

SCHAAK!



Schaak!

Schaakmat!

Wou jij ook dat je dat af en toe kon roepen?

Ja, dat kan.

Maar daarvoor moet je natuurlijk goed kunnen schaken.

Moeilijk?

Hm... het ziet er misschien wat ingewikkeld uit.

Al die stukken op het bord ...

Zo veel vakken ... $8 \times 8 \dots = 64$ vakken, wit en zwart.

Zo veel rijen en lijnen ...

Wilma was pas vijf jaar toen ik haar leerde schaken. In het begin zei ze 'schakelen'. Dat vond ik grappig. Al vlug zei ze het zoals het hoorde: schaken. Ik toonde haar hoe het moest, stap na stap. Het duurde niet heel lang of Wilma speelde prima. Ik moest zelfs goed opletten, of ik verloor al eens een partij! Soms dronken we er ook een drankje bij. Zomaar, voor de gezelligheid. Soms zat broer Leo ook toe te kijken. Die zou het later ook nog wel leren. Hij was toen nog wat te jong.



Schaken speel je met z'n tweeën. Elke speler heeft zijn eigen leger. Dat leger staat voor je op het bord. Dat bord heeft dus 64 vakken. Of velden. Je moet er wel voor zorgen dat het bord juist ligt. Uiterst rechtsonder moet er een wit vakje zijn. Niet vergeten! Ook bij de andere speler moet dat zo zijn. Het witte leger mag beginnen. Het andere kan zwart zijn, of rood. Wie mag wit zijn? Dat kun je zelf bepalen. Je kunt bijvoorbeeld een munt opgooien. Maar als je nog eens speelt, dan mag de winnaar van het vorige spel wit zijn. Want wit begint altijd.

In het begin was het moeilijk voor Wilma. Er stond een doos met 32 stukken voor haar. 16 witte en 16 zwarte. Eerst leerde ik haar hoe ze de soldaten van haar leger eruit moest halen en op het bord zetten. Ze mocht wit zijn. Ik liet haar de kleinste stukken uit de doos halen. Alleen de witte. Het waren er 8. Die leken allemaal op elkaar. Dat deed ik ondertussen ook. Ik haalde 8 kleine zwarte stukken uit de doos. Dat waren dus mijn soldaten. Die leken natuurlijk ook allemaal op elkaar. En op die van Wilma. In een andere kleur.

Die soldaten noemen we pionnen. Een schaakspel heeft 16 pionnen: 8 witte en 8 zwarte. Dat zijn de kleinste stukjes. Het zijn 2 achtlingen. Ze lijken allemaal op elkaar. Alleen de kleur is anders.

Nu moest het soldatenlegertje op het bord gezet worden. Dat was niet zo moeilijk. Ze moesten allemaal op 1 rij staan. Dat was de tweede rij vlak voor de speler. Wilma zette dus de 8 witte pionnen op de tweede rij voor haar. Ik deed hetzelfde met de zwarte. Met de andere grote stukken wachtte ik nog. Eerst leerde ik haar wat ze kon doen met al die pionnen. En we begonnen meteen te oefenen. Het ene legertje moest het andere legertje proberen te verslaan.

Wanneer je een stuk verplaatst, noemen we dat een zet. De spelers doen om beurten een zet. Wie een stuk aanraakt, is verplicht om met dat stuk een zet te doen. Het is dus beter om eerst goed na te denken en dan pas iets te doen.



Wat kun je met een pion doen?

- Bij de eerste zet vanaf die tweede lijn met telkens 1 van je pionnen mag je 2 vakjes recht vooruit, maar dat hoeft niet. Bij de eerste zet vanaf die tweede lijn met telkens 1 van je pionnen kun je ook 1 vakje recht vooruit.
- Daarna mag je maar telkens 1 vakje recht vooruit. Een pion mag niet achteruit.
Je kunt een pion van je tegenstander pakken of 'slaan' door een schuine zet vlakbij te doen; je schuift schuin, neemt de pion gevangen die vlak bij je staat en zet jouw pion op zijn plaats.
- Als er een pion van de tegenstander vlak voor jouw pion staat, kun je natuurlijk niet meer vooruit.
- Maar misschien kun je schuin wel iets pakken?
- De gevangen pion zet je naast je in de gevangenis.
- Pas op: later leren we nog dat een pion door een schuine zet te doen ook gelijk welk ander belangrijk stuk kan pakken.
- Een pion kan dus ook best gevaarlijk zijn.
- Maar kijk ook uit voor de pionnen van je tegenstander.
- Wanneer je met een pion de achterste lijn van de tegenstander bereikt, dan mag je die ruilen voor een belangrijk stuk. Meestal kies je dan het sterkste stuk: de koningin.

