

DOOR ZETTEN

SCHAAK MAAR RAAK!
ACADEMY

06

24

VOOR JEUGDIGE SCHAKERS & SCHAAKSTERS

met uitleg, tips & trucs, schaakpuzzels,
boeken- & filmtips, leuke & bijzondere
schaakproducten en natuurlijk Taco,
Leo, Sophie, Hashimashi & Huub

NR. 17

IN DEZE UITGAVE ...

04

KATTENKWAAD

05

DOORZETTEN



07

LEO VERTELT

08

NINJA-TRUCS
IN DE
OPENING

11

MAT IN ?

12

SCHAAK
PRAAT



14

PROMOTIE-
DOOLHOF

15

ONTSNAPPEN

16

SPEUREN
MET
SOPHIE

18

REKEN
SCHAAK

20

MAT IN 14





21

TIJD VOOR
ACTIE 1

22

TIJD VOOR
ACTIE 2

23

TRIPLE
MAT

25

WAT EEN ZET



26

GUKESH

26

KLEURPAARD



27

WOORDEN
ZOEKEN

28

DE 4 TACO'S

30

MEGA-MAT
IN 1

32

OPLOSSINGEN



© 2024, Schaak maar raak! Academy - uitgegeven in eigen beheer - alle rechten voorbehouden.

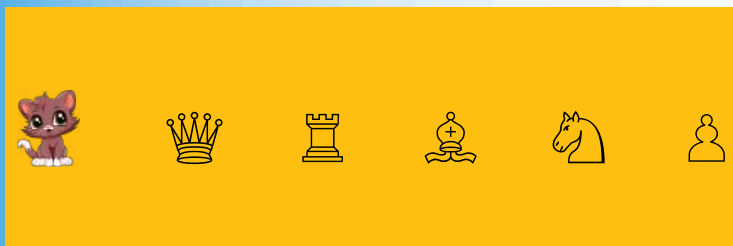
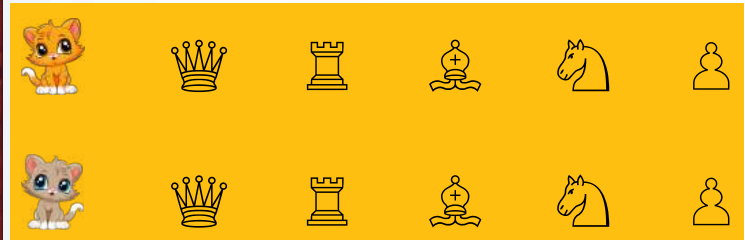
Deze uitgave mag alleen compleet en in ongewijzigde vorm worden gedeeld en verspreid. Dit mag zowel geprint als in elektronische vorm. In alle overige gevallen dient er eerst schriftelijke toestemming te worden verkregen van de uitgever.

KATTENKWAAD

Is je dat ook al eens overkomen dat je de ander prachtig mat had gezet, maar dat een stelletje schattige katten er met een paar van je witte stukken vandoor gaan?

Nee? Nou ik wel, in de onderstaande stellingen hebben twee katjes ieder de plek ingenomen van een wit schaakstuk. Kun jij uitzoeken welke schaakstukken op de velden stonden waar nu de katjes zitten? Zet een cirkel om het goede stuk.

De stelling moet erna dus wel mat zijn. Succes!



VEEL PLEZIER GEWENST MET DEZE EXTRA DИКKE ZOMEREDITIE VAN

DOORZETTEN

REDACTIE



Huub v.d. Logt



Leo Leeuw



Sophie Krul



Taco



Hashimashi

DOOR ZETTEN

Met de zomervakantie in zicht is het weer hoog tijd voor een nieuwe editie van "DOOR ZETTEN". Dit is de zeventiende uitgave van "DOOR ZETTEN" sinds de start in december 2020.

De vorige editie was een beetje een bijzondere, want na zo'n vier jaar werd dit tijdschrift eindelijk ook opgemerkt door de schaakbond en verscheen er zelfs een artikel op de website van de schaakbond.

Daarnaast kreeg "DOOR ZETTEN" ook nieuwe webpagina's en kunnen van alle recente en toekomstige edities alle stellingen nu veel eenvoudiger worden nagespeeld en worden gebruikt bij schaaklessen.

Kijk dus zeker eens op:

<https://schaakmaarraak.nl/doorzetten/>

Wat voor ons echt onbegrijpelijk blijft is dat er niemand is die iets instuurt (tekst, foto, partij, stelling). Het zou zo leuk zijn als iedereen in "DOOR ZETTEN" ook kon lezen over de schaakbelevissen van anderen ... van jullie dus!

Wij hebben ondertussen ons best gedaan om een leuke en leerzame extra dikke zomereditie van "DOOR ZETTEN" te maken.

Wij, Taco, Sophie, Leo, Hashimashi en Huub, wensen iedereen weer veel schaakplezier toe met deze zeventiende uitgave van "DOOR ZETTEN" en natuurlijk ook alvast een heel fijne zomervakantie gewenst!

*Hashimashi, Taco,
Sophie, Leo & Huub*

Stuur je reacties en ideeën naar info@schaakmaarraak.nl.
De volgende uitgave verschijnt op 15 september 2024.





LEO VERTELT



ELORITUS

Leo Leeuw is al vele jaren een trouwe (schaak)vriend en samen hebben we al heel wat meegemaakt. Op zijn geheel eigen manier verteld hij over van alles dat hem opvalt in de (schaak)wereld.

Uit eigen ervaring weet ik dat zijn tips en ideeën soms vreemd klinken, maar vaak wel helpen om (nog) beter te gaan schaken. Laat je daarom verrassen door wat hij deze keer weer te vertellen heeft!

Heb jij ook last van “elorus”? Ik zie het steeds vaker om me heen, zelfs al bij heel jonge schakers en schaaksters. Er is volgens mij nog geen oplossing voor gevonden en het verspreid zich razendsnel.

Oh, je weet niet waar ik het over heb? Misschien ben jij dan nog niet besmet met “elorus”. “Elorus” heeft te maken met de elo-rating die iedere schaker en schaakster krijgt als hij/zij mee heeft gedaan aan een officieel schaaktoernooi. Het is een getal dat wil aangeven hoe sterk je schaakt. Hoe hoger het getal hoe beter je schaakt.

Maar nu wordt er voor het begin van een partij steeds vaker eerst aan de ander gevraagd wat zijn/haar elo-rating is. Misschien denk je dat dit toch helemaal niet raar en erg is, maar zo simpel is het niet.

Zo gauw je de elo-rating van de ander weet zit die in je hoofd en begint de “elorus” zijn werk te doen.

Als het een elo-rating is die veel hoger is dan die van jezelf ga je denken dat je waarschijnlijk wel zult gaan verliezen, of dat je zelfs geen kans hebt. Als de elo-rating van de ander veel lager is kun je gaan denken dat het een makkie wordt, of nog erger dat je misschien wel een herdersmatje kunt proberen.

Terwijl alleen dat elo-rating getal heel weinig zegt. Iemand die nog weinig toernooien heeft gespeeld heeft sowieso een rating die weinig zegt. Daarnaast kan juist bij jeugdschakers de speelsterkte in korte tijd erg snel vooruit gaan terwijl ze dan nog een lagere rating hebben.

