

# STAP 4

# Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Opbouwen  
Combineren  
Beoordelen

R. Brunia en C. van Wijgerden

Onder redactie van Hans Böhm



Officiële leermethode  
van de KNSB

# Lekker Schaken

STAP  
4

Opbouwen  
Combineren  
Beoordelen

**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	6
<b>Les 1</b> De opening	7
<b>Les 2</b> Onderbreken	15
<b>Les 3</b> Lokken	20
<b>Les 4</b> Blokkeren	28
<b>Les 5</b> Vooruitdenken	34
<b>Les 6</b> Penning: kop- en staartstuk plaatsen	41
<b>Les 7</b> De vrijpion	49
<b>Les 8</b> Uitschakelen van de verdediging	55
<b>Les 9</b> De magneet	62
<b>Les 10</b> Zwakke pionnen en sterke velden	67
<b>Les 11</b> Jagen en richten	72
<b>Les 12</b> Aanval op de rokadestelling	79
<b>Les 13</b> De zevende rij	87
<b>Les 14</b> Ruiming	93
<b>Les 15</b> Eindspelstrategie	98
<b>Les 16</b> Dame tegen pion	103
Antwoorden	108

# 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

Over het begin van de schaakpartij staat in de delen 2 en 3 van *Lekker schaken* een aantal lessen. Deze les sluit daarop aan.

Het ontwikkelen van stukken is wel de belangrijkste regel die je geleerd hebt. Zonder actieve stukken kun je nooit een goede schaakpartij spelen.

In de volgende twee voorbeeldpartijen komt de voorsprong in ontwikkeling aan bod. Welke fouten kun je maken en wat doe je met een ontwikkelingsvoorsprong? Leerzaam is ook het tweede voorbeeld, te vroeg aanvallen, zonder dat de stukken allemaal in het spel zijn.

## Ontwikkelingsvoorsprong

In deze partij volgt de witspeler de drie gouden regels; zwart slaat alleen de aangeboden pionnen.

Om het meest plezier van de partij te hebben, moet je de partij op je eigen bord naspelen.

1. e2-e4 e7-e5

2. d2-d4

Wit probeert meteen het centrum in handen te krijgen door de pion van zwart weg te lokken.

2. ... e5xd4

3. c2-c3

Wit geeft zelfs een pion, om:

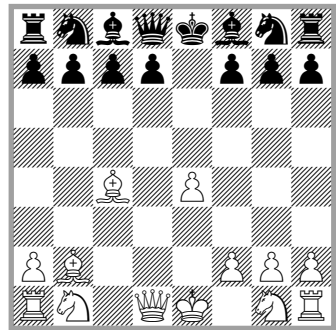
- a) het centrum in handen te krijgen
- b) zijn stukken vrij te kunnen ontwikkelen
- c) zwart tijd te laten verliezen door het slaan van pionnen.

3. ... d4xc3

4. f1-c4 c3xb2

5. Lc1xb2

(zie *diagram 1*)



Zwart staat twee pionnen voor, maar wit heeft meer stukken in het spel. Ook kan wit zijn stukken er snel bij halen, terwijl zwart zijn stukken nog moet bevrijden.

5. ... Lf8-b4+

6. Ke1-f1

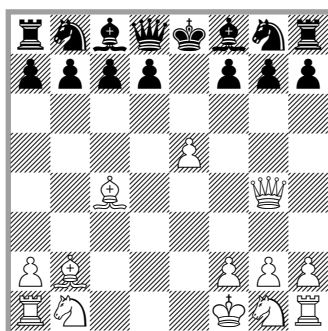
Normaal gesproken is het een nadeel als je koning niet kan rokeren, omdat hij in het midden steeds gevaar loopt. In deze stelling is het verlies van de rokade minder ernstig omdat zwart geen stukken in de aanval kan brengen.