Wilma deed al dapper mee van in het begin. Het was makkelijk om gewoon vooruit te schuiven. Het was een beetje moeilijker voor haar om een zwarte pion van mijn legertje te pakken. Die moest dus schuin tegenover haar witte pion staan, en vlakbij. Soms lette ze even niet goed op. Dan kon ik zelf een pion van haar pakken. Ook omgekeerd moest ik goed uitkijken. Zo speelden we in het begin alleen met onze soldaten. Het was een klein leger. Dat duurde maar een week of twee. We speelden elke week twee of drie keer, na schooltijd, of in het weekend. Het werd dan tijd om de andere stukken te gebruiken. Wilma had het al vlug gesnopen. We tikten zelfs af en toe met onze glaasjes tegen elkaar: gezondheid! Goed gespeeld! En broertje Leo keek ook geboeid toe. Wacht maar tot hij met zijn leger uit vechten ging!

Na enkele weken haalden we dus de grote belangrijke stukken uit de doos. Dat waren er ook telkens 8: een koningin, een koning, twee lopers, twee paarden, twee torens. Eerst moest Wilma leren hoe die stukken eruitzagen. Nou, een paard herken je makkelijk. En de koning draagt een kroon. De koningin ziet er ook plechtig uit, en ze is gewoonlijk zo groot als de koning. Je herkent haar ook wel. De torens vertonen kantelen, zoals bij kasteeltorens. De lopers zijn wat slanker.

Ze lijken soms wat op de pionnen, maar ze zijn groter.

Daarna moest Wilma leren waar die stukken op het bord moesten staan om te beginnen. Dat ging redelijk vlot: ze hoefde maar van mij af te kijken om te oefenen. Na enkele keren kon ze het zelf al.

Al die stukken staan op de achterste rij, vlak voor de speler. De koning en de koningin moeten in het midden: de witte koningin altijd op het witte vlak, de witte koning rechts van haar op het zwarte vlak. Aan de overkant is het net hetzelfde, maar een beetje anders: de zwarte koningin staat er op het middelste zwarte vlak. Links van haar staat dan haar koning, op het witte vlak ernaast. De koningen staan dus tegenover elkaar; de koninginnen ook.

Het moeilijkste voor Wilma was onthouden dat de witte koningin op het middelste witte vlak moest. En de zwarte natuurlijk op het middelste zwarte vlak. Maar Wilma was een goede leerling. Ze leerde het vlug vanzelf doen. Ik was na enkele weken zo blij dat ik haar een schaakspel als geschenk gaf.

Vlak naast de koning en de koningin staan de 2 lopers, aan beide zijden. Nog eens daarnaast moeten de 2 paarden, aan beide zijden. En helemaal op de hoeken heb je dan de torens.

Zo staan de beide legers klaar om aan te vallen en elkaars koning te schaken!

Wit begint! Ten aanval!

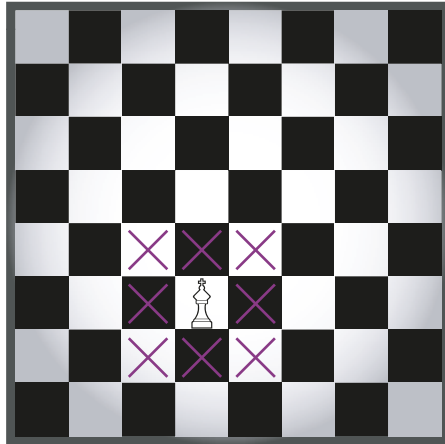
Daarna moest Wilma leren wat die stukken allemaal konden. Dat was het moeilijkste om te leren. Pionnetjes gaan eenvoudig vooruit. Pionnetjes pakken schuin. Maar met die grotere stukken is het anders. Ze kunnen ieder apart iets speciaals.

De koning moet worden beschermd. Het komt erop aan de koning van de tegenpartij te pakken. Eerst kan die koning schaak staan. Dan kan hij nog gered worden. Wanneer hij echter schaakmat staat, wordt hij gevangen. Dan heb je gewonnen. Of omgekeerd!

