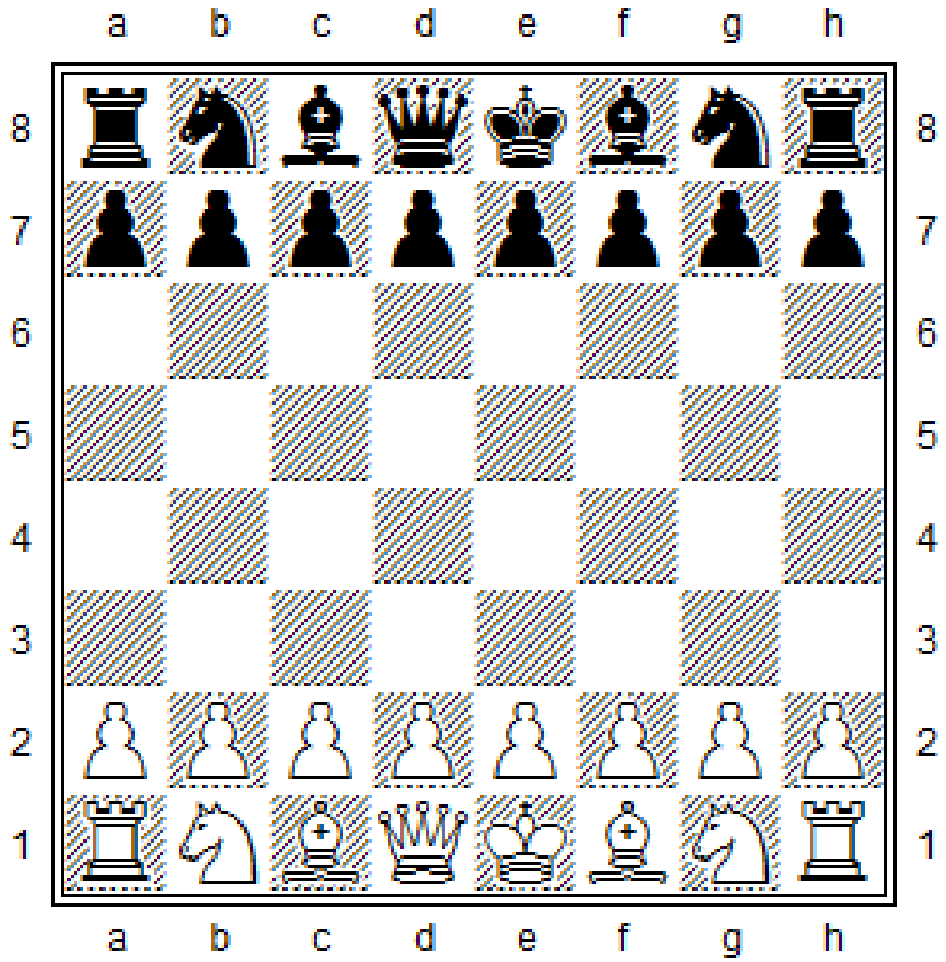


Ik leer schaken

KVDC Karel van Delft
www.schaaktalent.nl

Inhoudsopgave

- Inhoudsopgave (1)
- Inleiding (2)
- Bord (4)
- Namen van de stukken (6)
- Beginstelling (7)
- Partij (8)
- Stukken en pionnen bewegen (10)
- Waarde van de stukken (18)
- Slaan (20)
- Aanvallen (26)
- Spelletjes (28)
- Ruilen (35)
- De 5 van verdedigen (40)
- Schaak en schaakmat (46)
- Voorbeelden schaakmat (48)
- Koning verdedigen (52)
- Remise (56)
- Rokade (58)
- Promotie (60)
- En passant slaan (62)
- Wapens (64)
- De 5 van aanvallen (68)
- Gouden regels van de opening (70)
- Noteren (72)
- Tips (82)

Inleiding

Je leert door dit boekje de schaakregels.

Speel de zetten na op een schaakbord.

Je kunt in dit boekje ook een paar spelletjes doen.

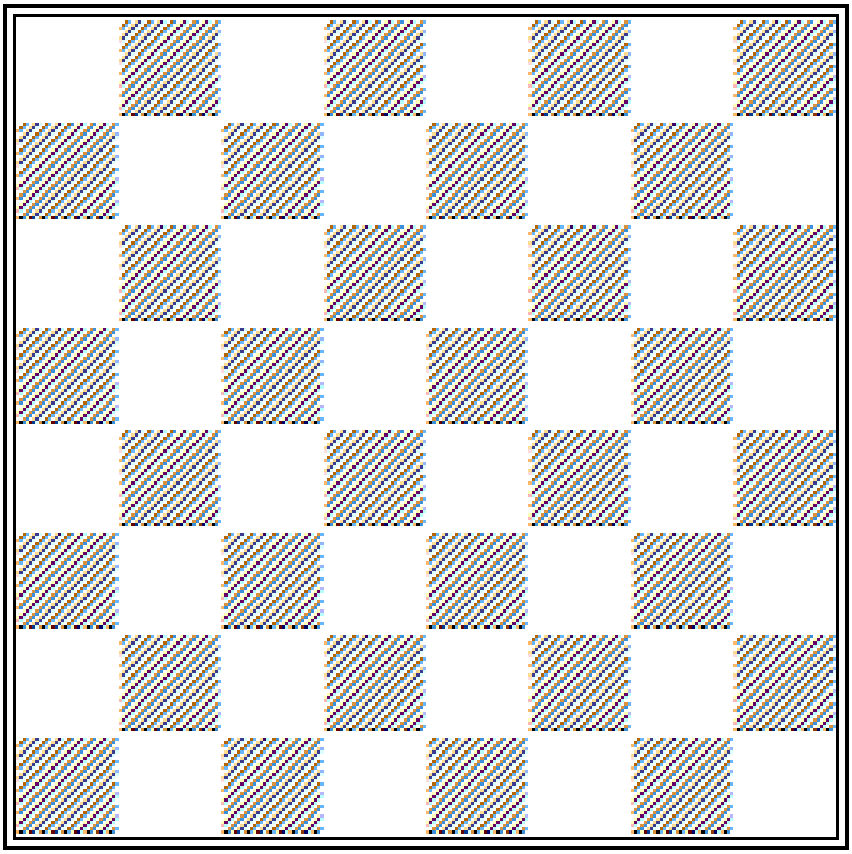
Ga veel oefenen en leer van je ervaringen.

Veel plezier!

Karel van Delft
karel@kvdc.nl

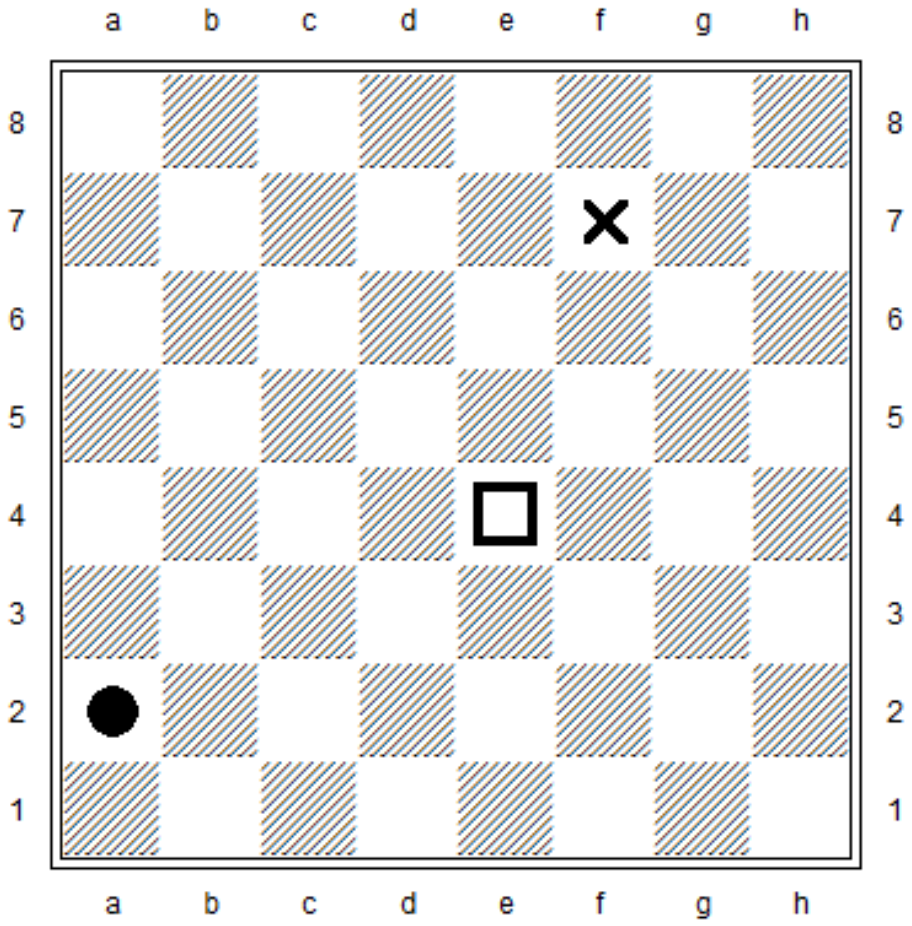
Een aantal kinderen en volwassenen heeft meegeholpen bij het maken van dit boekje.
Coby, Erika, Femke, Frank, Frans, Jolien, Judith, Karlijn, Marijke, Mark, Merijn, Michiel, Mincke, Richard, Rozemarijn, Sipke, Thomas, Ton, Veerle, Yannick: bedankt!

Bord



Je schaakt op een bord.
Een bord heeft 64 velden.

De helft van de velden is wit.
De andere helft is zwart.
Het veld rechtsonder is wit.



Alle velden hebben een naam.

Het rondje staat op veld a2.
Het vierkantje staat op veld e4.
Het kruisje staat op veld f7.

Namen van de stukken

koning

dame

toren

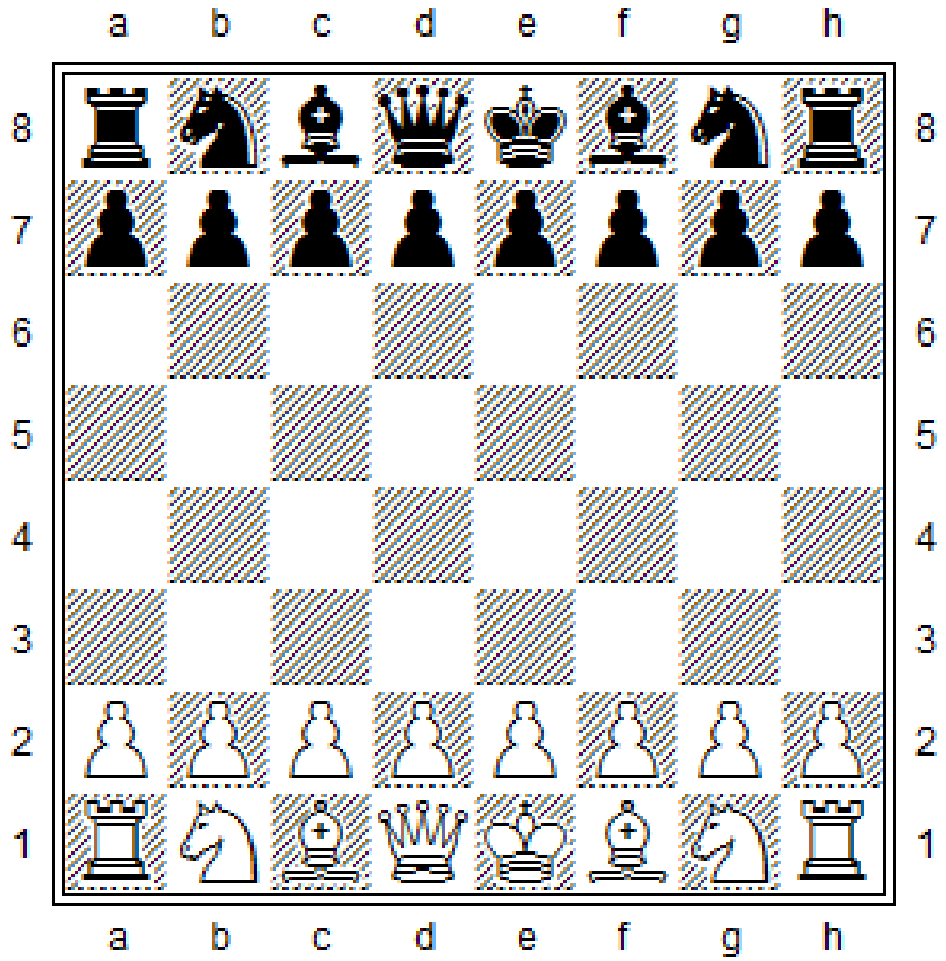
loper

paard

pion

Beginstelling

Een speler heeft 8 stukken en 8 pionnen.
Die zet je neer zoals in het plaatje.
De dames staan op hun eigen kleur veld.



Er zijn twee legers.
De ene speler heeft het witte leger.
De andere speler heeft het zwarte leger.

Partij

Elk leger wil de andere koning vangen.
Dat heet mat zetten.
Je wint als de andere koning mat staat.

Je wint ook als de ander opgeeft.

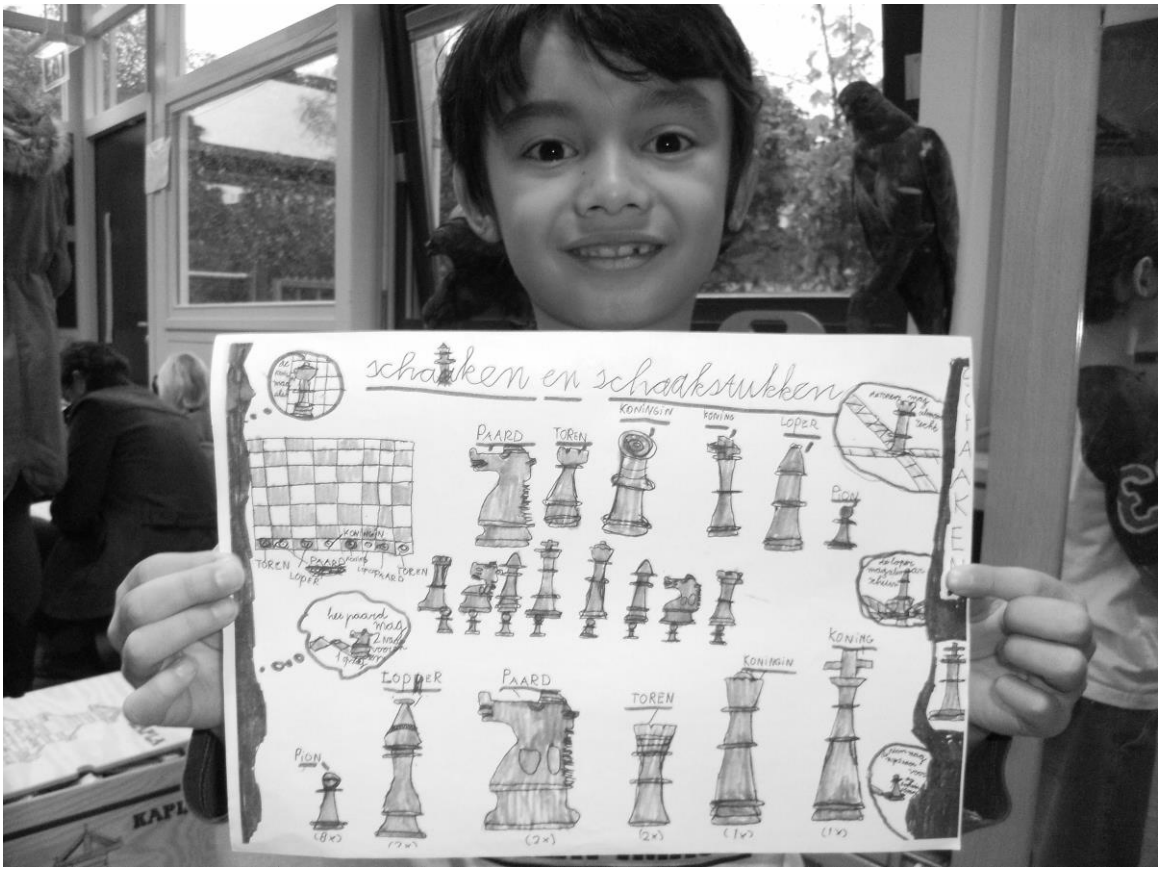
Je wint als de ander geen tijd meer heeft.
Dat kan als je met een schaakklok speelt.

Spelers doen om de beurt een zet.
Wit begint.

Schakers noemen het gevecht een partij.

Een partij eindigt in 1-0, 0-1 of gelijkspel.

Gelijkspel noemen we remise.
Beide spelers krijgen dan een half punt.


schaken en schaakstukken
PAARD
TOREN
KONINGIN
KONING
LOPER
PION
TOREN
PAARD
LOPER
PAARD
TOREN
LOPER
PAARD
TOREN
KONINGIN
KONING
PION
(8x)
(2x)
(2x)
(2x)
(1x)
(1x)

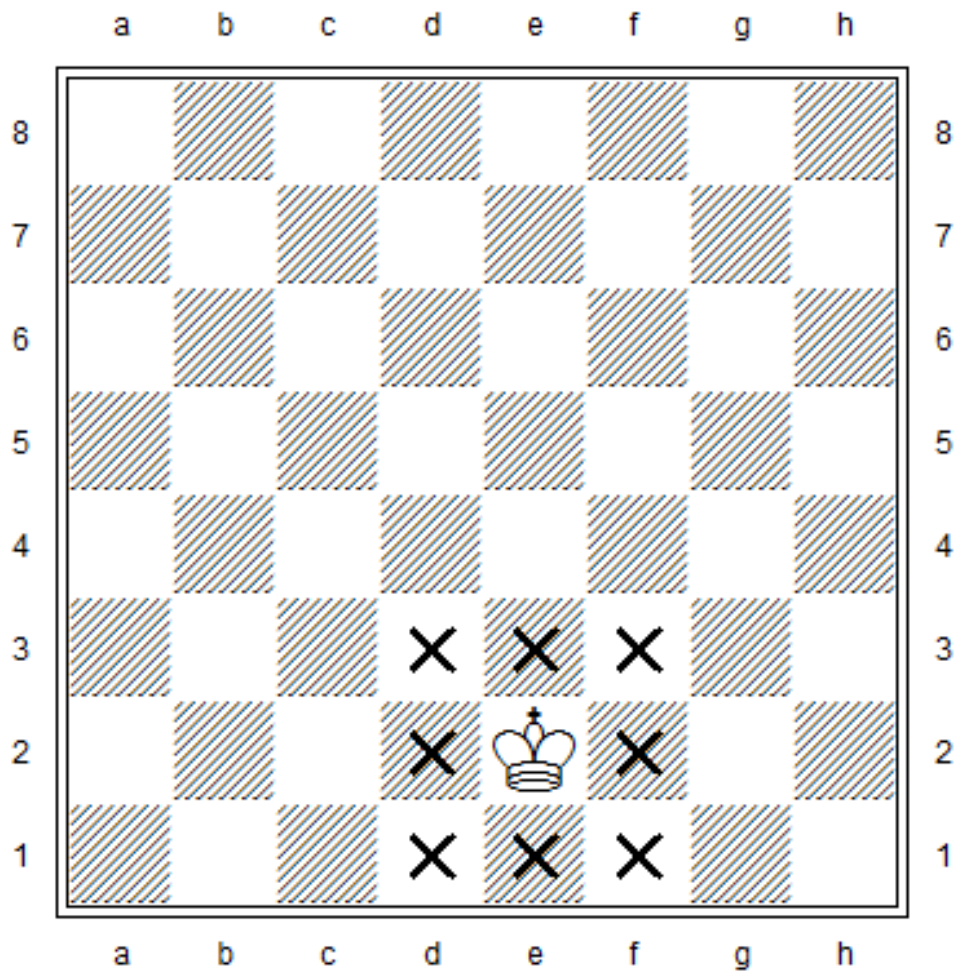
Stukken en pionnen bewegen

Stukken en pionnen kunnen bewegen.

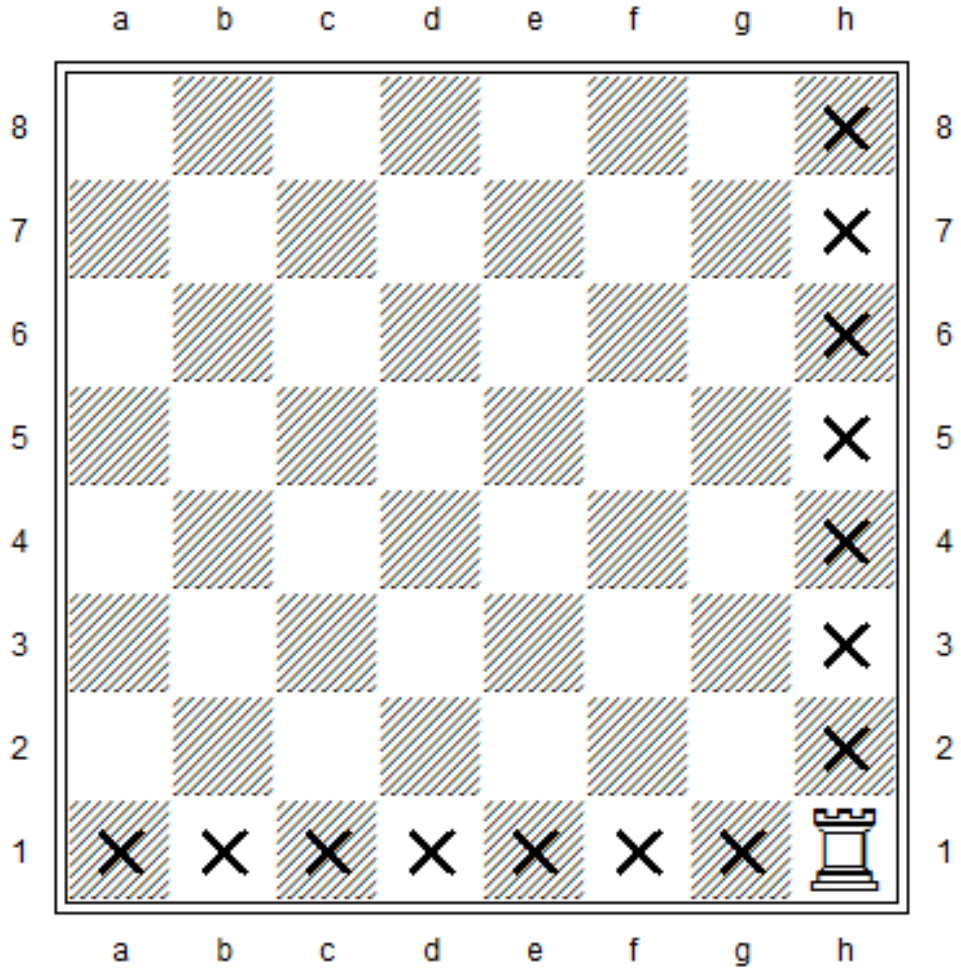
De stukken mogen naar alle kanten gaan.