6. ... Pg8-f6

7. e4-e5 Pf6-g8

8. Dd1-g4 Lb4-f8

(zie *diagram 2*)



2

Als je goed naar de stelling kijkt, lijkt het net of zwart nog niet aan de beurt is geweest. Al zijn stukken staan in de aanvangsstelling. Wit kan vrij aanvallen.

9. Dg4-f3 Pg8-h6

Het mat op f7 moet worden voorkomen maar h6 is voor het paard niet het juiste veld. Zwart moet later nog een extra zet doen om het paard in het spel te betrekken.

10. Pb1-c3

Wit kan de prettigste velden voor zijn stukken uitzoeken. Hij heeft het centrum in handen.

10 . ... Lf8-e7

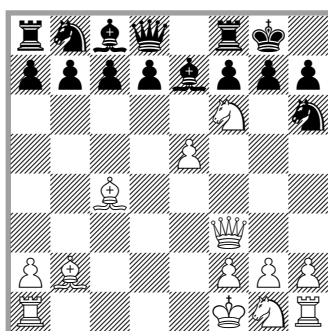
11. Pc3-d5 o-o

De rokade moet zwart redden voor de aanvalskracht van de witte stukken. Omdat wit meer stukken ter beschikking heeft kan hij de aanval doorzetten, ook al moet hij daarvoor materiaal geven.

12. Pd5-f6+

Wit heeft genoeg stukken in de aanval om de aanval op de koning te openen.

(zie *diagram 3*)



3

12. ... Kg8-h8

Als zwart het paard met de pion neemt, dan komt de g-lijn open. De witte pion beheerst veld g7 waardoor er ineens grote kansen op mat zijn: 12. ... g7xf6 13. e5xf6 Le7-d6 (om veld g3 onder controle te houden) 14. Df3-e3. Nu dreigt niet alleen het paard verloren te gaan, maar ook nog mat met 15. De3-g5+ en 16. Dg5-g7. Zwart verliest in elk geval het paard.

13. Pg1-h3

Wit heeft nu alle lichte stukken in het spel. Zwart is nog niet zover.

13. ... Le7xf6

Zwart ruilt een gevaarlijke aanvaller af. In het algemeen is de verdediging met minder stukken gemakkelijker.

14. e5xf6 g7-g6

15. Df3-f4 Ph6-f5

Nu gaat wit direct het zwakke punt f7 aanvallen.

Zwart kan moeilijk verdedigen omdat zijn stukken nog in de beginstelling staan.

16. Ph3-g5 Pf5-d6

Een ongelijke strijd: vier aanvallers staan tegen twee verdedigers. Wit wint nu snel.

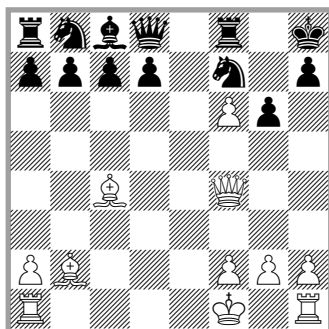
17. Pg5xf7+ Pd6xf7

(zie *diagram 4*)

18. Df4-h6

Zwart geeft het op. Na 18. ... Pf7xh6

19. f6-f7+ gaat zwart mat.



## Te vroeg aanvallen

De speler die gaat aanvallen moet genoeg stukken bij de hand hebben. Aanvallen in het begin van de partij voor alle stukken zijn ontwikkeld, mag niet. Als de aanval wordt afgeslagen blijft alleen een achterstand in de ontwikkeling. De tegenstander zal met succes de aanval overnemen.

1. e2-e4 e7-e5
2. Pg1-f3 Pb8-c6
3. d2-d4 e5xd4
4. Lf1-c4

Wit slaat nog niet terug op d4, maar brengt eerst zo snel mogelijk zijn stukken in het spel.

4. ... Lf8-c5
5. o-o d7-d6
6. Pf3-g5

(zie *diagram 5*)

Wit speelt wit voor de tweede maal met hetzelfde stuk in de opening. Je weet uit het derde deel dat dit in het algemeen niet zo goed is.

De paardzet lijkt wel aardig maar als de aanval niet doorslaat heeft wit alleen tijd verloren.