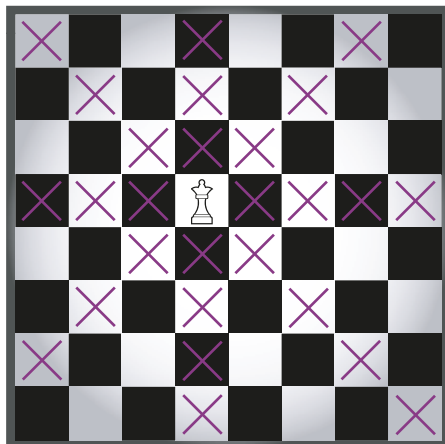
Hoe sterk zijn die stukken nu? Wat voor speciaals kunnen ze?

De koning kan per zet maar 1 vakje vooruit, achteruit of opzij. Hij kan ook stukken van de tegenstander pakken, als die vlak bij hem staan. Want hij kan dus maar over 1 veld tegelijk bewegen. Maar de koning moet vooral bewaakt worden. Als hij belaagd wordt, moet je hem beschermen. Dan staat hij schaak. Je kunt hem doen vluchten of afschermen met een ander stuk. Als hij gepakt wordt, heb je verloren. Dan is het schaakmat.

Breng dus je koning altijd in veiligheid. Maar probeer ook de koning van het andere leger te pakken! Het kan ook omgekeerd!



De koningin noemen we ook soms dame. Zij is de sterkste. Als je die kwijt bent, wordt het al wat moeilijker om te winnen. Probeer haar zolang mogelijk te houden, want ze kan veel. Ze kan zoveel vakjes vooruit, achteruit, schuin of opzij als ze wil. Ze mag alle richtingen gebruiken, zo dicht en zo ver ze kan. Dat is dus heel gevaarlijk. Verzorg die dame heel goed!



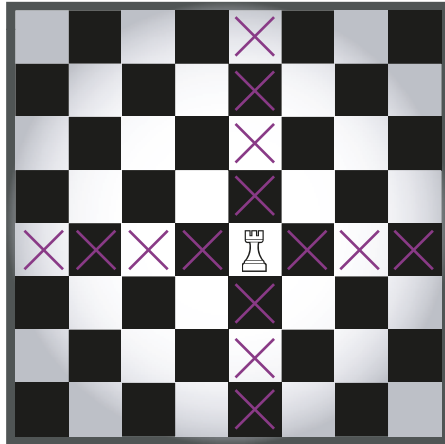
Wilma leerde ook met de koningin spelen. Ik had haar gezegd: de koningin kan alles wat de andere stukken kunnen, behalve springen zoals een paard. (Straks leg ik dat springen wel uit). Dat heeft ze van in het begin heel goed onthouden. Dat de koning dus niet veel kan, maar de koningin net heel veel.

Soms speelden we bij Wilma thuis, met haar nieuwe schaakspel. Soms deden we dat bij mij. Dan mocht ze kiezen tussen een groot houten spel, een minispel met rode en witte plastic stukjes, een spel helemaal in glas, een kleurrijk houten schaakspel uit Hongarije (een land waar ze veel schaken) of ... mijn schaakcomputer.

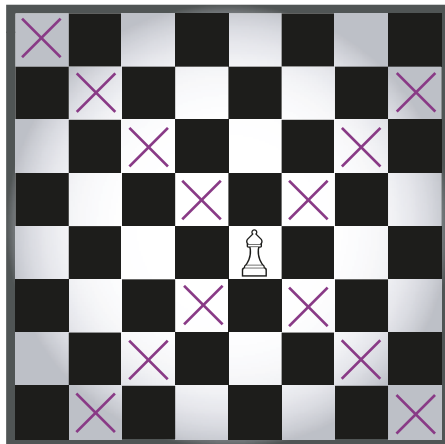
De schaakcomputer kan je tonen wat je volgende zet moet zijn. Dat kun je zien op een schermpje. Dat deden we een paar keer. Soms echter speelden we ook gewoon met de stukken op de computer, zonder die op te starten. Dat was ook leuk. Want een schaakcomputer lijkt gewoon op een schaakbord ... maar is wel dikker.

Na de koning en de koningin leerde Wilma ook spelen met de andere belangrijke stukken uit de achterste rij. Dat leerde ik haar in één keer, want ze was best wel een knappe meid. Met een beetje hulp ging dat na enkele weken ook al.