De pionnen mogen alleen vooruit.

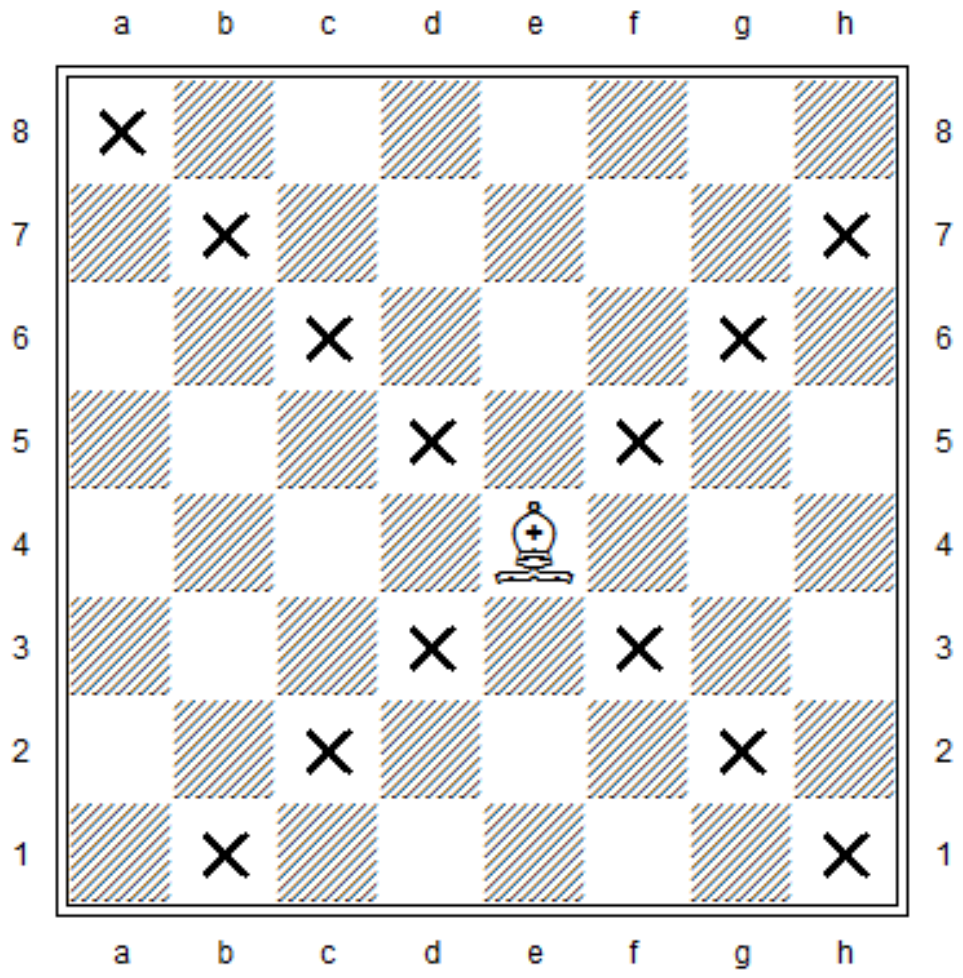
Op elk veld mag maar 1 stuk of pion staan.



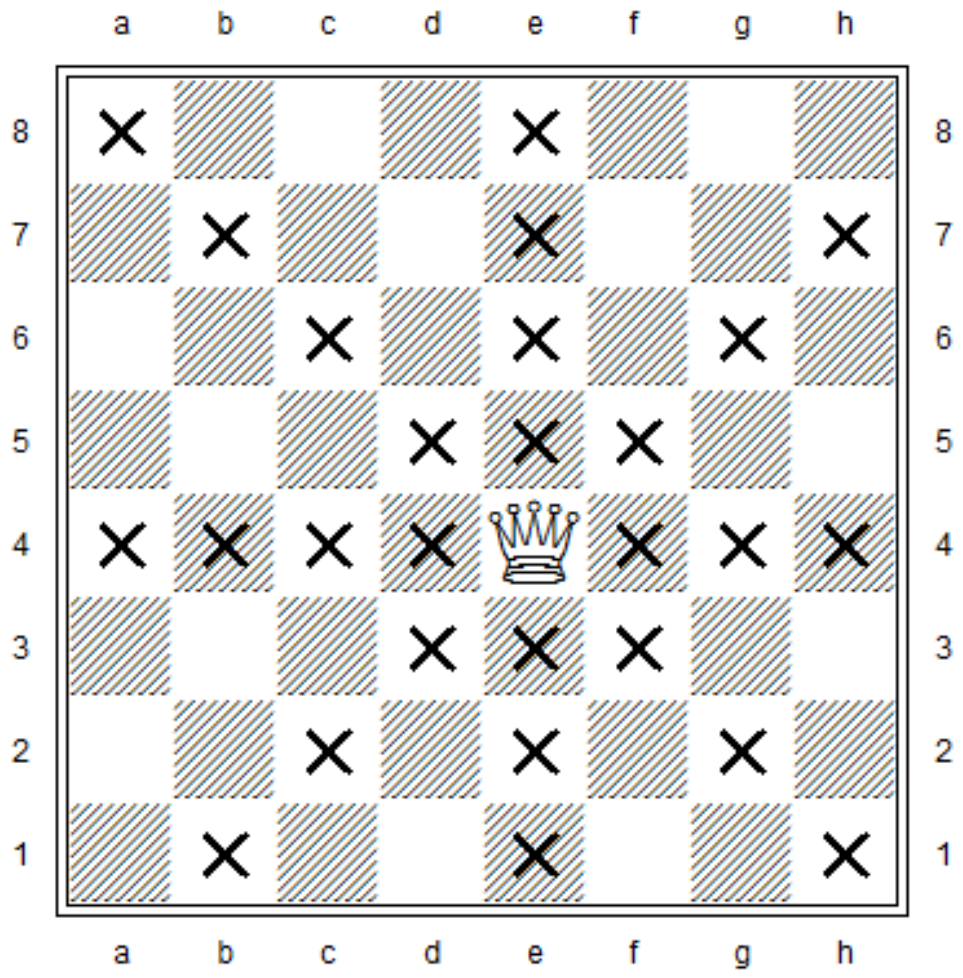
De koning mag 1 stapje alle kanten op.
Dus recht en schuin.



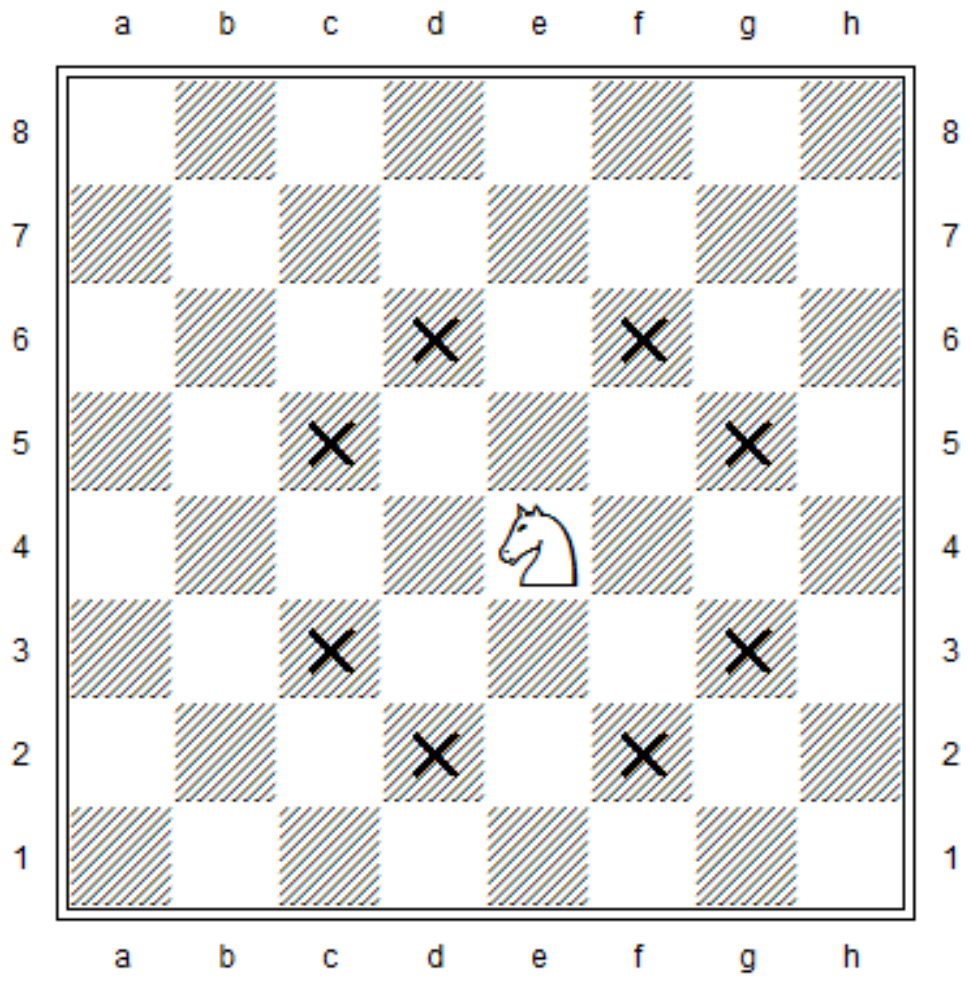
De toren gaat recht.
Hij mag zover hij kan.



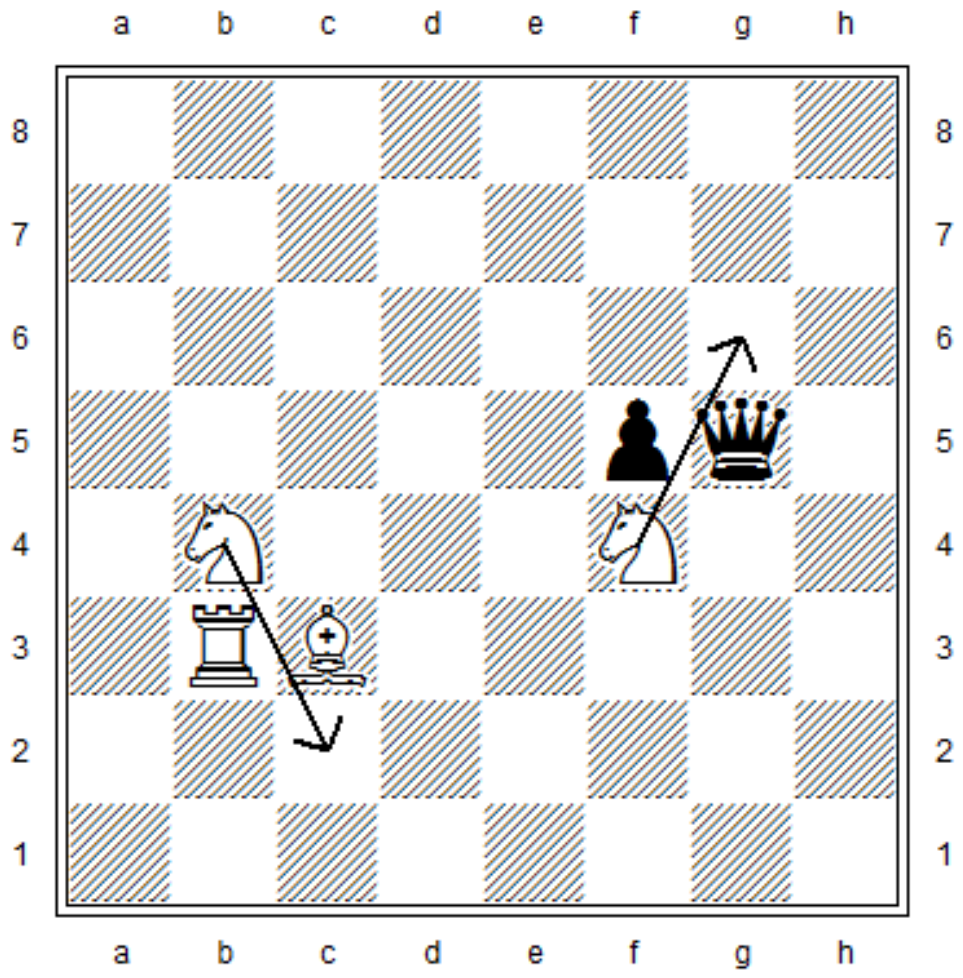
De loper gaat schuin.
Hij mag zover hij kan.



De dame gaat recht en schuin.
Ze mag zover ze kan.

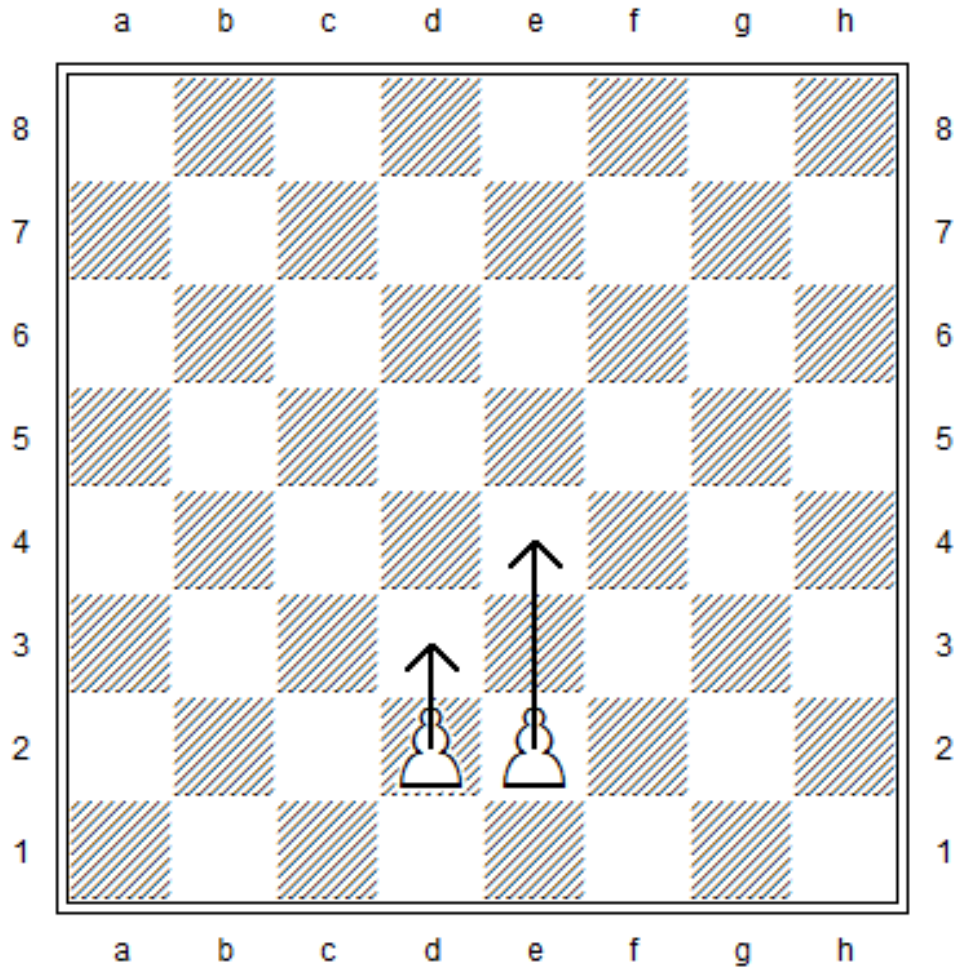


Het paard gaat 1 recht en 1 schuin.
Het lijkt op de letter L.



Het paard mag over stukken en pionnen springen.

Andere stukken mogen dat niet.



De pion begint met 1 of 2 stapjes vooruit.
Dat mag je zelf weten.
Daarna mag de pion steeds 1 stapje doen.

De pion kan nooit achteruit gaan.

Waarde van de stukken

Door punten weet je hoe sterk een stuk is.
De koning heeft geen punten.
Het spel is over als hij gevangen is.

9 punten

5 punten

3 punten

3 punten

1 punt

A B C D G H
8 7 6 5 4 3 2 1

Slaan

Stukken en pionnen kunnen slaan.

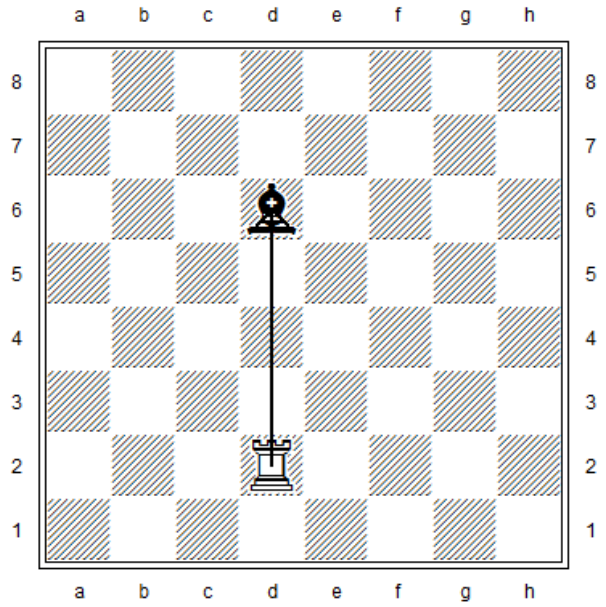
Ze gaan dan op het veld van een ander stuk of pion staan.
Die verdwijnt dan van het bord.

Het is slim om stukken en pionnen van de ander te slaan.
Zijn koning heeft dan een kleiner leger.

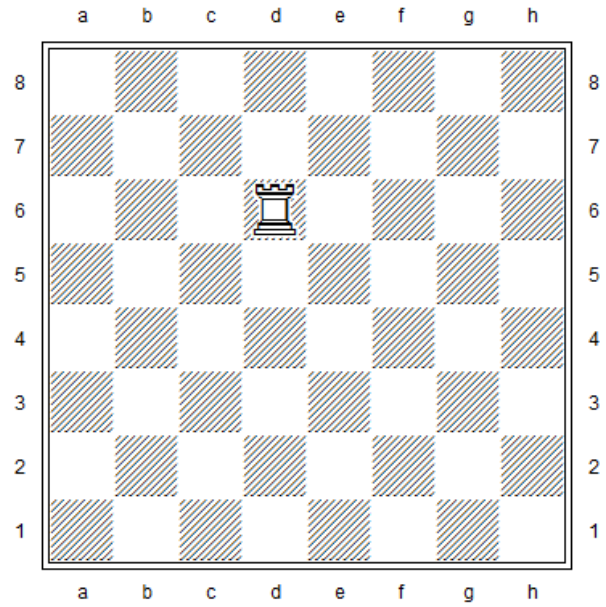
Je kan alleen stukken en pionnen van de ander slaan.
Logisch. Het is niet slim om je zelf te slaan.

Slaan is niet verplicht.
Dat is bij dammen wel zo.

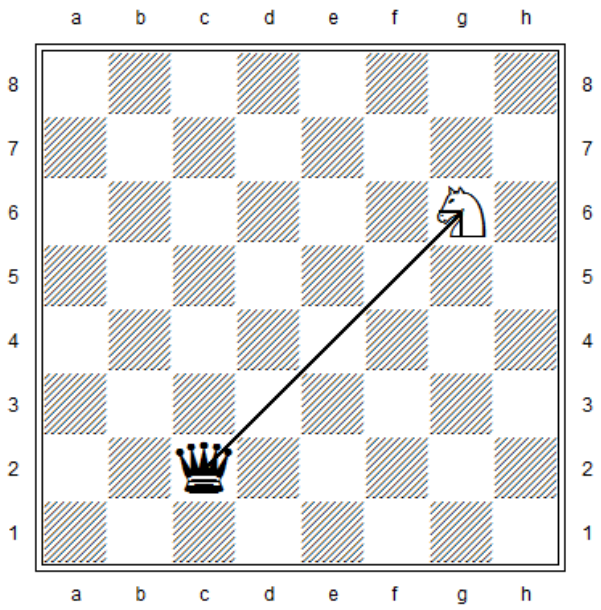
Een stuk slaat zoals het gaat.



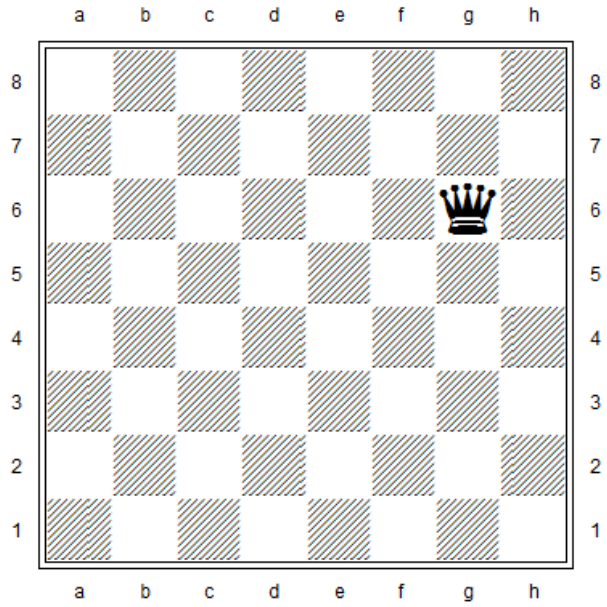
De toren slaat een loper.



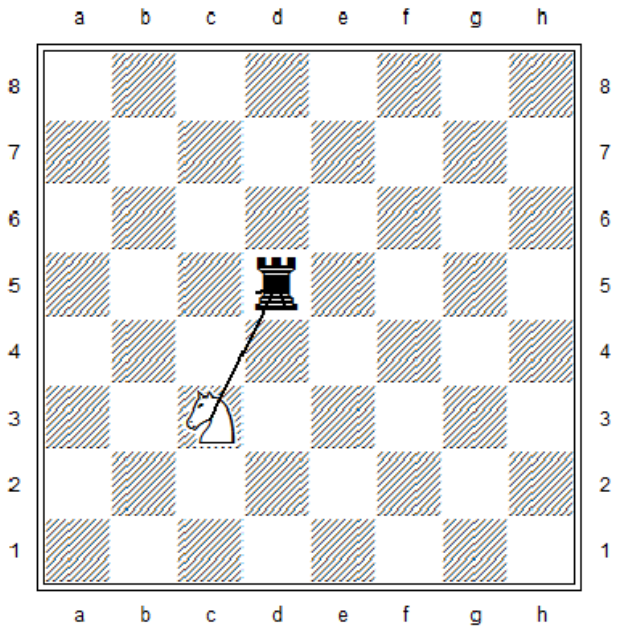
De toren gaat op dat veld staan.
De loper verdwijnt van het bord.



