

Schaakcursus voor beginners, dec 2020

Les 1: Het bord en de stukken

Les 2: De Toren

Les 3: De Loper

Les 4: De Dame

Les 5: De Koning

Les 6: Schaakmat

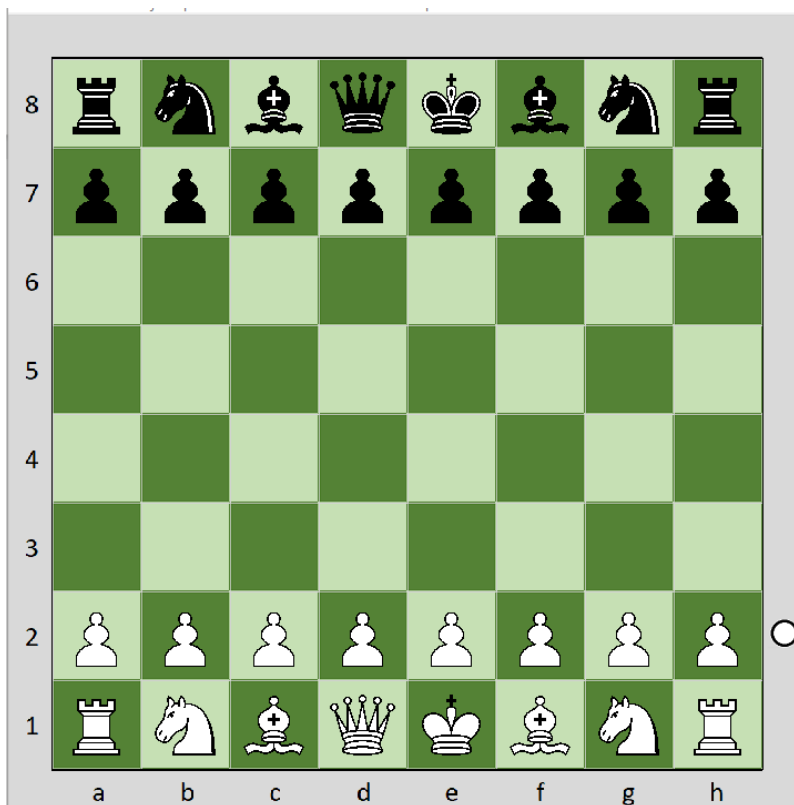
Les 7: Het Paard

Les 8: De Pion

Les 9: Narremat

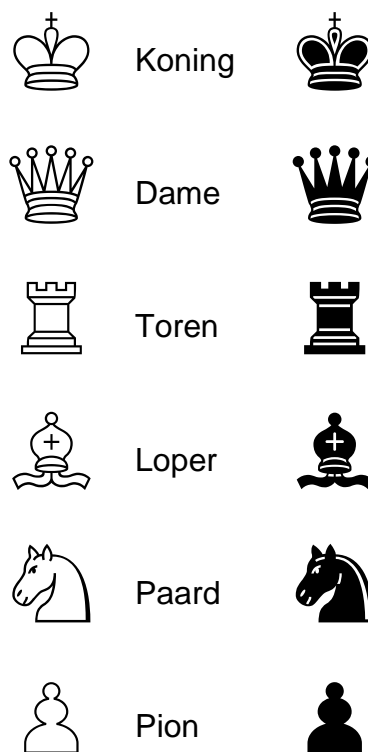
Les 10: Herdersmat

Les 1: Het bord en de stukken



Dit is de beginstelling van een schaakpartij. Wit begint (aangegeven door het witte rondje aan de rechterkant) en we zetten om de beurt.

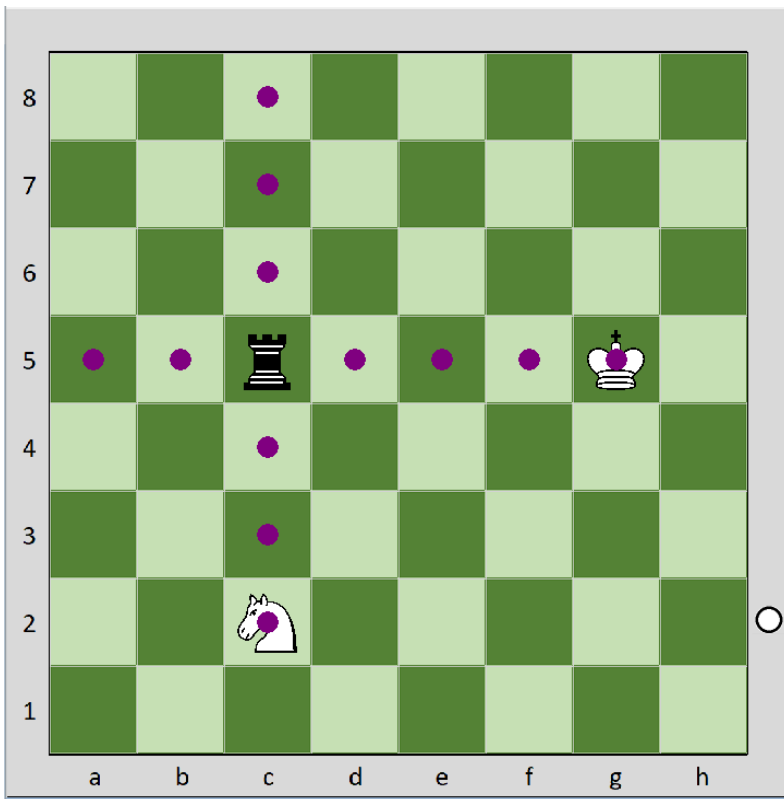
Dit zijn de namen van de stukken:



Op de foto hiernaast zie je hoe de stukken er in het echt uitzien.

V.l.n.r.: Koning, Toren, Dame, Pion, Paard, Loper

Les 2: De Toren



De Toren mag RECHT zetten
(horizontaal of verticaal)

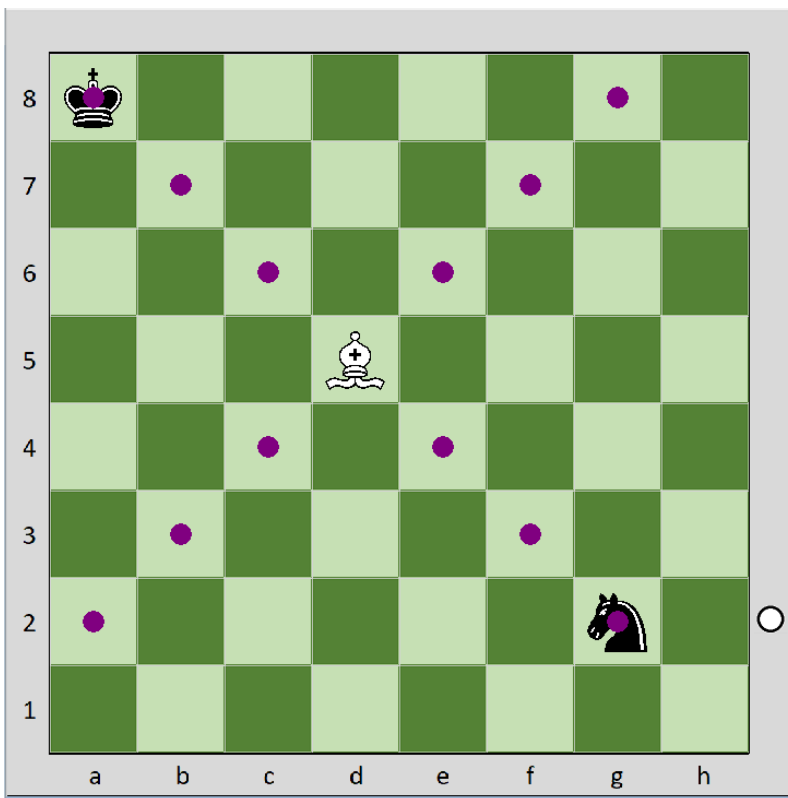
Een stuk van de tegenpartij
kan geslagen worden, dat stuk
verdwijnt dan van het bord.

Als de Koning van de tegen-
partij geslagen kan worden,
dan zeggen we dat die koning
SCHAAK staat.

Het paard op c2 kan dus
geslagen worden.

De koning op g5 staat dus
SCHAAK.

Les 3: De Loper



De Loper mag SCHUIN zetten (in 4 richtingen)

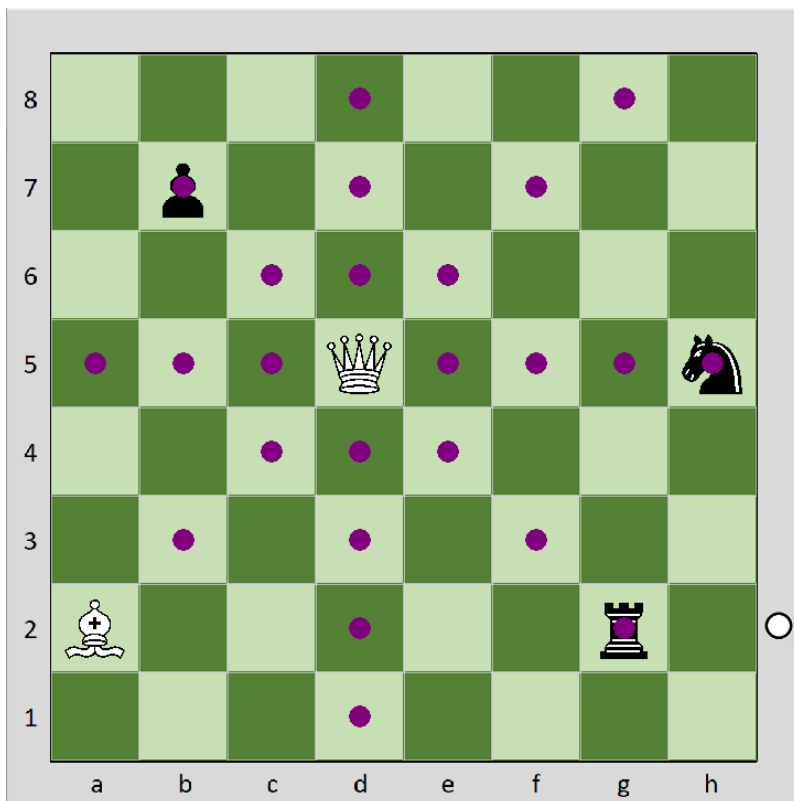
Een stuk van de tegenpartij kan geslagen worden, dat stuk verdwijnt dan van het bord.

Als de Koning van de tegenpartij geslagen kan worden, dan zeggen we dat die koning SCHAAK staat.

Het paard op g2 kan dus geslagen worden.

De koning op a8 staat dus SCHAAK.

Les 4: De Dame



De Dame mag zowel RECHT als SCHUIN, in 8 richtingen.

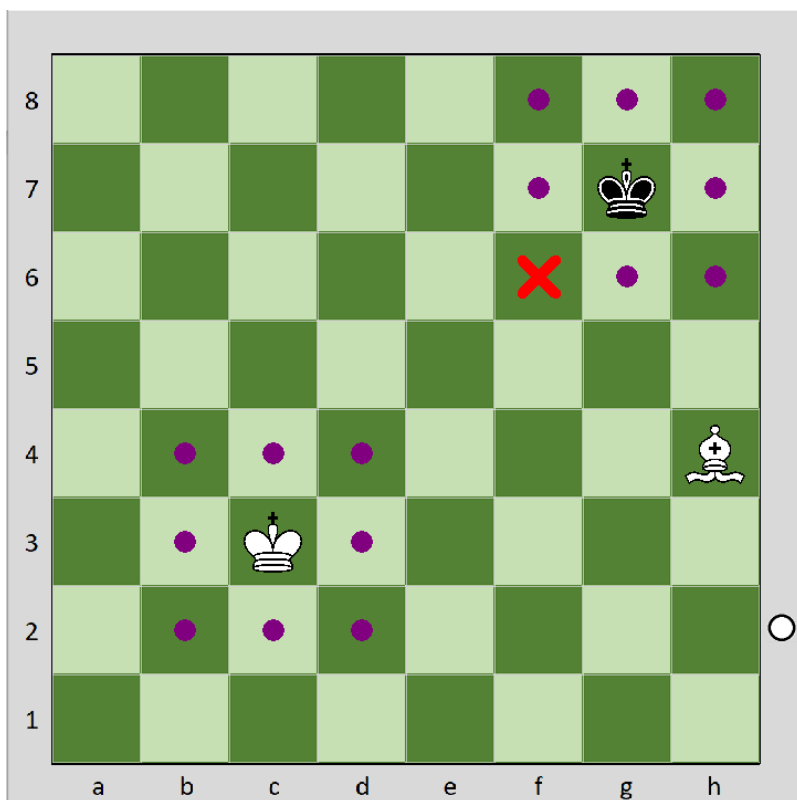
Een Dame is dus eigenlijk een Toren en een Loper tegelijk.

Een stuk van de tegenpartij kan geslagen worden, dat stuk verdwijnt dan van het bord.

De dame valt hier dus 3 zwarte stukken aan, ze kan kiezen welke ze slaat.

Je eigen stukken mag je NIET slaan, de dame kan dus de witte loper niet slaan.

Les 5: De Koning

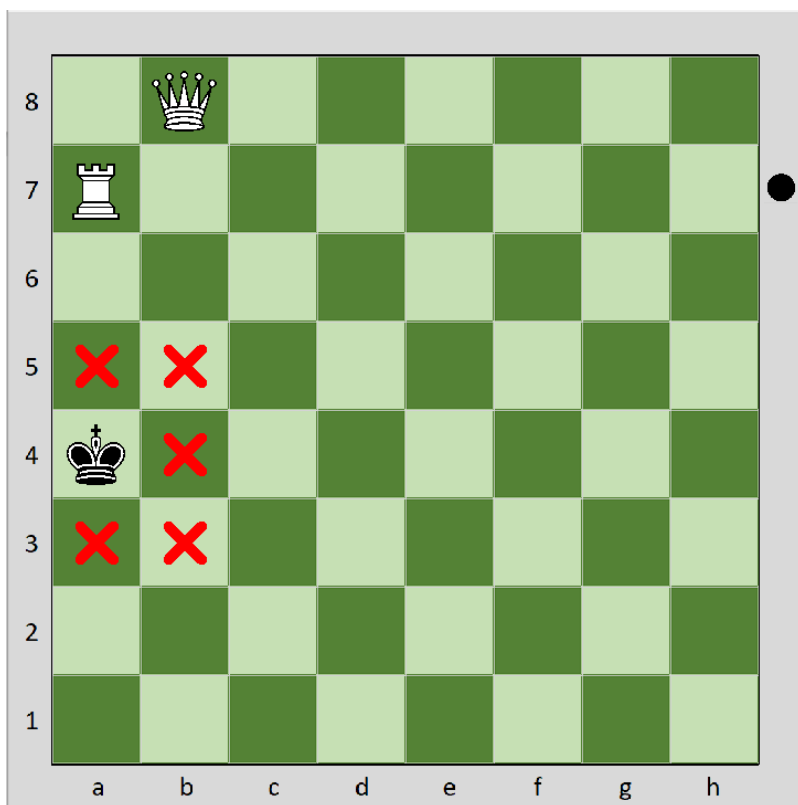


De Koning mag net als de Dame zowel RECHT als SCHUIN, in 8 richtingen, maar niet meer dan één veld.

De Witte Koning heeft hier dus 8 velden tot zijn beschikking.

De Zwarte Koning heeft ook 8 velden tot zijn beschikking, maar op veld f6 zou hij SCHAAK staan (door de witte looper). Jezelf schaak zetten mag niet. De Zwarte Koning heeft hier dus feitelijk maar 7 velden tot zijn beschikking.

Les 6: Schaakmat



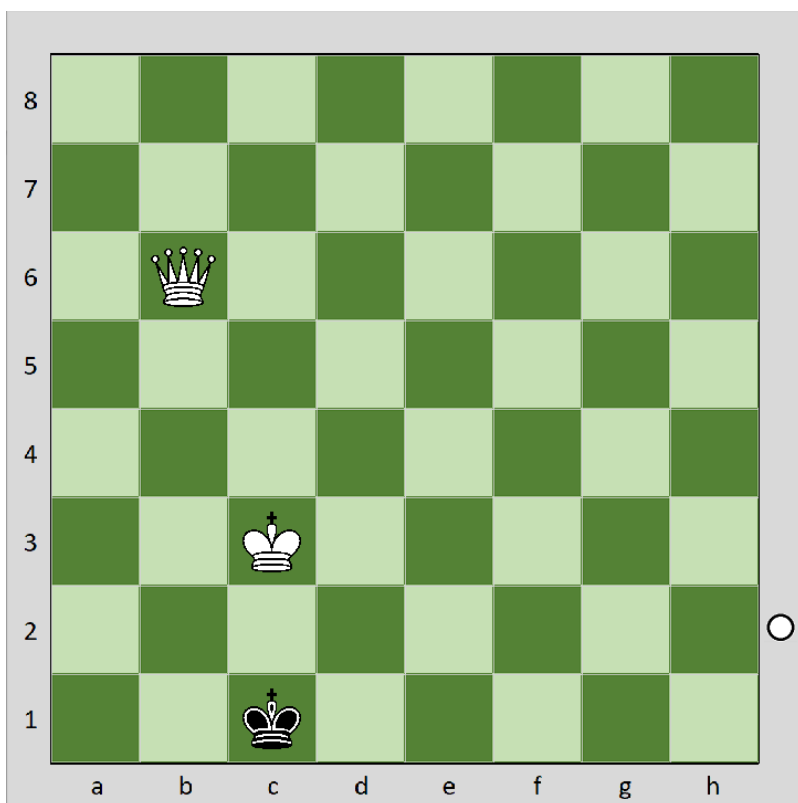
Het doel van het schaakspel is om de Koning van de tegenpartij SCHAAKMAT te zetten.

Dat heeft wit hier voor elkaar gekregen:

De ZwarteKoning is SCHAAK gezet door de Toren en kan nergens naar toe zonder nog steeds SCHAAK te staan (hetzij door de Toren, hetzij door de Dame).

We zeggen dan dat zwart SCHAAKMAT staat.

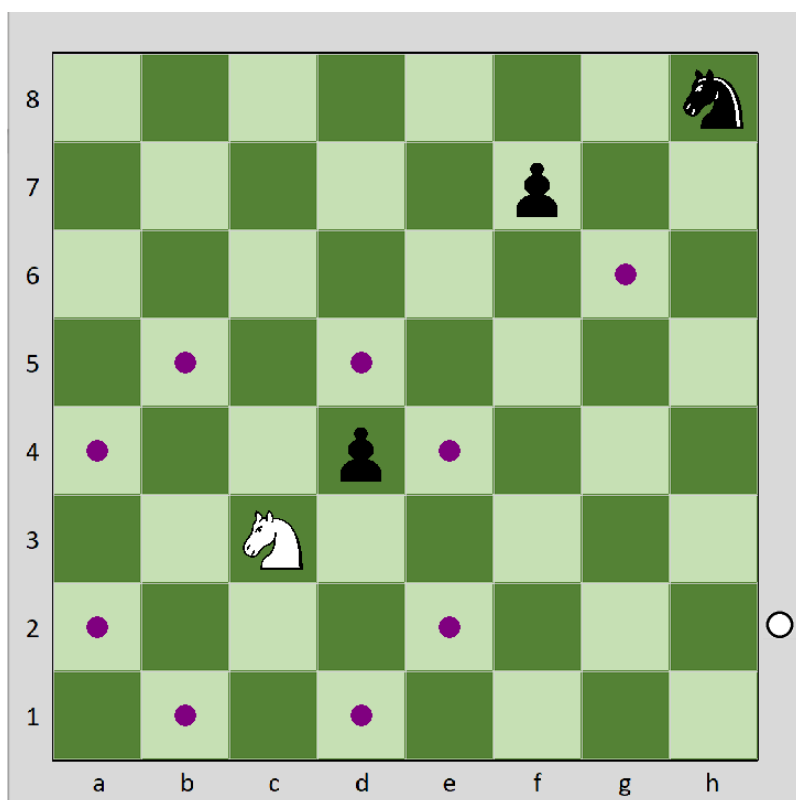
Wit heeft nu de partij gewonnen.



Opgave:

Hoe kan wit hier de zwarte Koning SCHAAKMAT zetten?

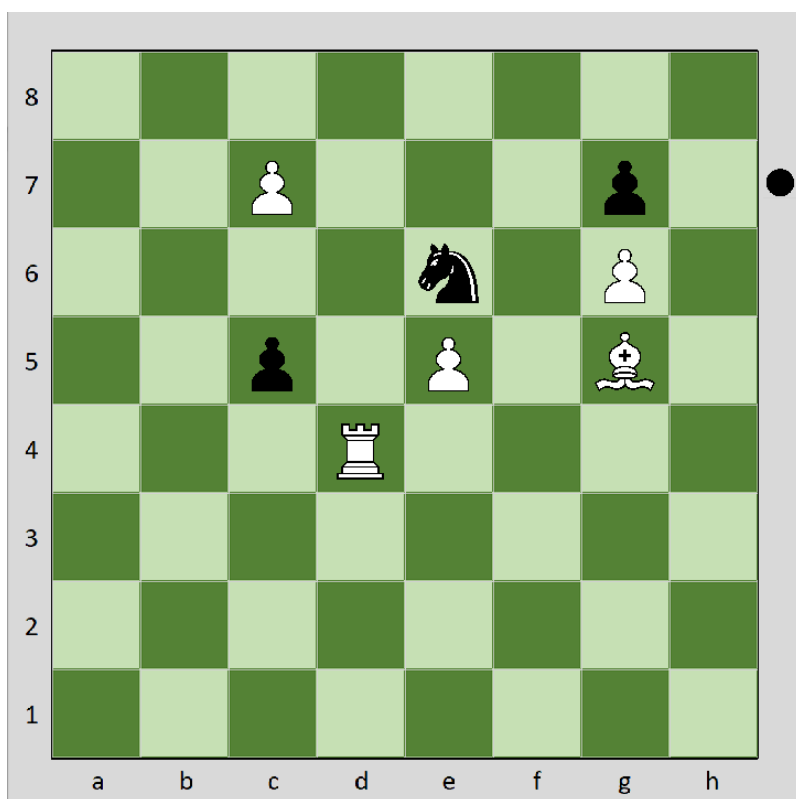
Les 7: Het Paard



Het Paard is een heel bijzonder stuk: het kan nl. over andere stukken heen springen.

Het witte Paard heeft hier 8 velden tot zijn beschikking (de zwarte pion kan hij gewoon overheen springen).

Een paard aan de rand van het bord heeft veel minder velden. Kijk maar naar het zwarte Paard: dat heeft eigenlijk maar 2 velden tot zijn beschikking, maar omdat ook nog zijn eigen pion (op f7) hem in de weg staat heeft hij nog maar één veld (veld g6).

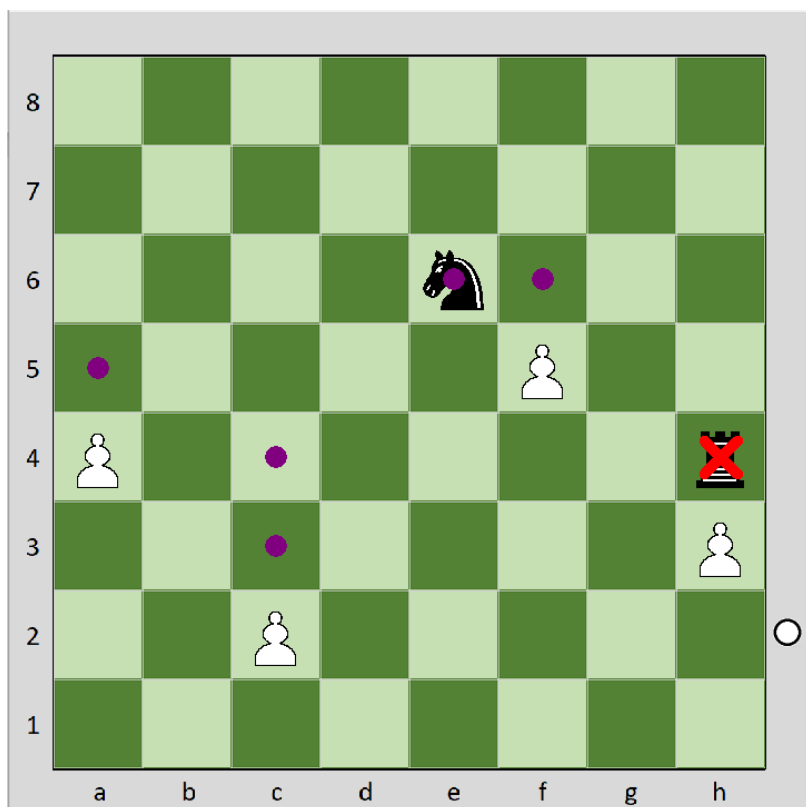


Opgave:

Hoeveel velden heeft het Paard hier tot zijn beschikking?

En hoeveel witte stukken kan het Paard slaan?

Les 8: De Pion



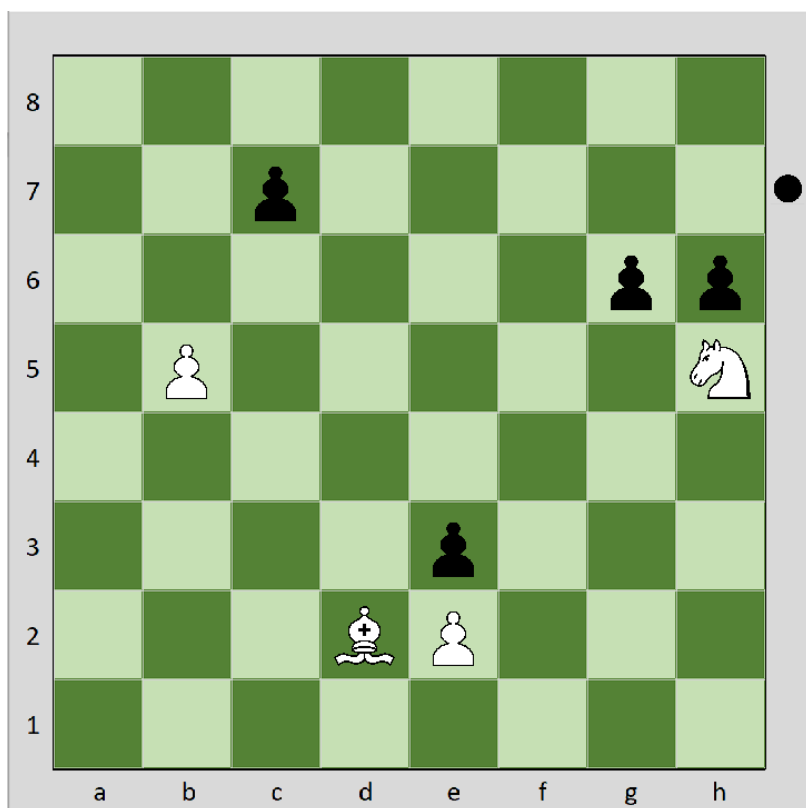
De Pion is helemaal een lastig stuk: de Pion ZET recht vooruit maar SLAAT schuin. En dan telkens maar één veld vooruit (dus niet achterwaarts).

De Pion op a4 kan dus alleen naar a5.

De Pion op f5 kan vooruit naar het lege veld f6, maar kan ook het Paard op e6 slaan.

De Pion op h3 mag niet recht vooruit slaan en kan dus niet zetten,

Nog een bijzondere regel: een Pion op het startveld mag i.p.v. één ook twee verlden vooruit. Dus de Pion op c2 mag zowel naar c3 als naar c4.

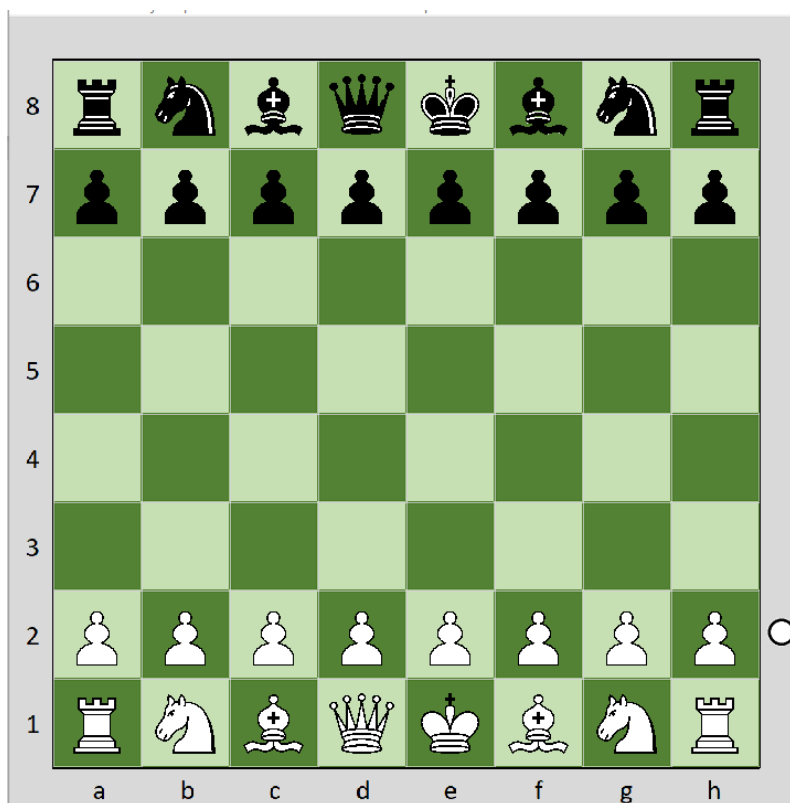


Opgave:

Hoeveel verschillende pionzetten heeft zwart hier tot zijn beschikking?

En hoeveel witte stukken kan hij slaan?

Les 9: Narremat



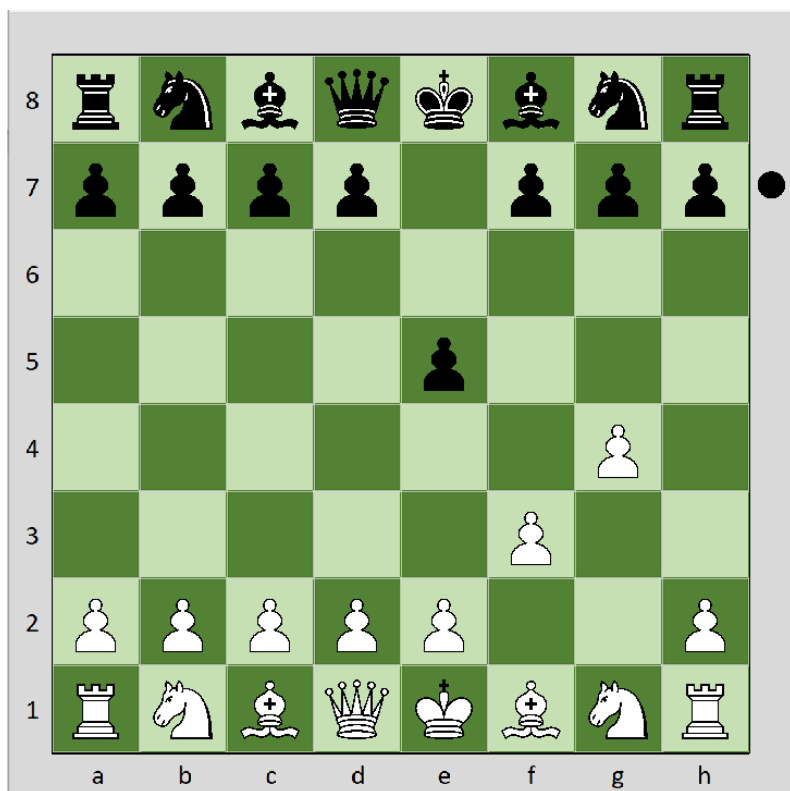
We gaan nu een partij spelen!

Meestal duurt een partij wel 30 of 40 of nog meer zetten. Maar we zien hier een heel korte partij: maar 2 zetten!

Wit begint en zet zijn pion van f2 één veld vooruit, dus naar f3.

Zwart zet daarna zijn pion van e7 twee velden vooruit (dat mag omdat de pion nog op het startveld staat), dus naar e5.

Wit zet nu de pion van g2 twee velden vooruit, dus naar g4.



We hebben nu de stelling van het tweede diagram gekregen.

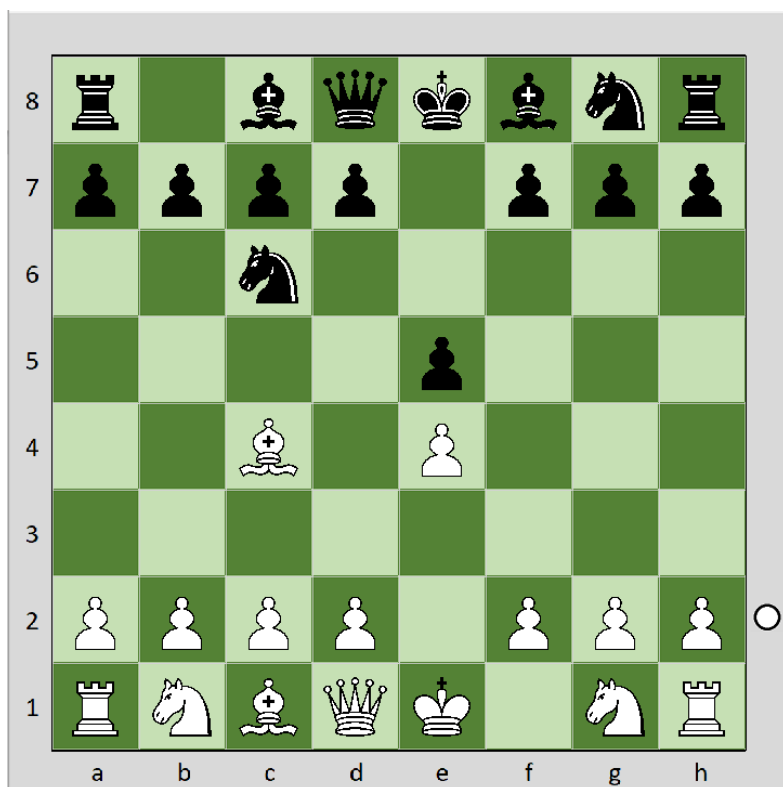
De laatste zet van wit was een hele slechte, want zwart kan nu de witte Koning schaakmat zetten.

Hoe?

Juist ja, door de Dame naar h4 te spelen.

Wit staat nu na 2 zetten al schaakmat. We noemen dit het **NARREMAT**.

Les 10: Herdersmat



We gaan nu weer een partij spelen. Maar deze keer doet wit het beter!

Wit begint met zijn pion van e2 naar e4 te spelen. Zwart doet hetzelfde met zijn pion van e7 naar e5.

Dan speelt wit de Loper naar c4, zwart speelt zijn Paard naar c6 (springt over zijn eigen stukken heen).

We krijgen dan de stelling van hiernaast.

Wit speelt nu heel slim zijn Dame naar h5. Hij hoopt dat zwart niet goed oplet, en dat is ook het geval: zwart speelt zijn andere Paard naar f6.

En nu komt het: wit slaat met zijn Dame de pion op f7.

We hebben nu de stelling van hiernaast bereikt.

De zwarte Koning staat **SCHAAK** (door de witte Dame), en kan nergens naar toe; hij kan ook niet de witte Dame slaan want dan zou hij nog steeds **SCHAAK** staan (door de witte loper).

Dat betekent dat zwart **SCHAAKMAT** staat, We noemen dit het **HERDERSMAT**.

Wit heeft de partij dus gewonnen. Deze keer duurde de partij dus maar 4 zetten.