De torens kunnen per zet eenmaal rechtdoor en opzij bewegen, zo dicht en zo ver ze willen, vooruit of achteruit. Niet schuin! Torens kunnen niet over een ander stuk springen.



De lopers bewegen per zet eenmaal alleen maar schuin over het bord, zo dicht en zo ver ze willen, vooruit of achteruit. Niet rechtdoor! Lopers kunnen niet over een ander stuk springen.



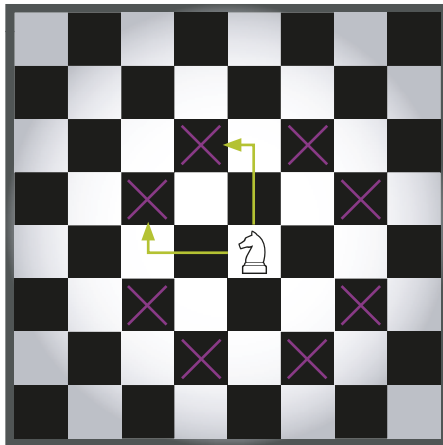
Hop paardje, hop!

Dat leerde Wilma ook. Het was niet gemakkelijk, maar ze werd een goede ruiter. De paarden in het schaakspel zijn echt wel leuk, maar ook gevaarlijk. Want ze kunnen dus springen.

Het paard is het enige stuk dat over andere stukken heen kan springen, ook van de eigen kleur. Je kunt dus als allereerste zet ook over je eigen pion heen springen.

Hoe springt een paard nu in het schaakspel?

Steeds 1 vak (of veld) vooruit, achteruit, links of rechts en daarna 1 vak (of veld) haaks daarop. Het stuk dat op dat laatste veld staat, is gepakt. (of: 'geslagen'). Dat is dan natuurlijk een stuk van de tegenstander. Om het even moeilijk te maken: een paard kan dus op 8 verschillende manieren springen en een stuk 'slaan' of pakken.



Begrijp je nu dat zo'n paard best wel gevaarlijk kan zijn? Zelfs de supersterke koningin kan niet doen wat een paard wel mag doen ...

Weet je nog wat Wilma zo goed kon onthouden? De koningin kan alles ... behalve springen.

Zo, dat zijn de stukken. Om goed te onthouden hoe belangrijk ze zijn, geven we ze punten. Maar dat mag je zo weer vergeten. Het toont alleen even hun sterkte.

- De koning is speciaal en krijgt geen punten. Hij moet alleen worden beschermd.
- de koningin: 9 punten
- een toren: 5 punten
- een looper: 3 punten
- een paard: 3 punten
- een loper: 1 punt
-

En toen konden Wilma en ik beginnen.

- Het bord lag goed
- De stukken stonden op hun juiste plaats op het bord.
- We gooiden kruis of munt om te zien wie wit was en dus mocht beginnen.

Elke week oefenden we. Bij Wilma thuis speelden we met haar nieuwe schaakspel. Wanneer ze bij ons kwam logeren, mocht ze kiezen welk spel we gebruikten: hout, glas, plastic of computer.

'Wie wint, moet de vaat niet doen,' zei Wilma. We speelden toen weer een keer bij haar thuis. Het was een vrijdag na schooltijd.

'Hela!' riep ik. 'Jullie hebben toch een vaatwasmachine! Jij moet nooit de vaat doen!'

'Iets anders dan?' stelde ze voor.

'Ik ga binnenkort op reis,' zei ik. 'Als je wint, breng ik uit Kreta een Grieks minischaakspel mee.'

'Dat is goed! Ik wil winnen!'

'Dan moet je heel goed opletten, en met je rug naar de televisie zitten.'

'Oké, opa. En als jij wint?'

'Dan schenk je me nog een glaasje in.'



De televisie! Dat was ook wel moeilijk voor Wilma. Vooral na zo'n lange dag op school. Broertje Leo zat na schooltijd soms naar televisie te kijken. Wilma wou dat ook wel. Maar ze wou eerst schaken. Dat deden we in de woonkamer, gezellig aan de tafel. Maar daar konden we ook de televisie zien. Kun je die twee dingen samen doen? Nee. De oplossing? Wilma moest met haar rug naar de televisie zitten.