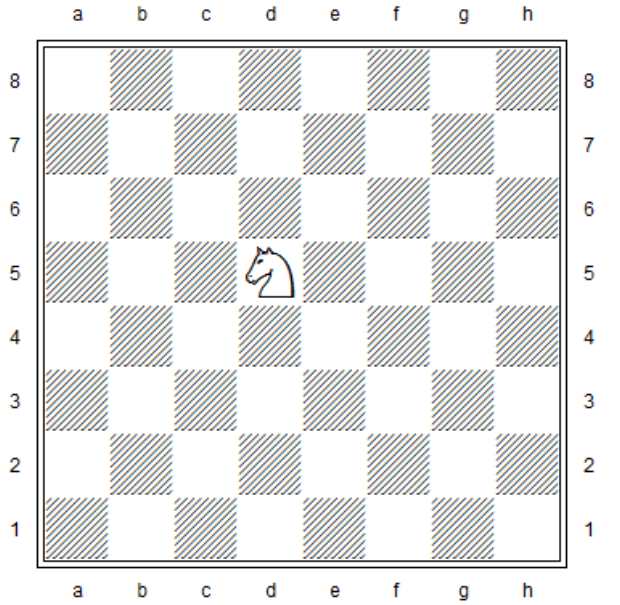
De dame slaat een paard.



De dame gaat op dat veld staan.
Het paard verdwijnt van het bord.

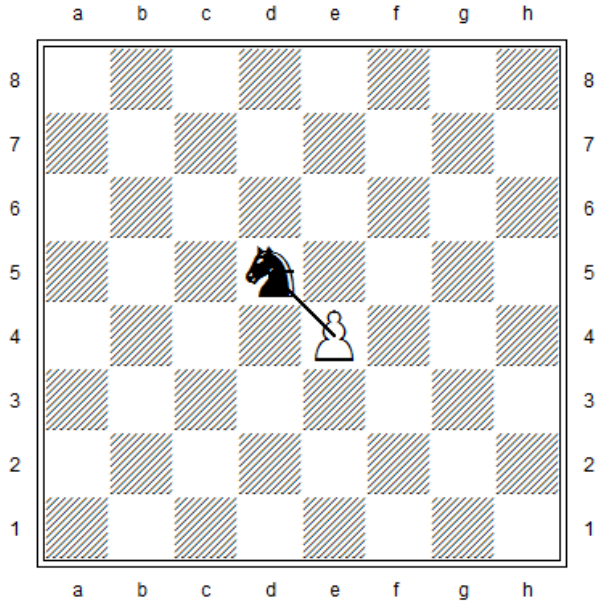


Het paard slaat een toren.

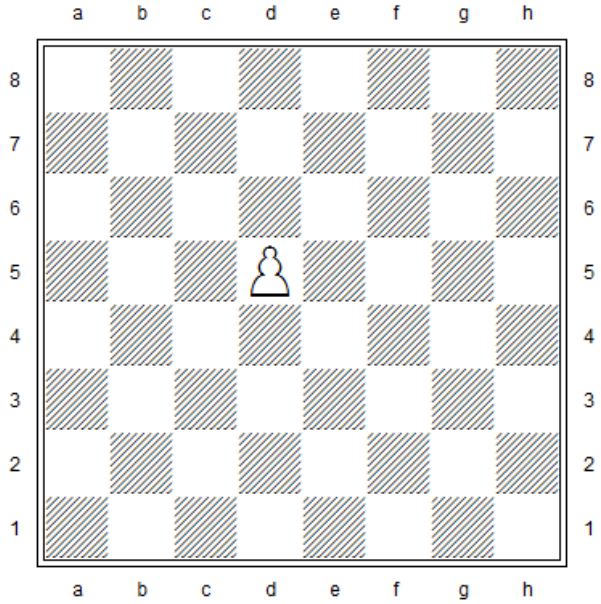


Het paard gaat op dat veld staan.
De toren verdwijnt van het bord.

De pion gaat recht vooruit.
Maar hij slaat schuin.



De pion slaat een paard.

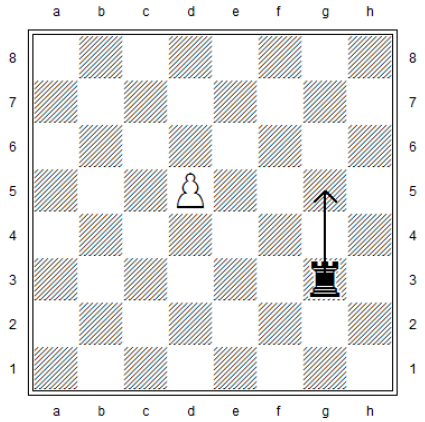


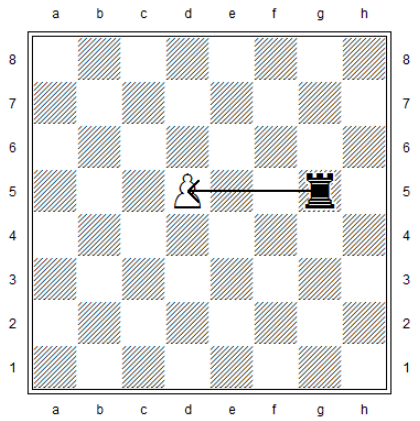
De pion gaat op dat veld staan.
Het paard verdwijnt van het bord.

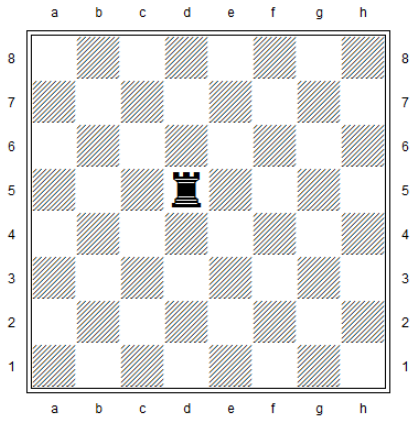
Aanvallen

Bij aanvallen beweeg je een stuk of pion.

De volgende zet kan je dan iets slaan.



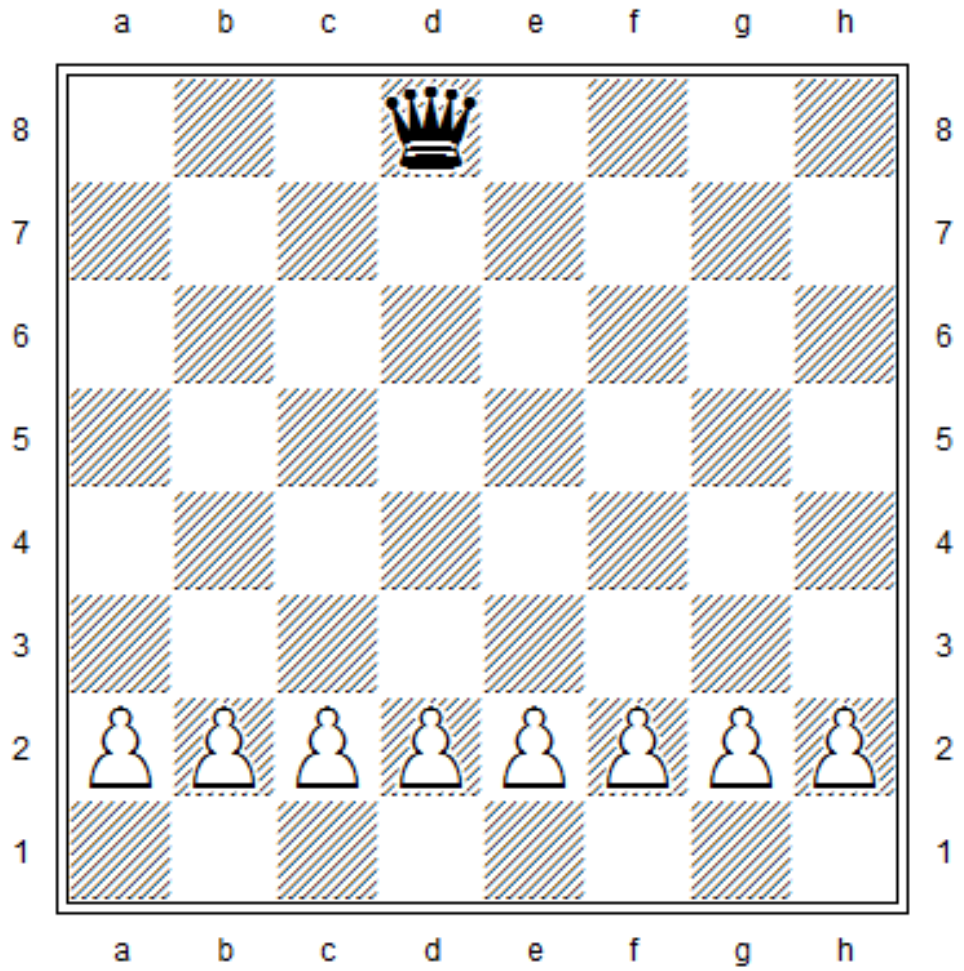




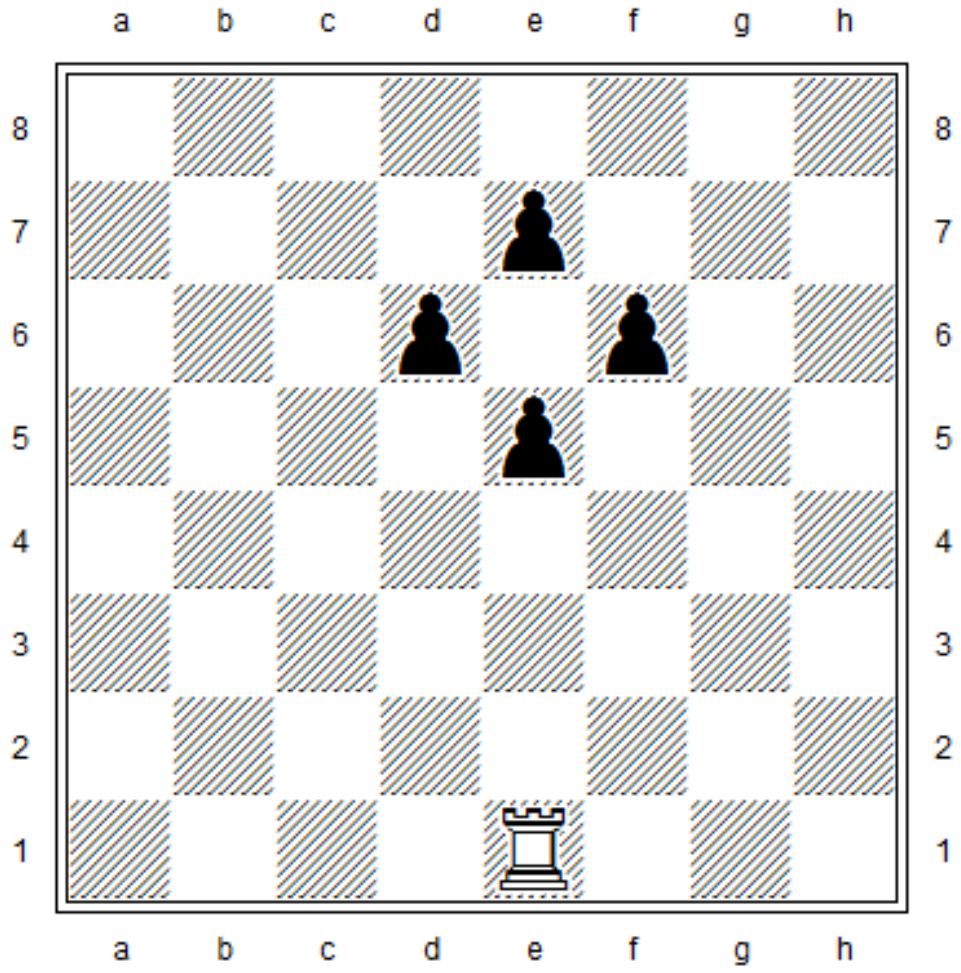
Schaken
Ik kan mat!
Stom

Spelletjes

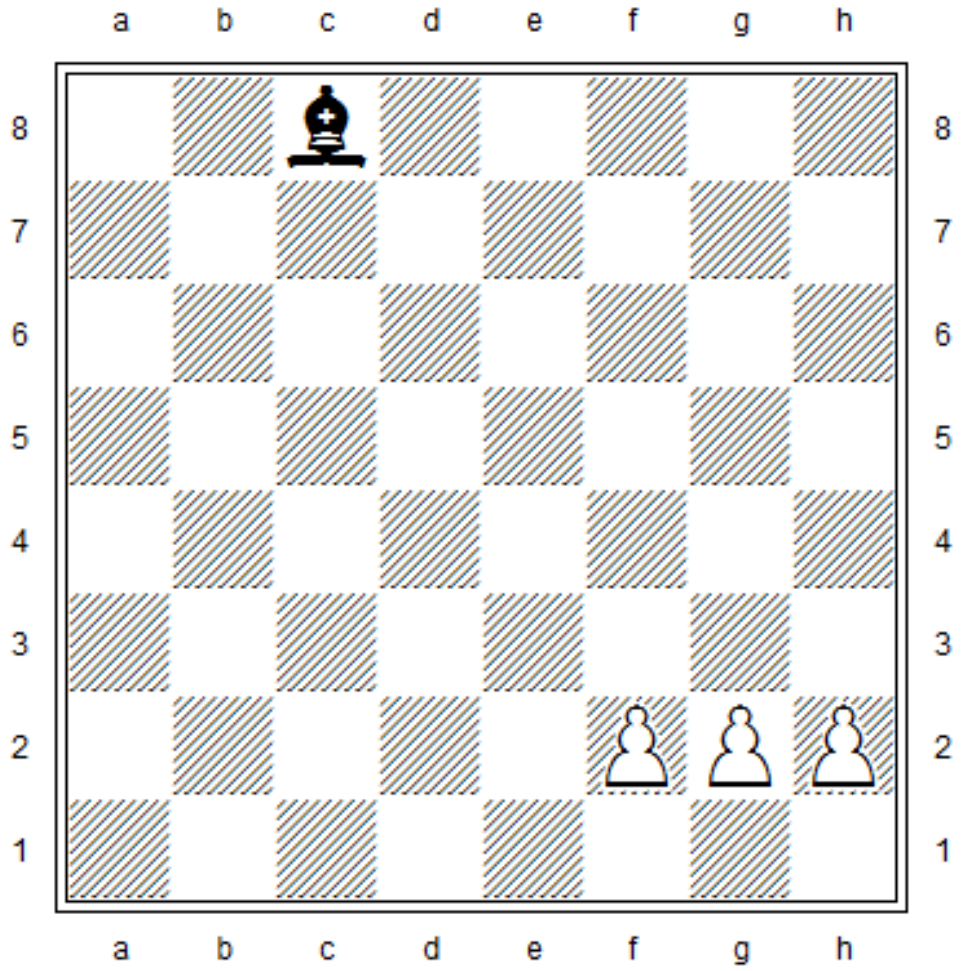
Je oefent hiermee hoe stukken en pionnen gaan en slaan.
Wit begint steeds.



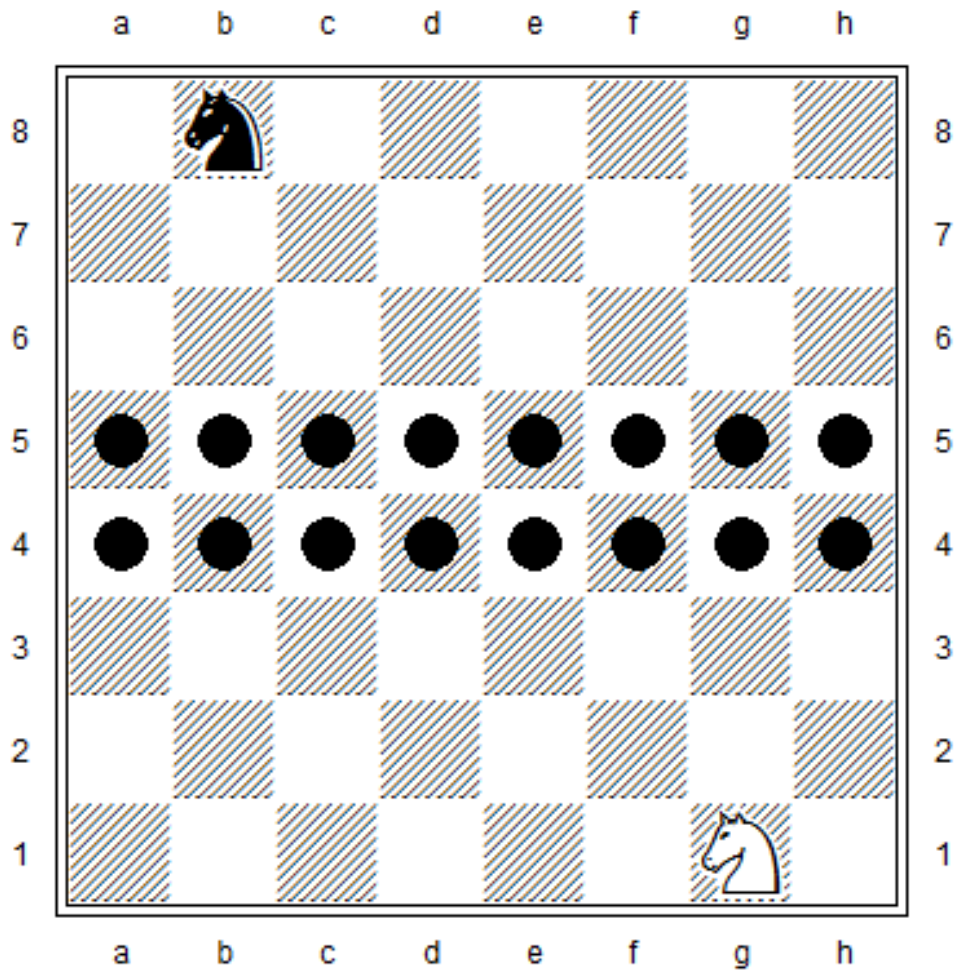
Wit wint als een pion de overkant bereikt.
Zwart wint als de dame alle pionnen slaat.



Wit wint als de toren alle pionnen slaat.
Zwart wint als een pion de overkant bereikt.

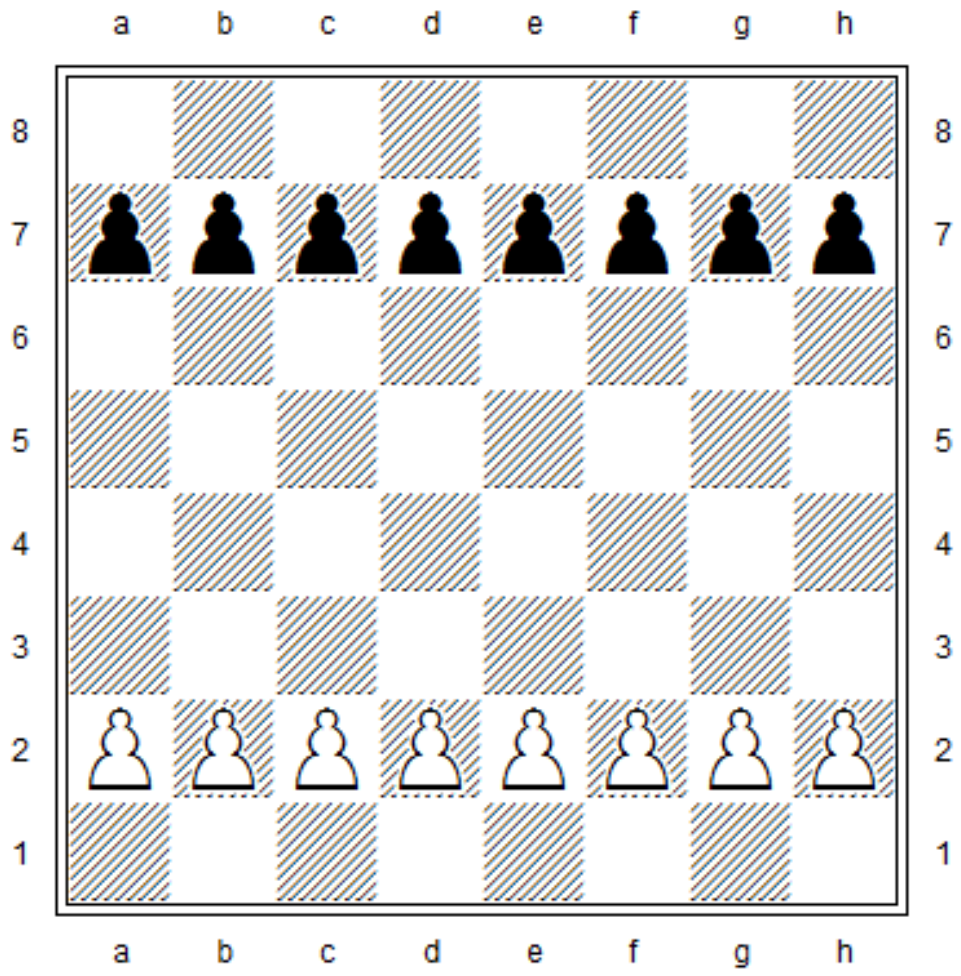


Wit wint als een pion de overkant bereikt.
Zwart wint als de loper alle pionnen slaat.