6. ... Pc6-e5

Zwart dekt pion f7 en hij valt de looper c4 aan.

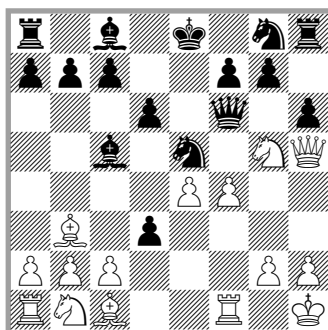
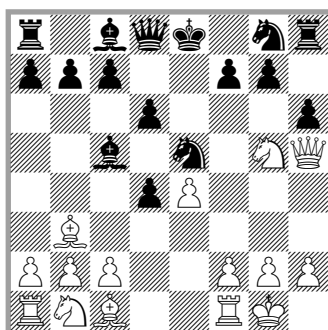
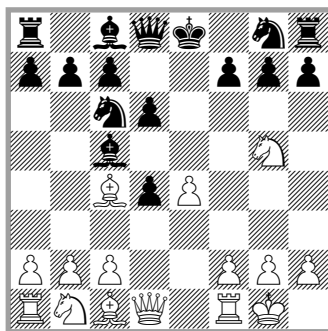
7. Lc4-b3 h7-h6
8. Dd1-h5

(zie *diagram 6*)

Wit boft dat door de penning van pion h6 het paard in de aanval kan blijven staan. Jammer voor wit is dat er niets dreigt waardoor zwart de witte stukken terug kan jagen.

8. ... Dd8-f6
9. f2-f4 d4-d3+
10. Kg1-h1

(zie *diagram 7*)





De pion op f4 staat gepend zodat zwart zijn paard niet weg hoeft te spelen. Zwart krijgt een zet de tijd om de aanvallers terug te jagen.

10. ... g7-g6

11. Dh5-d1

De penning van f4 is opgeheven en het paard op e5 is in gevaar. De stelling lijkt niet zo slecht voor wit, want als zwart het paard wegspeelt dan gaat f7 verloren. De open koningsstelling van wit geeft zwart de kans op een beslissende aanval.

11. ... h6xg5

12. f4xe5

(zie *diagram 8*)

12. ... Th8xh2+

13. Kh1xh2 Df6-h8+

14. Kh2-g3 Dh8-h4+

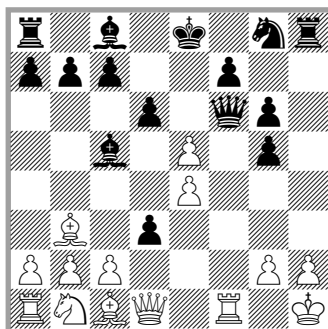
15. Kg3-f3 Lc8-g4+

Het is mat op de volgende zet. Wit voerde de aanval met te weinig stukken waardoor zwart met tempo zijn stukken in het spel bracht. Kijk maar eens naar de slotstelling: de witte toren op a1, het paard op b1 en de looper op c1 staan nog in de beginstelling.

Een geslaagde opening bevat een aantal kenmerken waarvan de volgende de belangrijkste zijn:

1. Het veroveren van het centrum (partij 1).
2. Het krijgen van een ontwikkelingsvoorsprong en die behouden (partij 1).
3. De voorsprong omzetten in aanval (partijen 1 en 2).
4. Lijnen openen en in de aanval winnen (partijen 1 en 2).

De opgaven bij deze les zijn uit het derde deel.

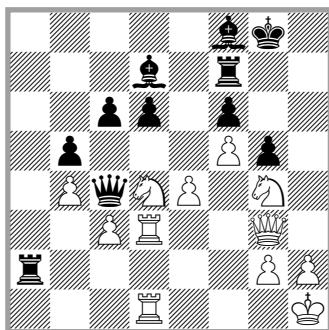


## Voorbeeldstellingen

Herinner je nog de onderwerpen uit het derde deel? Aftrek- en dubbelschaak, penning, mat in twee, remise, röntgenschaak en -aanval, insluiten zijn de belangrijkste.