Want schaken is niet eenvoudig. Je moet voortdurend nadenken. Je mag geen verkeerde zet doen. Je moet je koning beschermen. Je moet de andere koning proberen te slaan. Je moet uitkijken voor de koningin van je tegenstander. Je moet zelf proberen aan te vallen en stukken te pakken. Zo geraak je misschien bij de koning van de tegenpartij. Je moet je legertje van pionnen goed gebruiken. Maak de weg vrij voor je grotere stukken op de achterste rij. Je moet je ook afvragen wat je tegenstander zal doen. Kijk er ook voor uit niet te vroeg met je koningin te spelen. Wat kan er dan gebeuren? De tegenstander kan die terug over het bord jagen. Dan is al je moeite voor niets.

Weet je nu nog wat je met elk stuk kunt doen? Je pionnen? Je paarden? Je torens? Je lopers? Je koningin? Studeer nou nog maar even. Ondertussen vertel ik een klein stukje geschiedenis.

Schaken is een oude denksport. De oervorm van het schaakspel is duizenden jaren oud. Daardoor is er niet veel bekend over het ontstaan en de vroegste geschiedenis. Het woord 'schaak' is afkomstig van het Perzische woord 'shāh', dat 'koning' betekent. Ook het woord 'mat' is Perzisch ('maata'), dat 'versteld raken' betekent.

Het schaakspel komt waarschijnlijk uit Noord-India. Het stond bekend als 'chaturanga'. Het was een spel voor vier personen die elk aan een zijde van het bord zaten. Dobbelen bepaalden hoe de stukken moesten bewegen. Later verspreidde het spel zich naar China en Japan. Daar nam het andere vormen aan. Dat gebeurde later ook in de Arabische wereld. Via Italië en Spanje drong het tijdens de 11de eeuw in heel Europa door. Waarschijnlijk speelden de Vikingen daar een belangrijke rol in. De oudste Europese schaakstukken zijn immers langs de kusten gevonden.

Het huidige schaakspel ontstond aan het eind van de 15e eeuw in Frankrijk. Toen deed de dame (of de koningin) haar intrede. Daarom wordt schaken ook wel een koninklijk spel genoemd. Vóór die tijd was de dame of de koningin een tamelijk zwak stuk.

In de 20e eeuw dacht men dat het schaakspel mogelijk uit China stamt. Niet lang geleden zouden er ook bewijzen opgedoken zijn dat het uit Oezbekistan komt.

Volgens een bekende sage was een koning enthousiast over het spel. Hij vroeg de bedenker wat zijn loon moest zijn. De uitvinder van het spel wilde een schaakbord hebben. Er moest een graankorrel op het eerste veld liggen, twee korrels op het tweede veld, vier op het derde, en zo steeds het dubbele aantal graankorrels. Dat leek een klein loon. De koning was tevreden. Maar de uitvinder had goed gerekend. In werkelijkheid oversteeg het aantal graankorrels de totale oogst.

Er bestaan ook schaakcomputers. Die lijken op een dik bord, met een schermpje en knoppen en lampjes. Die voelen wanneer iemand een zet doet. Je kunt natuurlijk ook je eigen computer gebruiken om te schaken. Daar bestaan programma's voor. Ikzelf speel niet graag tegen mijn computer. Ik speel veel liever tegen mensen. Het liefst speel ik tegen Wilma.

Zo, dat was een stukje geschiedenis.
Ben je klaar voor een nieuwe partij?

Wil je winnen en de koning van het andere leger te pakken krijgen?

Dan kan ik je nog wat raad geven.

- Verzet eerst je middenpionnen.
- Een goede zet om te openen is om een pion van het midden meteen twee velden vooruit te schuiven.
- (je weet nu al dat je dat mag).
- In het midden zijn je stukken het sterkst.
- Breng je lopers en paarden in het spel van zodra dat kan.
- Breng de koningin niet te vlug in het spel.
- Gebruik je torens pas wanneer er minder stukken op het bord staan.

Dat leerde ik Wilma ook allemaal. In het begin was ze blij dat ze mijn pionnen kon pakken (of 'slaan'). Dat was oké. Maar ze moest tot bij mijn koning zien te geraken. Die moest ze gevangen nemen. Ze moest dus ook aan haar andere stukken denken. Ze kon haar paarden van stal halen. Ze kon haar lopers het veld in sturen. Die brachten mijn koning veel meer in gevaar. Ja: Wilma moest aan heel veel tegelijk denken. Hoe meer partijen we speelden, hoe beter het ging. In het begin hielp ik natuurlijk veel. Ik zei bijvoorbeeld:

'Eerst goed kijken en nadenken. Dan pas een zet doen.'