Eigenlijk komt er van het weten van iemands elo-rating niets goeds. Mijn advies aan alle jeugdige schakers en schaaksters is dan ook om er nooit naar te vragen. Gewoon lekker vrijuit schaken en de beste zetten proberen te doen ongeacht tegen wie je speelt.

NINJA-TRUCS IN

DE OPENING

Hallo beste schaakvrienden. In deze speciale zomer editie van "DOOR ZETTEN" ga ik je een aantal speciale Ninja-trucs laten zien die allemaal te maken hebben met de opening.

Nu denk je bij trucs in de opening misschien wel aan het herdersmat, maar dat is geen Ninja-truc. Het herdersmat zie je eigenlijk al van ver aankomen en alleen schakers die het niet kennen of niet goed opletten trappen erin.

Na **1. e4, e5** gaat de Loper naar c4, **2. Lc4, Pc6** en dan de Dame naar f3 of h5, bijvoorbeeld **3. Df3** (*diagram 01*). Het is niet zo moeilijk te zien dat wit nu mat dreigt met **4. Dxf7#**.



Bij een Ninja-truc gaat het heel anders. Een goede Ninja-truc ziet de ander meestal niet aankomen en is dus een verrassing. Er lijkt vaak niets aan de hand en juist dan sla je toe met je Ninja-truc. Heb je al zin gekregen om naar de eerste Ninja-truc te gaan kijken?

1. NINJA-TRUC ZWART

Na de veel gespeelde zetten, **1. d4, d5 2. c4, e6 3. Pc3, Pf6 4. Lg5, Pbd7** (*diagram 02*) is er helemaal niets aan de hand. Of misschien is er toch wel iets aan de hand?



Er zijn veel zetten die wit nu kan spelen, maar heel vaak speelt wit **5. cxd5, exd5** om dan met **6. Pxd5** een pion te winnen (*diagram 03*).

Maar dit was precies de Ninja-truc die zwart had klaargezet en wit loopt er met beide benen in!

Kun jij de Ninja-truc in deze stelling vinden voordat je verder leest op de volgende pagina? Ik kan je wel verklappen dat **6. Pxd5** een grote fout was.



Zwart kan het witte Paard slaan met **6. ... Pxd5!** ook al kan zijn Dame dan geslagen worden. Na **7. Lxd8** volgt **7. ... Lb4+** (*diagram 04*) en wint zwart niet alleen de witte Dame maar ook de Loper op d8.

Wit moet wel **8. Dd2** spelen. Na bijvoorbeeld **8. ... Kxd8** **9. e3, Lxd2+** **10. Kxd2** staat zwart een stuk voor.

Leuk toch zo'n Ninja-truc? Zullen we er nog een bekijken?

2. NINJA-TRUC WIT

Nu kijken we naar een Ninja-truc voor wit. Het begint als volgt: **1. e4, d5** **2. exd5, Dxd5** **3. Pc3, Da5** **4. Pf3, Lg4** **5. h3** (*diagram 05*).

Na **5. ... Lh5** **6. g4, Lg6** **7. b4, Dxb4** **8. Tb1, Dc5** **9. Txb7** zou wit heel goed staan. Veel spelers met zwart spelen dan ook **5. ... Lxf3** en omdat wit na **6. Dxf3** de pion op b7 aanvalt met zijn Dame speelt zwart dan **6. ... Pc6** (*diagram 06*).

Nu begint wit met zijn Ninja-truc! Eerst volgt **7. Lb5**, daarmee valt wit het Paard op c6 aan. Als zwart dat wil verdedigen kan dat alleen met de zet **7. ... Db6**, maar dat is precies waar wit op hoopt.

Nu volgt de mooiste zet van deze Ninja-truc, wit speelt **8. Pd5!** en wint de zwarte Dame (*diagram 07*).

Zie je ook al hoe wit dat doet?

Het witte Paard valt de Dame op b6 aan. Als zwart nu **8. ... Dxb5** zou spelen dan wint wit met de vork **9. Pxc7+** de zwarte Dame.

Maar wat nu als zwart **8. ... Da5** speelt? Dan speelt wit **9. b4** en nu moet de zwarte Dame wel de witte Loper slaan met **8. ... Dxb5**.

Na **9. Pxc7+** (*diagram 08*) wordt de zwarte Dame bij de volgende zet geslagen door het witte Paard.



Ben je al een beetje een fan aan het worden van mijn Ninja-trucs?

Jullie hebben geluk want omdat dit de extra dikke zomervakantie uitgave is van "DOOR ZETTEN" staat er op de volgende pagina nog een Ninja-truc!

09



3. NINJA-TRUC ZWART

De Ninja-truc die ik je nu zal laten zien verliest materiaal, máár zet wit wel mat. Dat klinkt toch goed?

Het begint heel rustig met **1. e4, e5 2. Pf3, Pc6 3. Lb5, a6 4. Lxc6, dxc6 5. 0-0, Lg4** (diagram 09). Dit wordt best veel gespeeld.

Wit speelt **6. h3** om de zwarte Loper weer weg te jagen. Deze Loper heeft echter helemaal geen plannen om meteen weer te vertrekken. Zwart speelt **6. ..., h5** (diagram 10).

Als je deze Ninja-truc eenmaal kent dan zul je als witspeler die Loper nooit meer meteen slaan. Maar als je deze Ninja-truc nog niet kent speel je waarschijnlijk wel **7. hxg4**. Beter was het om **7. d3** te spelen.

Nu staat het witte Paard aangevallen, dus de kans is groot dat de witspeler hier **8. Pxe5** speelt (diagram 11). Dit was echter ook de laatste kans voor wit om nog te ontsnappen aan mat.

10



11



Na **8. Pxe5** is mat onvermijdelijk, ook al staat zwart een vol stuk achter.

De Ninja-truc gaat verder met **8. ..., Dh4** (diagram 12). Zwart dreigt mat te geven met de Dame op veld h2 of h1.

Wit maakt een ontsnappingsroute met **9. f4**. Maar aan een echte Ninja-truc kun je niet meer ontsnappen wanneer je er eenmaal ingelopen bent.

12



Zwart speelt **9. ..., g3** (diagram 13).

Wit kan nu opgeven want mat door **Dh1#** is niet meer te voorkomen.

13



Hopelijk hebben jullie een beetje genoten van deze Ninja-trucs. Je kunt ze vast en zeker ook in je eigen partijen goed gebruiken.

In de volgende uitgave van "DOOR ZETTEN" zal ik weer een aantal nieuwe Ninja-trucs met jullie delen.

Alvast een heel fijne zomervakantie gewenst.

Sayonara, tot de volgende keer.



In alle stellingen is wit aan zet en kan zwart in één of meer zetten mat worden gezet. Maar net als in een echte schaakpartij staat er niet bij in hoeveel zetten je mat kunt zetten.

Voor een mat in één zet krijg je 1 punt, voor een mat in twee krijg je 2 punten etc. In totaal kun je 16 punten behalen. Bij de antwoorden op pagina 32 kun je zien hoeveel punten je hebt behaald. Lukt het jou om 10 of meer punten te scoren?

De oplossingen staan op pagina 32.

MAT IN ?



ANTWOORDEN

01. _____

02. _____

03. _____

04. _____

05. _____

06. _____

07. _____

08. _____

SCHAAK

PRAAT

MET SOPHIE KRUL

Bij het schaken worden allerlei vreemde woorden gebruikt. Als je leert schaken hoor je al snel woorden als “mat”, “pat” en “remise”, maar er zijn er nog veel meer.