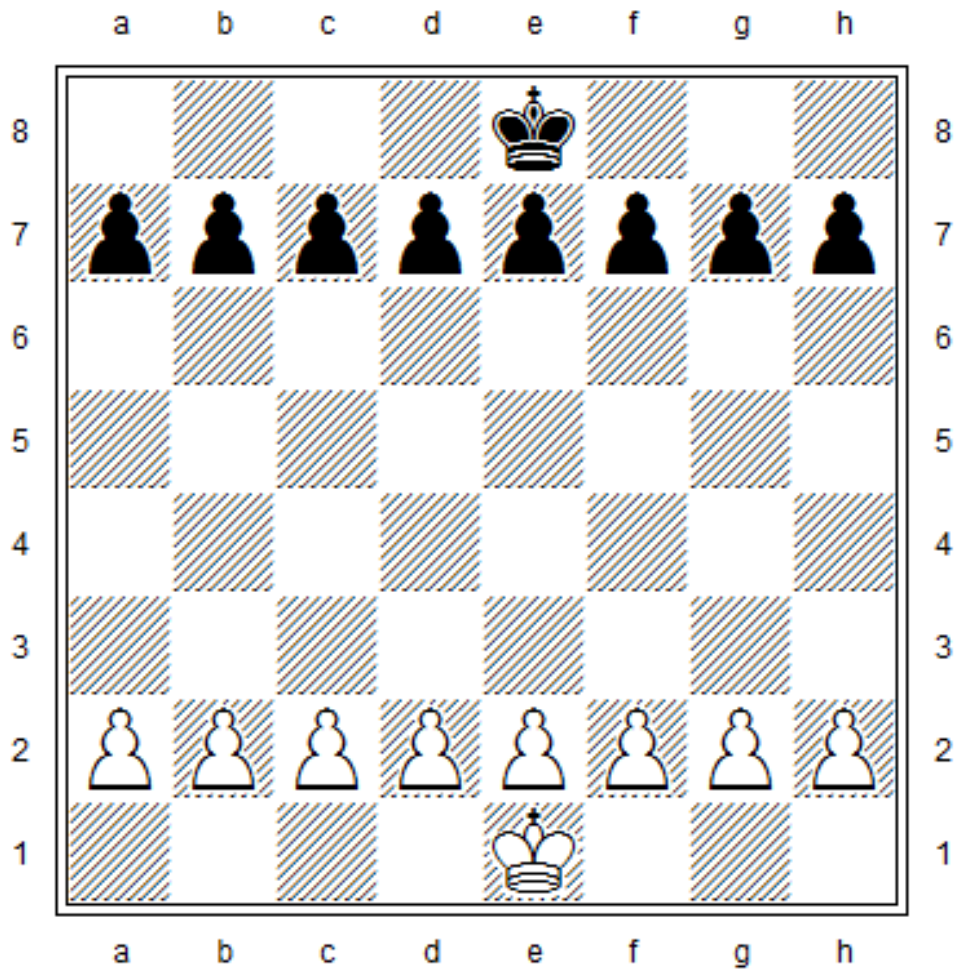


Sla de meeste muntjes met je paard.

Je mag ook pepernoten gebruiken.
Of pionnen.



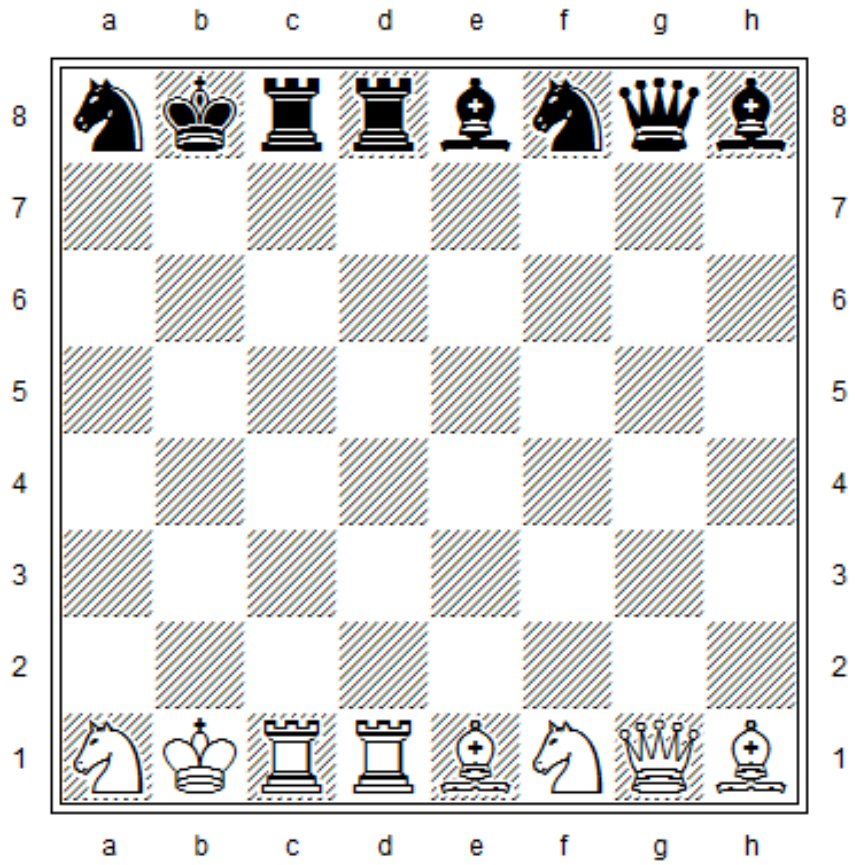
Wie bereikt het eerst de overkant?



Welke pion bereikt het eerst de overkant?

De koning mag pionnen slaan.

Je mag ook een ander stuk nemen.
Zo oefen je alle stukken.



Dit spelletje heet wisselschaak.

De stukken moeten naar hun beginveld.

Je wint als je het eerst klaar bent.

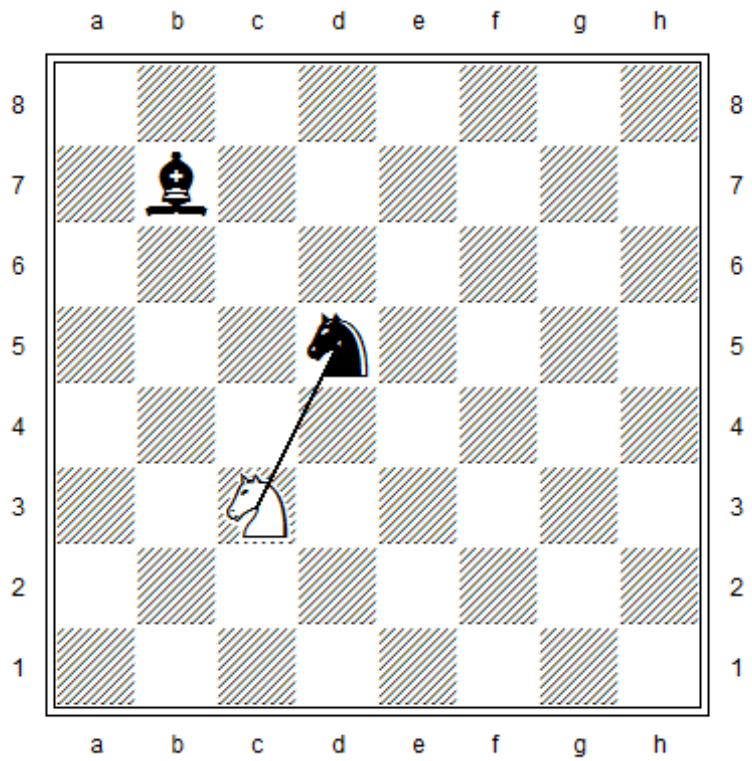
Je zet om de beurt.

Je moet op je eigen helft blijven.

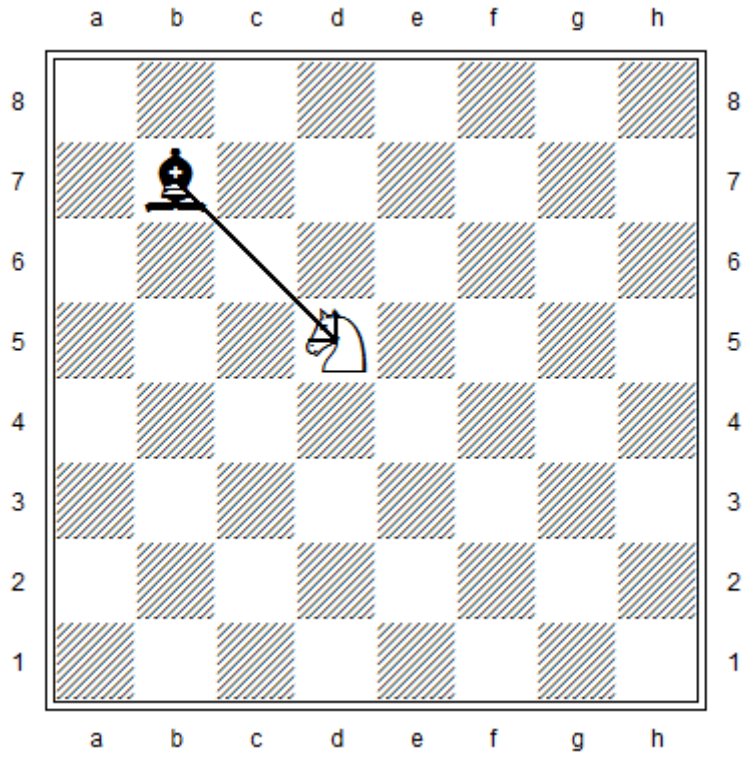
Ruilen

Ruilen is iets van elkaar slaan.

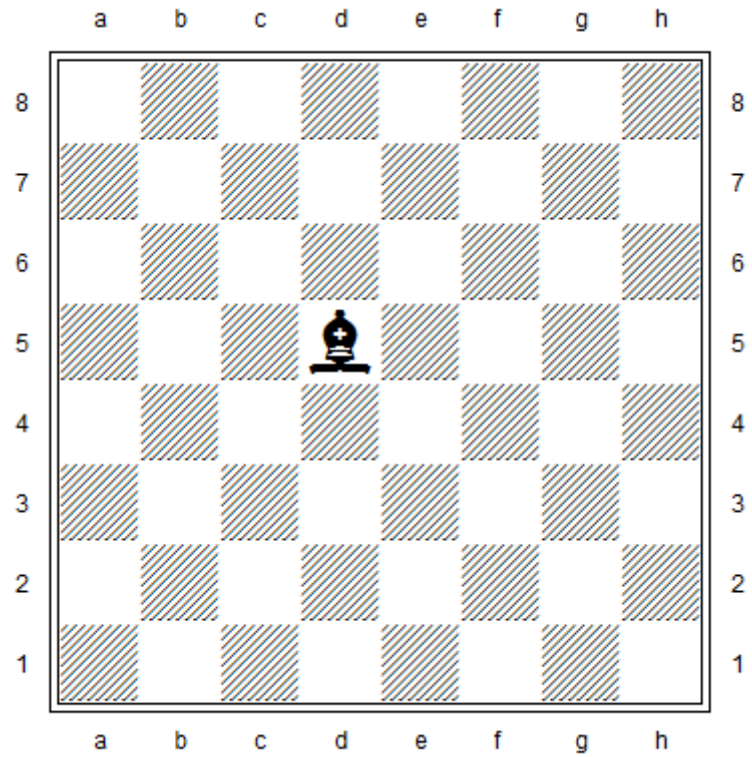
De paarden zijn evenveel waard.
Het is een gelijke ruil.

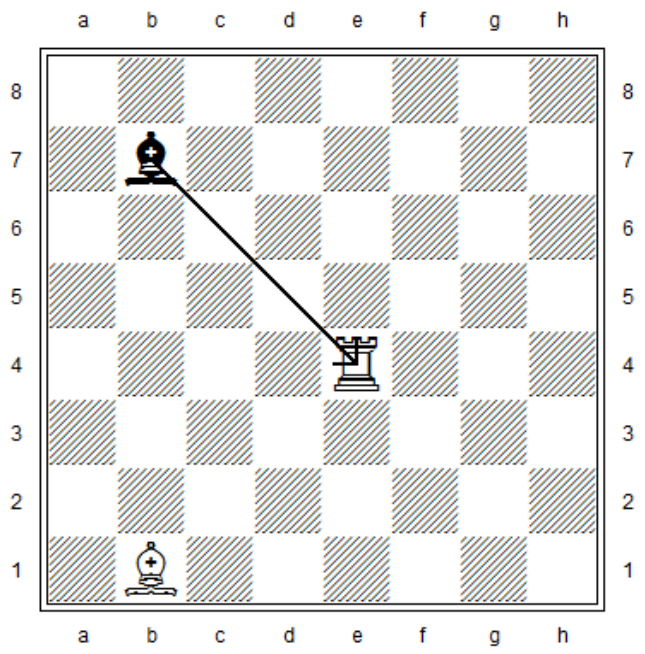


Een wit paard slaat een zwart paard.

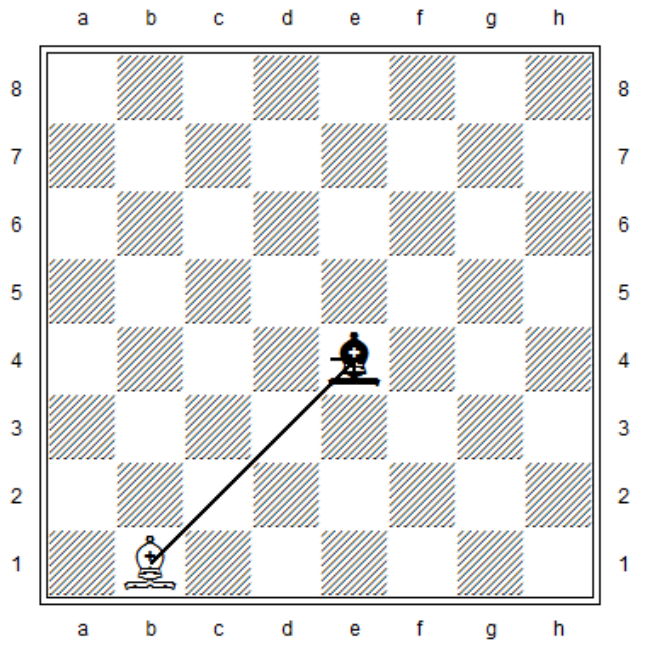


Een zwarte loper slaat een wit paard.

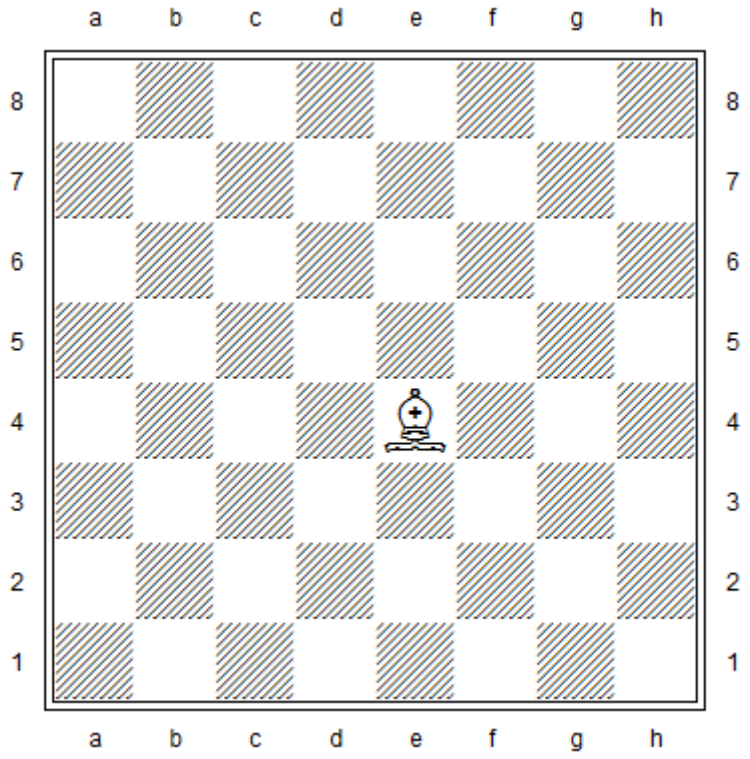




De zwarte loper slaat de witte toren.
Zwart wint 5 punten.

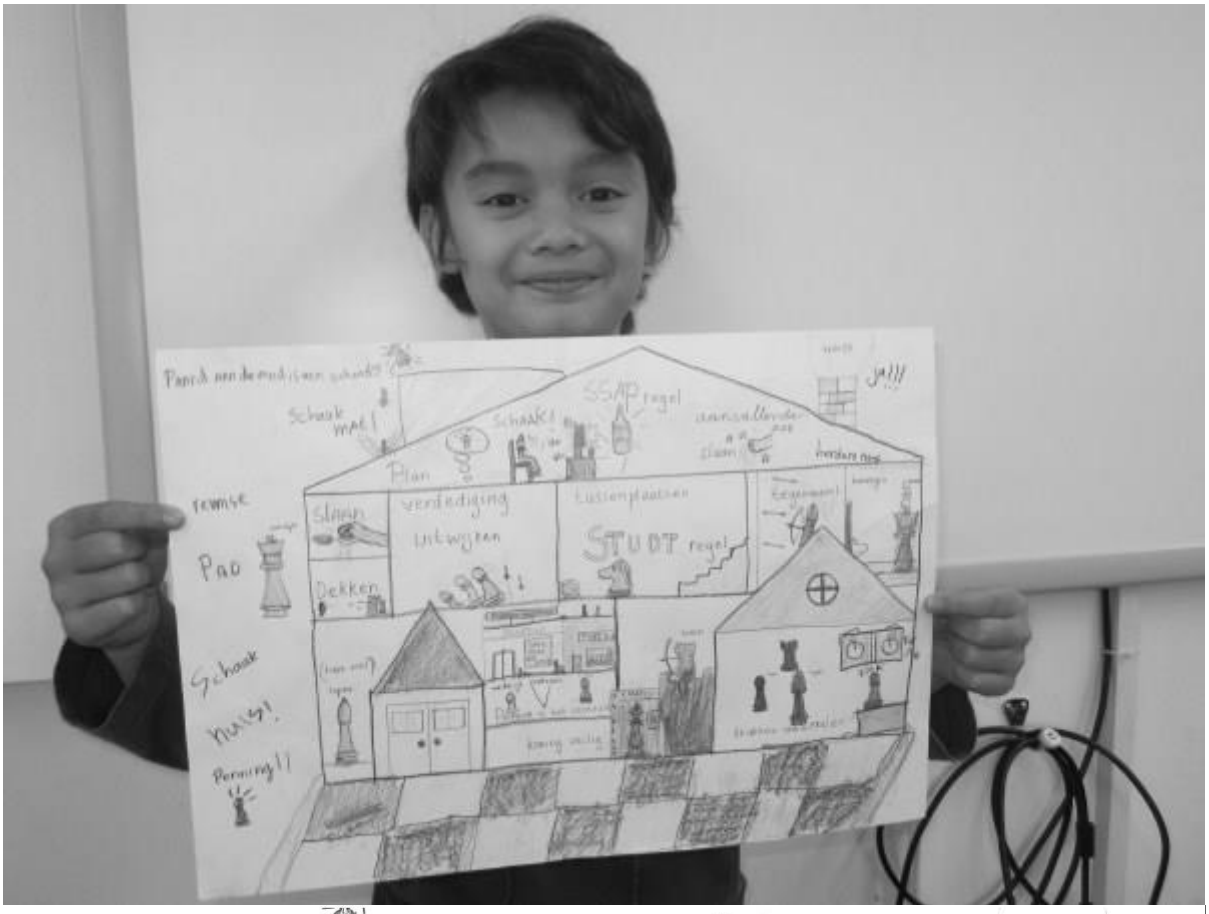


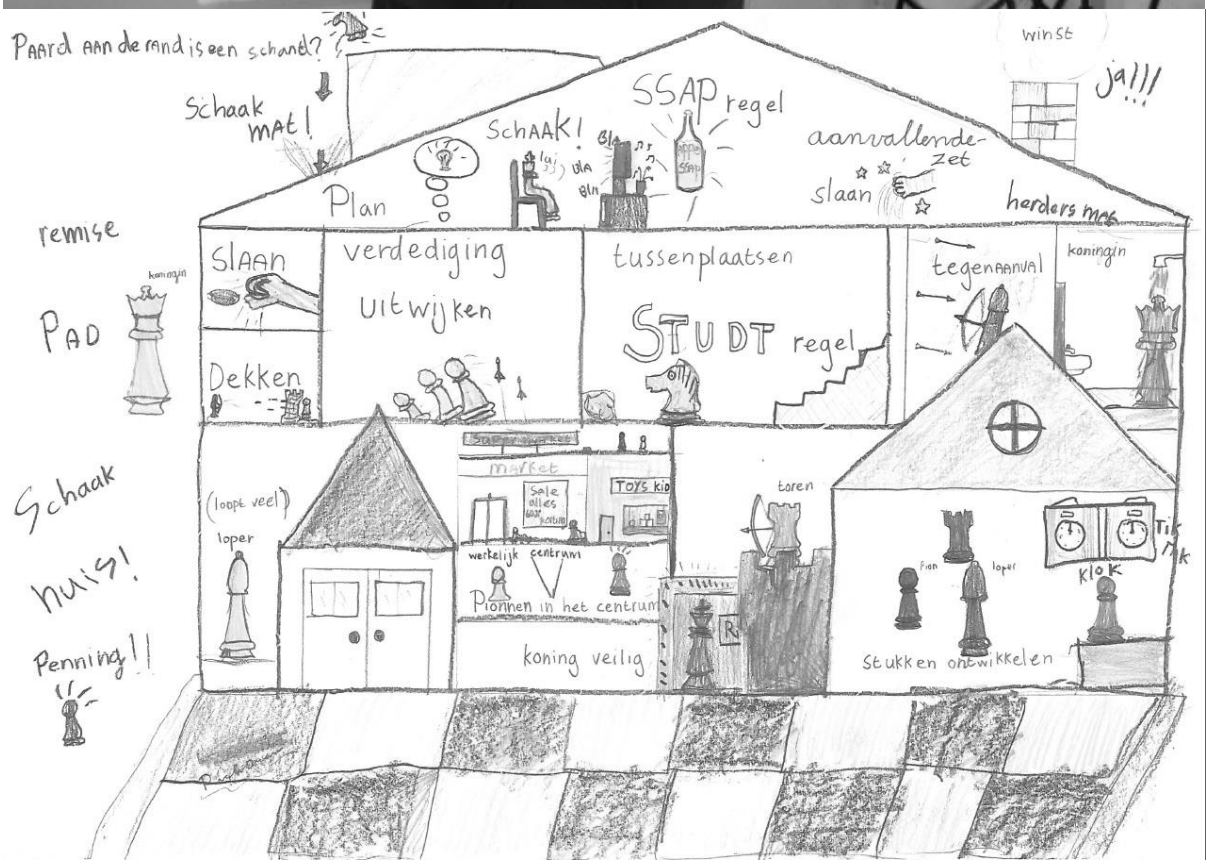
De witte loper slaat de zwarte loper.
Wit wint 3 punten.



Zwart wint meer punten dan wit.

Dat is een voordelige ruil voor zwart.