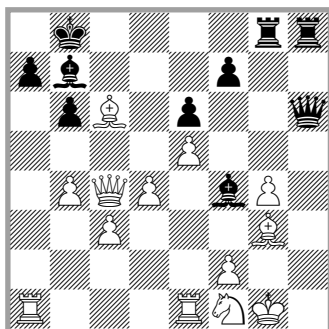
Als je let op ongedekte stukken, stukken op één lijn en stukken met weinig bewegingsvrijheid, dan vind je mogelijk het juiste onderwerp in de stelling.

Daarna is het meestal veel gemakkelijker. In *diagram 9* valt op dat de zwarte dame nogal ingesloten staat. Met 1. Pg4-e3 is zij in te sluiten.



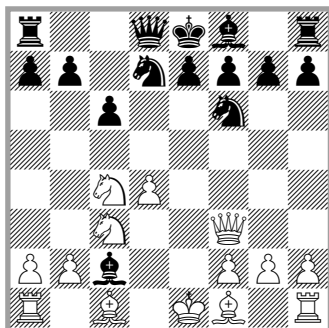
9

De stand van de koning speelt ook altijd een belangrijke rol. Het is duidelijk dat in *diagram 10* zwart een gevaarlijke aanval in handen heeft, maar waar is het mat? Voor de hand ligt om met 1. ... Lf4xg3 een verdediger te slaan, maar na 2. f2xg3 is zwart niet wijzer geworden. De röntgenaantal moet te hulp komen. De zwarte loper op b7 werkt dwars door de witte loper heen. Veld h1 wordt dus 3x aangevallen. Dat is genoeg voor mat: 1. ... Dh6-h1+ 2. Lc6xh1 Th8xh1 mat.



10

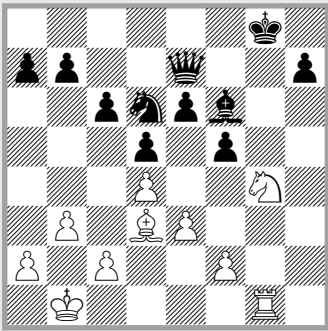
In *diagram 11* heeft zwart heeft zojuist de pion op c2 geslagen. De loper staat nu ongedekt en dat is een belangrijk aanknopingspunt. Het tweede aanvalsdoel is de ingesloten zwarte koning. Na de zet 1. Df3-e2 dreigt wit niet alleen de loper te slaan maar er dreigt ook nog mat op d6. De pion op e7 staat na de witte zet gepend. Je weet: een gepend stuk is geen goede verdediger.



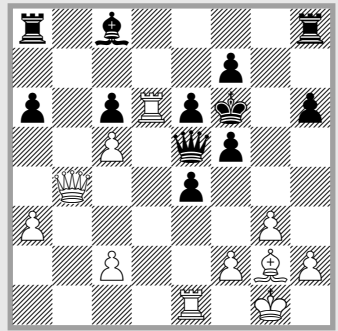
11

# Les 1 Oefeningen

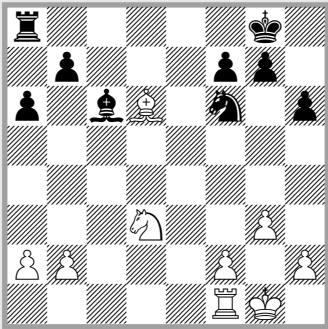
## Oefening 1a: toets derde deel



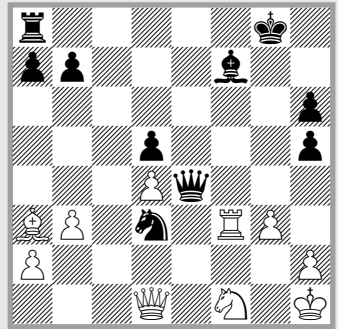
a



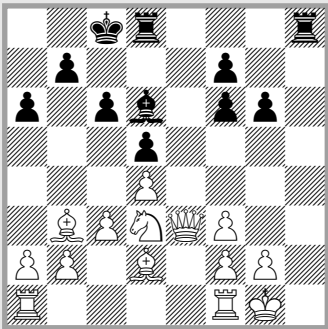
b



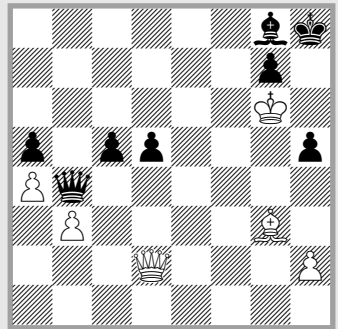
c



d



e



f

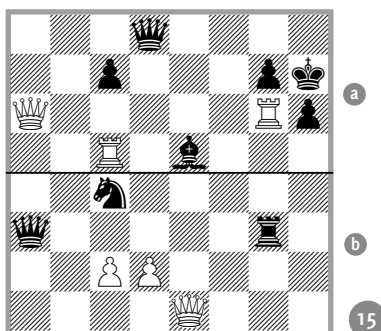




## Hout + hout

In de voorbeelden die we tot nu gezien hebben, is de onderbrekingszet steeds met schaak, een zeer dwingende zet. Minder krachtig is de aanval op een ander stuk dan de koning. Toch is de loperzet 1. ... Le5-d6 in *diagram 15a* genoeg voor kwaliteitswinst. De toren op g6 is zijn dekking kwijt en de toren op c5 staat aangevallen.

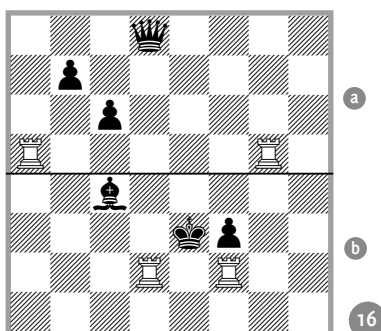
In *diagram 15b* zorgt de eenvoudige pionzet 1. d2-d3 voor materiaalwinst. Paard en toren kunnen niet tegelijkertijd in veiligheid worden gebracht.



## Zonder aanval

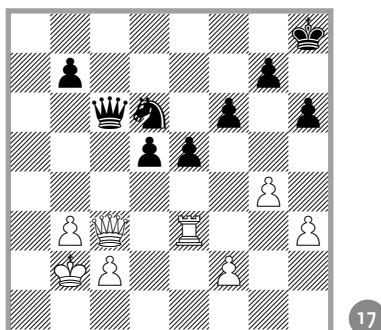
In *diagram 16* speelt zwart in het bovendeeel 1. ... b7-b5. Het bijzondere is dat de b-pion niets aanvalt, toch is de pionzet een winnende zet. De verbinding tussen de torens is verbroken. Slechts een van de torens kan in veiligheid worden gebracht.

Ook in het benedendeel is de onderbrekingszet een heel rustige. Zwart speelt 1. ... Lc4-e2 waarna kwaliteitsverlies voor wit nog de beste mogelijkheid is.



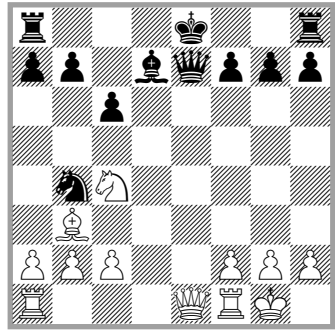
## Onderbreken als hulp

Het laatste voorbeeld is een combinatie van onderbreken en een dubbele aanval. In *diagram 17* wint zwart met 1. ... d5-d4 bijna een toren. Wit kan zich redden met 2. Dc3xc6. Deze verdedigingsmogelijkheid moet worden uitgeschakeld. Dat kan met 1. ... Pb6-c4+ om na 2. b3xc4 met 2. ... d5-d4 het geofferde materiaal terug te winnen. Ook bij andere combinaties dan de dubbele aanval kan onderbreken vaak een goede hulp zijn.



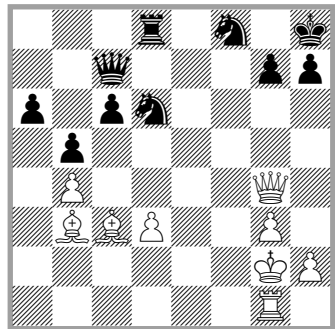
# Voorbeeldstellingen

Bij de oefeningen met onderbreken gelden dezelfde richtlijnen als bij de andere vormen van het uitschakelen van de verdediging. Kijk goed welke stukken staan aangevallen en welke stukken belangrijke verdedigers zijn. Pas dan zoek je naar een mogelijkheid om met onderbreken de verdediger uit te schakelen. In *diagram 18* valt de witte dame de zwarte dame en het paard aan. Met 1. Pc4-d6+ kan wit het paard op b4 veroveren. De zwarte dame op e7 staat gepend en zij kan daarom het schaakgevende paard niet slaan.



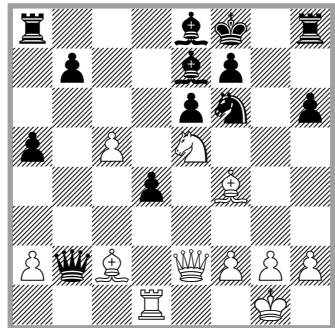
18

Een tweede hulpmiddel om naar de juiste zet te zoeken is een matdreiging. Waar dreigt wit mat en welk stuk verdedigt tegen het mat? Belangrijke vragen die je jezelf moet stellen. In *diagram 19* is de matdreiging op g7 heel duidelijk. De verdedigen de dame kan worden uitgeschakeld met 1. Tf1-f7. Na 1. ... Pd6xf7 2. Dd4xg7 staat zwart mat. Het is belangrijk om de toren te nemen (met tempo door de aanval op de dame). Na 1. Lb3-f7 kan zwart met 1. ... Pf8-g6 verder spartelen.



19

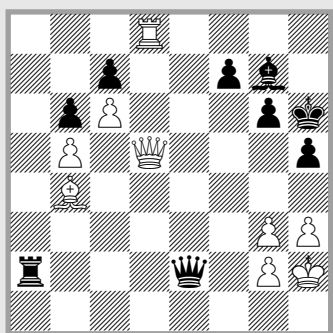
Het derde voorbeeld is een combinatie van onderbreken en de aftrekaanval. De stelling in *diagram 20* is een moeilijke opgave. We zien de batterij De2/Lc2. Het probleem is om voor het kopstuk, de looper een geschikt aanvalsdoel te vinden. Met behulp van onderbreken kan wit een dame winnen. De verrassende zet 1. Lc2-h7 is de oplossing van het probleem. Wit heeft ineens twee dreigingen: de zwarte dame staat aangevallen en er dreigt mat met 2. Lf4xh6. De toren op h8 is door onderbreken uitgeschakeld. Niet schrikken, de oefeningen zijn niet zo moeilijk als dit laatste voorbeeld. Succes!



