheid tussen stukken en pionnen.

Strikt genomen gaat het zelfs nog verder: de koning staat boven alle andere stukken en wordt gewoon koning genoemd, maar dame en toren worden 'zware' stukken genoemd, terwijl looper en paard 'lichte stukken' zijn. Alleen de pion is gewoon de pion. Voetvolk heeft nog altijd geen naam.

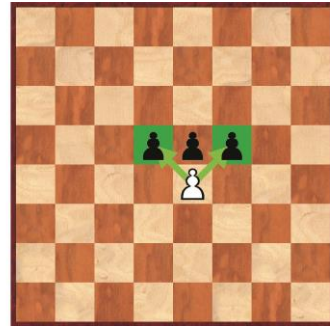
Toch zijn er met de pion een paar bijzondere dingen aan de hand.

De standaardzet van de pion is één veld vooruit. Dat is dus inderdaad maar een heel beperkte actieradius, veel kleiner dan die van de *stukken*. Maar hierop zijn twee uitzonderingen en die maken het leven van een pion toch interessant. Ten eerste mag iedere pion als hij nog op zijn beginveld staat (en dus nog niet eerder in de partij een zet gedaan heeft) en zijn weg niet door andere stukken wordt versperd, naar keuze één of twee velden vooruit.

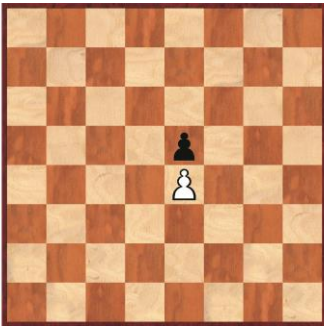
Het bord en de stukken



Ten tweede is de pion het enige schaakstuk dat anders slaat dan hij gaat. Als zijn weg vooruit wordt geblokkeerd kan de pion niet verder.

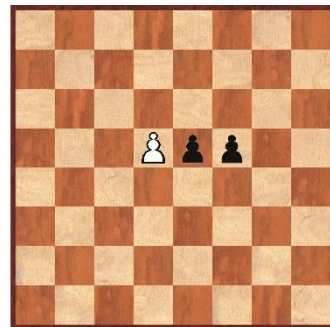


In deze stelling kan de witte pion niet vooruit, maar hij kan wél zowel schuin naar linksvoren als schuin naar rechtsvoren een van de zwarte pionnen *slaan*. Slaat hij 'naar links' dan komt de stelling er zo uit te zien:



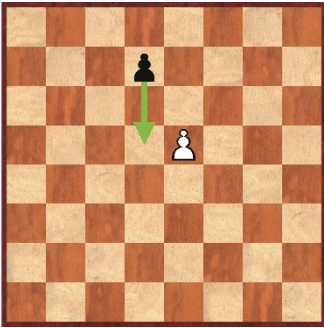
In dit diagram kunnen beide pionnen geen zet doen. Ze zijn geblokkeerd.

Maar staat er een stuk (of pion) van de tegenstander op een van de twee velden schuin vóór de pion, dan mag die dat stuk (of die pion) *slaan*.



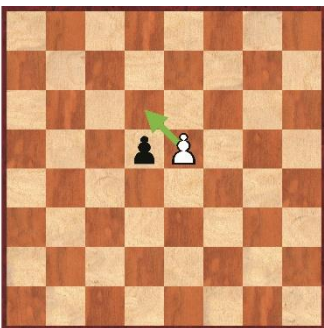
Maar alsof dit nog niet vreemd genoeg is, is er één merkwaardige uitzondering op deze regels.

Leer schaken in 10 lessen

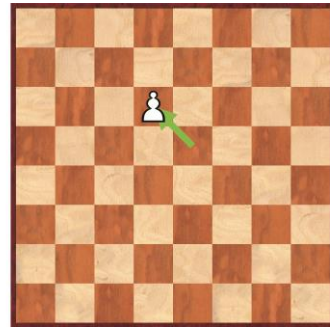


Wie het voorgaande begrepen heeft zal inzien dat als de zwarte pion in deze stelling één veld naar voren gaat, hij geslagen kan worden door de witte pion. Nu is het zo dat als een pion die zijn eerste zet doet (zoals in dit diagram noodzakelijkerwijs het geval is, want de zwarte pion staat nog op zijn beginveld en heeft dus nog niet eerder een zet gedaan) door een vijandelijke pion geslagen kan worden wanneer hij één veld vooruit zou gaan, hij ook en op precies dezelfde manier geslagen kan worden als hij twee velden naar voren gaat.

Dus als in dit geval de zwarte pion twee velden naar voren gaat:



dan kan hij op dezelfde manier geslagen worden als wanneer hij maar één veld naar voren was gegaan. Dat levert dan de volgende stelling op:



De zwarte pion is verdwenen en de witte pion staat op het veld waar hij ook zou zijn terechtgekomen als de zwarte pion slechts één stapje naar voren gedaan had en geslagen was.