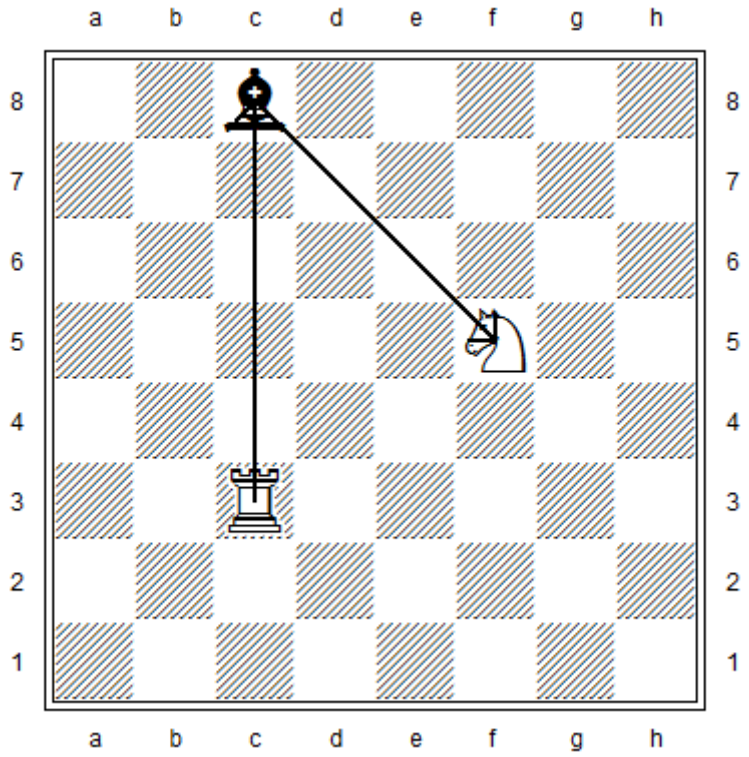

Schaak mat!
SSAP regel
Schaak!
Plan
remise
Slaan
verdediging
uitwijken
tussenplaatsen
STUDT regel
Pad
Dekken
Schaak
huis!
Penning!!


Paard aan de rand is een schand?
Schaak mat!
SSAP regel
Schaak!
aanvallende zet
slaan
winst
ja!!!
Plan
remise
Slaan
verdediging
uitwijken
tussenplaatsen
STUDT regel
tegenaanval
koningin
herders mag
Pad
Dekken
Schaak
huis!
Penning!!
(loope veel)
loper
market
werkelijk centrum
Pionnen in het centrum
koning veilig
toren
Stukken ontwikkelen
klok

De 5 van verdedigen

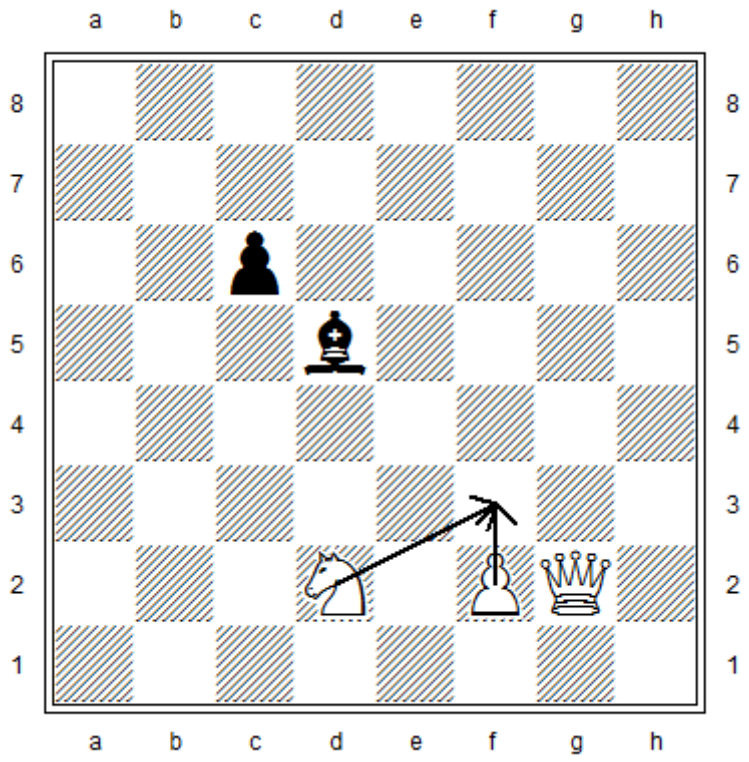
Soms valt de ander een stuk of pion aan.
Je kan op 5 manieren verdedigen.

Slaan



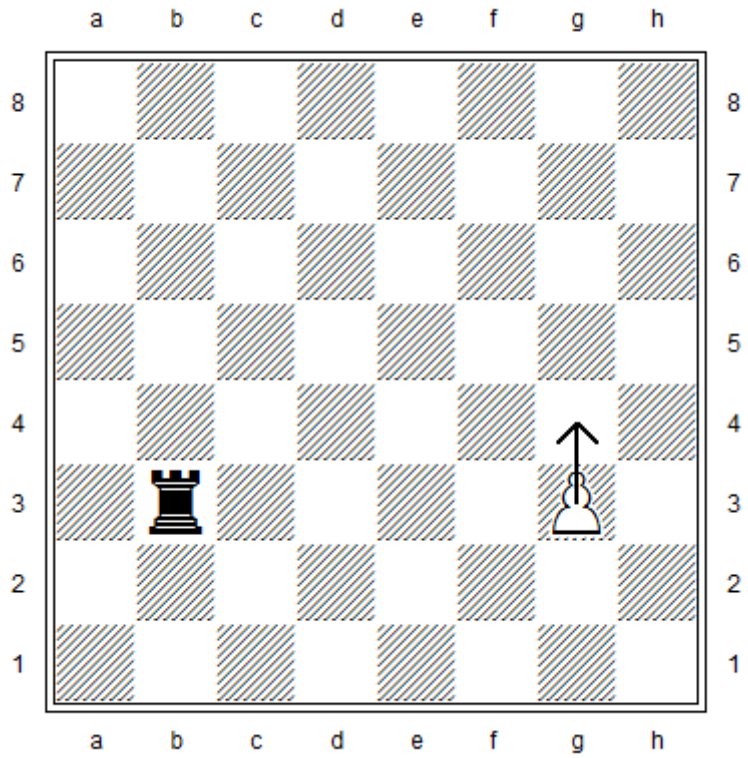
De zwarte loper valt het witte paard aan.
De witte toren slaat de zwarte loper.

Tussenplaatsen



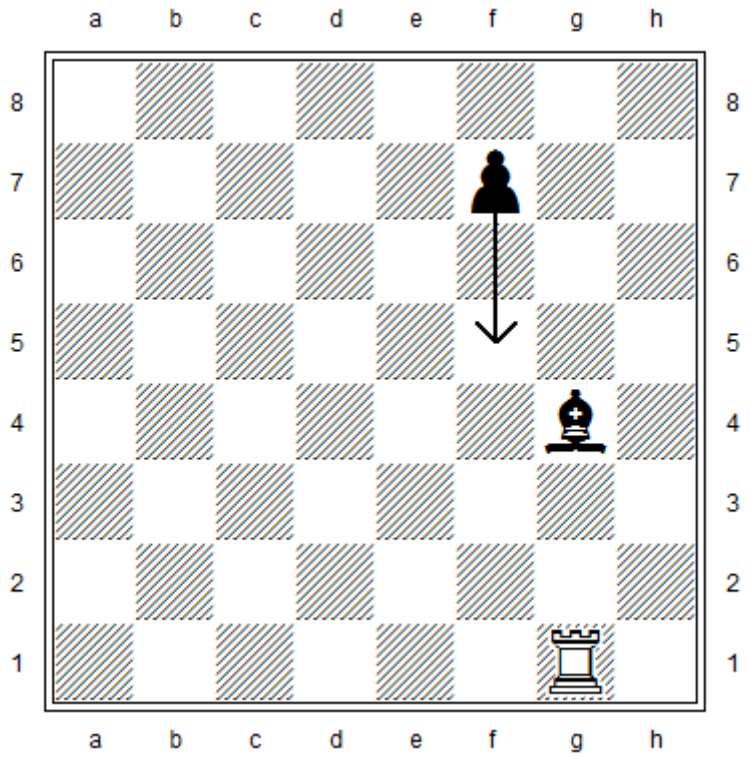
De zwarte loper valt de witte dame aan.
Wit zet er een paard of pion tussen.

Uitwijken



De toren valt de pion aan.
De pion wijkt uit.
Hij gaat een veld naar voren.

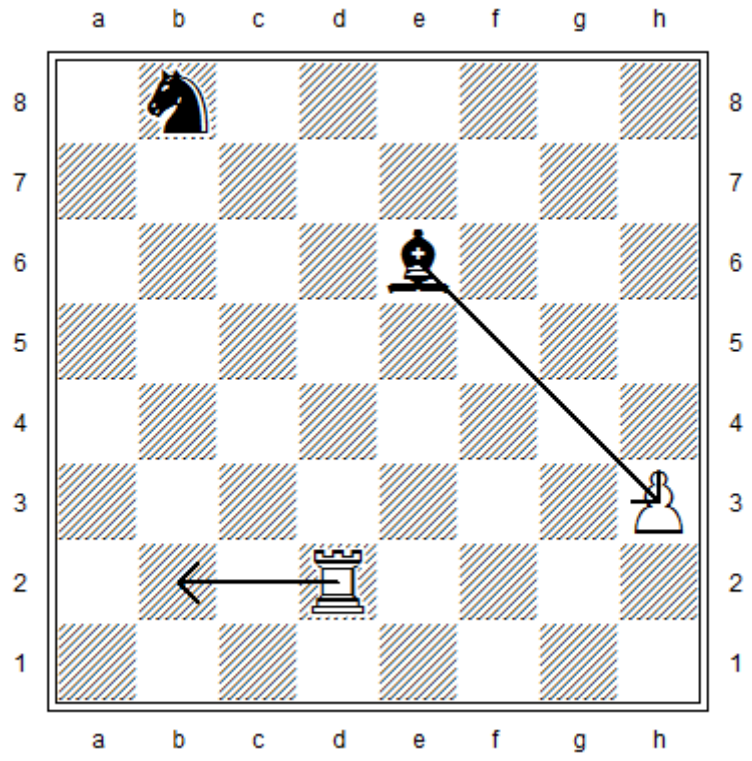
Dekken



De toren valt de loper aan.
De pion gaat 2 velden naar voren.
Hij dekt de loper.

De toren kan niet slaan.
Als hij wel slaat wint wit 3 punten.
Als de pion terugslaat wint zwart 5 punten.

Tegenaanval



De zwarte loper valt de witte pion aan.
Wit trekt zich er niets van aan.

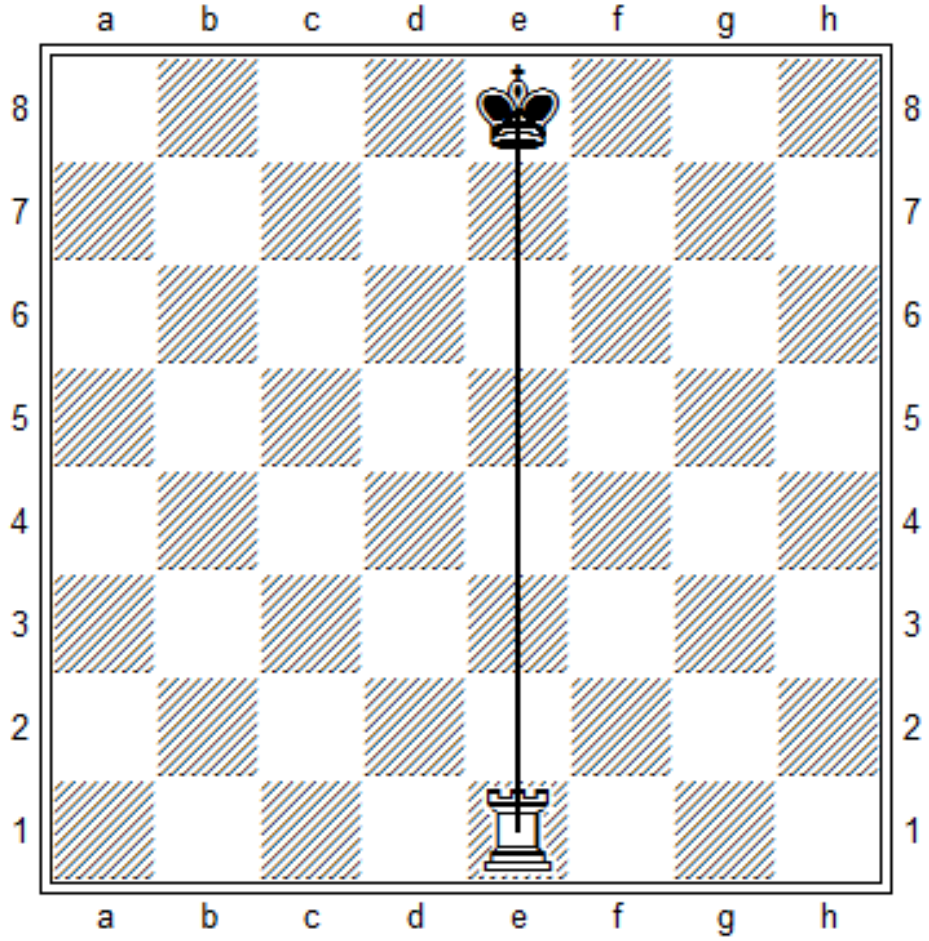
Hij valt het zwarte paard aan.
Het paard is meer waard dan de pion.

Onthoud verdedigen door een rijtje

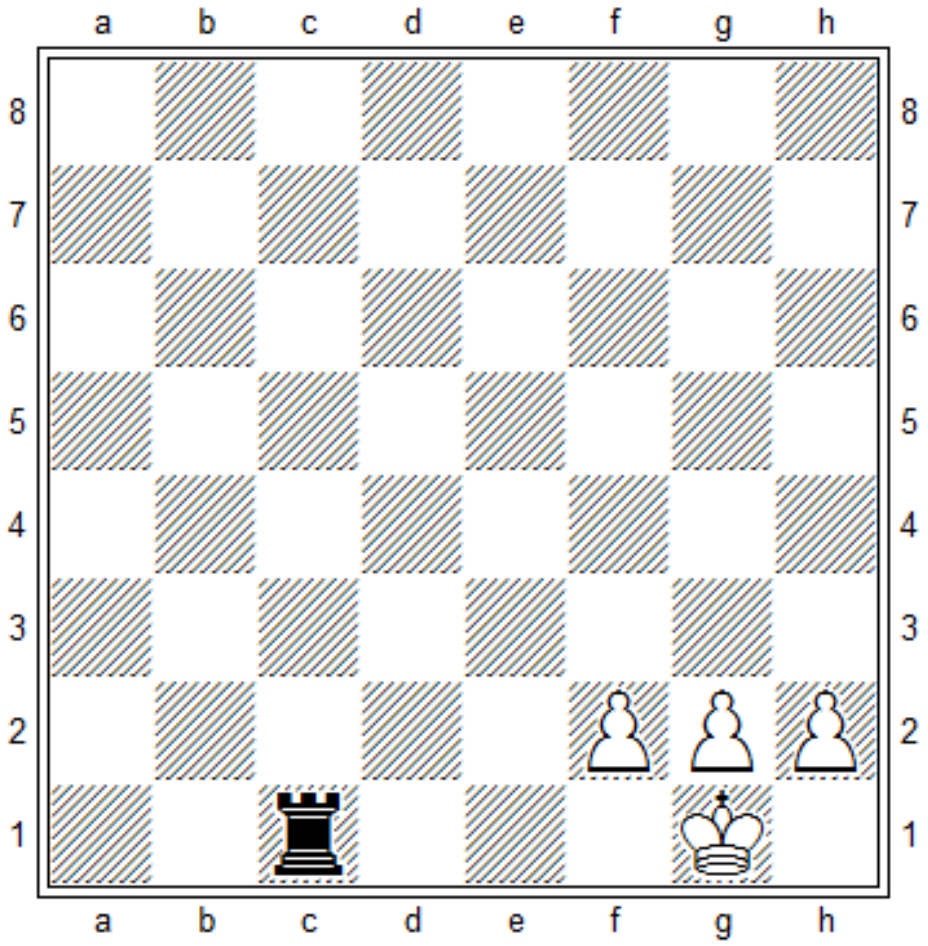
- **S** laan
- **T** ussenplaatsen
- **U** itwijken
- **D** ekken
- **T** egenaanval

De 5 van verdedigen = STUDT

Schaak en schaakmat

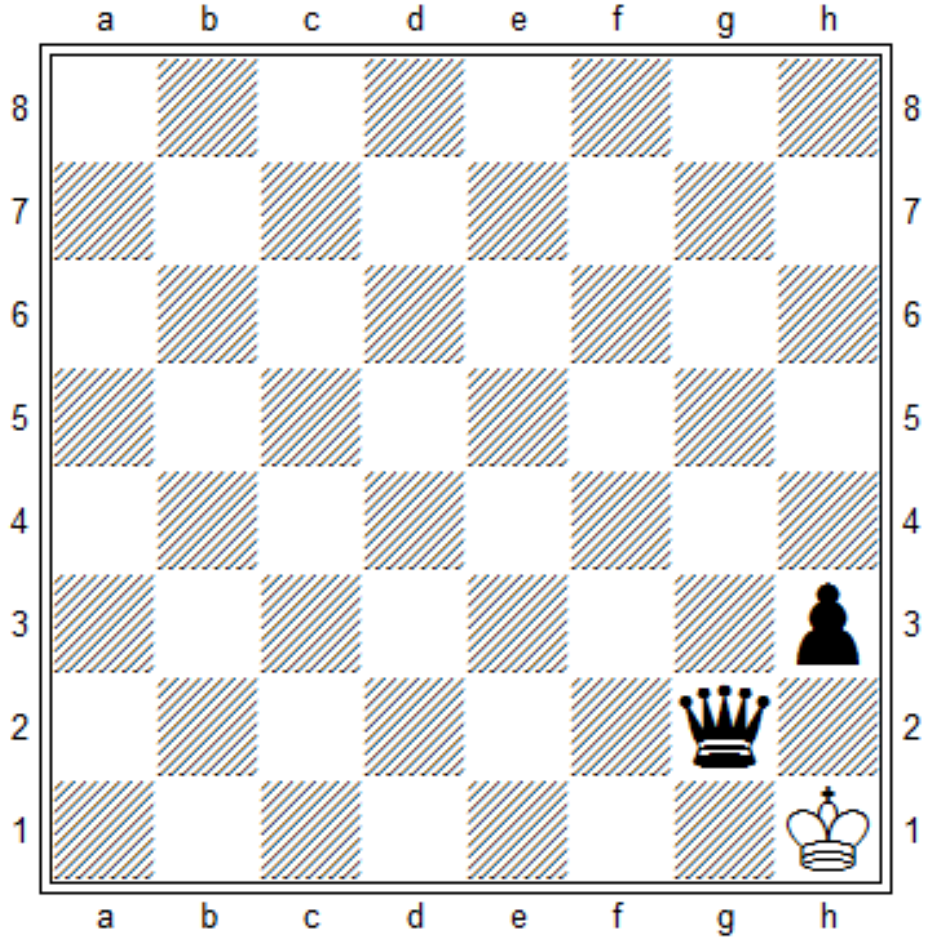


Een stuk kan een koning aanvallen.
Dat heet schaak.

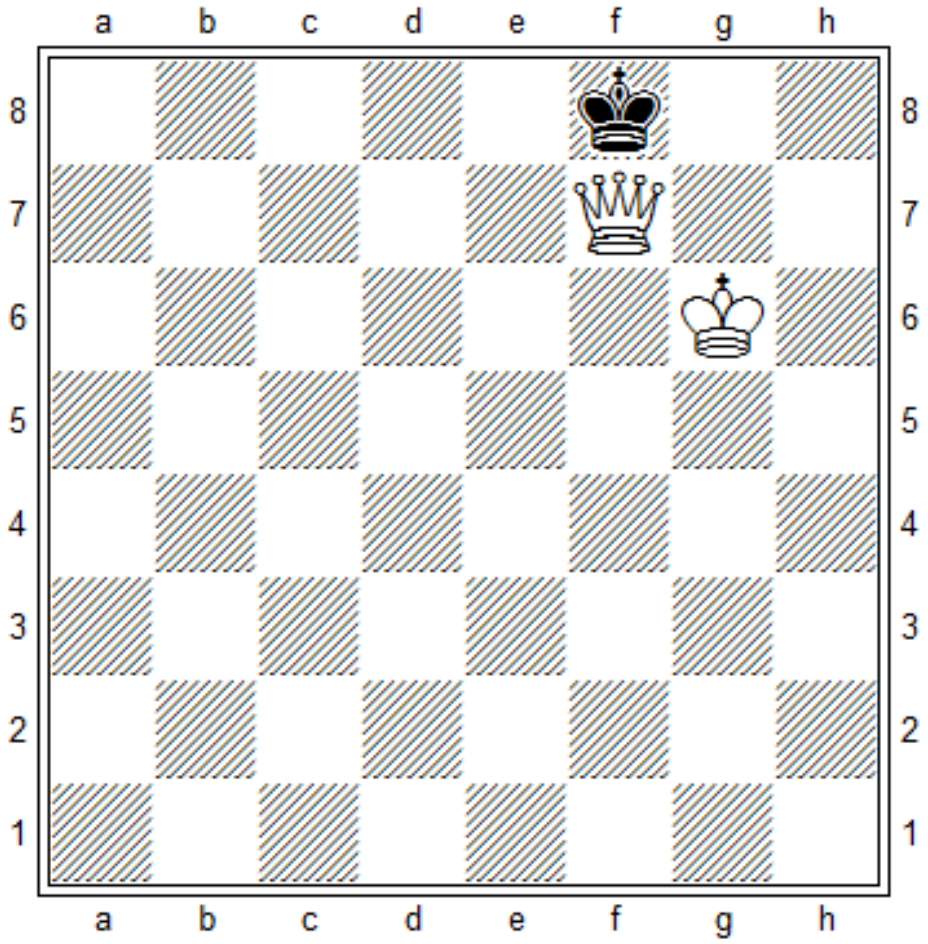


De koning kan nergens veilig heen.
Het is schaakmat.
Kort gezegd: mat.

Voorbeelden schaakmat

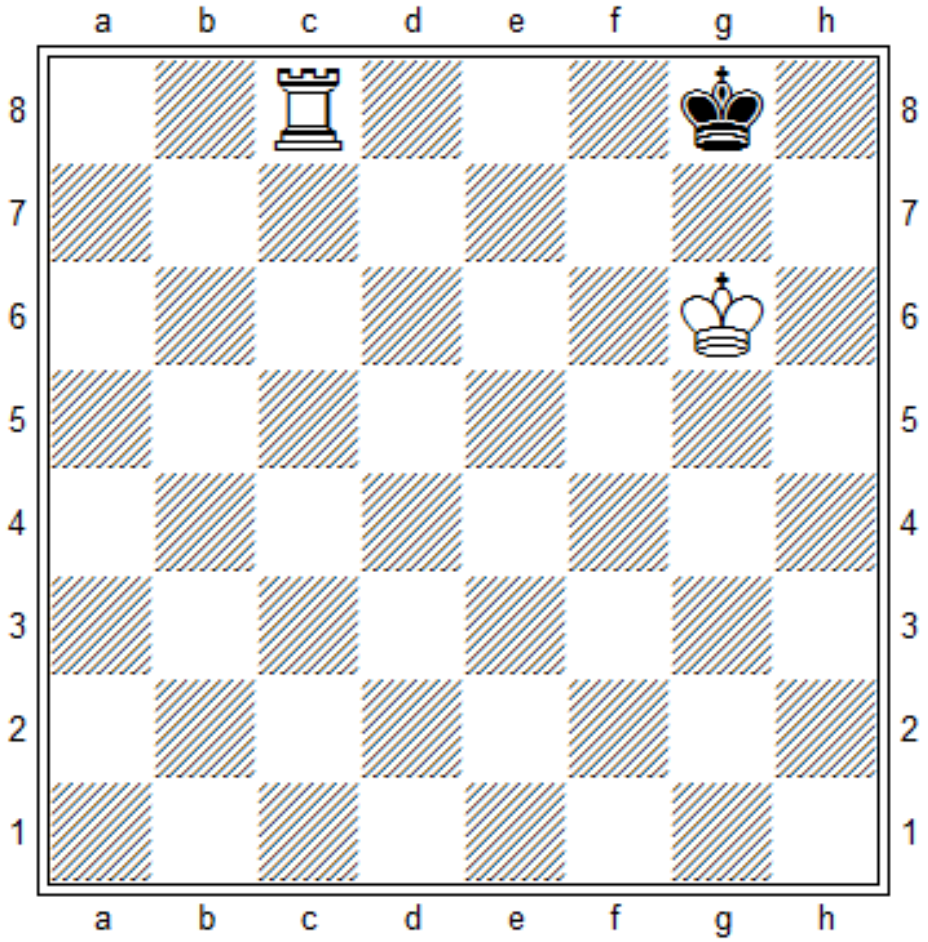


De zwarte dame zet de koning mat.
De witte koning kan de dame niet slaan.
Want dan slaat de zwarte pion hem.

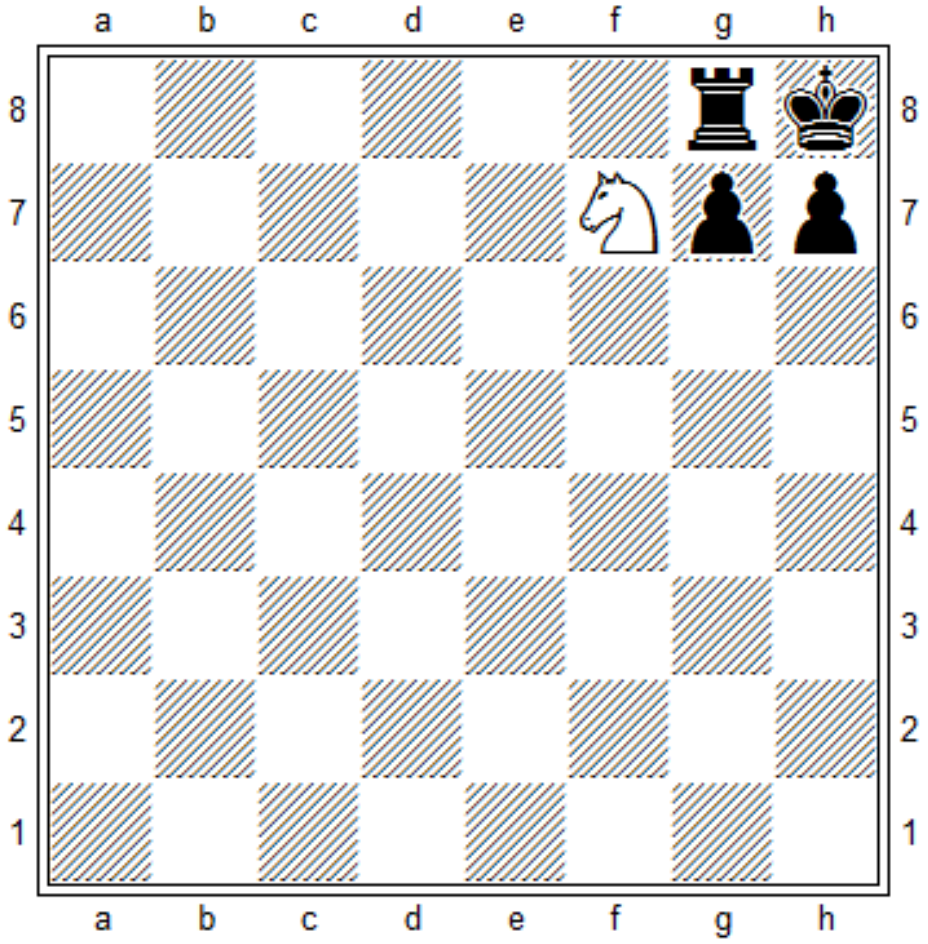


De witte dame zet de zwarte koning mat.
De zwarte koning kan nergens veilig heen.

Hij kan de witte dame niet slaan.
Want dan slaat de witte koning hem.



De witte toren zet de koning mat.
De zwarte koning kan nergens veilig heen.



Het witte paard zet de koning mat.
De zwarte koning kan nergens heen.
Dit heet stikmat.

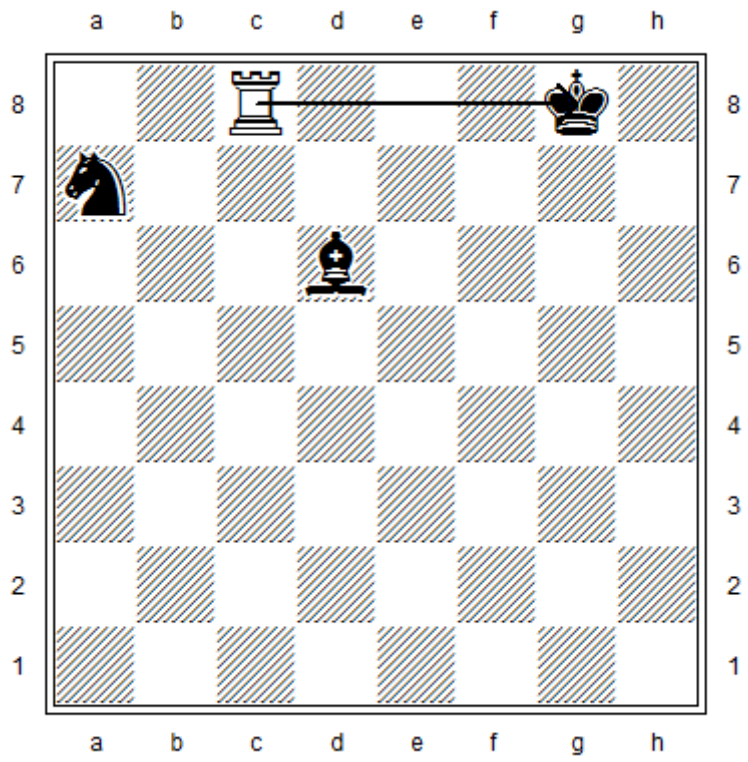
Koning verdedigen

Soms valt een stuk of pion de koning aan.
De koning staat schaak.
De koning moet zich dan verdedigen.

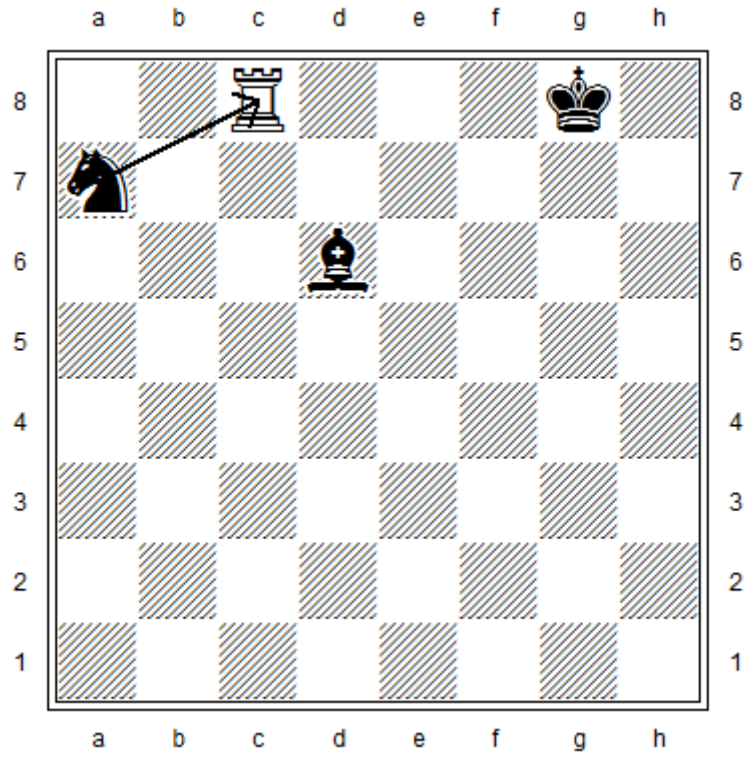
Dat kan op 3 manieren:

- **S** laan van de aanvaller
- **T** ussenplaatsen van stuk of pion
- **U** itwijken

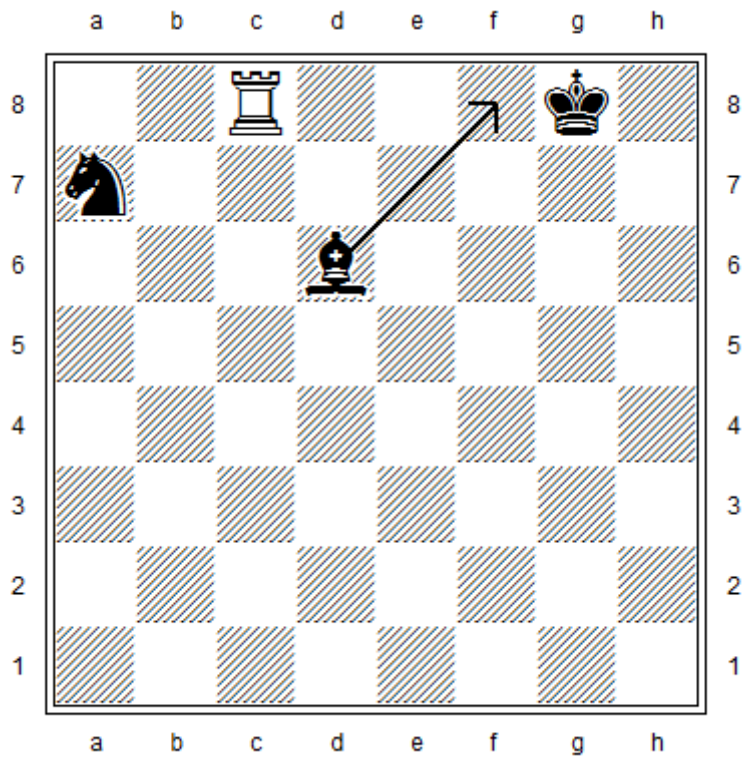
Onthoud de eerste letters STU.



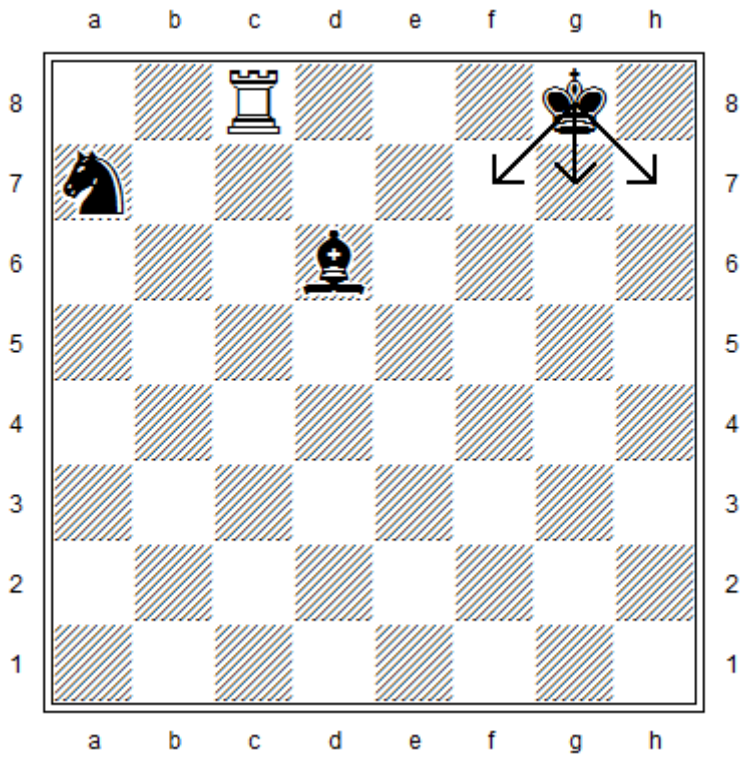
De toren valt de koning aan.



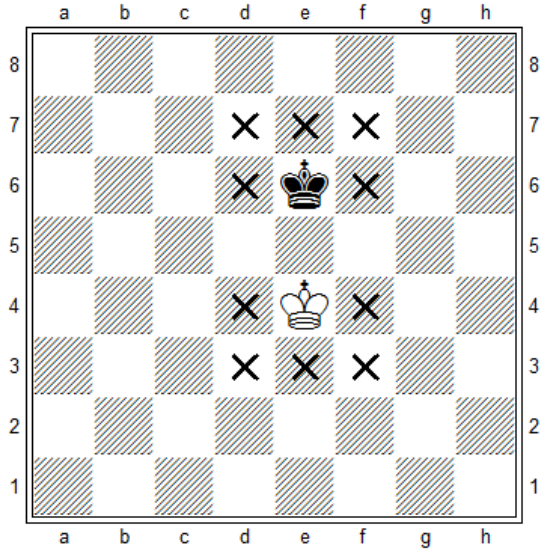
Het paard slaat de toren.



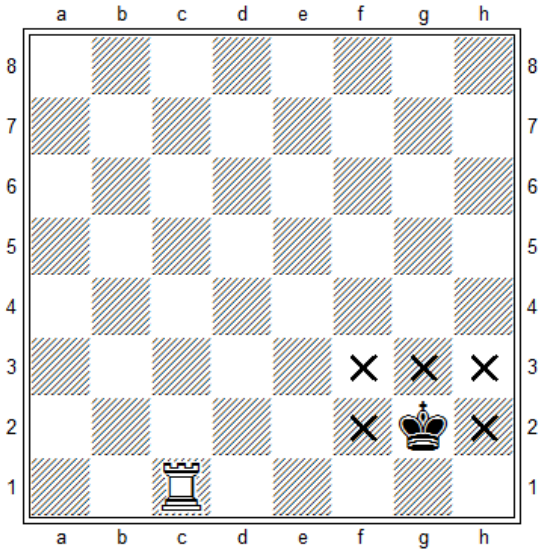
Tussenplaatsen loper.



Uitwijken koning.

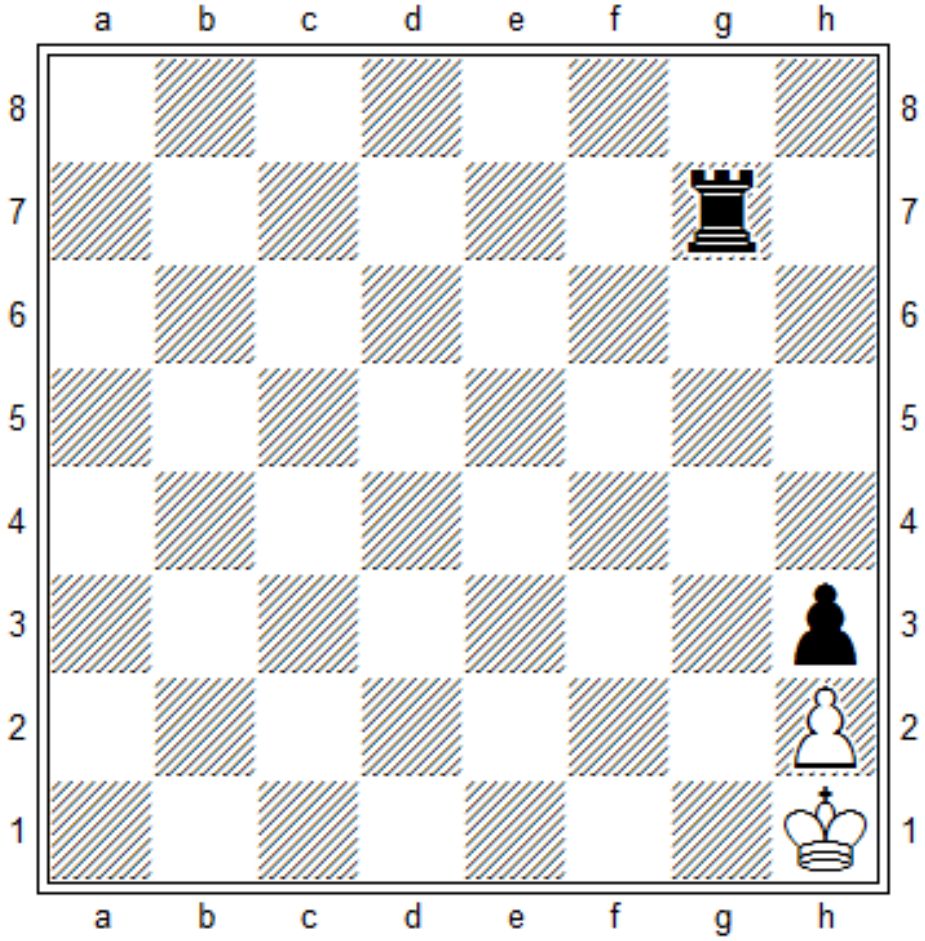


Koningen mogen nooit naast elkaar staan.
Ze kunnen hier alleen naar velden met een X.



Een koning mag nooit schaak gaan staan.
Hij mag hier alleen naar velden met een X.

Remise



Wit is aan zet.
Hij kan geen geldige zet doen.

Maar hij staat niet schaak.
Dit heet pat.
Het is dan remise.

Een partij is op vijf manieren remise:

- Pat
- Afspreken
- Geen mat mogelijk
- 3 keer dezelfde stelling
- 50-zetten regel

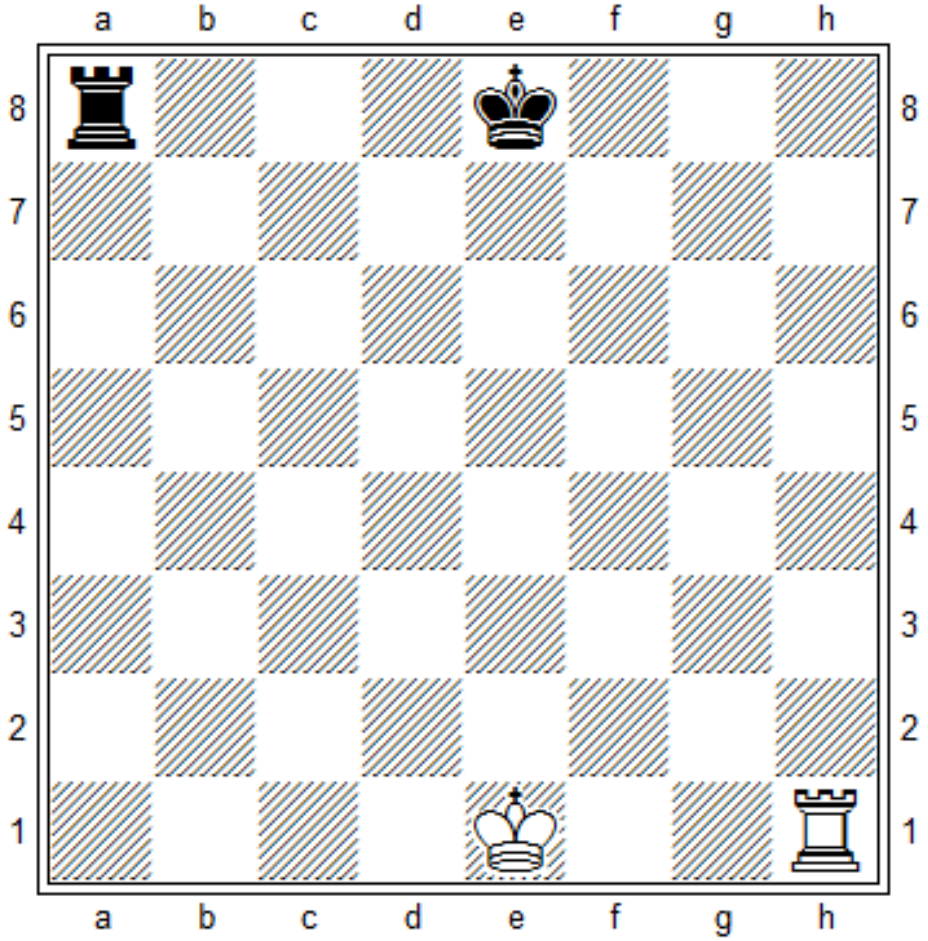
Soms heb je een koning met paard of loper en de ander alleen een koning. Dan kun je niet mat zetten.

Soms kun je wel steeds schaak geven, maar niet mat zetten.

De 50-zetten regel betekent dat beide spelers 50 zetten niets slaan en geen pion bewegen.

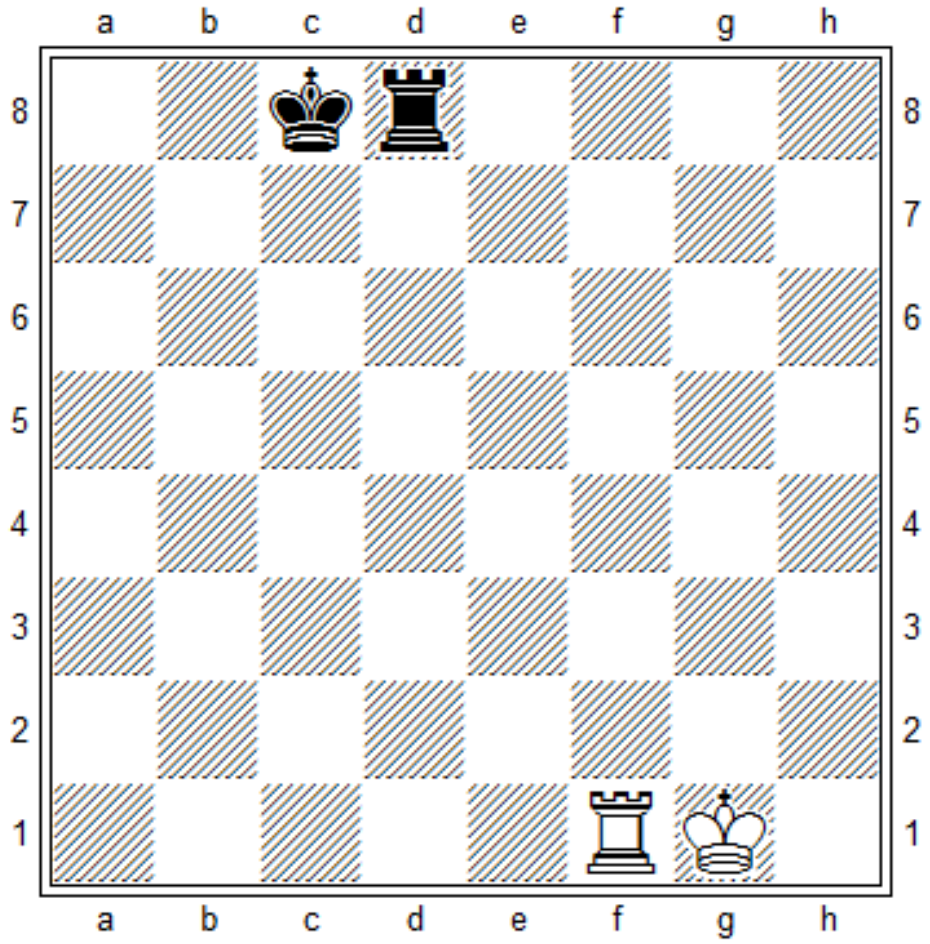
Rokade

Koning en een toren kunnen rokeren.
Daarbij bewegen ze beide in 1 zet.
De koning staat daardoor vaak veiliger.



Eerst gaat de koning twee velden opzij.
Daarna gaat de toren over de koning heen.

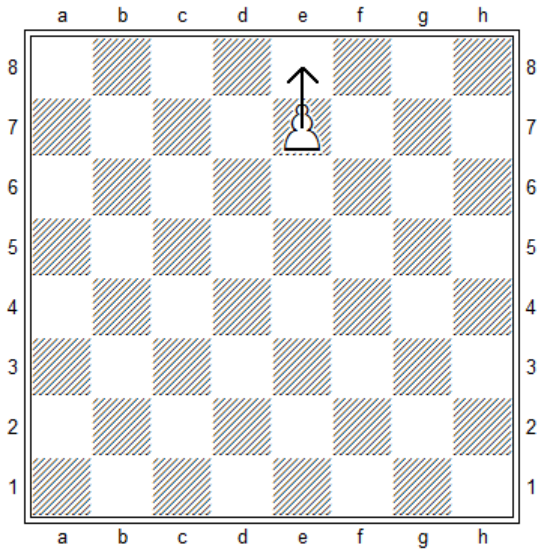
Wit doet hier een korte rokade.
Zwart doet hier een lange rokade.

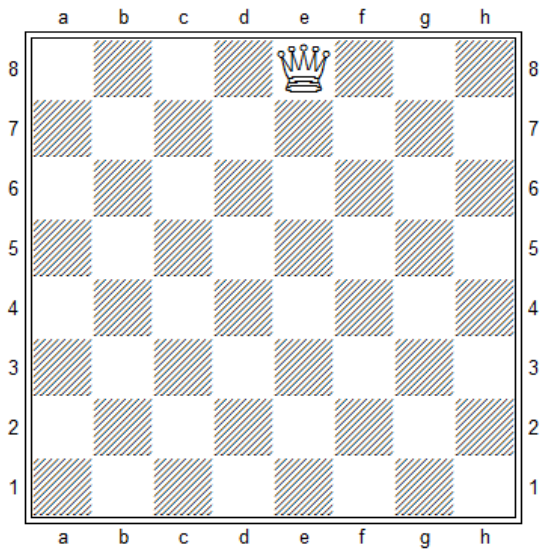


Rokeren mag alleen als:

- Koning en toren niet eerder bewogen
- Velden tussen koning en toren leeg zijn
- Koning niet schaak staat
- Koning niet over een veld komt waar hij schaak staat

Promotie





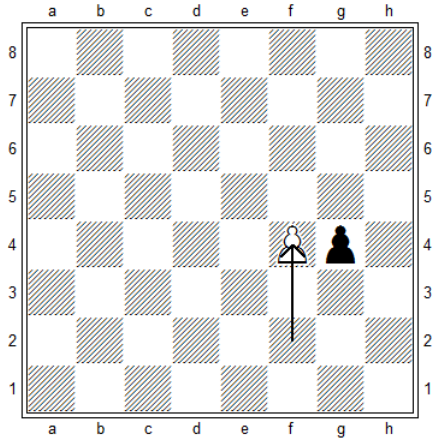
De pion bereikt de overzijde van het bord.
Dat heet promotie.

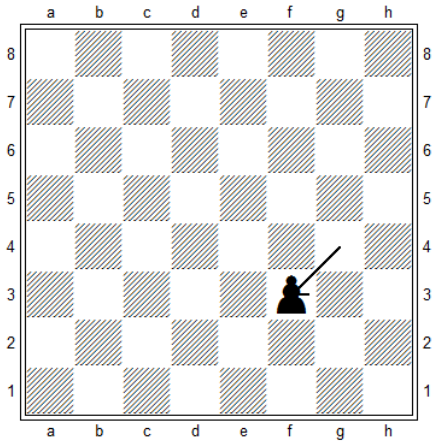
Hij wordt een dame, toren, loper of paard.
Je mag zelf kiezen.

Zo kun je twee of meer dames krijgen.
Alleen de pion kan promoveren.

0:28 / 3:02

En passant slaan





Een bijzondere zet is ‘en passant’ slaan.
Dat woord komt uit het Frans.
Het betekent: in het voorbijgaan.

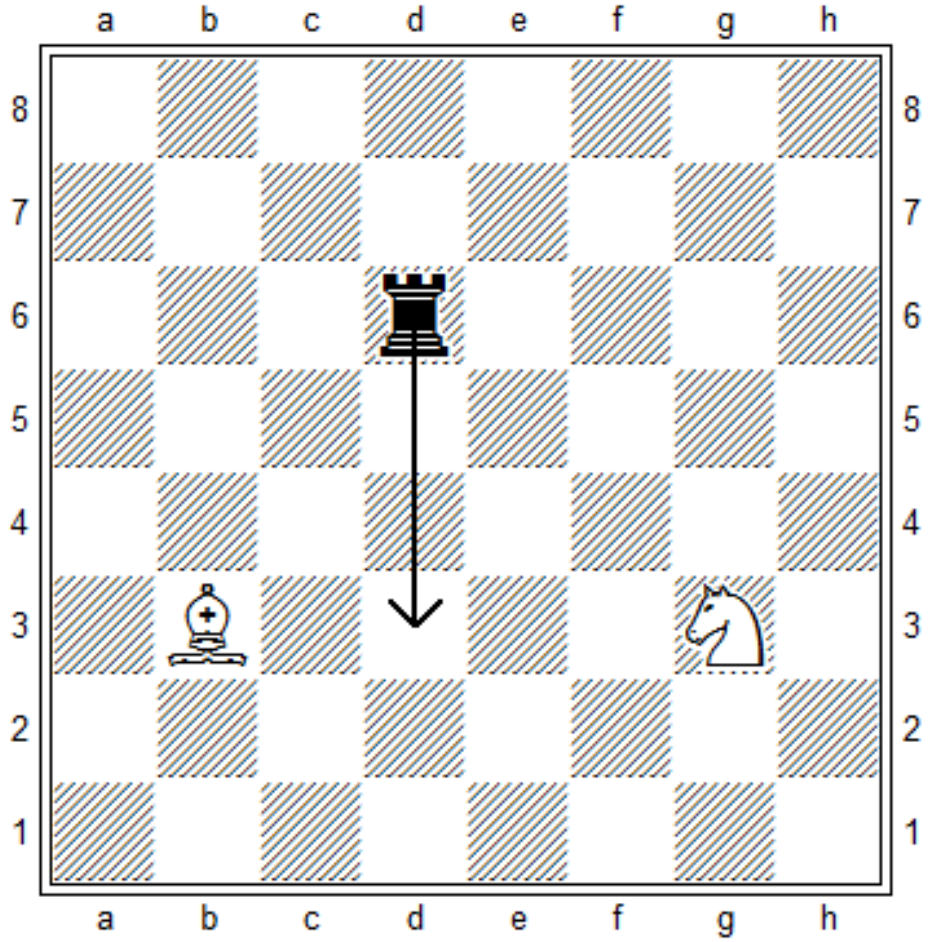
Een pion mag de eerste zet 2 velden vooruit gaan.
Soms komt hij dan naast een pion van de andere kleur.
Zwart mag hier doen alsof wit 1 veld vooruit ging.
Zwart slaat en zet zijn pion op dat veld.
Dat mag alleen de volgende zet.

De Prinsenakker
Benneckom

De Lettertuin 1 Ede
Spiankel 1 Zwolle

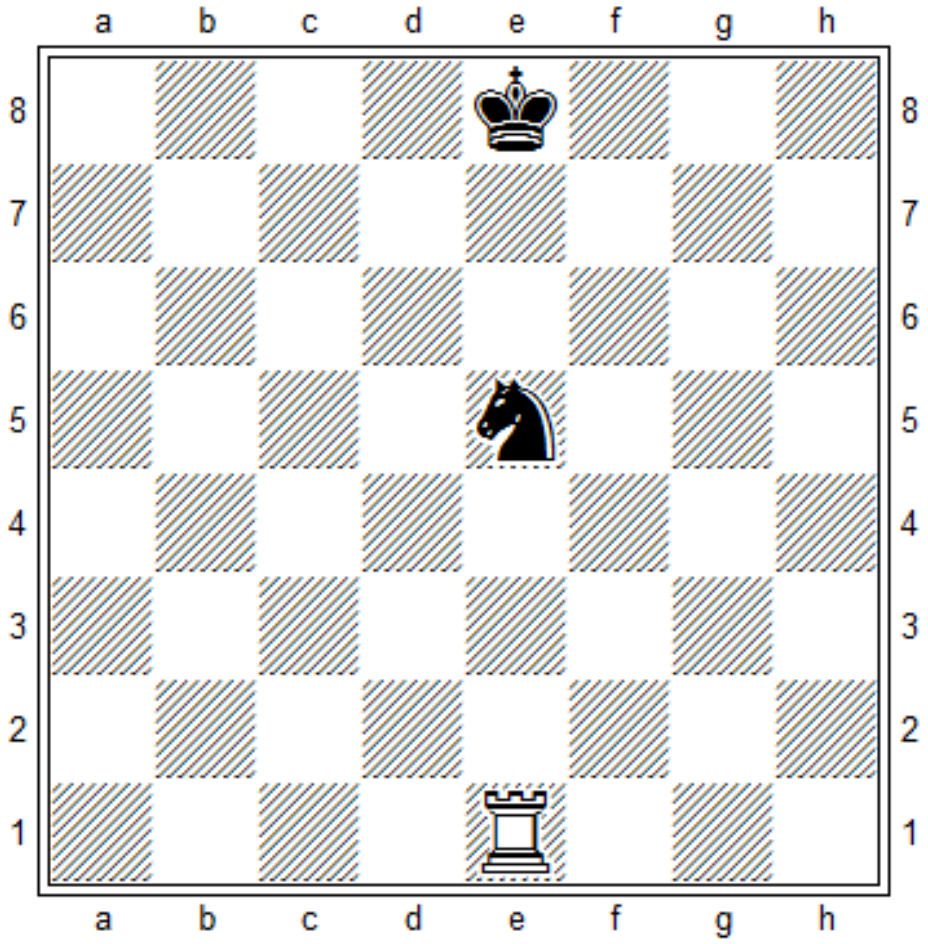
Wapens

Dubbele aanval



De toren valt twee stukken aan.
Er kan maar 1 stuk ontsnappen.
De toren slaat het andere stuk.

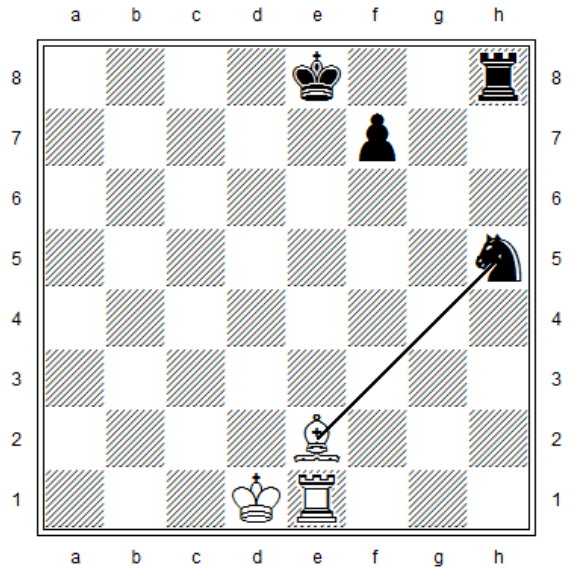
Penning



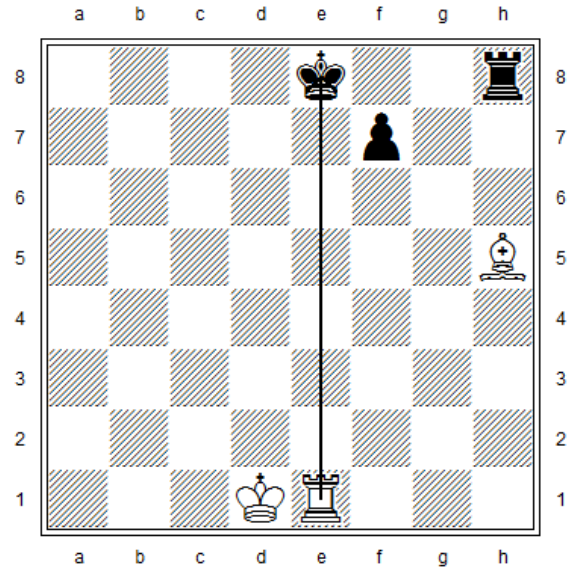
De toren valt het paard aan.
Het paard kan niet weg.
Want dan staat de koning schaak.
Het paard staat op zijn plek gepend.

De volgende zet slaat de toren het paard.

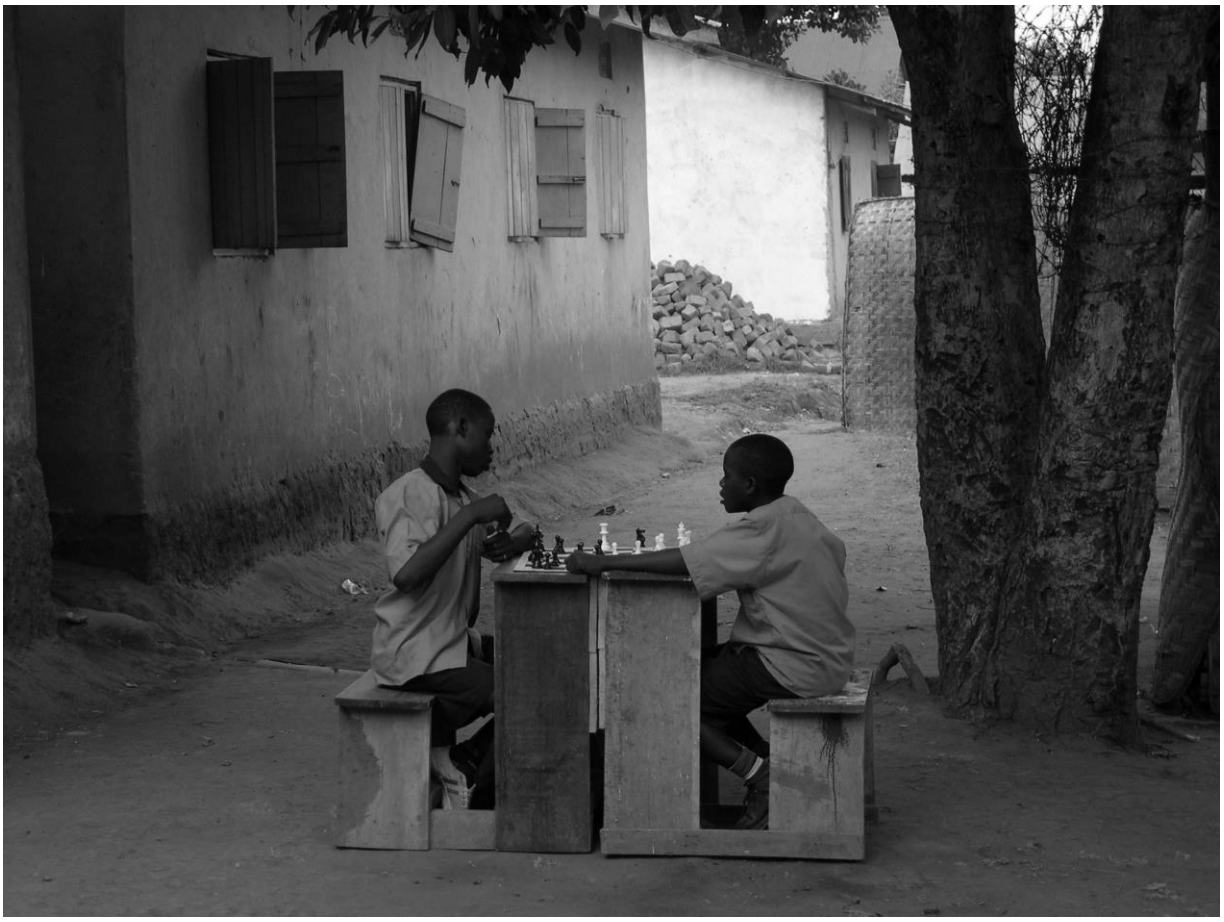
Aftrekschaak



De witte loper slaat het paard op h5.
Daardoor geeft de witte toren schaak.



Zwart kan niet terugslaan.
Eerst moet de zwarte koning opzij gaan.
Wit slaat het paard en wint een stuk.



Schaken is een internationale taal.
Overal in de wereld schaken mensen.
Zoals deze schoolkinderen in Uganda.

De 5 van aanvallen

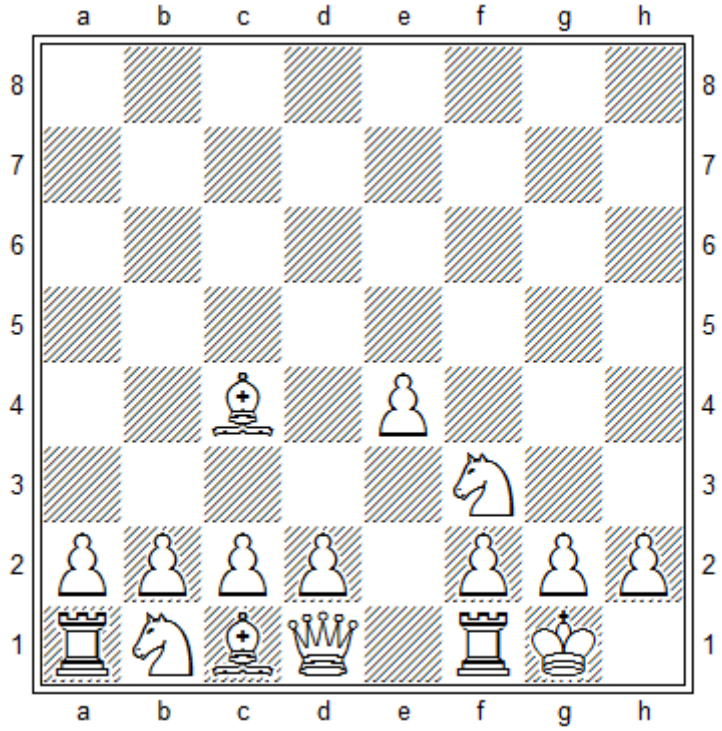
Je wilt winnen.
Daarom moet je aanvallen.
Maar kijk altijd eerst of er gevaar dreigt.

Denk aan 5 dingen bij aanvallen:

- **G** evaar (wat dreigt de tegenstander)
- **S** chaak (kan ik de koning aanvallen)
- **S** laan (kan ik een stuk of pion pakken)
- **A** anvallende zet (kan ik iets aanvallen)
- **P** lan (wat kan ik bereiken)

De 5 van aanvallen = GSSAP

Gouden regels van de opening



Vaak kun je al in vier zetten rokeren.

De drie gouden regels van de opening zijn:

- Pion in het midden
- Stukken laten meedoen
- Koning veilig

Door de drie gouden regels staat je koning heel gauw veilig.
En je stukken staan klaar voor de aanval.

Schaken
is cool

Noteren

Noteren is het opschrijven van de zetten.

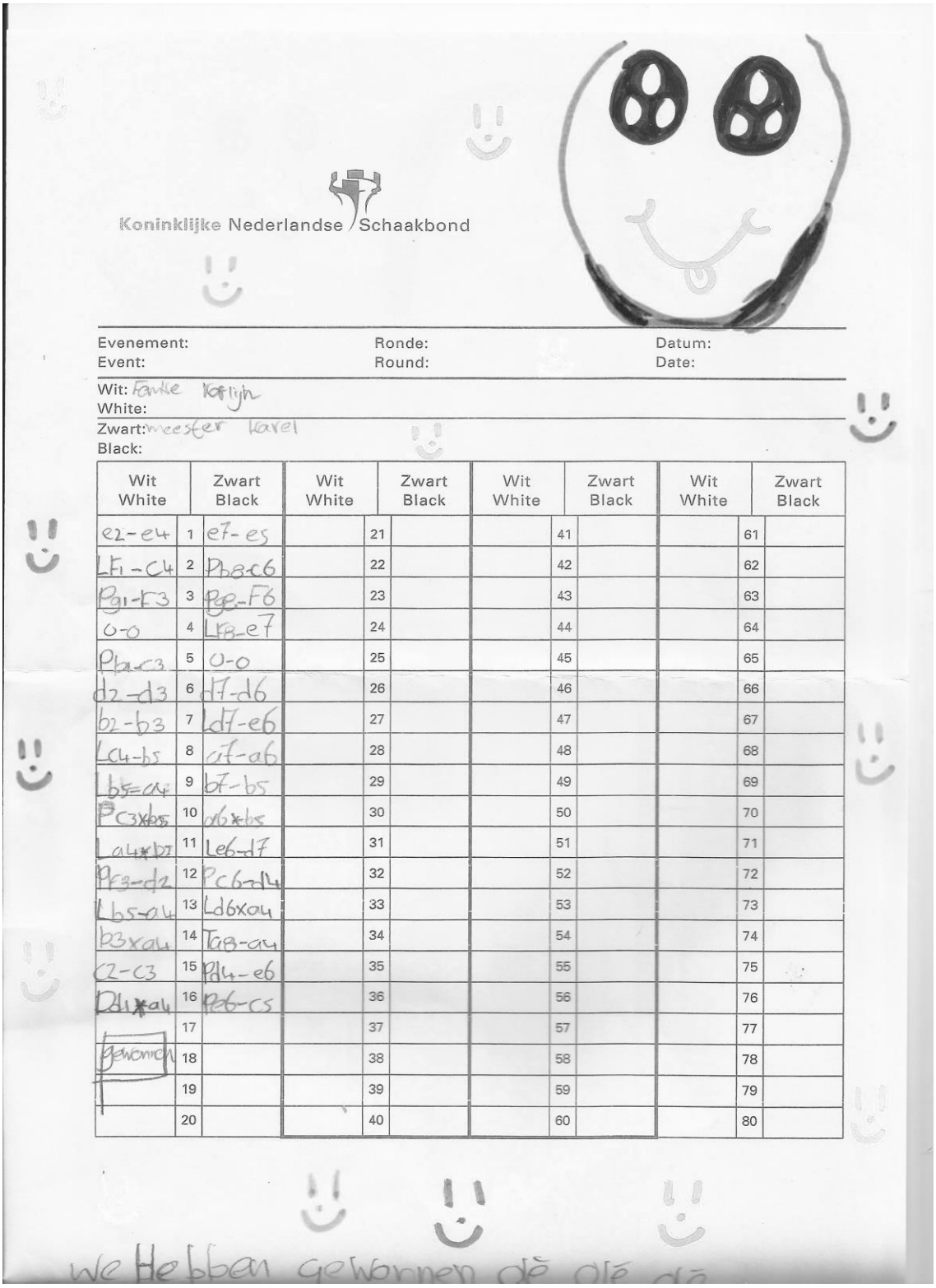
Je geeft de zetten een nummer.
Links zet je witte zetten.
Rechts zet je zwarte zetten.

Noteer waar een stuk of pion vandaan komt.
En noteer waar het heen gaat.
Dat is de lange notatie.

Je kan ook alleen noteren waar een stuk of pion heen gaat.
Dat is de korte notatie.

Bij een stuk zet je de eerste letter er voor.
Voorbeeld lange notatie: 1. Pg1-f3.
Voorbeeld korte notatie: 1. Pf3.
De eerste zet gaat het paard naar veld f3.

Bij een pion noteer je alleen de velden.



Koninklijke Nederlandse Schaakbond

Evenement: / Event: | Ronde: / Round: | Datum: / Date:

Wit: Fanke Koflijn / White:

Zwart: meester Karel / Black:

Wit White		Zwart Black	Wit White		Zwart Black	Wit White		Zwart Black	Wit White		Zwart Black
e2-e4	1	e7-e5		21			41			61	
Lf1-c4	2	Pb8-c6		22			42			62	
Pg1-f3	3	Pg8-f6		23			43			63	
0-0	4	Lf8-e7		24			44			64	
Pb1-c3	5	0-0		25			45			65	
d2-d3	6	d7-d6		26			46			66	
b2-b3	7	Ld7-e6		27			47			67	
Lc4-b5	8	a7-a6		28			48			68	
Lb5-a4	9	b7-b5		29			49			69	
Pc3xb5	10	a6xb5		30			50			70	
La4xb7	11	Le6-d7		31			51			71	
Pf3-d2	12	Pc6-d4		32			52			72	
Lb5-a4	13	Ld6xa4		33			53			73	
b3xa4	14	Ta8-a4		34			54			74	
c2-c3	15	Pd4-e6		35			55			75	
Dd1xa4	16	Pe6-c5		36			56			76	
	17			37			57			77	
gewonnen	18			38			58			78	
	19			39			59			79	
	20			40			60			80	

we Hebben gewonnen dè olé dè

Dit partijtje is genoteerd in de lange notatie.
Het staat ook op de volgende bladzijde.

☐ Femke en Karlijn		■ Karel
Toernooi	simultaanpartij	
Ronde		Datum 17.06.2014
ECO		

1	e2-e4	e7-e5	41	
2	Lf1-c4	Pb8-c6	42	
3	Pg1-f3	Pg8-f6	43	
4	0-0	Lf8-e7	44	
5	Pb1-c3	0-0	45	
6	d2-d3	d7-d6	46	
7	b2-b3	Lc8-e6	47	
8	Lc4-b5	a7-a6	48	
9	Lb5-a4	b7-b5	49	
10	Pc3xb5	a6xb5	50	
11	La4xb5	Le6-d7	51	
12	Pf3-d2	Pc6-d4	52	
13	Lb5-a4	Ld7xa4	53	
14	b3xa4	Ta8xa4	54	
15	c2-c3	Pd4-e6	55	
16	Dd1xa4	Pe6-c5	56	
17			57	

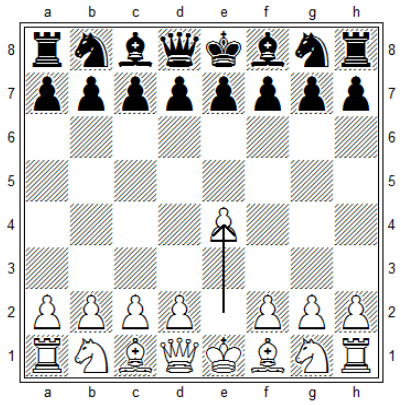
Er zijn een paar tekens bij noteren:

schaakmat
+ schaak
X slaat
0-0 korte rokade
0-0-0 lange rokade
e.p. en passant
e8D pion gaat naar e8 en wordt dame

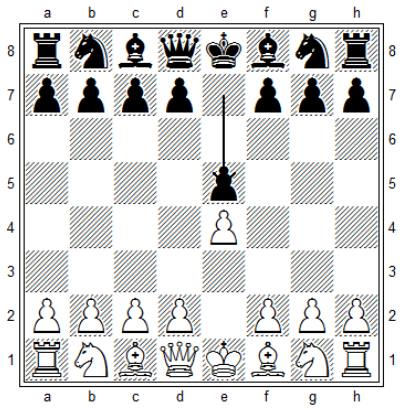
Soms kunnen dezelfde stukken naar een veld.
Je zet er dan een extra letter of cijfer bij.

Bijvoorbeeld Pdf3 betekent dat het paard van de d-lijn naar f3 gaat.
Bijvoorbeeld T1e5 betekent dat de toren van de eerste rij naar e5 gaat.

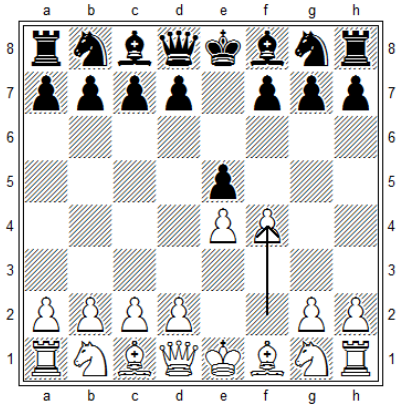
Voorbeeld van partij met korte notatie:



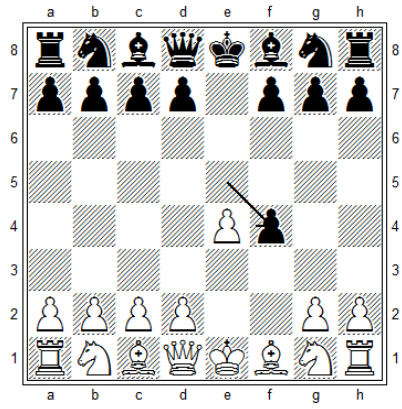
1. e4



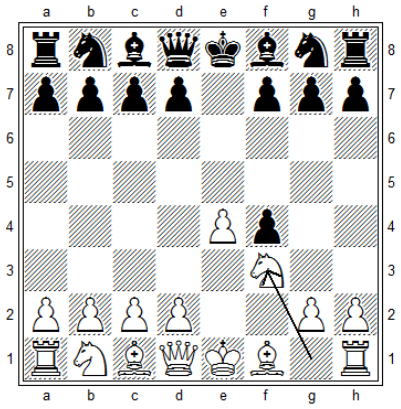
1...e5



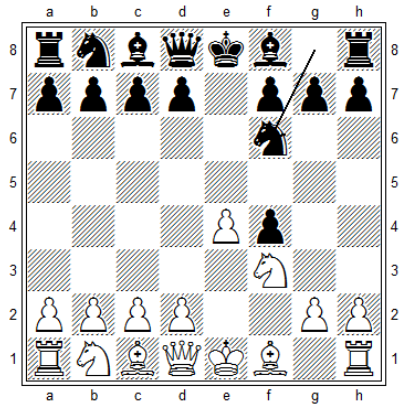
2. f4



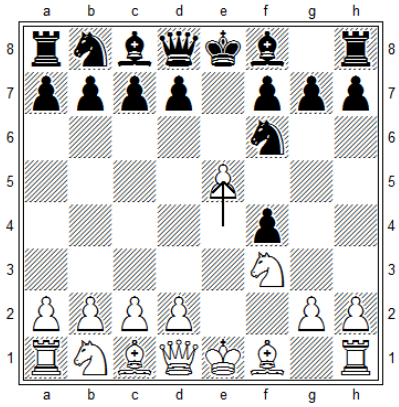
2...exf4



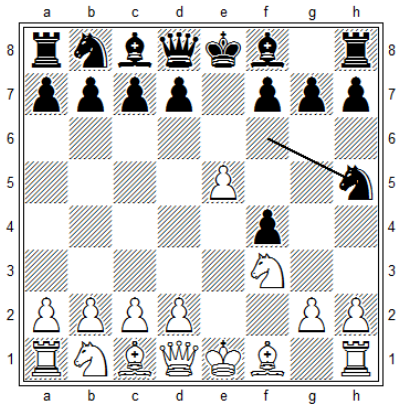
3. Pf3



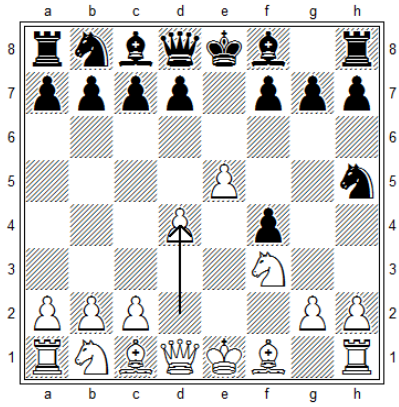
3...Pf6



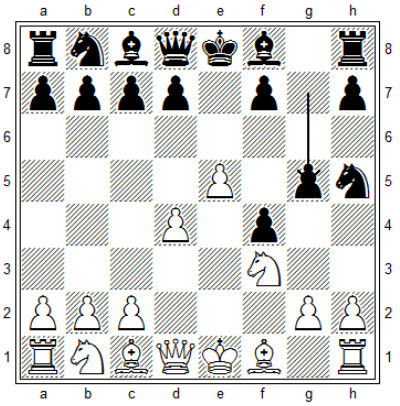
4. e5



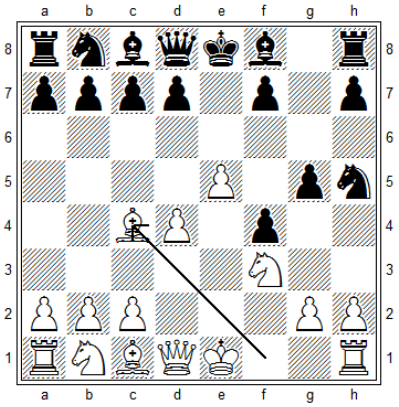
4...Ph5



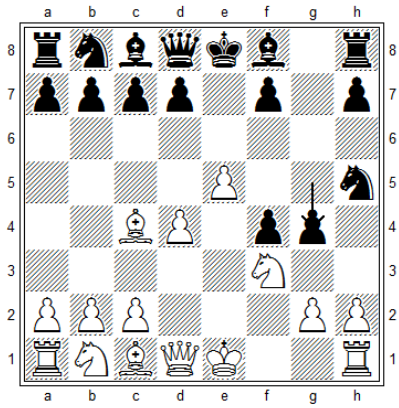
5. d4



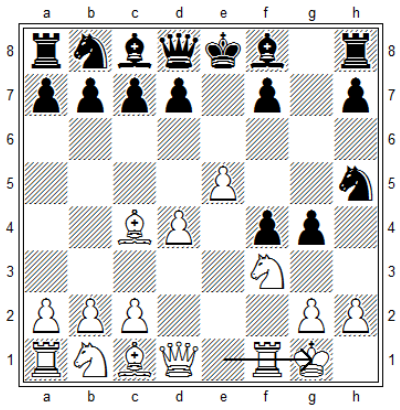
5...g5



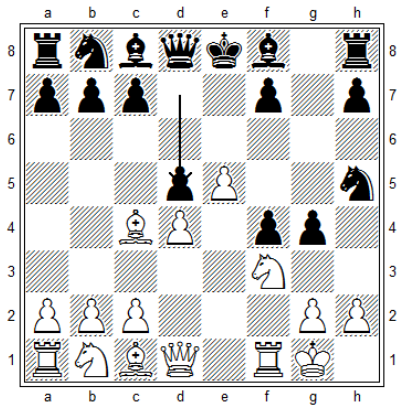
6. Lc4



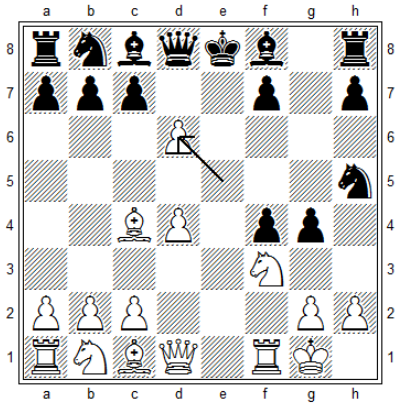
6...g4



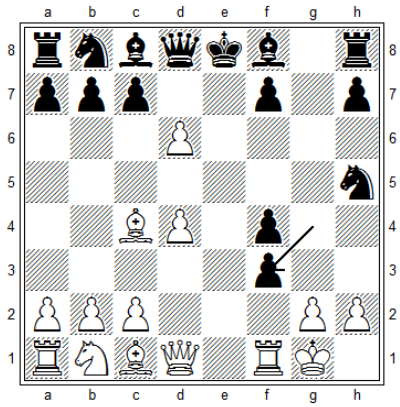
7. 0-0



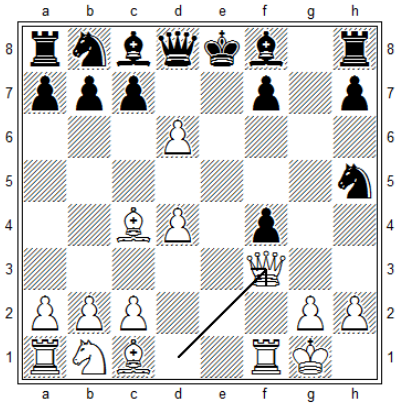
7...d5



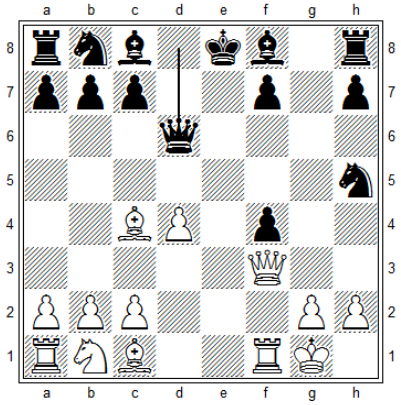
8. exd6. e.p.



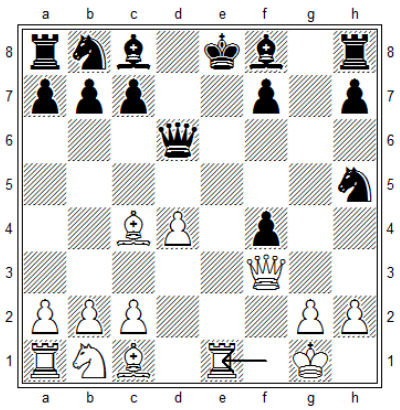
8...gxf3



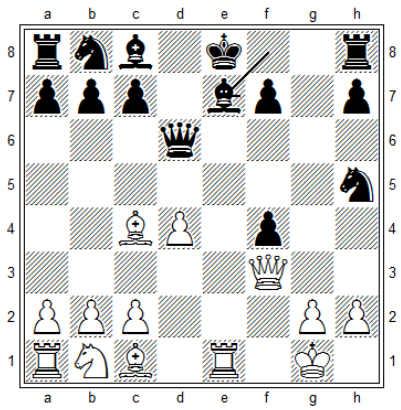
9. Dxf3



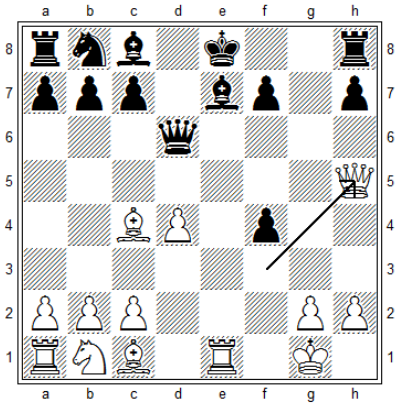
9...Dxd6



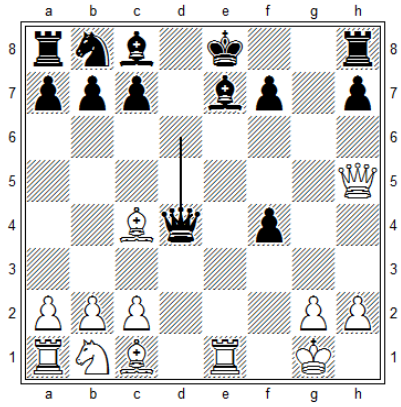
10. Te1+



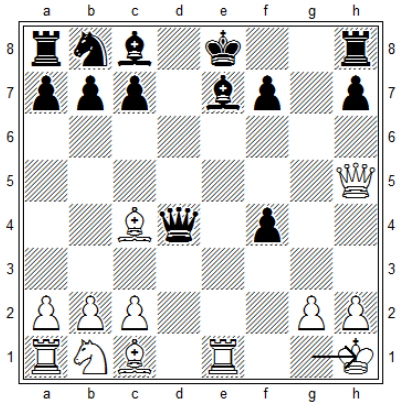
10...Le7



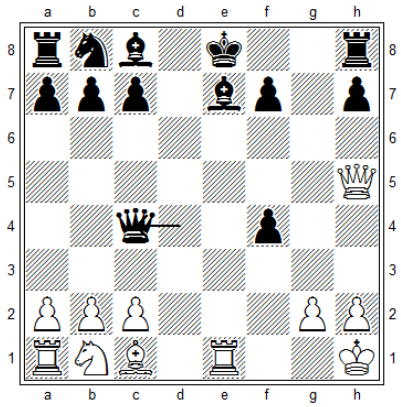
11. Dxh5



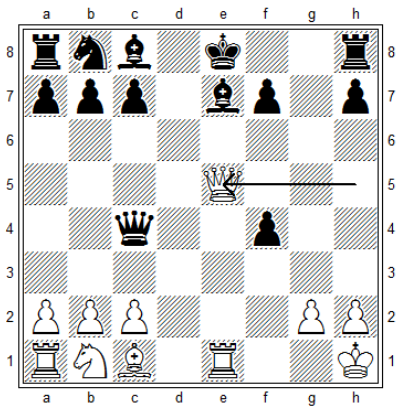
11...Dxd4+



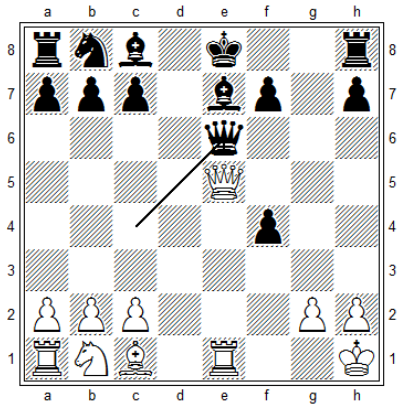
12. Kh1



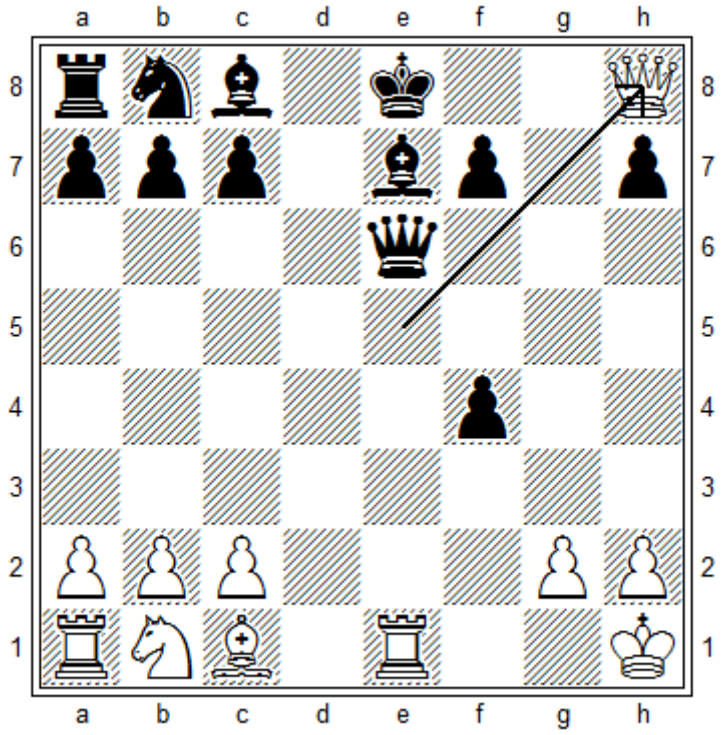
12...Dxc4



13. De5



13...De6



14. Dxh8+

zwart geeft op: 1-0

Koninklijke Nederlandse Schaakbond
Evenement:
Event:
Wit:
White:
Zwart:
Black:
Wit
White
Zwart
Black

SHIFT

Tips

1. Aanraken is zetten. Als je een stuk of pion aanraakt, moet je daarmee zetten.

2. Kijk iedere zet eerst wat je tegenstander kan doen. Daarna kijk je wat jij kan doen.

3. Speel veel partijen. Daar leer je veel van.

4. Wees nooit bang om te verliezen. Alle beginners verliezen veel. Leer van je partijen.

5. Laat alle stukken en pionnen meedoen aan een partij. Dan heb je meer kans op succes.

6. Noteer je partijen. Bespreek ze met een sterke schaker. Dat heet analyseren. Je leert er veel van.

7. Op www.schaaktalent.nl staat een button 'Leren schaken'. Met tips over goede sites en leuke schaakfilms op internet.
Via de button 'databank schaaktraining' kun je lege notatieformulieren op Avier-formaat vinden.

‘schaakmat’