Of: 'Als je aan een stuk komt, moet je er een zet mee doen.'
Of: 'Ja, je mag even opnieuw. Je hebt hier niet goed over nagedacht.'

Of: 'Kijk eerst even goed. Wat kun je doen? Je kunt iets heel goeds doen. Goed kijken!'

Of: 'Opgepast, er kan iets ergs gebeuren met een belangrijk stuk van je.'

Het gebeurde dat ik 'Schaak!' kon zeggen. Of dat Wilma dat kon. Dan waren er al veel stukken verdwenen van het bord. Dan moesten we onze koning beschermen. Door hem te verschuiven. Of door er een ander stuk voor te zetten. Wie 'Schaakmat!' kon zeggen, had natuurlijk gewonnen. Dan kon de koning van de tegenstander helemaal niet meer gered worden.

Hoelang duurt een spelletje schaak? Dat bepaal je zelf. Hoelang wil je nadenken over een zet? Is het nog het begin van het spel? Of een moeilijk einde?





Bekende spelers gebruiken een klok tijdens hun wedstrijden. Wilma en ikzelf speelden soms twee of drie partijen na elkaar. Dat ging tamelijk vlug. Soms ook (ik moet eerlijk zijn!) gaf Wilma het op midden in een partij. Omdat ze moe was. Omdat het een lange schooldag was geweest. Omdat er iets leuks op de televisie begon. En dat hoorde ze dan natuurlijk achter haar rug ...

Maar dat vond ik niet erg. Sommige grote mensen snaptten niets van schaken. Ze konden ook niet zolang stilzitten en nadenken. Proficiat dus aan Wilma, vijf jaar, die na enkele maanden al leuke partijtjes met haar opa kon spelen. Ze had het minischaakspel uit Kreta echt wel verdiend.

Misschien werd ze ooit een bekende schaakster?

Zoals Judit Polgár, Xu Yuhua, Aleksandra Kostenjoek, Hou Yifan, Anna Oesjenina?

(Judit Polgár uit Hongarije is de sterkste schaakspeelster ter wereld).

Of Aljechin, Anand, Botvinnik, Buburin, Capablanca, Euwe, Fischer, Karpov, Kasparov, Kramnik, Leko, Morozevich, Spassky?

(De Amerikaan Bobby Fischer was de sterkste en ook vreemdste schaakspeler ter wereld).

Schaken werd zo leuk voor Wilma dat ze soms een grapje uithaalde. Tijdens een partijtje zette ze plotseling een gekke gele bril op haar neus.

'Zo word ik slimmer,' zei ze.

En weet je wat er toen inderdaad gebeurde? Je raadt het al: ze won.

'Opie!'

(Wanneer Wilma in een vrolijke bui was, noemde ze me opie in plaats van opa.)

'Ja, kind?'

'Schaak!'

Nog een noot tot besluit.

Ik heb niet geschreven over enkele zaken die nog te moeilijk waren voor Wilma. En voor beginners. Die moeilijke dingen zouden ze later wel leren. Ik wou het niet te ingewikkeld maken. Maar misschien ken jij ondertussen wel de rokade? Patstelling? Remise? Slaan 'en passant'? Prima. Als je die moeilijke dingen nog niet kent: even op het internet kijken. Of in een schaakboek. Daarna wil ik wel eens een partijtje met je spelen. Kijk dan maar uit voor je koning!



Begrippen uit het schaakspel

- Dame: andere naam voor koningin
(Het sterkste stuk)
- Grootmeester: een titel die zegt dat iemand heel erg sterk is (of is geweest) in het schaken
- Lijnen: verticale rijen velden op het bord
(Er zijn er 8.)
- Partij: één keer tegen elkaar spelen
- Pion: een 'soldaat' uit het schaakleger
(Er zijn 2 legertjes van 8 pionnen.)
- Rijen: horizontale rijen velden op het bord
(Er zijn er 8.)
- Schaak: de koning wordt bedreigd
- Schaakmat: de koning wordt gevangen
- Slaan: een pion of een stuk van de tegenstander pakken
- Stuk: een belangrijk schaakstuk
(Je hebt pionnen en je hebt stukken.)
- Veld: een vakje op het bord
(Er zijn 64 velden.)
- Zet: beweging van een stuk
(Elke speler doet om beurten 1 verplichte zet)
- Zwart of wit: dat zijn de normale namen voor de twee legertjes. Het zwarte leger kan ook soms rood zijn. En wit kan geel zijn.