Dit heet *en passant* slaan, dus 'in het voorbijgaan' slaan. Het is alleen toegestaan als de slaande partij onmiddellijk van zijn recht gebruik maakt, dus op de eerste zet nadat zwart de bewuste pionzet gedaan heeft. De slaande partij (wit in dit geval) kan niet eerst nog even elders op het bord een andere zet doen en daarna alsnog *en passant* slaan. Wordt de zwarte pion niet onmiddellijk geslagen dan is hij veilig.

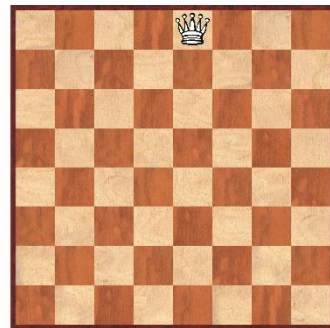
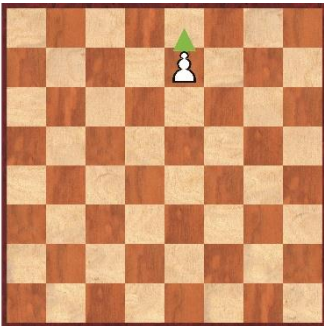
Nog bijzonderder is echter wat er met een pion gebeurt als hij zover naar voren weet te komen dat hij de overkant van het bord bereikt.

Het bord en de stukken



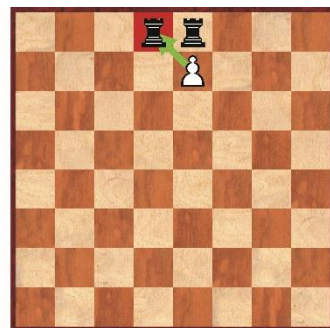
dus mogelijk dat iemand twee dames, drie torens of vier lopers heeft.

De witspeler hoeft hier niets voor te doen, behalve bekend te maken tot welk stuk de pion promoveert en vervolgens het gekozen stuk ergens vandaan zien te halen en het op het promotieveld zetten (in de praktijk betekent dit dus dat het handig is om wat extra spelmateriaal bij de hand te hebben). De pion verdwijnt van het bord en kan van een welverdiend pensioen gaan genieten. Na promotie tot dame ziet de stelling er dan zo uit:



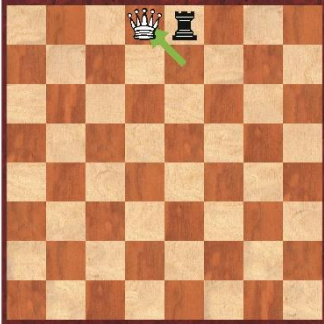
De pion kan ook promoveren als hij daarvoor een stuk van de tegenstander moet slaan.

Gaat de witte pion hier naar voren dan spreken we van promotie. Een pion die promoveert houdt op een pion te zijn. De pion promoveert tot een wit stuk naar keuze van de witspeler, met dien verstande dat het geen koning mag zijn. De pion verandert dus in een dame, toren, loper of paard van de eigen kleur, óók als wit al zijn stukken op dit moment nog heeft. Theoretisch is het

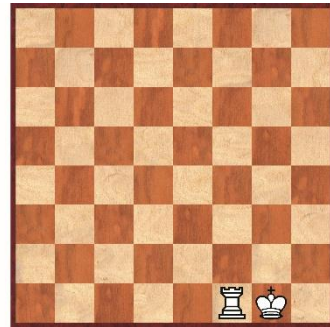


Leer schaken in 10 lessen

In deze stelling kan de witte pion niet vooruit, want daar staat een zwarte toren, maar hij kan wél de andere zwarte toren slaan en dan promoveert hij ook. De stelling wordt dan:



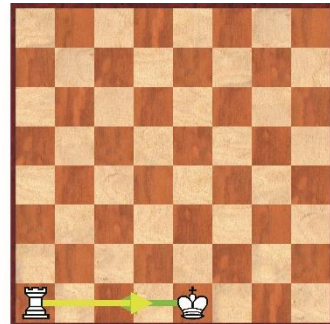
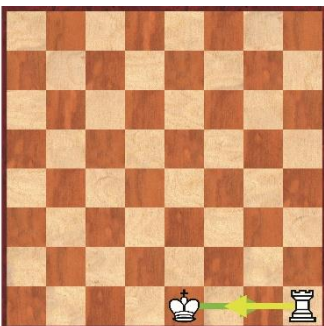
ling kan wit rokeren, mits aan drie voorwaarden is voldaan die we hieronder zullen bespreken. De witspeler beweegt zijn koning twee velden naar rechts en vervolgens springt de toren vanuit zijn hoekveld twee velden naar links en belandt dus op het veld links van de koning.



De rokade

Ten slotte is er nog één zet die buiten alle tot nu toe beschreven 'reguliere' bewegingen van de schaakstukken valt en die op zijn manier net zo merkwaardig is als het en passant slaan of de promotie van de pion, namelijk de rokade.

Dit heet de *korte* rokade. Er is ook een *lange* rokade en die gaat zo:



De rokade is een gecombineerde zet van koning en toren. In de diagramstel-

In deze situatie kan wit lang rokeren.

Hij beweegt dan zijn koning twee velden naar links en springt vervolgens met zijn toren drie velden naar rechts, zodat de stelling er als volgt uit komt te zien: