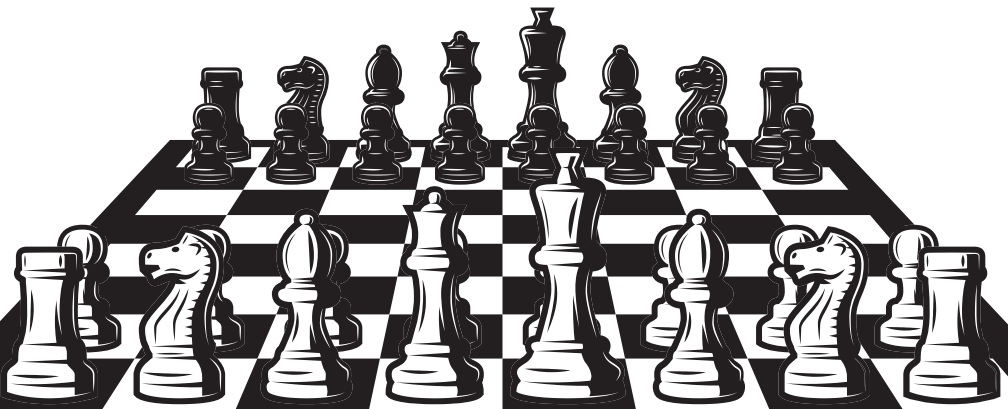


keebies

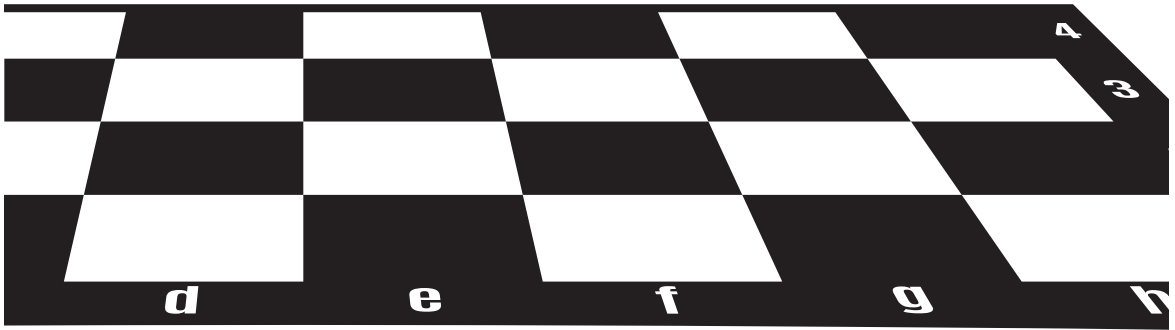
WOODEN CHESSBOARD

DELUXE EDITION



Chess unleashed: a beginner's journey





INHOUDSOPGAVE

Introductie	04
• Een werkboek voor beginners in schaken	04
Hoofdstuk 1	05
• Wat is schaken?	05
• Speciale pion regels	09
• Speciale koning regels – schaak en schaak mat	17
• Quiz!	21
• Antwoorden	27
Hoofdstuk 2	28
• Schaaknotatie	28
• Strategieën	30



EEN WERKBOEK VOOR BEGINNERS IN SCHAKEN

Mijn mening over schaakboeken vandaag de dag is dat er te veel boeken zijn voor gevorderde en expert schakers en niet genoeg boeken voor beginners en beginnende schakers. Daarom is a chess unleashed ontworpen voor de complete beginner. Het boek begint met de veronderstelling dat de lezer geen voorkennis heeft van het schaakspel. Het slaat de basisprincipes van schaken niet over - er is een uitgebreide introductie van stukken en basis opstellingen, evenals een quiz om de kennis van de lezer van het spel te evalueren.

Chess unleashed is een onmisbaar item voor elk persoon die net begint met schaken. Het is een gemakkelijk en leuk leesbaar boek voor kinderen, evenals een uitstekend instructieboek voor ouders, schaakinstructeurs en coaches. Het is niet zomaar een schaak werkboek. Chess unleashed is werkelijk uniek.

Schaakboeken zijn niet ontworpen om van kapt tot kapt te worden gelezen. Als je een gedeelte te eenvoudig of te uitdagend vindt, schroom dan niet om verder te bladeren en een ander deel te zoeken dat beter bij je niveau aansluit.

HOOFDSTUK ÉÉN

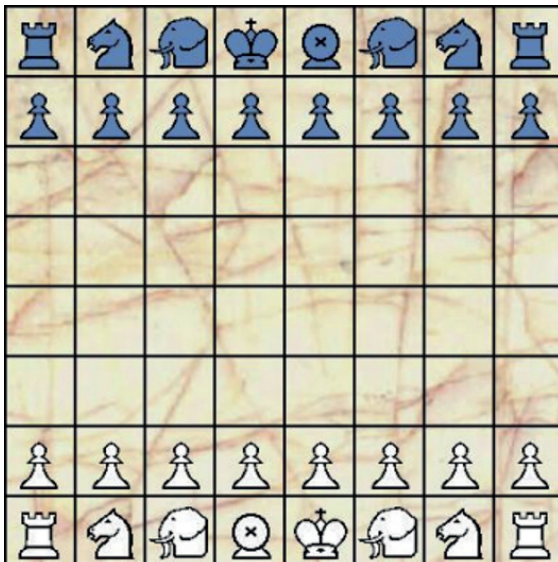
WAT IS SCHAKEN?

Schaken is een oorlogsspel dat meer dan 1300 jaar geleden werd uitgevonden in het land India onder de naam Chaturanga. In de loop der jaren veranderden de namen en regels en uiteindelijk werd het het schaakspel dat we vandaag de dag kennen.

Schaken is een strijd van de geesten. Twee mensen staan tegenover elkaar op een geblokt bord van 64 vakjes en controleert elk hun eigen leger van 16 stukken - een witte en een zwarte - die bestaan uit 1 Koning, 1 Koningin, 2 Torens, 2 Lopers, 2 Paarden en 8 Pionnen.

Het doel van het spel

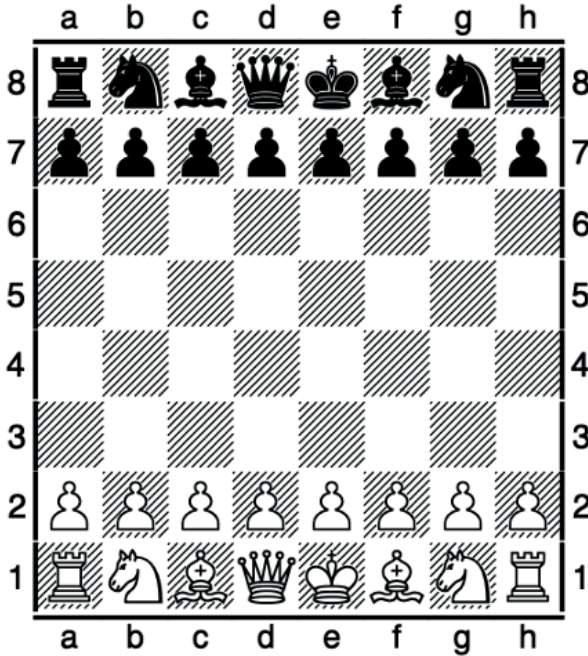
Het doel van schaken is om de koning van je tegenstander "mat te zetten". Mat zetten gebeurt wanneer de "gecheckte" koning niet kan ontsnappen aan de "schaken" van het tegenovergestelde leger. Voordat we echter dieper ingaan op de regels, moeten we meer leren over de schaakstukken en het bord zelf.



AFBEELDING 1

Het schaakbord

Het schaakbord lijkt op een dambord (afbeelding 2).



AFBEELDING 2

Het schaakbord en de stukken.

Er is maar één juiste manier om het schaakbord op te zetten.

Vergeet niet om een wit vakje op de onderste rechterhoek te hebben en de koninginnen in hun overeenkomstige kleuren. In het bovenstaande afbeelding is de witte koningin op het vakje d1 en de zwarte koningin op het vakje d8.

De stukken

Er zijn 6 verschillende schaakstukken:



KONING



KONINGIN



TOREN



LOPER



PAARD



PION

Elk stuk heeft ook een relatieve waarde in het schaak scoresysteem (stukken met hogere cijfers hebben een hogere waarde).

KONING: ONEINDIG

KONINGIN: 9

TOREN: 5

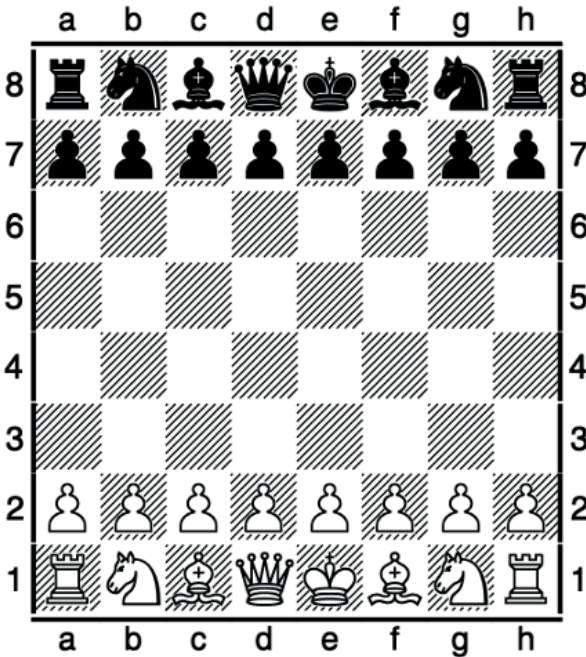
LOPER: 3

PAARD: 3

PION: 1

Schaaknotatie

Op het schaakbord worden de verticale rijen (a-h) kolommen genoemd; de horizontale rijen (1-8) worden rijen genoemd en de vakjes verbonden door hoeken (bijvoorbeeld d4 en e5) worden diagonalen genoemd. Onthoud dat een witte toren altijd begint op het vakje h1 en een zwarte toren op h8.



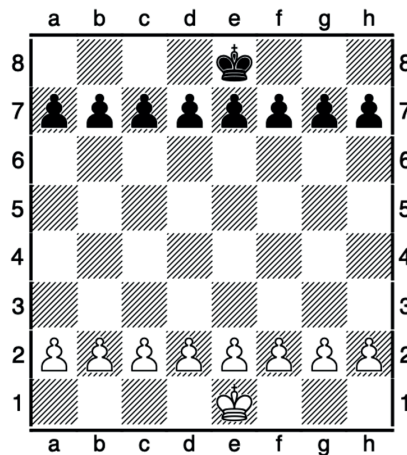
AFBEELDING 3

De pion

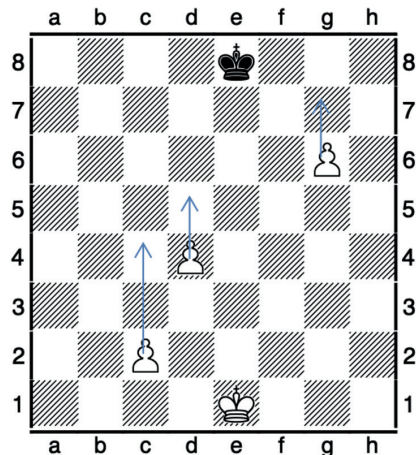
De pion is de nederige voetsoldaat van het leger. Het heeft de laagste waarde op het schaak scoresysteem (1 punt). Elk team begint met 8 pionnen. Een pion kan slechts één vakje vooruit bewegen per beurt, maar bij de eerste zet kan deze twee vakjes bewegen als gewenst. Anders kan de pion slechts één vakje per beurt vooruitgaan.

De pionnen (en koningen) op hun startvakken. In deze positie kan elke pion, omdat er nog geen pionnen zijn verplaatst, ervoor kiezen om één of twee vakjes vooruit te gaan, afhankelijk van de wens. (afbeelding 4)

De pijlen geven aan waar elke witte pion kan bewegen. Merk op dat de pion op c2 de enige is die twee vakjes vooruit kan gaan. (afbeelding 5)



AFBEELDING 4

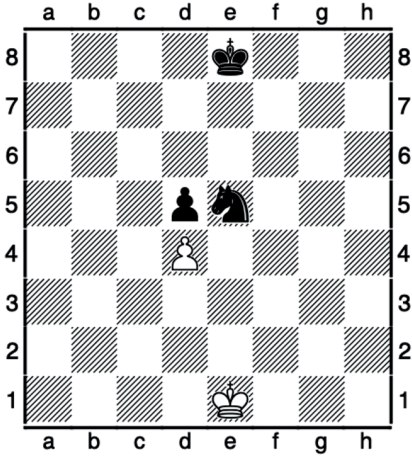


AFBEELDING 5

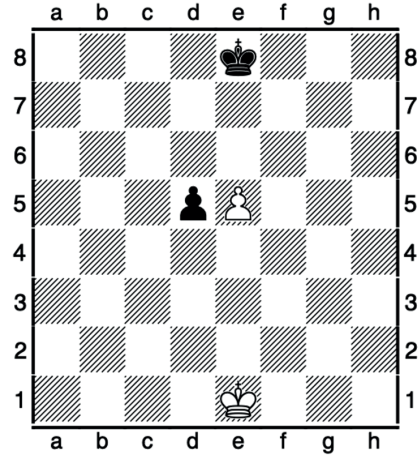
Slaan met pionnen

De pion is uniek omdat het het enige schaakstuk is dat anders slaat dan zijn reguliere zet. Een pion kan een tegenstander slaan die diagonaal één vakje vooruit is en zijn plaats innemen. (afbeelding 6)

De witte pion op d4 kan de zwarte ridder op e5 slaan. Het kan de pion op d5 niet slaan (afbeelding 7). De pion heeft de ridder op e5 geslagen.



AFBEELDING 6

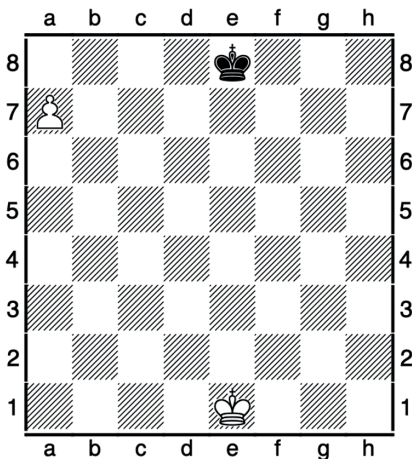


AFBEELDING 7

SPECIALE PION REGELS

Pion promotie

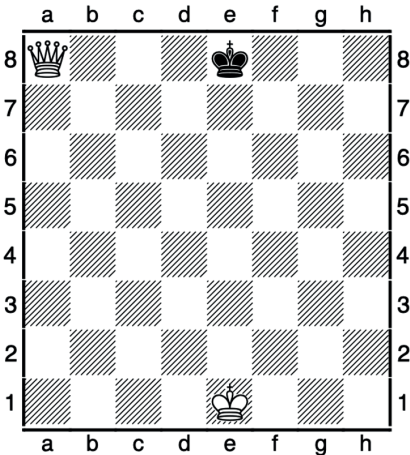
Wanneer een pion het einde van het bord bereikt, kan deze promoveren en worden in een paard, loper, toren of koningin. Een pion kan promoveren tot een van deze vier stukken, ongeacht wat er nog op het schaakbord staat. (afbeelding 8)



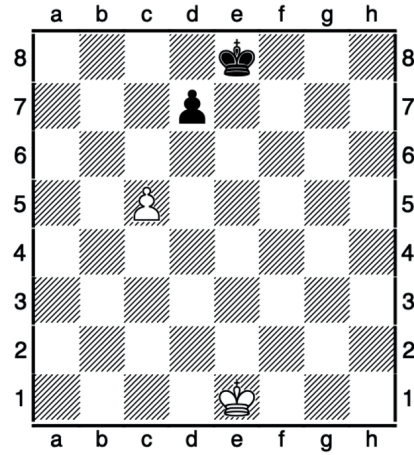
AFBEELDING 8

Bij zijn volgende zet zal de witte pion op a7 het einde van het bord bereiken. Vervolgens moet deze worden gepromoveerd tot een paard, loper, toren of koningin, ongeacht wat er nog op het schaakbord staat. (afbeelding 9)

Wit heeft de nederige voetsoldaat bevorderd tot een koningin, het krachtigste schaakstuk!



AFBEELDING 9



AFBEELDING 10

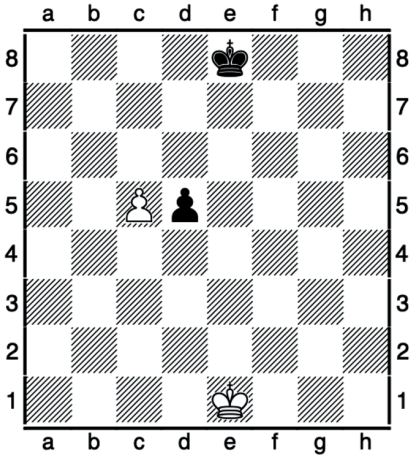
“En passant”

Frans voor “in de voorbijgang”.

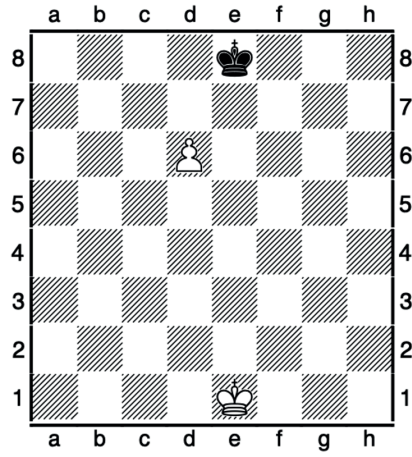
En passant is een speciale zet die pionnen onder bepaalde omstandigheden kan maken. Een pion kan “en passant” slaan als een tegenoverliggende pion twee vakjes verplaatst om naast hem te komen (zie afbeelding 10). Hoewel de vooruitgeschoven pion niet wordt aangevallen, staat en passant toe dat deze kan worden genomen. Deze slaag moet onmiddellijk gebeuren.

Voor de En passant-slag. Merk op dat de witte pion op c5 het vakje d6 aanvalt. (afbeelding 11)

Zwart heeft de pion op d7 naar d5 verplaatst, door het vakje d6 te passeren. (afbeelding 12)



AFBEELDING 11



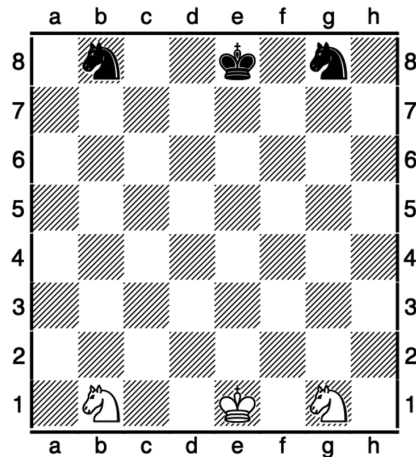
AFBEELDING 12

Wit heeft de zwarte pion op d5 geslagen door naar het normale slaan vakje d6 te gaan. En passant moet onmiddellijk na het vooruitzetten van een pion van toepassing zijn, anders geldt het niet.

Nu heb je een volledige uitleg gehad van hoe pionnen werken! Hoewel sommige regels misschien een beetje complex zijn, is dat oké. Als je er zin in hebt en je hebt een schaakbord in de buurt, probeer dan posities te spelen waar promotie en passant kunnen voorkomen.

De ridder

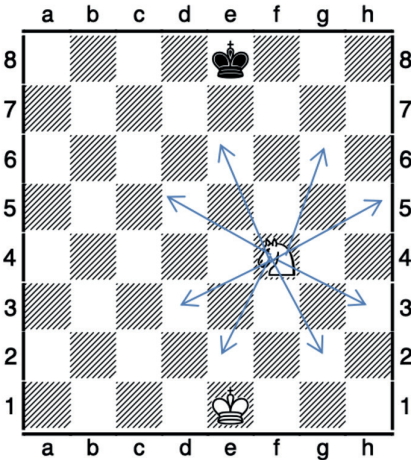
Van alle schaakstukken heeft de ridder de meest interessante manier van bewegen. Het kan over stukken springen en bewegen in een "L"-vorm. De ridder is 3 punten. (afbeelding 13)



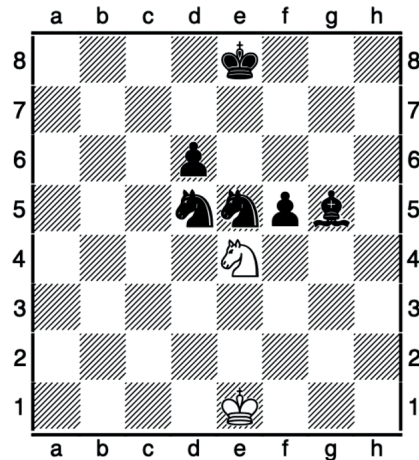
AFBEELDING 13

De ridders (en koningen) op hun startvakken

De pijlen geven aan waar de witte ridder op f4 naartoe kan bewegen (denk aan de "L"-vorm!). (afbeelding 14)



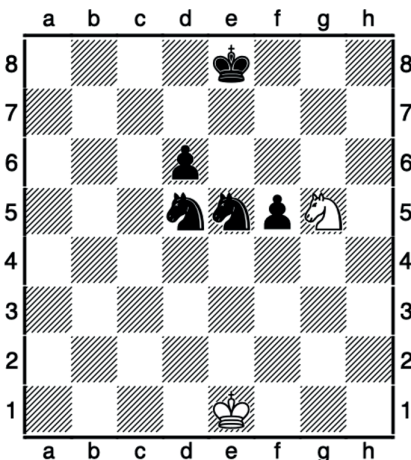
AFBEELDING 14



AFBEELDING 15

De witte ridder op e4 valt de zwarte pion op d6 en de zwarte loper op g5 aan. Onthoud dat de ridder een stuk kan aanvallen, zelfs als een ander stuk in de weg lijkt te staan. (afbeelding 15)

De ridder heeft de loper op g5 geslagen. Merk op dat de stukken waar de witte ridder overheen sprong niet worden verwijderd. (afbeelding 16)

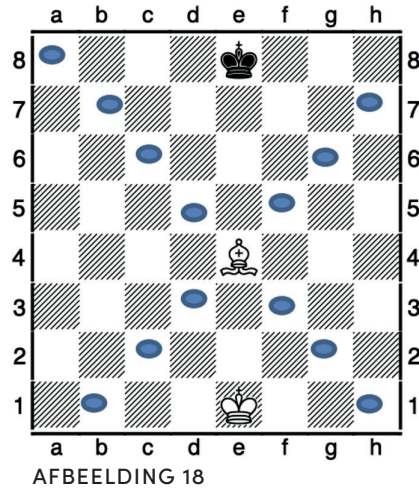
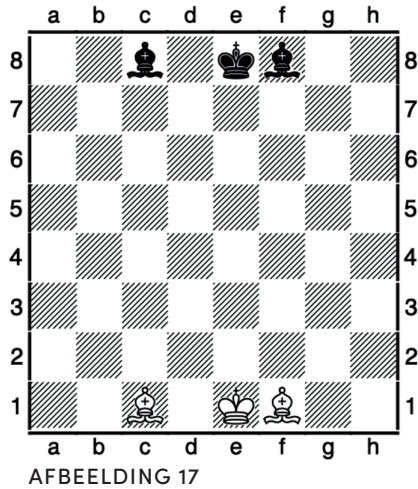


AFBEELDING 16

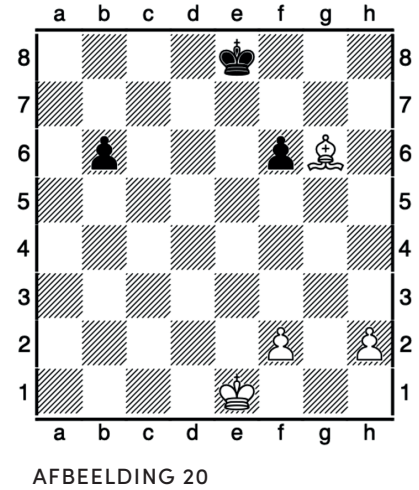
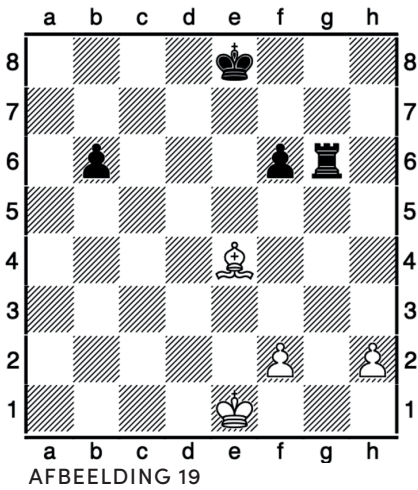
De looper

De looper is 3 punten waard in het schaak scoringsysteem, hoewel het soms als 3,5 kan worden beschouwd, iets meer dan een ridder. De looper kan alleen diagonaal bewegen - elk team heeft 2 lopers, één op zwarte vakjes en één op witte vakjes. (afbeelding 17)

De lopers (en koningen) op hun startvakken. Elk team heeft één looper op de lichte velden en één op de donkere velden. (afbeelding 18)

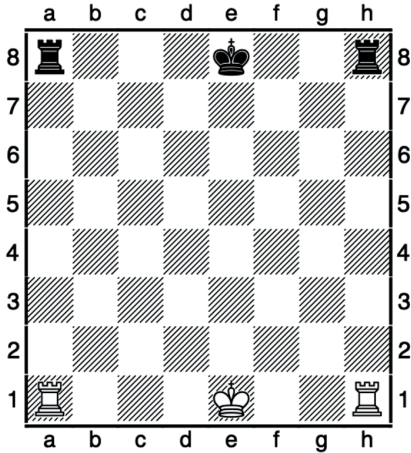


De looper op d5 kan naar elk van de vakjes met een punt bewegen (afbeelding 19). De witte looper op e4 valt de zwarte toren op g6 aan. (afbeelding 20)

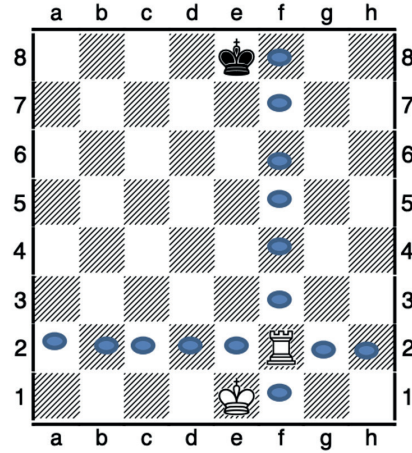


De toren

De toren kan vooruit, achteruit en zijwaarts bewegen. Het is 5 punten waard op het schaak scoresysteem. (afbeelding 21)



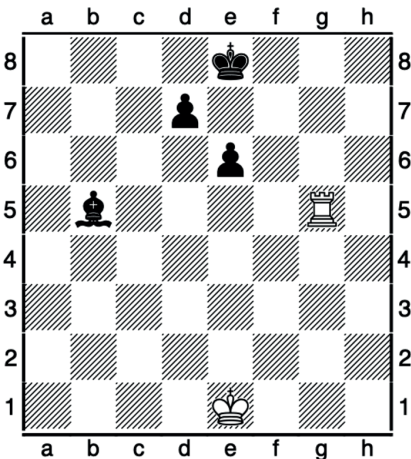
AFBEELDING 21



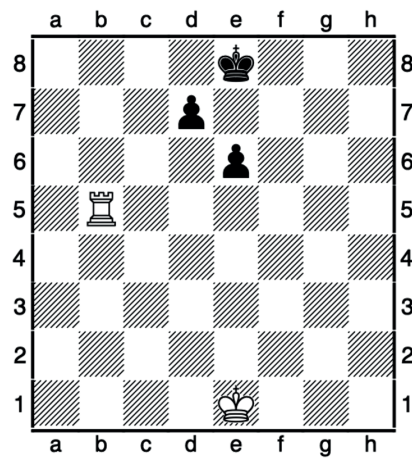
AFBEELDING 22

De torens (en koningen) op hun beginpositie

De toren op f2 kan naar elk van de velden met een stip bewegen (afbeelding 22). De witte toren op g5 valt de zwarte loper op b5 aan (afbeelding 23). De witte toren op g5 valt de zwarte loper op b5 aan. De toren heeft de loper op b5 geslagen. (afbeelding 24)



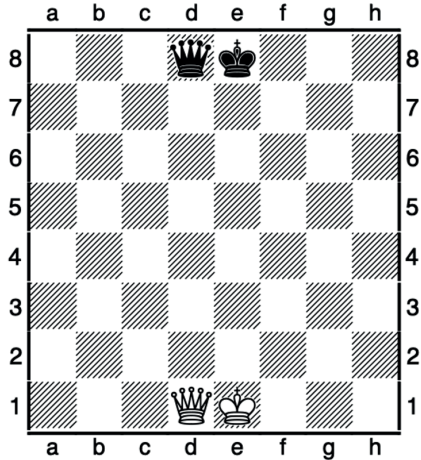
AFBEELDING 23



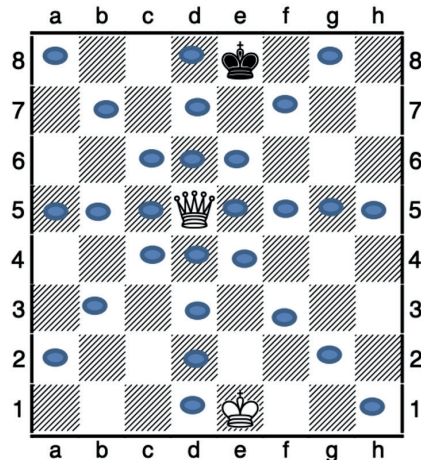
AFBEELDING 24

De koningin

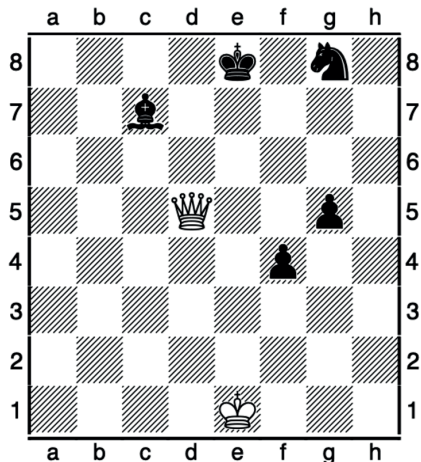
De koningin is het krachtigste stuk op het schaakbord. Het heeft ook de hoogste waarde (afgezien van de koning) op het schaak scoresysteem (9 punten). De koningin beweegt zich als een loper of een toren. (afbeelding 25 t/m 28)



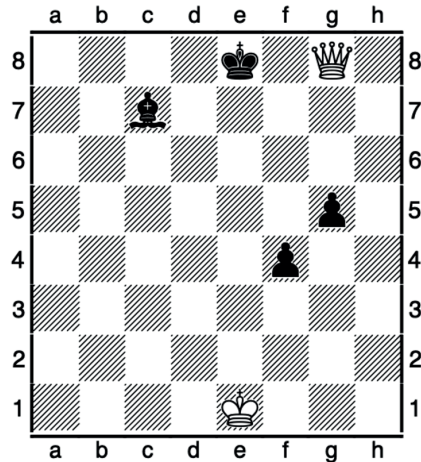
AFBEELDING 25



AFBEELDING 26



AFBEELDING 27

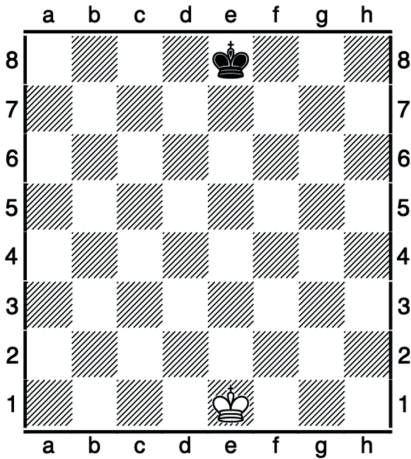


AFBEELDING 28

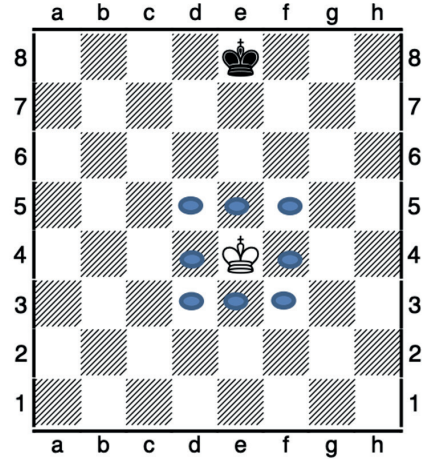
De koningin heeft de ridder op g8 gevangen.

De koning

De koning is het hoofd van beide legers. Het heeft oneindige waarde, omdat als de koning verloren gaat, het spel verloren is. De koning kan één vakje in elke richting bewegen, maar de koning mag niet naar een vakje bewegen waar het zou worden aangevallen. (afbeelding 29)



AFBEELDING 29



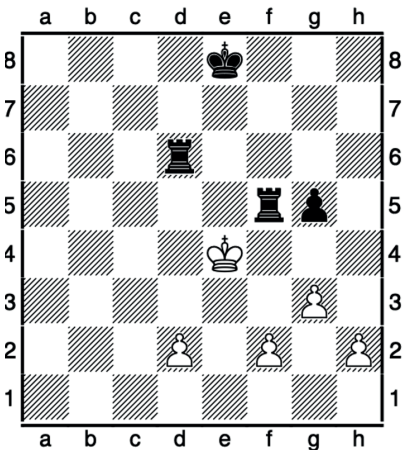
AFBEELDING 30

De koningen op hun startvakken.

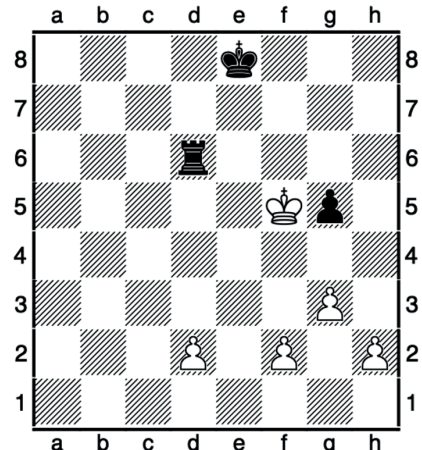
De koning op e4 kan naar elk vakje met een stip bewegen (afbeelding 30).

De koning op e4 kan naar elk vakje met een stip bewegen (afbeelding 31).

De witte koning op e4 valt de zwarte toren op f5 aan (afbeelding 32)



AFBEELDING 31



AFBEELDING 32

De koning heeft de toren op f5 geslagen. Onthoud - koningen kunnen alleen stukken slaan als ze niet beschermd worden door een ander stuk.

SPECIALE KONING REGELS - SCHAAK EN SCHAAK MAT

Schaak

Als een koning wordt aangevallen door een vijandelijk stuk, wordt dit "schaak" genoemd. Indien mogelijk moet de koning op de volgende beurt uit schaak komen. Als dit niet mogelijk is, kan de koning niet ontsnappen en treedt "schaakmat" op. Als een koning schaakmat staat, eindigt het spel en verliest de partij met de schaakmatte koning.

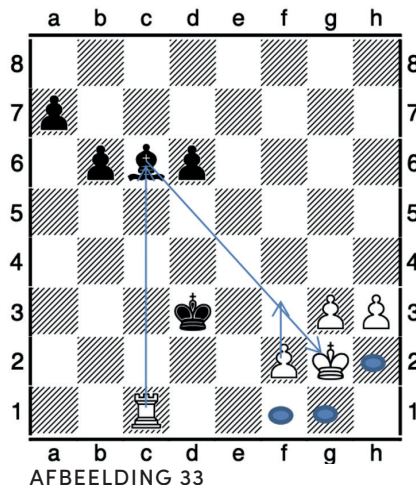
Hoe ontsnap je aan schaak?

Er zijn drie manieren om aan schaak te ontsnappen.

1. Verplaats de koning naar een veilig veld.
2. Sla het aanvallende stuk.
3. Blokkeer het aanvallende stuk.

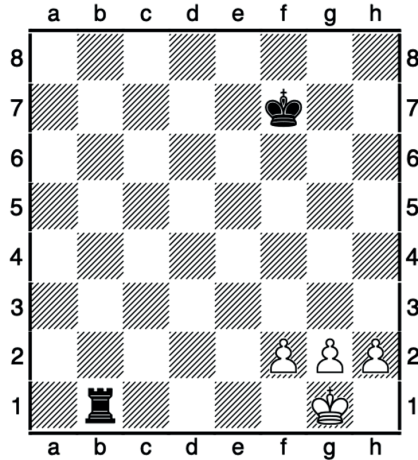
De zwarte loper op c6 heeft de koning op g2 in schaak gezet. Wit heeft drie opties. Hij kan de koning verplaatsen naar een veilig veld, een pion op f2 verplaatsen om de aanval van de loper te blokkeren of de loper slaan met zijn toren op c1.

Tip: als je een schaakbord bij de hand hebt, probeer dan posities op te zetten waarbij een koning in schaak staat. Probeer vervolgens aan schaak te ontsnappen door een van de bovengenoemde drie manieren te gebruiken.

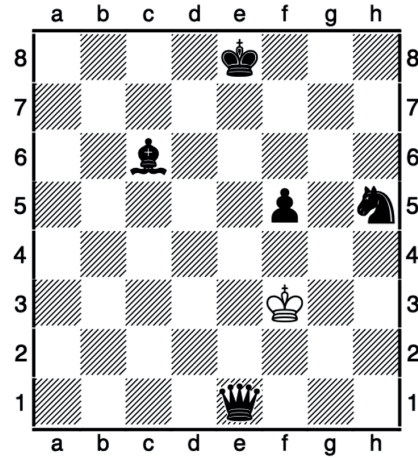


Schaakmat en pat

Schaakmat treedt op wanneer een koning geen schaak kan ontwijken door een van de drie methoden te gebruiken. Pat treedt op wanneer een leger geen legale zetten heeft, maar de koning op dit moment niet in schaak staat. Als pat optreedt, is het spel een gelijkspel. (afbeelding 34)

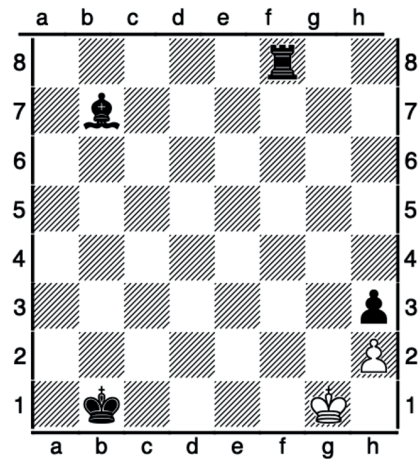


AFBEELDING 34

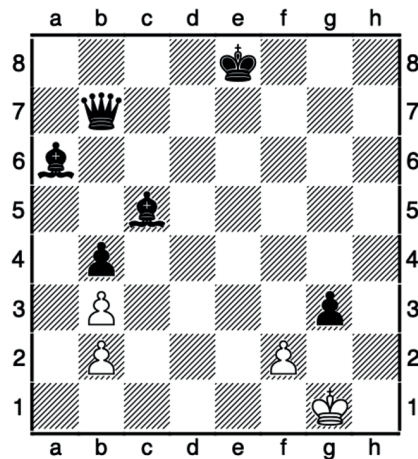


AFBEELDING 35

De koning van wit kan niet ontsnappen aan schaak. Het is schaakmat en zwart wint het spel (afbeelding 35). Wit staat schaakmat. Zijn koning heeft geen manier om aan schaak te ontsnappen (afbeelding 36). Wit zit in pat. Zijn koning staat niet in schaak, maar hij heeft geen legale zetten. (afbeelding 37)



AFBEELDING 36



AFBEELDING 37

Wit zit in pat. Hij kan de zwarte pion op g3 niet slaan met zijn eigen pion op f2, omdat de zwarte loper op c5 voorkomt dat de pion kan bewegen. De witte koning zou in schaak staan als hij zijn pion op f2 zou verplaatsen. Andere manieren waarop een schaakspel kan eindigen. Er zijn nog een paar andere manieren waarop een schaakspel kan eindigen naast schaakmat en pat.

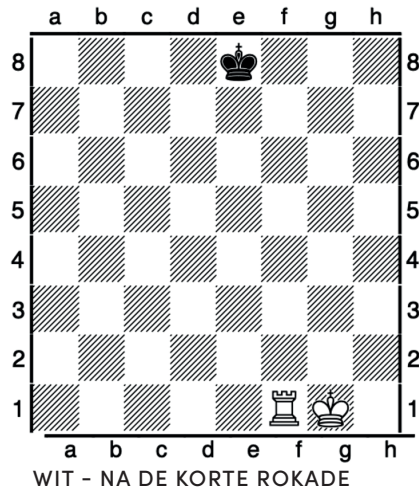
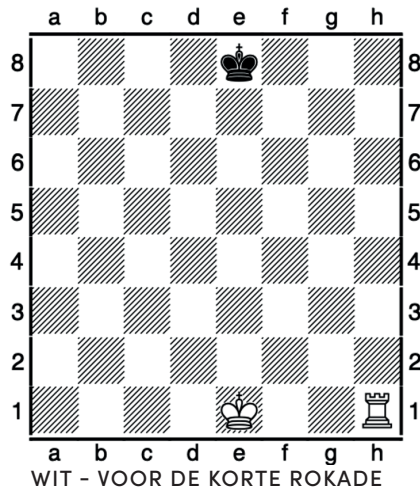
Het spel eindigt in een gelijkspel als:

- Dezelfde positie drie keer is herhaald (niet noodzakelijkerwijs in volgorde)
- Er 50 zetten worden gespeeld zonder dat er een pion wordt geslagen
- Er 50 zetten worden gespeeld waarbij één zijde alleen nog maar een koning heeft
- Wit en zwart kunnen overeenkomen om het spel als remise te beschouwen.

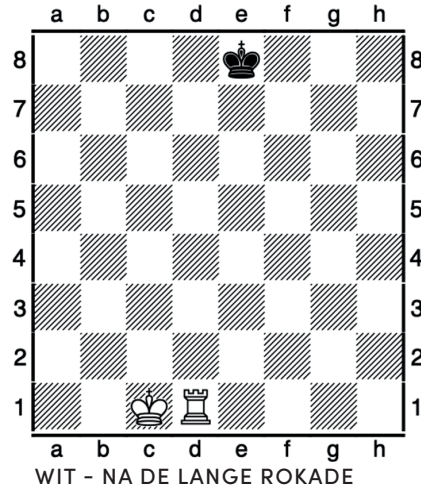
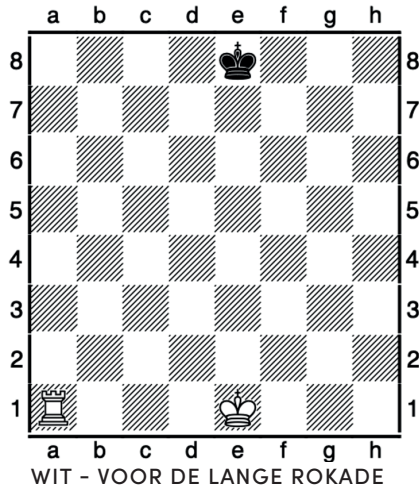
De rokade

Rokade houdt de koning en een toren in en het is de enige zet in schaken waarbij twee stukken tegelijkertijd kunnen bewegen. De koning beweegt twee vakjes naar links of naar rechts van zijn startpositie en de toren springt over de koning, zodat ze naast elkaar staan. Rokade is belangrijk omdat het de koning in staat stelt naar een veiligere plek te gaan en tegelijkertijd een toren naar een meer actieve plek op het schaakbord te brengen.

“Korte” rokade:



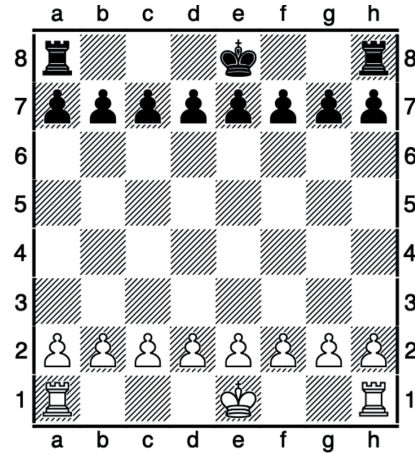
“Lange” rokade:



Meer over rokade

Omdat rokade zo'n belangrijke zet is in het schaken, zijn er bepaalde vereisten waaraan voldaan moet worden voordat rokade kan plaatsvinden.

De koning en de betreffende toren mogen niet eerder van hun startpositie zijn verplaatst (de andere toren kan wel zijn verplaatst). De koning kan niet rokeren als hij schaak staat.



AFBEELDING 36

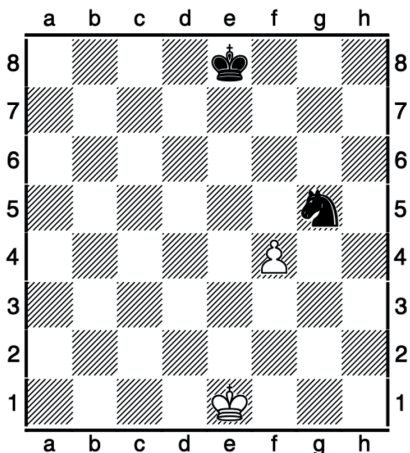
De koning kan geen schaak passeren of eindigen in schaak wanneer de rokade plaatsvindt. Het pad tussen de koning en de betreffende toren moet volledig vrij zijn (als er een stuk in de weg staat, kan er geen rokade plaatsvinden).

QUIZ!

Nu is het tijd om te zien wat je hebt geleerd!

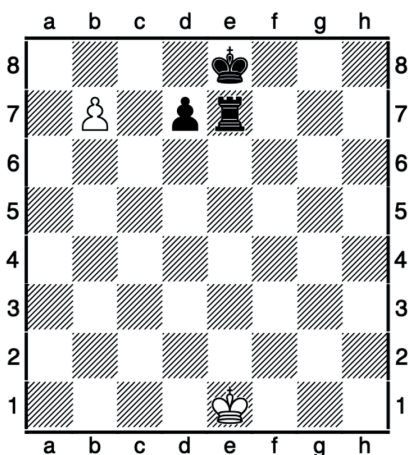
Deze quiz test je kennis van de basisprincipes van het schaken.

(De antwoorden staan op de pagina na het einde van de quiz.)



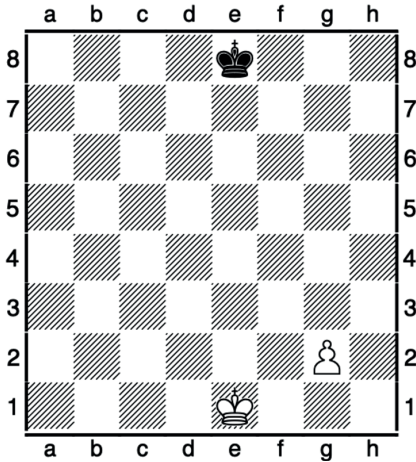
1. Naar welke twee vakjes kan de witte pion verplaatst worden?

- e5
- f3
- g5
- f5
- f6



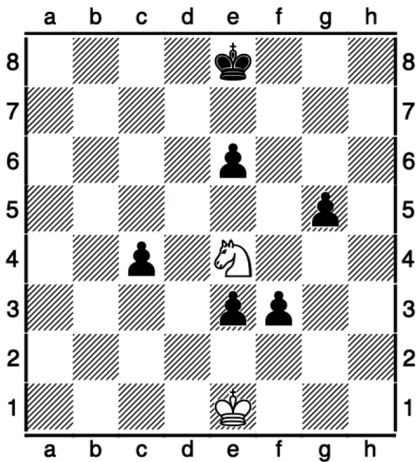
2. Waarom kan de witte pion niet promoveren op b8?

- Wit staat schaak.
- De toren voorkomt dat de pion promoveert.



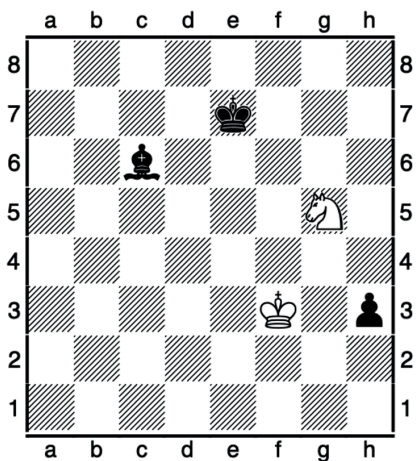
3. Naar welk/van welke vakje(s) kan de witte pion verplaatst worden?

- g1
 f2
 g3
 g4
 g5



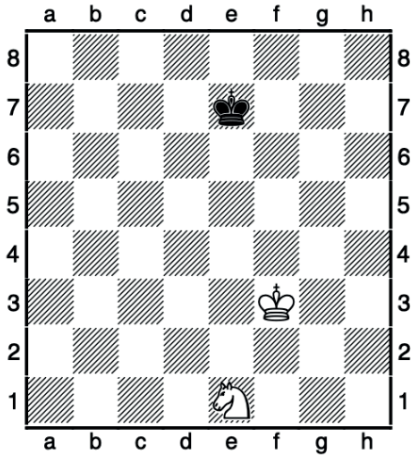
4. Welke zwarte pionnen kan de witte ridder slaan?

- e6
 g5
 f3
 e3
 c4



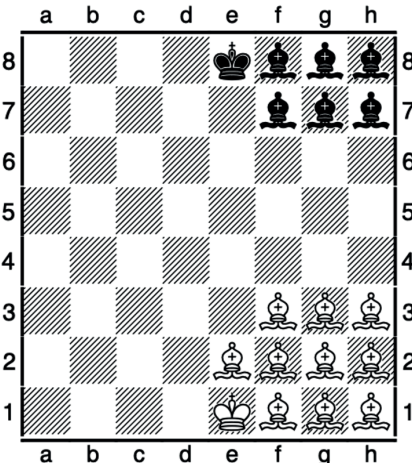
5. Kan de witte ridder de zwarte pion op h3 slaan?

- Ja Nee



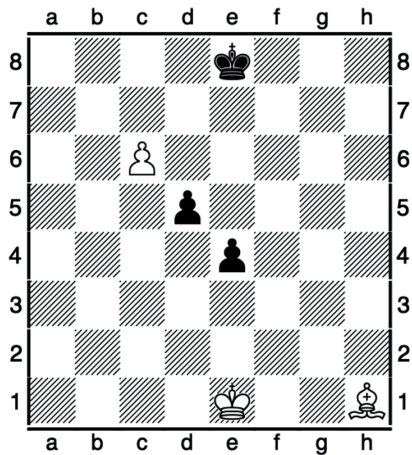
6. Naar welke vakjes kan de witte ridder verplaatst worden?

- b4
- c2
- d3
- f3
- e1
- g2
- f8



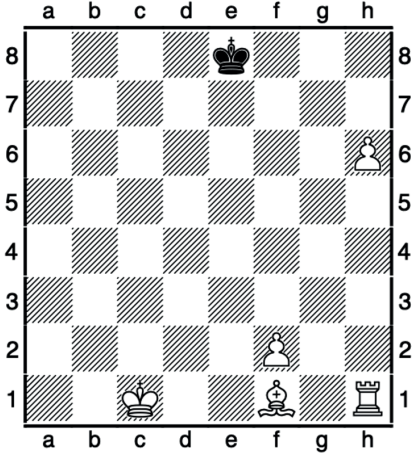
7. Hoeveel extra bisschoppen zijn er in totaal op het schaakbord?

- 8
- 10
- 12
- 14
- 16



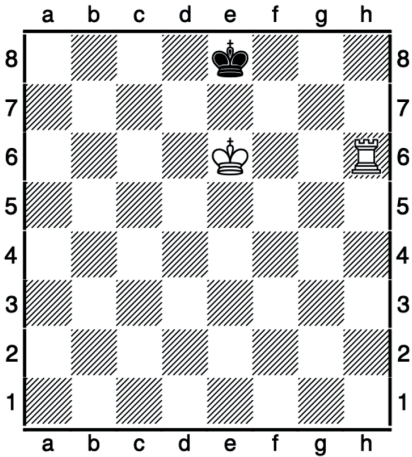
8. Hoeveel stukken kan de witte bisschop slaan?

- 1
- 2
- 3



9. Naar welke twee vakjes kan de witte bisschop verplaatsen om de zwarte koning schaak te zetten?

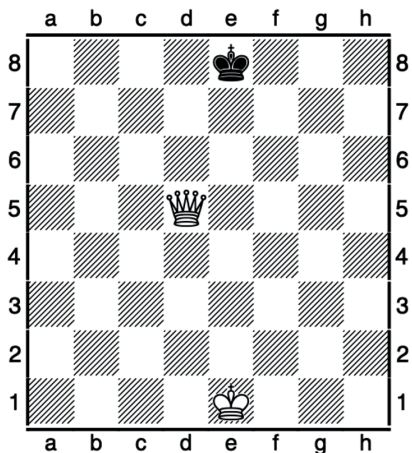
- d5
 c6
 b7
 h7
 g6
 f5



10. Noem alle vakjes waar de witte toren naar kan verplaatsen.

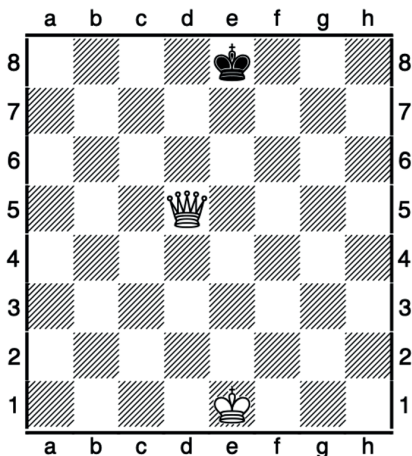
11. Waar kan de witte toren naartoe bewegen om schaakmat te geven, en daarmee het spel te winnen?

- h7 h8 a8
 e7 g6 a6
 f6 h1 e2



12. Op hoeveel verschillende vakjes kan de witte dame zich bewegen om de zwarte koningin schaak te zetten?

- 3
- 5
- 7
- 9
- 11



13. Op hoeveel vakjes kan de witte koningin zich bewegen?

- 21
- 24
- 27
- 30
- 51

14. Tot hoeveel vakjes kan een koning per zet bewegen (tijdens elke normale zet)?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

15. Welke zet staat de koning toe om zich anders te bewegen dan zijn normale zet?

- Rokade
- En Passant
- Promotie
- Schaak

16. Kan een koning een beschermd stuk slaan?

- Ja
- Nee

17. Wanneer kan er niet gerokeerd worden?

- Wanneer stukken in de weg staan.
- Wanneer de koning schaak staat.
- Wanneer de koning of de toren die betrokken zijn, eerder zijn verplaatst.
- Wanneer de koning door schaak zou gaan als er gerokeerd werd.
- Wanneer de paarden nog niet van hun beginpositie zijn verplaatst.
- Wanneer de tegenstander zijn koning al heeft verplaatst.

18. Hoeveel punten zijn de paarden en de lopers waard?

- 1 3 5 9 Oneindig

19. Hoeveel punten is een pion waard?

- 1 3 5 9 Oneindig

20. Hoeveel punten is een koning waard?

- 1 3 5 9 Oneindig

21. Hoeveel punten is een koningin waard?

- 1 3 5 9 Oneindig

22. Hoeveel punten is een toren waard?

- 1 3 5 9 Oneindig

23. Schrijf de namen van de stukken naast de afbeeldingen.

1.



2.



3.



4.



5.



6.

ANTWOORDEN

1. g5 en f5.
2. De koning van wit staat schaak. Hij moet uit schaak worden gezet voordat hij promoveert.
3. g3 en g4.
4. g5.
5. Wit kan de zwarte pion op h3 niet slaan omdat zijn koning schaak staat.
6. c2, d3 en g2.
7. Er zijn twaalf extra lopers op het schaakbord.
8. 1 zwarte pion kan worden geslagen door de witte loper.
9. c6 en g6.
10. g1, h2, h3, h4 en h5.
11. Wit kan zijn toren naar h8 verplaatsen om schaakmat te geven.
12. De koningin kan de zwarte koning op 11 verschillende vakjes in schaak zetten. Heb je ze allemaal gevonden?
13. De witte koningin kan naar 27 verschillende vakjes verplaatst worden.
14. De koning kan 1 vakje per zet verplaatsen.
15. Rokeren is de enige zet waarbij de koning meer dan 1 vakje kan verplaatsen.
16. Een koning kan geen beschermd stuk slaan - hij zou zichzelf in schaak zetten.
17. De eerste vijf opties zijn allemaal voorbeelden van wanneer er niet gerokeerd kan worden.
18. Ridders en lopers: 3 punten
19. Pionnen: 1 punt
20. Koning: oneindig
21. Koningin: 9 punten
22. Toren: 5 punten
23. Naam van de stukken:
 1. Pion, 2. Loper, 3. Koning, 4. Paard, 5. Toren, 6. Koningin

HOOFDSTUK TWEE

SCHAAKNOTATIE

Hoe je je spellen kunt opnemen - schaaknotatie

Heb je ooit een schaakspel gespeeld en wilde je het voor altijd bewaren, maar wist je niet hoe? Zo ja, dan ben je hier aan het juiste adres. Welkom in de wereld van schaaknotatie, een eenvoudige manier om elk schaakspel dat je ooit hebt gespeeld bij te houden.

Er zijn verschillende soorten schaaknotatie, maar het gemakkelijkste om te leren is de algebraïsche notatie. In algebraïsche notatie wordt elk stuk aangeduid met een letter.

Koning = K

Koningin = Q

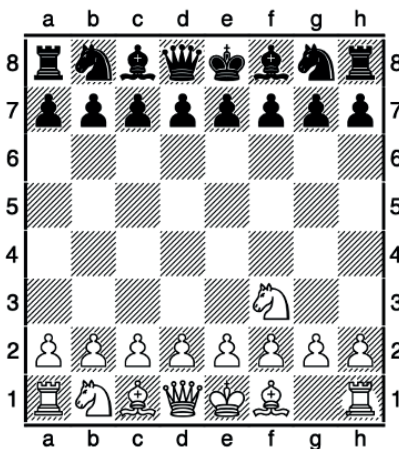
Toren = R

Loper = B

Paard = N (K is al ingenomen door de koning)

De pion krijgt geen letter.

Om een zet te schrijven, schrijf je de letter van het stuk dat verplaatst wordt en vervolgens het vakje waar het naartoe verplaatst wordt.



AFBEELDING 1

Nf3

Afbeelding 1 - Wit heeft zijn paard naar veld f3 verplaatst. Voor het slaan, zet je gewoon een "x" tussen de letter die aangeeft welk stuk beweegt en het veld waar het stuk naartoe is verplaatst (in Afbeelding 1, als wit een stuk op f3 had geslagen, zou het zijn geschreven als "Nxf3.").
Let op! Als je wilt slaan met een pion

op veld d5, schrijf dan niet eenvoudigweg "xd5". Zorg ervoor dat je het bestand waarop de pion oorspronkelijk stond voor de x plaatst als je de zet schrijft (de zet zou nu worden geschreven als "cxd5" of "exd5," afhankelijk van welk bestand de pion zich bevond).

Speciale regels voor schaaknotatie

Er zijn nog een paar andere notatie symbolen die moeten worden uitgelegd.

Korte rokade: 0-0

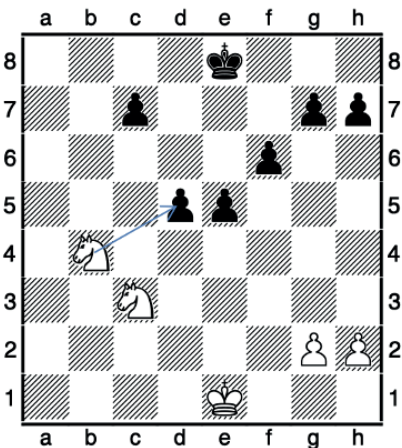
Lange rokade: 0-0-0

Schaak: +

Schaakmat: #

Als er twee stukken zijn die naar hetzelfde veld kunnen bewegen of slaan, schrijf dan gewoon het bestand waarin het stuk zich bevindt dat verplaatst wordt. Als twee stukken zich op hetzelfde bestand bevinden, schrijf dan de rij waaruit het stuk wordt verplaatst.

Tip: Onthoud dat bestanden worden aangeduid met de letters a-h en rijen worden aangeduid met de nummers 1-8.



AFBEELDING 2 - NBXD5

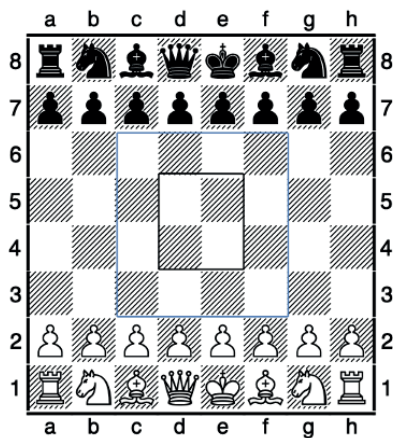
STRATEGIEËN

Opening strategieën

Nu je de basis van schaken onder de knie hebt, is het tijd om een beetje strategie te leren.

Hoe je een spel begint

Een van de belangrijkste doelen bij het beginnen van een schaakspel is het controleren van het centrum. Wat betekent dit precies? Zie het afbeelding hieronder.



AFBEELDING 3

De vier vakjes met een klein vierkantje geven het centrum van het schaakbord aan, waar veel actie plaatsvindt. De zestien vakjes binnen het verwaagde vierkant worden beschouwd als het "grotere centrum".

Waarom is het belangrijk om het centrum te controleren?

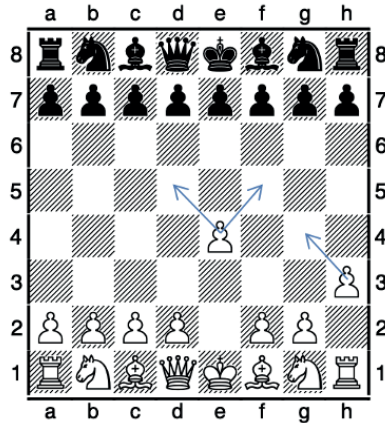
Als je het centrum controleert, heb je over het algemeen meer ruimte om je stukken te verplaatsen. Als je meer ruimte hebt, zal je tegenstander minder ruimte en minder vrijheid hebben om zijn stukken te verplaatsen dan jij.

Bij het begin van een spel is het absoluut essentieel om het centrum te controleren. Dit is waarom de meeste mensen hun "d" pion of hun "e" pion twee vakjes verplaatsen om het spel te beginnen (houd er rekening mee dat er uitzonderingen zijn op elke regel. Soms verplaatsen mensen hun d of e pion niet eerst).

Als je naar het afbeelding hieronder kijkt, denk dan na over waarom het verplaatsen van de "a" of "h" pionnen geen goede keuzes zijn om het spel te beginnen. De pion op e4 controleert twee vakjes, beide centraal gelegen, terwijl de pion op h3 slechts één vakje controleert dat zelfs niet in het centrum ligt.

Hoe je je stukken ontwikkelt en ze actiever maakt

In de opening van een schaakspel moeten lopers en paarden over het algemeen eerder geactiveerd worden dan torens of dames, die vanwege hun hoge score op het schaak-scoresysteem de neiging hebben om aangevallen te worden door tegenstanders.



AFBEELDING 4

Een andere reden om pionnen naar het centrum te verplaatsen is omdat dit paden opent waar de loper centrale vakjes kan bereiken.

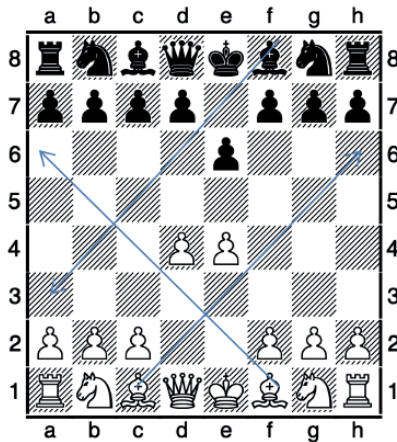
Let op! Hoewel lopers en paarden als eerste moeten worden ontwikkeld, zorg ervoor dat ze niet op een plek staan waar ze gemakkelijk kunnen worden aangevallen door vijandelijke stukken.

“A knight on the rim is dim.”

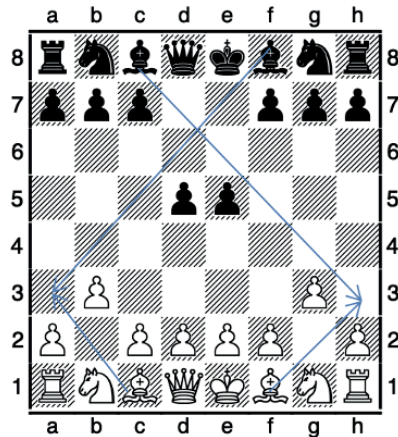
Dit is een bekende uitspraak in de schaakwereld. Een paard moet ontwikkeld worden naar het centrum om meer centrale vakken te controleren. Probeer in je hoofd te visualiseren hoeveel vakken een paard op f3 kan aanvallen. Probeer nu het aantal vakken te visualiseren dat een paard op h3 zou aanvallen. Veel minder, toch?

Opening diagonalen

Centrale pionnen kunnen ontwikkelingsdiagonalen voor lopers veel effectiever openen dan pionnen aan de rand van het schaakbord.



AFBEELDING 5



AFBEELDING 6

De lopers kunnen naar veel vakken ontwikkeld worden, in tegenstelling tot afbeelding 6.

De witte lopers hebben minder mobiliteit dan de zwarte lopers. Let op dat zwart ook meer centrale controle heeft dan wit omdat hij zijn centrale pionnen heeft geavanceerd.

Openingstips en samenvatting

In het algemeen:

- Controleer het centrum met pionnen.
- Activeer lopers en paarden vóór torens en dames.
- Rokeer vroeg om een veilige plaats te creëren voor je koning.
- Zorg ervoor dat je je koningin en torens niet te vroeg naar buiten brengt, omdat ze gemakkelijk kunnen worden aangevallen door vijandelijke stukken die veel zwakker zijn op het schaakscoresysteem.

Eindspel Strategieën

De laatste fase van een schaakspel wordt het eindspel genoemd. Hoewel dit soms niet het geval is, is het meestal zo dat het eindspel plaatsvindt wanneer er minder stukken op het bord zijn en de meeste actie van de opening en het middenspel (het midden van het schaakspel) is afgezwakt. Hoewel schaakmat meestal in het eindspel plaatsvindt, kun je soms je koning ontwikkelen als je voorzichtig genoeg bent!

Basic schaakzetten

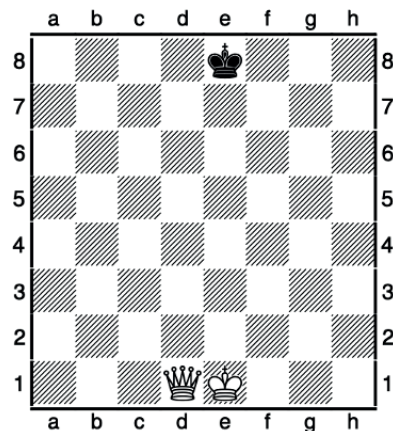
Aangezien schaakmat meestal plaatsvindt in het eindspel, zullen drie belangrijke schaakmaten worden behandeld in deze sectie:

- koning+koningin vs. eenzame Koning
- koning+toren vs. eenzame Koning
- koning+pion vs. eenzame Koning

Tip: een koning en een paard kunnen geen schaakmat zetten tegen een eenzame koning. Een koning en een loper kunnen dat ook niet. Het beste dat deze twee scenario's kunnen bereiken is pat. Zelfs met twee ridders is het moeilijk om een eenzame koning schaakmat te zetten. Twee lopers en een koning kunnen samenwerken om een eenzame koning schaakmat te zetten.

Schaakmat zetten met koning + koningin vs. eenzame Koning

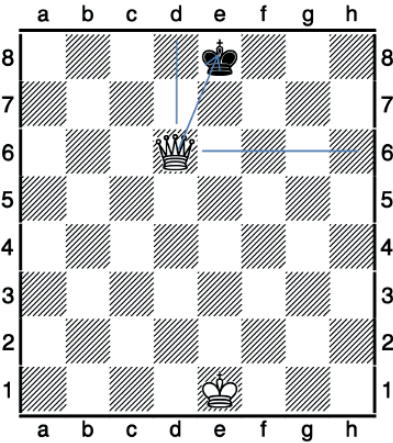
Een schaakmat zetten met een koning en een koningin is vrij eenvoudig.



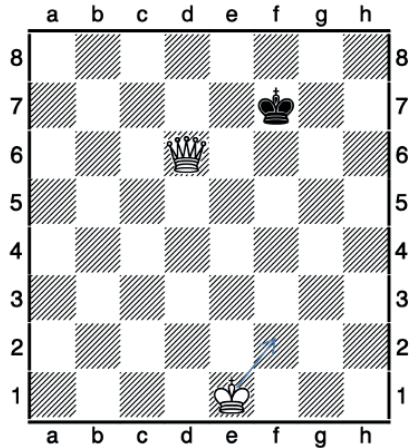
AFBEELDING 7

Koning+koningin vs. eenzame Koning

Om zwart schaakmat te zetten, moet wit de koning naar een hoek van het bord leiden. Dit kan worden gedaan door de koning af te snijden met de koningin. De koningin beweegt een afstand van een paard van de koning af om zijn acties te beperken.

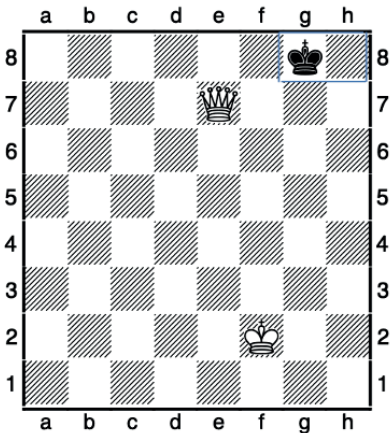


AFBEELDING 8

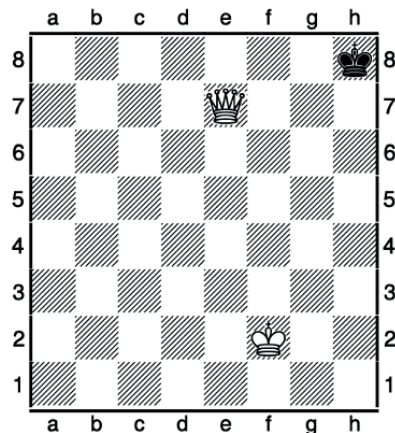


AFBEELDING 9

De koning van zwart is beperkt tot een 2x4 vak (afbeelding 8). Zwart beweegt Kf7 (afbeelding 9). Aangezien hij nog steeds vastzit in het vak, kan de witte koning vooruitgaan om de koningin te helpen bij hun queeste naar schaakmat.



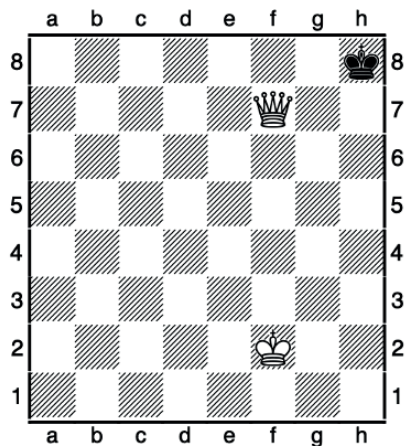
AFBEELDING 10



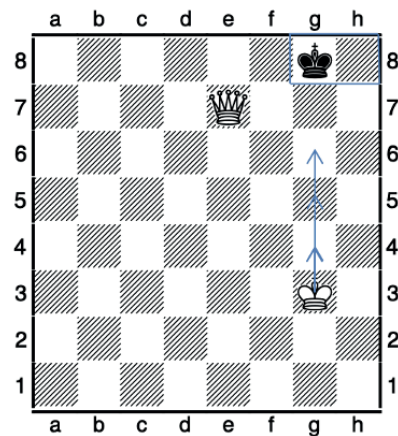
AFBEELDING 11

Zwart zit nog steeds vast in zijn box (afbeelding 10), maar nu kan wit zijn bewegingen verder beperken door de box nog verder te verkleinen. Zwart is beperkt tot slechts twee velden - g8 en h8 (afbeelding 11).

Let op! Pas op voor pat!



AFBEELDING 12



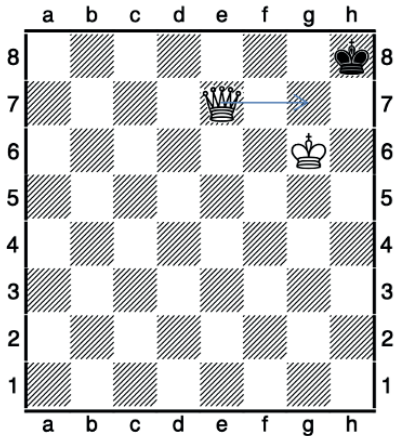
AFBEELDING 13

Tot nu toe heeft wit een spectaculaire job gedaan in het beperken van de zwarte koning. Maar pas op! Hoewel het motto "knight's length away" goed advies is voor de beginfase van pat, zal het leiden tot pat als je niet oppast. Door onvoorzichtigheid is het wit alleen gelukt om de zwarte koning pat te zetten. (afbeelding 12)

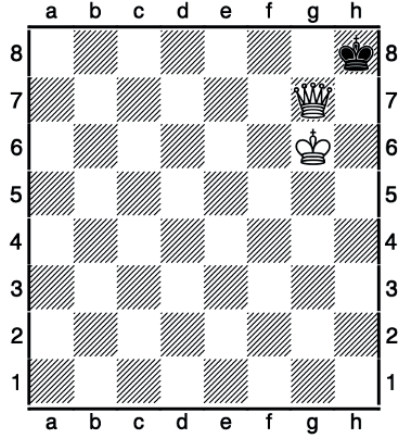
Onthoud: Pat treedt op wanneer een partij geen legale zetten heeft, maar hun koning momenteel niet schaak staat.

Wit moet zich concentreren op het naar voren brengen van zijn koning om de witte koningin te helpen (afbeelding 13). Zwart heeft geen andere keuze dan zijn koning heen en weer te schuiven en te wachten op het onvermijdelijke.

Wit is erin geslaagd zijn koning naar voren te brengen om de koningin te verdedigen wanneer schaakmat wordt gegeven. Nu zal de zwarte koning de koningin niet kunnen nemen wanneer zij hem aanvalt en zal het spel voorbij zijn (Afbeelding 14).



AFBEELDING 14

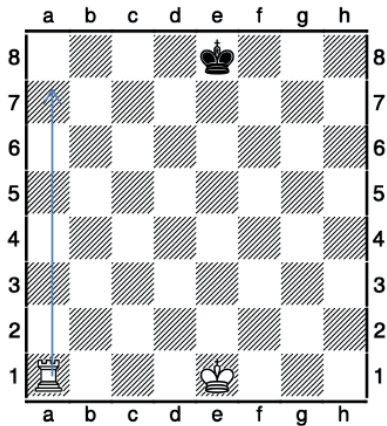


AFBEELDING 15

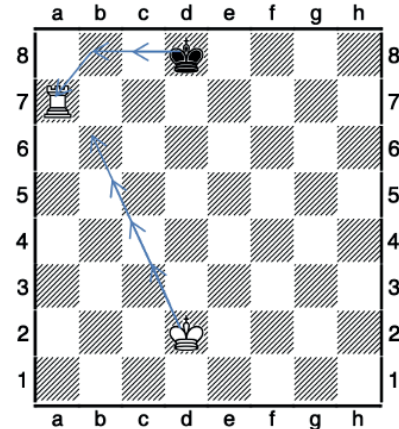
Schaakmat! (Afbeelding 15)

Schaakzetten met een koning en toren tegen een eenzame koning

Hoewel het schaakzetten met alleen een koning en toren langer duurt dan het schaakzetten met een koning en een koningin, vinden sommige mensen het gemakkelijker omdat er minder pat dreigingen zijn.



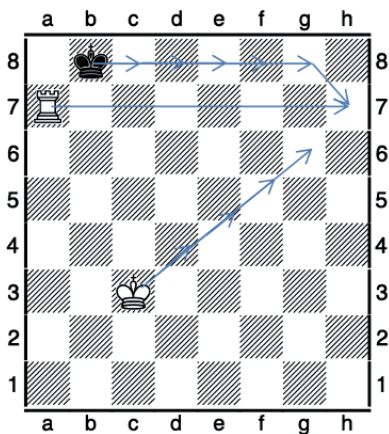
AFBEELDING 16



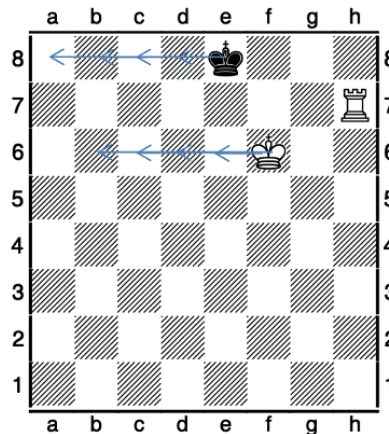
AFBEELDING 17

Het plan van wit met de toren is hetzelfde als met de koningin - beperk de zwarte koning tot een kleine ruimte en breng zijn eigen koning naar boven om de toren te helpen in de zoektocht naar schaakmat. Wit wilt de zwarte koning ook naar een hoek drijven (Afbeelding 16).

Wit heeft Ra7 gespeeld. Zwart reageert met Kd8 en wit speelt Kd2 om zijn koning te activeren. De koning moet helpen de toren te verdedigen omdat deze bedreigd kan worden door de koning. Dit kon niet gebeuren in het koning+koningin voorbeeld, omdat de koningin alle vakjes rondom haar controleert (Afbeelding 17).



AFBEELDING 18

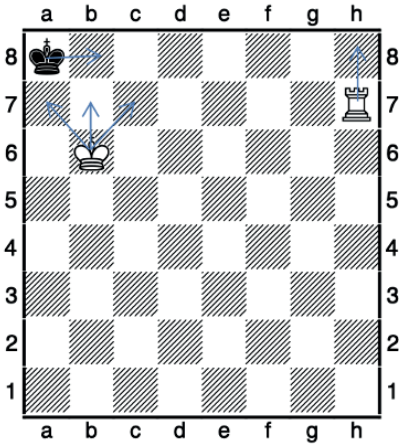


AFBEELDING 19

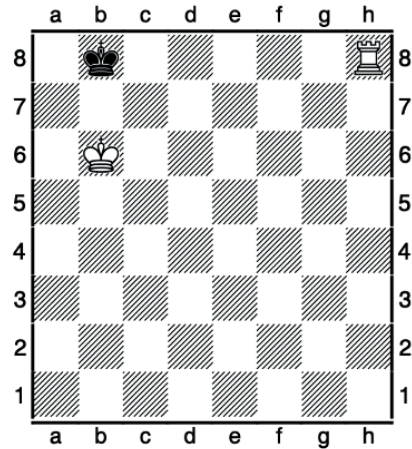
Beide koningen hebben bewogen en hoewel wit vooruitgang boekt, moet hij pauzeren voordat hij zijn koningsmars voortzet en de aangevallen toren verplaatsen, bij voorkeur zo ver mogelijk van de zwarte koning vandaan, om meer tijd te hebben om zijn eigen koning naar voren te brengen (Afbeelding 18).

Wit en zwart hebben beiden hun koningen gestaag vooruit gebracht. Echter kan zwart nu niet Kf8 spelen omdat wit schaakmat zou leveren met zijn toren door Rh8#. Zwart moet de andere kant op bewegen, maar nu zal wit hem achtervolgen en voorkomen dat hij terug kan bewegen richting de toren vanwege schaakmat dreigingen. Uiteindelijk zal wit de zwarte koning dwingen naar een plek te bewegen waar hij schaakmat kan worden gezet. (Afbeelding 19).

Wit heeft met succes de zwarte koning naar een hoek van het bord gejaagd. Nu heeft de zwarte koning geen andere keus dan te bewegen naar b8 (Afbeelding 20).



AFBEELDING 20



AFBEELDING 21

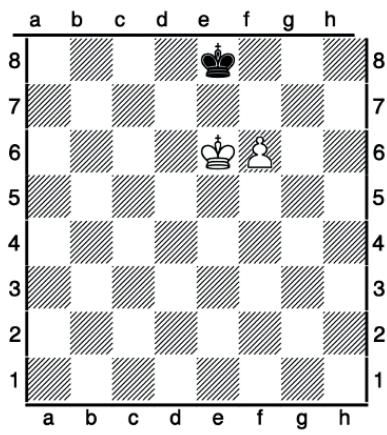
Schaakmat! (Afbeelding 21)

Koning + pion vs. eenzame Koning

Meester worden van het eindspel koning+pion tegen eenzame koning is verreweg het moeilijkste van de drie eindspellen om onder de knie te krijgen. Deze les geeft je een algemeen idee van de patronen die nodig zijn om deze ontmoedigende taak te voltooien.

De oppositie

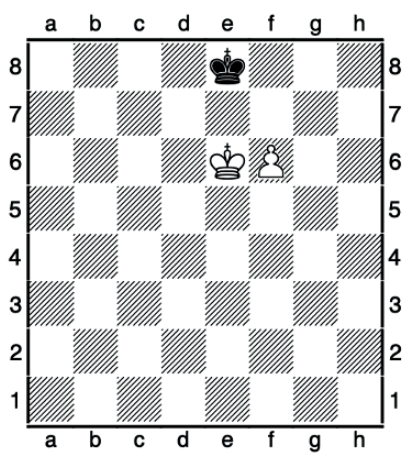
In het eindspel koning+pion tegen eenzame koning streven beide partijen ernaar iets te bereiken dat de oppositie wordt genoemd. Wanneer twee koningen tegenover elkaar staan (zoals in het afbeelding op de volgende pagina), worden ze beschouwd als "oppositie". De partij die niet hoeft te bewegen, heeft de oppositie. Dus als het de beurt van zwart was, zou wit de oppositie hebben, en als het de beurt van wit was, zou zwart de oppositie hebben. Als je de oppositie hebt, is het een groot voordeel omdat het je tegenstander dwingt waardevolle ruimte weg te geven.



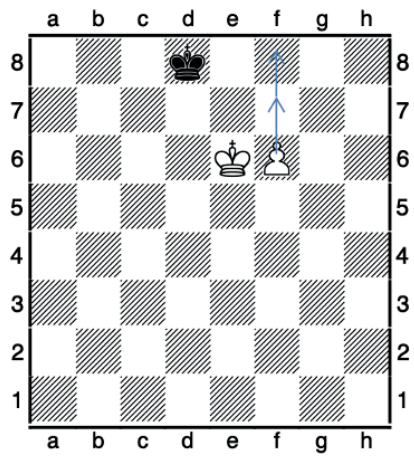
AFBEELDING 22

Als zwart aan zet is, verliest hij omdat wit de oppositie heeft. Als wit aan zet is, speelt zwart remise omdat hij de oppositie heeft. Zwart aan zet: wit heeft de oppositie (Afbeelding 22).

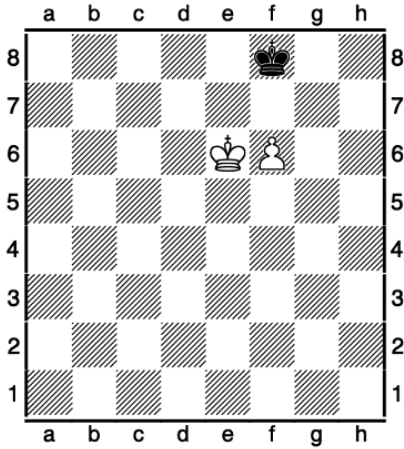
Zwart aan zet (Afbeelding 23). Zwart heeft zijn koning naar d8 verplaatst. Nu zal Wit f7 spelen en zijn pion bevorderen (merk op dat zwart zijn koning niet terug kan brengen naar e8 omdat de pion op f7 dat veld aanvalt en de koning niet in schaak kan staan). Zwart zal uiteindelijk het resulterende eindspel van koning+koningin vs. eenzame koning verliezen (Afbeelding 24).



AFBEELDING 23



AFBEELDING 24



AFBEELDING 25

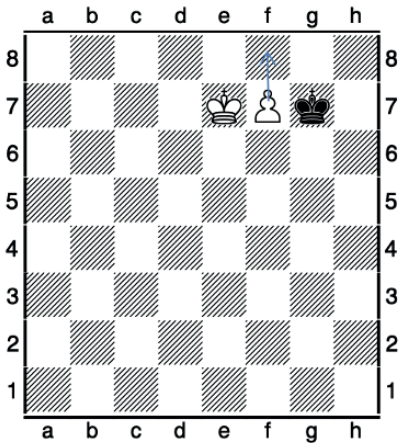
Zwart heeft zijn koning verplaatst naar f8 in plaats van d8. Hij is echter nog steeds verloren. (Afbeelding 25).

Stelling na:

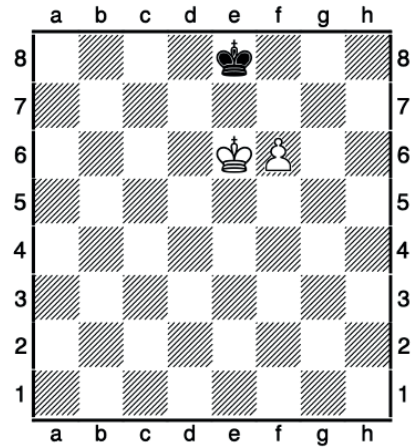
f7 Kg7 2. Ke7.

Wit zal zijn pion bevorderen.

1. Wit aan zet: zwart heeft de oppositie.

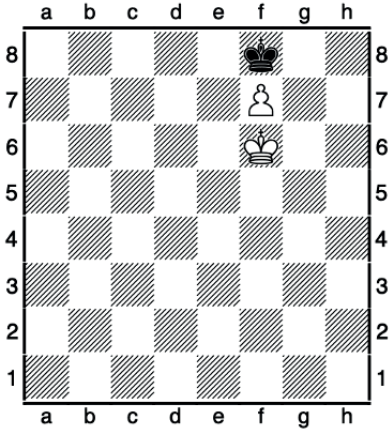


AFBEELDING 26

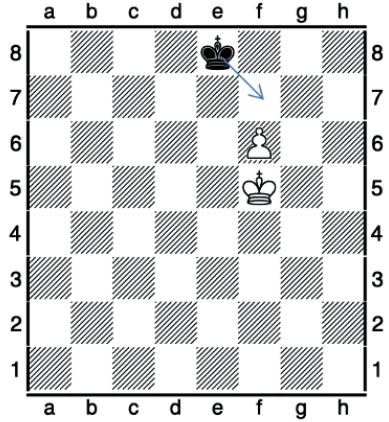


AFBEELDING 27

Wit moet zijn koning verplaatsen. Waarom? Als hij zijn pion naar f7 verplaatst, speelt zwart simpelweg Kf8. Wit moet dan zijn pion verdedigen met zijn koning door Kf6 te spelen. Maar dan is het pat en de partij is gelijkspel! (Afbeelding 27).

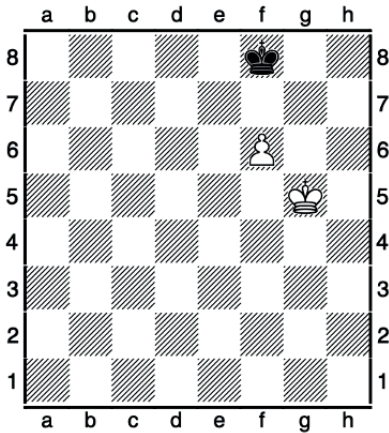


AFBEELDING 28

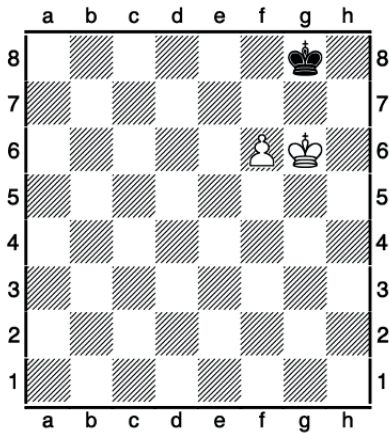


AFBEELDING 29

Stalemate! Wit moet proberen zijn pion te promoveren, maar met zorgvuldig spel van zwart zou hij niet meer dan pat moeten kunnen bereiken (Afbeelding 28). Na de zet van wit, Kf5, kan zwart Kf7 spelen. Wit kan geen vooruitgang boeken omdat zwart de oppositie heeft (Afbeelding 29).



AFBEELDING 30



AFBEELDING 31

Wit heeft Kg5 gespeeld, en zwart reageert met Kf8. Zie je wat er vervolgens gaat gebeuren? (Afbeelding 30). Wit heeft Kg6 gespeeld, en zwart reageert met Kg8. Hij behoudt de oppositie en de positie is remise (Afbeelding 31).

In deze handleiding hebben we samen een reis gemaakt door de fascinerende wereld van het schaken. We hebben de geschiedenis van het schaakspel verkend, zijn diep ingegaan op de kenmerken en functies van elk uniek stuk, en hebben de basisprincipes voor het opzetten van het bord behandeld.

Samen hebben we ontdekt hoe essentieel de opening van een spel is, en hebben we verschillende strategieën besproken die je kunt toepassen om de controle over het centrum van het bord te nemen. We hebben de nadruk gelegd op het belang van het ontwikkelen van jouw stukken om het spel op te bouwen en een sterke verdediging en aanval op te zetten.

We hebben ook aandacht besteed aan enkele basis eindspel strategieën, zodat je in staat bent om een winnend voordeel te behalen, zelfs wanneer het erop aankomt. Ook hebben we besproken hoe je jouw tegenstander kunt verslaan door hun bewegingen te anticiperen en strategisch jouw eigen zetten te plannen.

Daarnaast hebben we de essentiële schaakpatronen doorlopen die je in jouw spel moet herkennen en benutten. Deze patronen zijn de bouwstenen van de strategie en tactiek van het schaken en zullen je zeker helpen jouw spel te verbeteren.

Een belangrijk aspect dat we ook hebben besproken, is het belang van het noteren van jouw spellen. Door jouw spellen vast te leggen in schaaknotatie, kun je jouw eigen spellen analyseren, leren van je fouten en je vooruitgang over de tijd volgen.

We hopen dat je door deze handleiding niet alleen de basis van het schaken beter begrijpt, maar ook geïnspireerd bent om jouw vaardigheden verder te ontwikkelen. Onthoud dat oefening essentieel is in schaken, net als in elk ander aspect van het leven. Speel regelmatig, leer van elke zet en geniet van het proces.

Dank je voor het kiezen van onze producten en voor jouw passie voor schaken. We wensen je vele spannende en leerzame schaakpartijen toe!

COPYRIGHT MEDEDELING

Chess unleashed, 1e EDITIE Copyright © 2023 by Keebies - Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding is beschermd onder de copyright wetten en verdragen, zowel internationaal als federaal. Je bent niet gemachtigd om deze publicatie of een deel ervan in welke vorm dan ook te kopiëren, door te sturen, te verzenden of over te dragen aan wie dan ook (persoon, personen of entiteit). Elke reproductie (in de originele vorm of vertaald) of ander ongeoorloofd gebruik van het materiaal of kunstwerk, op welke wijze dan ook, is strikt verboden zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de auteur (behalve in het geval van citaten opgenomen in recensies of artikelen). Je hebt niet het recht om deze handleiding, hetzij gedeelten of het geheel ervan, door te geven of door te verkopen.

Keebies®

Röntgenweg 65
2624 BD Delft
Netherlands

-

www.keebies.nl

keebies