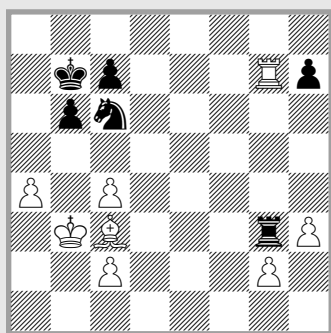
20

## Les 2 Oefeningen

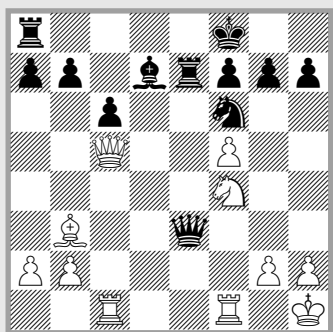
### Oefening 2a: onderbreken



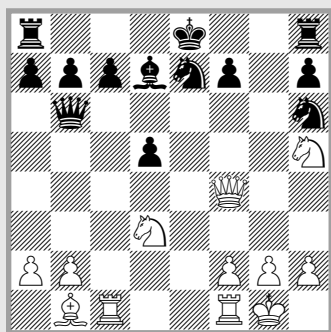
a



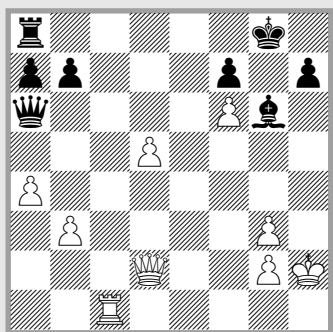
b



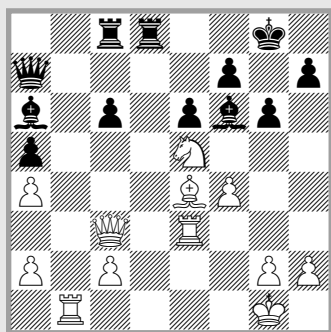
c



d



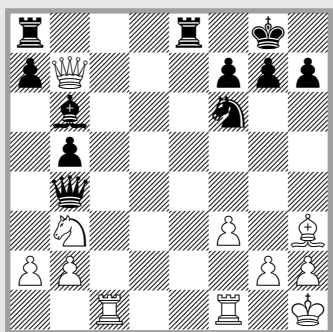
e



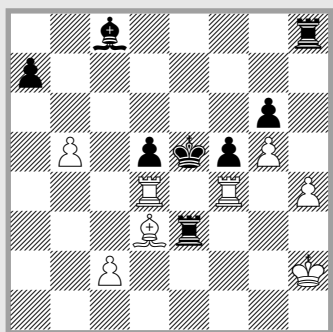
f



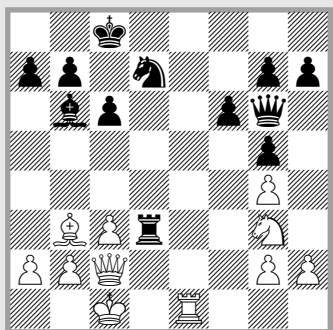
Oefening 2b: onderbreken



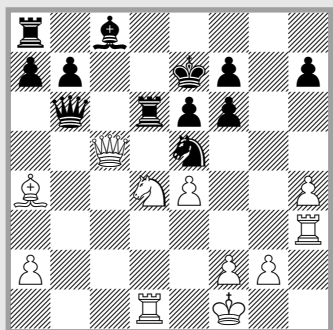
a



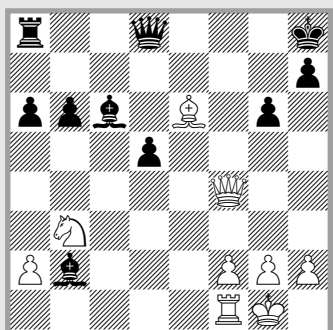
b



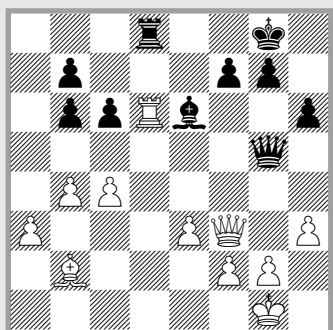
c



d



e



f

# 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.

Het vierde deel – *Stap 4: opbouwen, combineren, beoordelen* – bouwt voort op de vorige stappen. Je leert alles over de voorbereiding van een combinatie. Belangrijk is ook de juiste uitvoering van de koningsaanval. Facetten als een bres slaan, aanvoeren van materiaal en het uitschakelen van de verdediging spelen hierbij een rol. De nieuwe combinatiethema's zijn: onderbreken, blokkeren, zevende rij en de magneet.



9 789021 581804

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

**KOS  
M•S**

NUR 481

Kosmos Uitgevers.  
Utrecht/Antwerpen