Ik ga je helpen bij het leren begrijpen van “SCHAAKPRAAT”. Deze keer vertel ik je wat de “VRIJPION” is.



VRIJPION

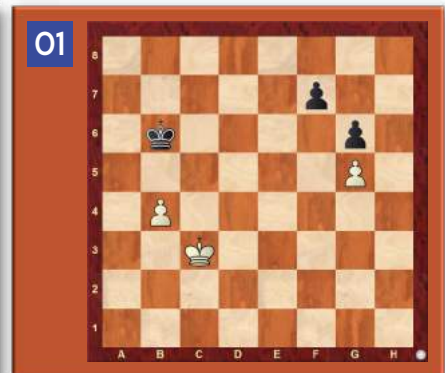
De “vrijpion” is een pion die op zijn weg naar de overkant geen enkele pion van de ander meer tegenkomt. Een vrijpion is dan ook een pion om zuinig op te zijn. In *diagram 01* is de pion op b4 een vrijpion. De zwarte pion op f7 is dat niet, want deze komt nog de witte pion op g5 tegen.

Natuurlijk laat de ander je vrijpion niet zo maar naar de overkant lopen en promoveren. Maar de ander moet wel op zo'n vrijpion blijven letten en dat kun je goed gebruiken. In *diagram 01* moet de zwarte Koning op de witte b-pion (de vrijpion) letten. Daardoor kan ondertussen de witte Koning naar de andere kant van het bord lopen om daar de zwarte pionnen te slaan en dan de g-pion te laten promoveren.

Na bijvoorbeeld: **1. Kd4, Kb5 2. Ke5, Kxb4 3. Kf6** (*diagram 02*) is de winst voor wit eenvoudig.

Maar er is meer dat je over de vrijpion moet weten, want het is natuurlijk niet altijd zo makkelijk als in *diagram 01*. Kijk maar eens naar *diagram 03*. Zwart heeft een vrijpion, maar toch gaat wit hier winnen. Kijk maar eens heel goed naar de stelling.

Op de volgende pagina leg ik uit wat er aan de hand is.



04



Zwart heeft inderdaad een vrijpion, maar als je goed kijkt zie je dat wit ook een vrijpion kan krijgen, de b-pion.

Na bijvoorbeeld: **1. b4, Ke6 2. Kf3, Ke5 3. Ke3, d4+ 4. Kd3, Kd5** (*diagram 04*) kan de witte Koning de zwarte vrijpion tegenhouden.

Nu begint wit aan zijn eigen plan om zelf een vrijpion te maken. Er kan volgen: **5. a4, Ke5 6. b5, axb5 7. axb5 Kd5** (*diagram 05*).

Nu hebben zowel wit als zwart een vrijpion. Maar na **8. b6, Kc6 9. Kxd4, Kxb6** (*diagram 06*) zie je misschien al dat de witte Koning sneller aan de andere kant van het bord, bij de g- en h-pionnen, is.

Er kan volgen **10. Ke5, Kc5 11. Kf6** en de zwarte pionnen gaan verloren, waarna de witte pionnen kunnen promoveren en voor de winst gaan zorgen.

BELANGRIJK!

Degene met de verst verwijderde vrijpion heeft meestal een groot voordeel in het eindspel.

De witte b-pion was verder verwijderd van de g- en h-pionnen dan de zwarte d-pion en dus was de witte Koning sneller.

05



06



07



Soms onderschatten zelfs de allerbeste schakers van de wereld de kracht van een vrijpion. In *diagram 07* zie je een stelling uit een partij om het wereldkampioenschap tussen Kramnik en Anand in 2005.

Kramnik met wit dacht dat zijn eigen twee vrijpionnen (de a- en b-pion) genoeg waren voor de winst, maar Anand dacht daar heel anders over. Hij wist Kramnik volledig te verrassen met de prachtige zet **1. ..., Pe3!**. Wit moet wel slaan, want anders is het mat door **Txf1#**.

08



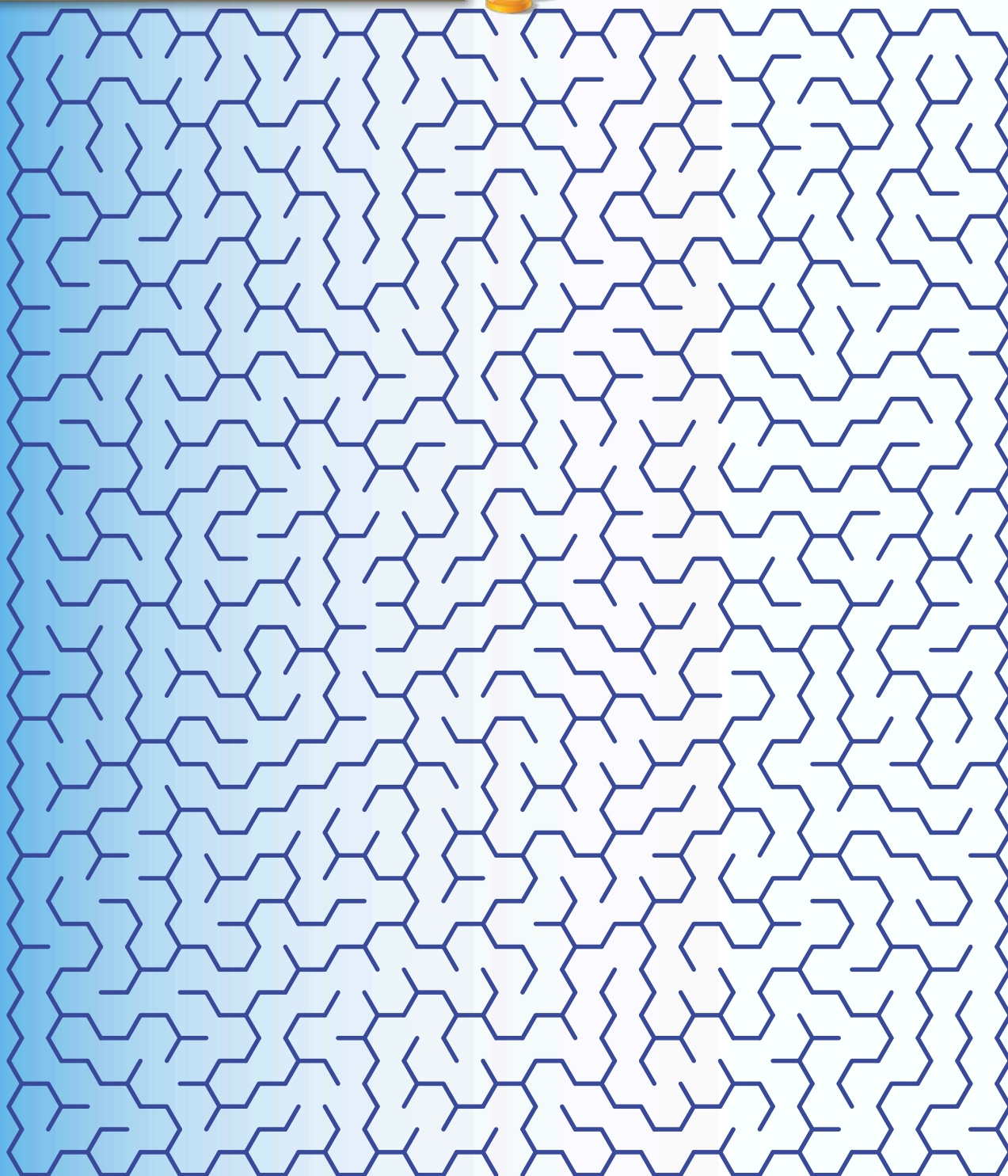
Er volgde **1. fxe3, fxe3** (*diagram 08*). Plotseling is daar een zwarte vrijpion. Deze is niet meer tegen te houden en dus gaf de witspeler op.

Veel plezier en succes met je eigen vrijpionnen!

PROMOTIE-DOOLHOF

Help de pion de weg te vinden naar zijn promotieveld, zodat deze pion misschien wel een Dame kan worden.

De oplossing staat op *pagina 32*.



PROMOTIEVELD

ONTSNAPPEN!

Het kan natuurlijk gebeuren dat je verloren komt te staan. Maar dat is geen reden om de moed op te geven. Juist dan moet je extra goed speuren naar een ontsnappingsroute, zodat je misschien nog remise kunt maken.



Kun jij in ieder van de onderstaande stellingen vinden hoe wit remise kan maken?

De oplossingen staan op *pagina 33*.

01



02



03



04



05



06



ANTWOORDEN

01. 1. _____, _____

2. _____

02. 1. _____, _____

2. _____

03. 1. _____, _____

2. _____

04. 1. _____, _____

2. _____

05. 1. _____, _____

2. _____

06. 1. _____, _____

2. _____

SPEUREN MET SOPHIE



ANTWOORDEN

01. 1. _____ , _____

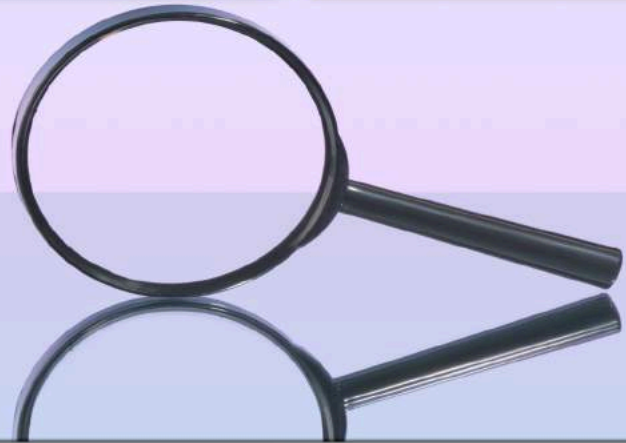
2. _____

02. 1. _____ , _____

2. _____

03. 1. _____

04. 1. , _____



Hallo beste schaakspeurders.

Vorige keer speurden we naar “dubbelschaak én mat”. Nu speuren we naar iets héél anders. Deze keer speuren we naar slimme oplossingen om een pion te laten promoveren.

De oplossingen staan op *pagina 33*.

01



Mijn favoriete schaakstuk is altijd al de pion geweest. Ze mogen als enige niet achteruit en als ze dus op pad gaan is er geen weg terug meer. Dapper offeren ze zich op of slaan ze zich een weg naar (hopelijk) de overkant. Het lukt zeker niet iedere pion om te promoveren en alleen de allerdapperste pionnen bereiken dit doel. Maar in de meeste gevallen lukt het een pion niet om te promoveren zonder de hulp van zijn andere stukken.

Kijk maar eens naar *diagram 01*. Wit kan alleen winnen als de g-pion kan promoveren, maar de zwarte Dame maakt dat voorlopig onmogelijk.

Zie jij de direct winnende zet voor wit al, waarna de dappere g-pion toch kan promoveren?

02



In *diagram 02* heeft wit al een stuk geofferd om zijn pion naar f7 te krijgen. De laatste stap naar f8 wordt echter onmogelijk gemaakt door de zwarte Koning.

Kun jij speuren naar de zetten waarmee wit de witte f-pion kan laten promoveren? Als je het ziet lijkt het zo eenvoudig, maar dan moet je dus wel eerst even goed speuren.

In *diagram 03* lijkt het misschien wel remise, maar is het dat zeker niet. Nu de zwarte Koning op veld f6 staat helpt deze eigenlijk zelfs een beetje mee om de witte pion te laten promoveren. Had de zwarte Koning bijvoorbeeld op f5 gestaan dan was het vast en zeker remise geworden. Maar nu lukt het je vast wel om de zet te vinden waarmee wit zijn pion kan laten promoveren.

In *diagram 04* wil zwart zijn c-pion laten promoveren, maar staat het witte Paard in de weg. Gelukkig is er nog een Paard in de buurt om te helpen.

Kun jij ontdekken welke zet zwart nu moet spelen?

Kijk in je eigen partijen ook altijd heel goed of je eigen stukken een pion kunnen helpen met promoveren. Het kost je misschien een stuk, maar je krijgt er dan meestal een Dame voor terug en dat klinkt toch als een goede ruil.

03

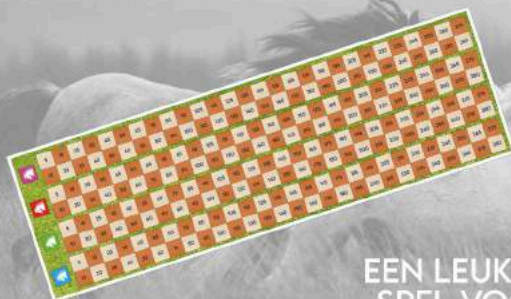


04



TIP VOOR DE VAKANTIE!

PAARDENSPRONG-SPEL



EEN LEUK EN SPANNEND
SPEL VOOR SCHAKERS
ÉN NIET-SCHAKERS
VOOR MAX. 4 PERSONEN



ZOWEL VOOR SCHAKERS ALS NIET-SCHAKERS
EEN OPROLBAAR EN MAKKELIJK AFNEEMBAAR BORD
AFMETING BORD 70 X 70 CM.

PRIJS: € 17,95 (INCL. BTW, EXCL. VERZENDKOSTEN)

BESTELLEN:

[HTTPS://WWW.SCHAAKMAARRAAK.NL/WEBSHOP/11-SCHAAKPRODUCTEN/63-PAARDENSPRONGSPEL](https://www.schaakmaarraak.nl/webshop/11-schaakproducten/63-paardensprongspel)

REKENSCHAAK



Wat ik aan het schaakspel zo leuk vind is dat ik alle zetten zelf bedenk en speel. Als het goede zetten zijn dan kon ik trots op mezelf zijn en als het minder goede zetten zijn, of zelfs blunders dan kan ik ook alleen mezelf de schuld geven.

Het schaakspel is dan ook een heel ander soort spel dan bijvoorbeeld Mens-erger-je-niet of Monopoly want daar speelt ook toeval een belangrijke rol. Iedere keer als je de dobbelsteen gooit of een kaart trekt zijn er vele mogelijkheden. Schaken kent geen "toeval". Bij schaken wint dan ook meestal degene die het schaakspel het beste beheerst.

Als je nu heel vaak schaakt tegen iemand die ofwel het schaakspel veel beter beheerst of iemand die het een stuk minder goed beheerst, dan zal de uitslag van te voren al bijna vaststaan. Bijna iedere keer wint en verliest dezelfde speler. Zelfs het schaakspel kan dan wat minder leuk worden.

Toen ik hierover nadacht kreeg ik een idee. Ik moest "toeval" toevoegen aan het schaakspel en dan kon ineens iedereen weer winnen en niet alleen degene die het sterkste schaakt. Gelukkig had ik al vrij snel een idee hoe dit te doen en stap voor stap werd Rekenschaak geboren.

Rekenschaak is meer geworden dan alleen maar het toevoegen van toeval aan het schaakspel. Rekenschaak maakt iedere schaakpartij, ongeacht de speelsterkte van de beide spelers, weer spannend. Maar Rekenschaak is ook een manier van spelend leren rekenen. Het is ook gewoon een leuke variatie op het schaakspel om thuis of op de schaakclub te spelen én Rekenschaak is zeker niet alleen bedoeld voor kinderen.

Maar wat is Rekenschaak dan?

Rekenschaak bestaat uit een groot aantal kaartjes. Deze kaarten zorgen voor het toeval, voor het rekenen en bepalen uiteindelijk wie er wint.

Je begint met een normale schaakset en legt dan naast het bord, twee rokadekaarten, acht promotiekaarten en achtenveertig rekenkaarten. Daarnaast is er als "spiekbriefje" nog een kaart met de waarde van alle stukken. Je hebt verder alleen een papiertje en potlood nodig om de score op bij te houden.

Er wordt vervolgens volgens de normale schaakregels geschaakt, alleen wint niet degene die mat zet, maar degene die de meeste punten verzameld. Dat verzamelen van punten doe je doordat je een rekenkaart moet pakken iedere keer als je een stuk slaat. Op een rekenkaart kan bijvoorbeeld staan: "Waarde geslagen stuk x 3". Als je dan een toren hebt geslagen heb je dus $5 \times 3 = 15$ punten verzameld. Natuurlijk zijn er veel verschillende rekenkaarten en kan het ook gebeuren dat je punten verliest.

Om het nog iets spannender te maken zijn er nog twee andere soorten kaarten, de rokadekaart en de promotiekaart.

De rokadekaart krijg je als je rokeert. Deze kaart kan iedere speler dus ook maar één keer krijgen. De rokadekaart kun je gebruiken als je medespeler in een beurt heel veel punten scoort, want als je dan de rokadekaart inlevert dan halveert het aantal punten dat de ander in die beurt krijgt.

De promotiekaart krijg je als een pion de overkant haalt. Deze kaart kun je gebruiken wanneer je wilt en je krijgt dan in die beurt het dubbele aantal punten.

Het klinkt misschien allemaal nog wat moeilijk als je het zo leest, maar als je het eenmaal gaat spelen blijkt al snel hoe eenvoudig, leuk en spannend Rekenschaak is.

Een reactie van een van de kinderen was dan ook: "Je hebt die handleiding eigenlijk helemaal niet nodig!". En een moeder wist te vertellen dat ze verrast was door hoe goed haar zoon ineens kon rekenen.

Spelend leren

Voor volwassenen zal Rekenschaak voornamelijk een leuk spel zijn, een variatie op het gewone schaakspel, maar kinderen leren al spelend. Ze oefenen al spelend het (hoofd)rekenen en ook voor het schaken zitten er leerelementen in. Zo maakt bijvoorbeeld het willen hebben van de rokadekaart dat kinderen eerder zo gaan spelen dat ze ook werkelijk rokeren. Ze leren ook beter te kijken op het bord naar stukken die ze kunnen slaan of die geslagen kunnen worden. Ze leren ook dat verloren staan een momentopname is en dat kansen vele malen kunnen keren.

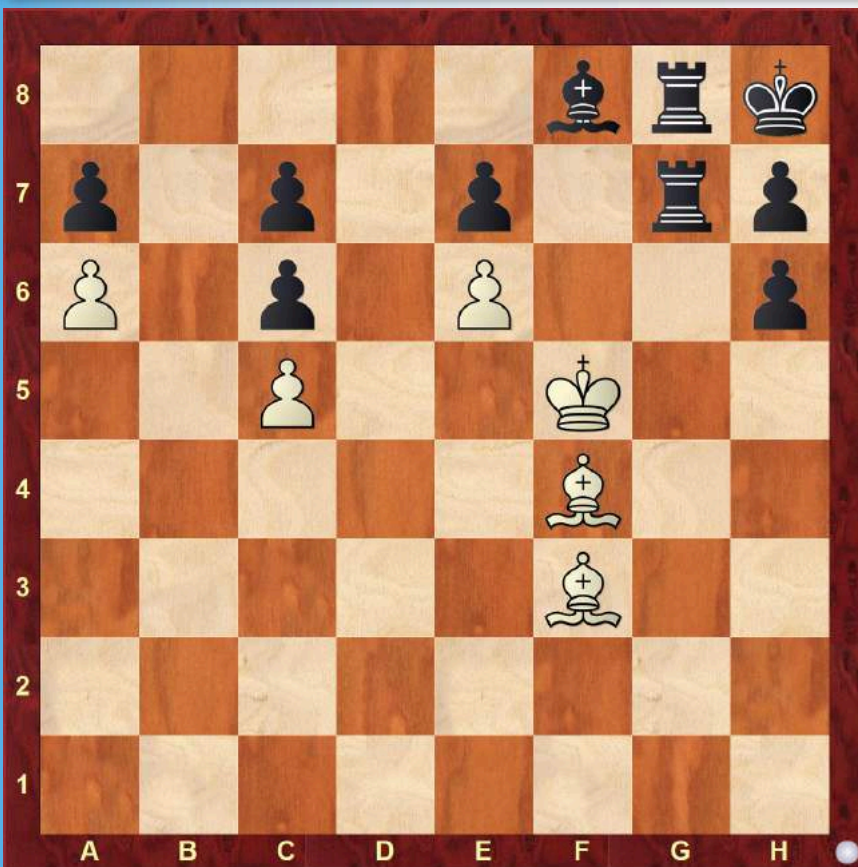
Rekenschaak kan op vele manieren en op vele plaatsen worden ingezet. Wat de spelers er minimaal uit zullen halen is een leuk spannend spel met een niet voorspelbare uitslag.

Rekenschaak is voor € 13,95 te bestellen op:

<https://www.schaakmaarraak.nl/webshop/11-schaakproducten/57-rekenschaak>



MAT IN 14



Het klinkt als iets onmogelijks, “mat in 14 zetten”. Maar ik denk dat jij wel slim genoeg bent voor zo’n “onmogelijke opdracht”.

Wit is aan zet en moet dus mat geven in 14 zetten. Van zwart kunnen alleen de pion op h6 en de Toren op g7 een zet doen.

Misschien is daarom **1. Le5** een goed begin. Een penning waardoor de zwarte Toren ook geen zet meer kan doen en zwart dus geen keus meer heeft en alleen maar **1. ..., h5** kan spelen.

Wit moet zorgen dat zwart gedwongen zetten moet blijven spelen.

Wit speelt **2. Lxh5**, want nu moet zwart wel **2. ..., h6** spelen. Na **3. Lg6, h5 4. Kg5, h4 5. Kh6, h3 6. Le4, h2 7. Lxc6, h1D+ 8. Lxh1, c6** moet wit goed opletten dat het geen pat wordt en speelt daarom **9. Ld5!** (*diagram 01*).

Nog steeds heeft zwart geen keus en moet hij gedwongen zetten doen. Er volgt **9. ..., cxd5 10. c6, d4 11. c7, d3 12. c8D, d2 13.Dc2**.

Zwart lijkt verloren, maar heeft nog een truc achter de hand. Zwart speelt namelijk gewoon **13. ..., d1D!** (*diagram 02*), want als wit **14. Dxd1** zou spelen zou het pat zijn.

Gelukkig heeft wit een veel betere slotzet, namelijk **14. Dh7#**.

Het is een leuke stelling om aan andere te laten zien met als opgave dat het mat in 14 zetten is. Ze zullen vol bewondering naar je kijken als je vervolgens de oplossing kunt laten zien.



TIJD VOOR ACTIE 1



Wit staat er niet zo best voor. Niet alleen staat wit twee pionnen achter, maar ook zijn Dame staat aangevallen en de witte Koning is in gevaar. Hoog tijd voor actie voor de witte Toren en Dame.

Wit geeft schaak met **1. Tg7+** (*diagram 01*). Als zwart de Toren slaat met 1. ..., Kxg7 dan speelt wit **2. Dxf6+!!**, want na 2. ..., Kxf6 staat wit pat.

Zwart speelt **1. ..., Kh5**, maar nu volgt **2. Txg5+** (*diagram 02*). Na 2. ..., fxg5 speelt wit **3. Dxc5+** en is het na slaan van de Dame remise door pat. Nog slechter is 2. ..., Kh6, want dan geeft wit mat met 3. Dh4#.

Zwart slaat met de Toren, **2. ..., Txc5**. Wit vervolgt met **3. Dh4+** en na **3. ..., Kg6** lijkt wit verloren (*diagram 03*).

Maar gelukkig heeft de witte Dame nog een laatste beslissende verrassende actie tot haar beschikking. Wit speelt **4. De4+** (*diagram 04*). Een prachtige zet, want na **4. ..., Dxe4** is het alsnog pat en ontsnapt wit met een welverdiende remise.



TIJD VOOR ACTIE 2

01



02



03



Deze keer staat wit er juist prachtig voor. Wit dreigt met zijn Dame of Toren mat te geven op h8 en het lijkt alsof zwart er niets tegen kan doen.

Maar nu zijn het de zwarte Dame en Toren die overgaan tot een verrassende actie.

Zwart speelt eerst **1. ..., h4+** (diagram 01). Na **2. Kxh4** vervolgt zwart met **2. ..., Tb8** (diagram 02).

Wit slaat de zwarte Toren met **3. Txb8** en het lijkt gedaan met zwart. Maar nu verrast de zwarte Dame met een prachtige laatste actie ... **3. ..., Dxb3+** (diagram 03).

Wit kan niet anders dan **4. Kxh3** spelen, maar dan is het pat en ontsnapt zwart met remise.

LEZEN, SPELEN & LEREN

BESTELLEN:

<https://www.boekenbestellen.nl/boek/speurtocht-naar-de-gouden-koning>

EEN SPANNEND SCHAAK-AVONTUUR



SLECHTS € 14,95

TRIPLE MAT



We noemen drie pionnen op dezelfde rij een "triplepion". Een voorbeeld zie je links in het diagram. Dat komt niet zo heel vaak voor.

In de onderstaande stellingen kom je geen triplepionnen tegen, maar moet je wel in iedere stelling de drie zetten zien te vinden waarmee wit de zwarte Koning mat kan zetten.

De antwoorden staan op *pagina 33*.

01



02



03



04



ANTWOORDEN

01. 1. ___ /

1. ___ / 1. ___

02. 1. ___ /

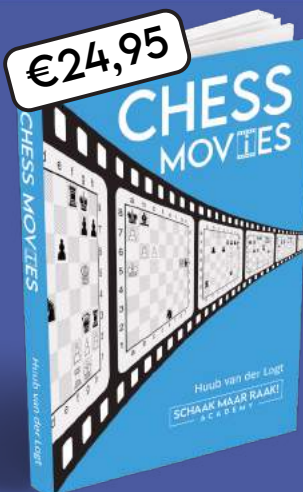
1. ___ / 1. ___

03. 1. ___ /

1. ___ / 1. ___

04. 1. ___ /

1. ___ / 1. ___



Formaat : 21 x 29,7 cm.

Omvang : 292 pagina's



BESTELLEN:

<https://www.boekenbestellen.nl/boek/chess-movies>



LOOK COOL



Op de website van de Schaak maar raak! Academy zijn niet alleen de door Huub geschreven boeken en Chess for Fun schaakproducten te bestellen, maar je kunt er ook terecht voor leuke schaakkleding.

Je kunt kiezen uit een aantal ontwerpen die op t-shirts, polo's of hoodies bedrukt kunnen worden. Alle bedrukkingen worden individueel met zorg en aandacht gemaakt en kunnen ook in andere kleuren of met aanpassingen worden gemaakt. De meeste kleding is van het bekende merk Fruit of the Loom.

Een prachtig bedrukt schaak t-shirt is er al voor € 18,95.

Neem een kijkje op: <https://www.schaakmaarraak.nl/webshop> en/of stuur een e-mail met je wensen.

WOW! WAT EEN ZET! WOW!

Speciaal voor de zomervakantie deze keer twee stellingen in "Wat een zet!".

In een partij tussen Rosenblatt (wit) en Volk (zwart) staat wit een pion achter en staan er niet zo heel veel stukken meer op het bord (*diagram 01*). Gelukkig is wit aan zet en dat geeft wit de gelegenheid om zwart te verrassen met een prachtige zet.



De zwartspeler dacht waarschijnlijk dat wit hier 1. Txa7 zou spelen en dat het daarna snel en eenvoudig remise zou worden.

De witspeler had echter heel andere plannen en speelde de winnende zet 1. Tb8! (*diagram 02*). Zwart verliest een stuk en daarmee ook de partij.



In (*diagram 03*) zie je de tweede stelling. Een stelling waarin zwart beter lijkt te staan.



Kun jij de prachtige zet voor wit vinden, waarmee juist wit een winnende stelling bereikt?



In *diagram 04* zie je de stelling na de onvoorstelbare zet 1. Ta8!!.

Kun jij nu vinden waarom de zwarte Dame altijd verloren gaat? Na bijvoorbeeld 1. ..., Dxa8 volgt 2. Lf3+, maar hoe zit het met alle overige velden waar de zwarte Dame naartoe kan?

Op pagina 33 kun je de oplossing vinden.



GUKESH

Dommaraju Gukesh is een Indiase schaker, geboren op 29 mei 2006 in Chennai. Hij is momenteel dus pas 17 jaar oud. Gukesh werd al grootmeester toen hij 12 jaar oud was. Hij heeft al vele toernooien gewonnen en werd dit jaar ook in het in Nederland gespeelde Tata Steel schaaktoernooi gedeeld eerste.

Zijn meest bijzondere prestatie bereikte Gukesh echter in april van dit jaar. Hij speelde met zeven andere top-grootmeesters in een toernooi in Toronto (Canada). De winnaar van dit toernooi mag eind van dit jaar een match spelen tegen de huidige wereldkampioen Ding Liren uit China om de wereldtitel.

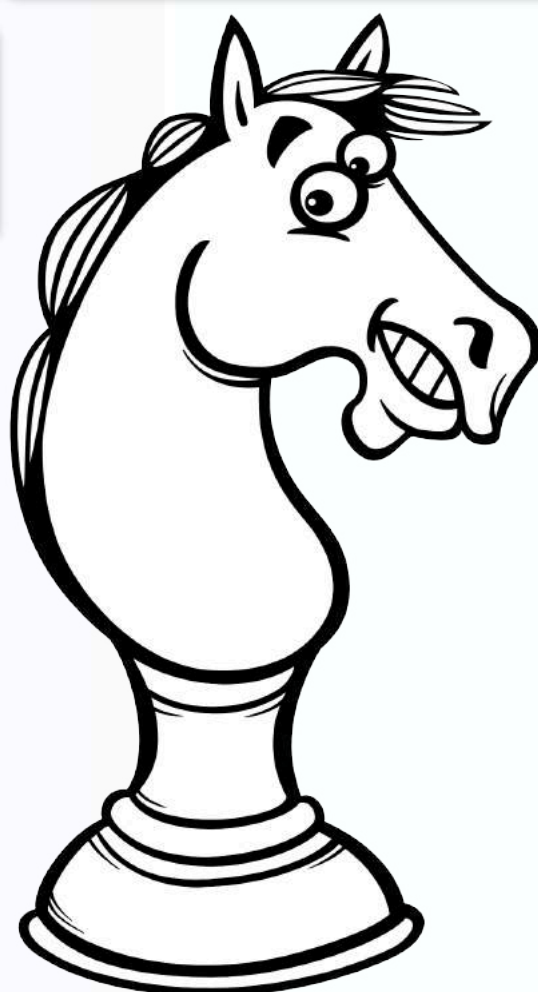
Gukesh wist dit toernooi met 9,5 punten uit 14 partijen te winnen. Hierdoor is Gukesh nu de jongste schaker ooit die om het wereldkampioenschap mag gaan spelen.



foto: Eldar Azimov / Wikimedia Commons

Wat ik bijzonder vond om te horen van Gukesh was dat hij niet zo houdt van online schaken en dat hij ook niet zoveel schaakboeken leest.

KLEURPAARD



WOORDEN ZOEKEN

Hallo beste schakers en schaaksters,

Ik wilde hier eigenlijk een prachtig verhaal over het schaakspel schrijven, maar ik heb denk ik op een aantal verkeerde knoppen zitten drukken want plotseling staan er alleen maar rijen met letters.

Kunnen jullie helpen om alle 20 woorden terug te vinden?

De oplossing staat op pagina 34.



MIDDENSPEL
PROMOTIE
EINDSPEL
STUKKEN
OPENING
SCHAAK
KONING

RUILEN
REMISE
ROKADE
LOPER
PAARD
TOREN
SLAAN

DAME
PION
BORD
KLOK
MAT
PAT

P	X	P	S	N	T	B	X	E	T	R	O	K	A	D	E	I	Z
P	A	D	C	M	I	D	D	E	N	S	P	E	L	X	H	T	Y
R	D	T	H	L	R	R	L	O	P	E	R	K	A	O	R	E	L
O	S	L	A	A	N	E	R	U	I	L	E	N	Y	N	S	I	H
M	P	U	A	J	D	M	F	V	N	T	O	R	E	N	T	M	K
O	Y	E	K	T	T	I	S	S	D	A	M	E	G	W	U	A	O
T	I	O	N	D	O	S	P	I	O	N	K	X	O	V	K	T	N
I	B	B	R	I	L	E	R	V	Q	P	L	Z	U	H	K	C	I
E	O	H	B	O	N	B	E	I	N	D	S	P	E	L	E	B	N
L	R	M	B	E	G	G	V	Y	L	K	L	O	K	F	N	G	G
R	D	P	A	A	R	D	R	W	F	F	M	S	N	B	F	V	O
P	W	Z	H	Z	H	F	O	D	G	B	M	E	W	R	P	Q	R



1

Wit speelt:

1. _____

4 TACO'S

DE 4

Deze keer heb ik in "de 4 Taco's" vier stellingen waar je een stuk van de ander naar een veld lokt waar je het kunt aanvallen.

Het is in ieder van deze vier Taco's een zet waarbij je een stuk of pion eerst lijkt weg te geven.



Met welke zet gaat wit snel de zwarte Dame winnen?

1. _____



2

3

Zwart heeft net zijn pion naar h5 gespeeld in een stelling waar niets aan de hand lijkt. Maar hoe geeft wit nu mat in 2 zetten?

1. _____, _____
2. _____



4 TACO'S DE 4



De antwoorden staan op pagina 34.

Wit hoopt zijn pion te laten promoveren, maar de zwarte Koning staat in de weg. Met welke zet wint wit?

1. _____

4



MEGA-MAT IN 1

Het klinkt zo makkelijk ... “wit geeft mat in 1 zet”, maar is het ook echt wel zo makkelijk?

Op de volgende pagina staan 25 stellingen waar wit mat in één zet kan geven. Lukt het jou om alle goede antwoorden hieronder in te vullen?

De antwoorden staan op *pagina 34*.

1.		2.		3.
4.	5.	6.	7.	8.
	9.	10.	11.	
	12.	13.	14.	
	15.	16.	17.	
	18.	19.	20.	
21.	22.	23.	24.	25.





OPLOSSINGEN

4

MAT IN ?



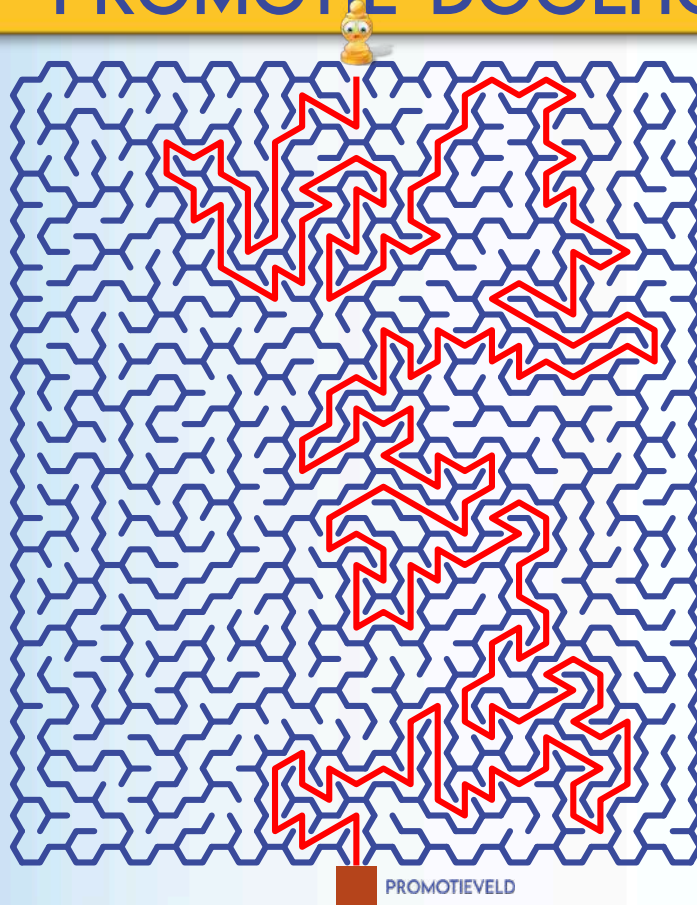
11

MAT IN ?

- | | |
|--|----------|
| 1. 1. Txf3# | 1 punt |
| 2. 1. Pxf5+, gxf5 2. fxg5# | 2 punten |
| 3. 1. Pe7+, Lxe7 2. Lxe6+, Tf7 3. Dxf7+, Kh8 4. Dh5# | 4 punten |
| 4. 1. De8+, Kxe8 2. Lb5+, Kd8 3. Te8# (2., Kf8 3. Te8#) | 3 punten |
| 5. 1. Th5+, gxh5 2. Df6# | 2 punten |
| 6. 1. c8P# | 1 punt |
| 7. 1. g4# | 1 punt |
| 8. 1. Dxc6+, hxc6 2. Th8# | 2 punten |

14

PROMOTIE-DOOLHOF



PROMOTIEVELD

15

ONTSNAPPEN

1. Wit bereikt remise door eeuwig schaak:
1. Tg7+, Kh8 2. Td7+, Kg8 3. Tg7+, Kh8 4. Td7+, Kg8.
2. Wit bereikt remise door eeuwig schaak:
1. Tc7, Dxb3 2. Tg7+, Kh8 3. Tf7+, Kg8 4. Tg7+, Kh8 5. Tf7+.
3. Wit bereikt remise door: 1. Tf6+, Kxf6 want nu is het pat.
4. Wit bereikt remise omdat het pat is na:
1. Txc7, Dxb3 (1. Kg4?, Th2 2. Th1, Tg2+ (2... Rxh1?) 3. Kh3, Tg3+ 4. Kh2, Txf3) 1... Kxc7.
5. Wit bereikt remise door: 1. Ld3+, Lxd3 want nu is het pat.
6. Wit bereikt remise door eeuwig schaak:
1. Pg6+, Kg8 2. Pe7+, Kh8 3. Pg6+, Kg8 4. Pe7+.

16

SPEUREN MET SOPHIE

1. 1. Dc4!, Dxc4 2. g8D+, Kd6 3. Dxc4.
2. 1. Ld4, (1. Lg5 en dan 2. Le7+ is ook mogelijk..) d5 2. Lxg7+, Kxg7 3. f8D+, Kg6 4. Tf6+, Kg5 5. Dg7+, Kh5 6. Th6#.
3. 1. Lc3!, Lxc3 2. c7.
4. 1. ..., Pb6! 2. Pxb6, c3.

21

TRIPLE MAT

1. 1. Dxf7# / 1. Td8# / 1. Da8#
2. 1. Dh5# / 1. Pf7# / 1. Kg3#
3. 1. Txf8# / 1. Dxc7# / 1. Lxg7#
4. 1. Dxf7# / 1. Dg8# / 1. d7#

22

WAT EEN ZET

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| 1. Ta8!, Dxa8 2. Lf3+ | 1. Ta8!, Dc4 2. Tc8+ |
| 1. Ta8!, De6 2. Ta6+ | 1. Ta8!, Da2 2. Txa4, Dg8 3. Ta8 |
| 1. Ta8!, Dd5 2. Lf3 | 1. Ta8!, Dh7 2. Lg6, Dxc6 3. Ta6+. |

P	X	P	S	N	T	B	X	E	T	R	O	K	A	D	E	I	Z
P	A	D	C	M	I	D	D	E	N	S	P	E	L	X	H	T	Y
R	D	T	H	L	R	R	L	O	P	E	R	K	A	O	R	E	L
O	S	L	A	A	N	E	R	U	I	L	E	N	Y	N	S	I	H
M	P	U	A	J	D	M	F	V	N	T	O	R	E	N	T	M	K
O	Y	E	K	T	T	I	S	S	D	A	M	E	G	W	U	A	O
T	I	O	N	D	O	S	P	I	O	N	K	X	O	V	K	T	N
I	B	B	R	I	L	E	R	V	Q	P	L	Z	U	H	K	C	I
E	O	H	B	O	N	B	E	I	N	D	S	P	E	L	E	B	N
L	R	M	B	E	G	G	V	Y	L	K	L	O	K	F	N	G	G
R	D	P	A	A	R	D	R	W	F	F	M	S	N	B	F	V	O
P	W	Z	H	Z	H	F	O	D	G	B	M	E	W	R	P	Q	R

1. Lxa3, Kxa3 (1. ..., Kc3 2. Lxd6 +-) 2. Pc2#
1. d5+! Kxd5 2. Pc3+ (1. d5+, Dxd5 2. Pf4+) (1. d5+, Kf5 2. Pg3+) (1. d5+, Ke5 2. De7+, Kxd5 (2. ..., Kf5 3. Pg3+) 3. Pc3+)
1. g5+, Kxg5 2. Df4#
1. Td8+, Pxd8 2. La7#

- | | | | |
|---------|-----------|----------|-----------|
| 1. Lh5# | 8. Pd6# | 15. Ld7# | 22. Txf5# |
| 2. Tf6# | 9. Pd4# | 16. Td8# | 23. Db4# |
| 3. De4# | 10. Dc3# | 17. Pd4# | 24. Pef4# |
| 4. Pc5# | 11. De5# | 18. Kd2# | 25. Dxc6# |
| 5. Tf7# | 12. Dg5# | 19. Dd4# | |
| 6. Dg5# | 13. Pxd6# | 20. Ta2# | |
| 7. Tb6# | 14. Th6# | 21. Dg2# | |

SCHAAK DOEBOEK

De zomervakantie wordt nog leuker met dit schaak-doeboek voor kinderen van 6-12 jaar die de schaakregels kennen. Het bevat naast schaakpuzzels, ook quizzen, kleurplaten, doolhoven en vele andere soorten activiteiten. Het boek is **volledig in kleur**, bevat **80 pagina's** en het formaat is **A4**.

Dit boek is (zonder verzendkosten) eenvoudig te bestellen op Amazon:

<https://www.amazon.nl/dp/B0CWRY2Y18>

€ 14,95



DOOR ZETTEN

Waarschijnlijk heb je al ontdekt dat het schaakspel een erg leuk spelletje is, want anders zou je vast niet een schaaktijdschrift als dit zijn gaan lezen.

„DOOR ZETTEN” is een tijdschrift dat precies voor jou is bedoeld. Voor jeugdige schakers en schaaksters die nieuwsgierig zijn om meer van het schaakspel te leren en er nog meer plezier aan te beleven.

„DOOR ZETTEN” bevat verhalen, uitleg en tips, leuke en bijzondere schaakpuzzels en verteld over originele en bijzondere manieren om samen of alleen van het schaakspel te genieten.

Uiteraard hoor ik graag jullie reacties en ik hoop dat je niet vergeet ook anderen te vertellen over „DOOR ZETTEN”.

Laat het vooral ook op school of bij je schaakclub zien, want ik weet zeker dat de schaaklessen op school of op de schaakclub nog leuker zullen worden met alles wat er in „DOOR ZETTEN” is te lezen.

Huub van der Logt
Schaak maar raak! Academy



SCHAAK MAAR RAAK!
ACADEMY



Bloemersmastraat 40
9822 AD Niekerk



06 30796868



info@schaakmaarraak.nl



www.schaakmaarraak.nl