DOOR ZETTEN

EDITIE 22
SEPTEMBER 2025

DOOR ZETTEN
ONLINE

IN DEZE EDITIE:

Eindspel magie

Matbeelden: zie jij ze wel eens?

NIEUW - DIT MOET JE ZIEN!
Door Zetten is nu interactief.



DOOR ZETTEN

INHOUDS OPGAVE

Inhoudsopgave 2

DOOR ZETTEN INTERACTIEF 4

NIEUW! Je kunt nu alle stellingen, partijen & puzzels meespelen tijdens het lezen!

Redactiepraat 5

Chess for Fun.....6

Leo vertelt.....7

Speuren met Sophie.....8

Eindspel Magie 10

Matbeelden 12

Kleurplaat 15





© 2025, 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.

INHOUDS OPGAVE



De 4 Taco's 16
Mat in 1 met Leo 17
Kleine weetjes 18
Het schaakmuseum 19
Oud, maar goud 20
Een schaakcompositie 22

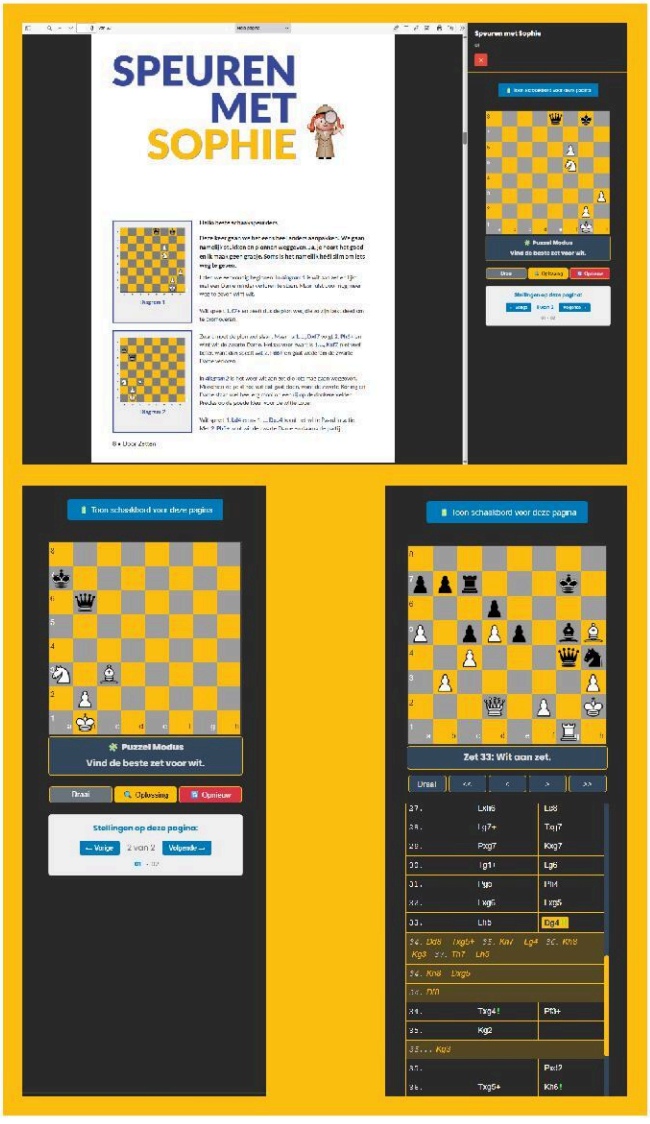
Wie durft? 24
Wie is wie? 25
Mat in ? met Leo 26
Paardenrace rekenen 27
Ninja tips & trucs in de opening 28
Oplossingen 30



DOOR ZETTEN
INTERACTIEF

Eigenlijk had ik dit willen bewaren voor de volgende editie van "Door Zetten", maar het is te mooi geworden om te bewaren. "Door Zetten" is vanaf nu veel meer dan alleen een digitaal schaaktijdschrift. Het is nu interactief, door een uniek eigen ontwikkeld systeem waarmee partijen, stellingen en schaakpuzzels direct online gespeeld kunnen worden tijdens het lezen van het tijdschrift.

Het is nu nog veel leuker en eenvoudiger om partijen, stellingen en puzzels uit het tijdschrift na te spelen.



Je kunt nog altijd "Door Zetten" downloaden, printen en online of offline lezen. Máár je kunt nu ook op een beeldscherm zowel de pdf lezen én tegelijk ook de diagrammen met partijen, stellingen en puzzels naspelen.

Een simpele druk op een knop toont de stelling van de pagina waar je op dat moment naar kijkt op je scherm.

- Een partij kun je met varianten en commentaren naspelen.
- Een stelling kun je zet voor zet mee spelen met de tekst in het tijdschrift.
- Schaakpuzzels kun je direct op je scherm oplossen.

Met deze toevoeging is "Door Zetten" nóg meer een uniek schaaktijdschrift geworden.

REDACTIE PRAAT

Het nieuwe schooljaar én schaakseizoen zijn gestart. Voor de Schaak maar raak Academy is het een beetje een bijzonder seizoen, want in november bestaat het 10 jaar.

Maar het wordt, naast een feestelijk seizoen, ook een seizoen met veel nieuwe schaakproducten en -activiteiten én natuurlijk met weer 4 edities van "Door Zetten".

Voor "Door Zetten" had ik al een tijdje een aantal plannen. Een aantal daarvan heb ik al kunnen realiseren en zijn nu al zichtbaar.

"Door Zetten" heeft nu een eigen logo en een verbeterde lay-out. Deze heeft slechts twee kleuren en diagrammen die passen bij de lay-out. Ook is het spelen van de stellingen en partijen op de website op een unieke wijze veranderd. Meer hierover kun je lezen op de linkerpagina.

Het is de bedoeling dat de laatste fase van veranderingen bij de volgende editie zal plaatsvinden. Die zullen vooral te maken hebben met de inhoud en de verspreiding.

Dat brengt me weer terug bij hetgeen waar ik al veel vaker over heb geschreven, namelijk "reacties".

Wat zou je graag anders willen zien in dit tijdschrift? Heb je ideeën of suggesties, laat dan van je horen.

Stuur je eigen partij, stelling, verhaal, tekening of foto naar me op en het krijgt een mooie plek in de volgende editie van "Door Zetten".

Natuurlijk tref je in deze editie weer veel vertrouwde en bekende onderwerpen aan, maar ook enkele nieuwe items.

Nog steeds geldt dat donaties groot en klein van harte welkom zijn en helpen om dit tijdschrift te blijven maken, verder te ontwikkelen en voor iedereen gratis te houden.

Veel plezier en tot de volgende editie!

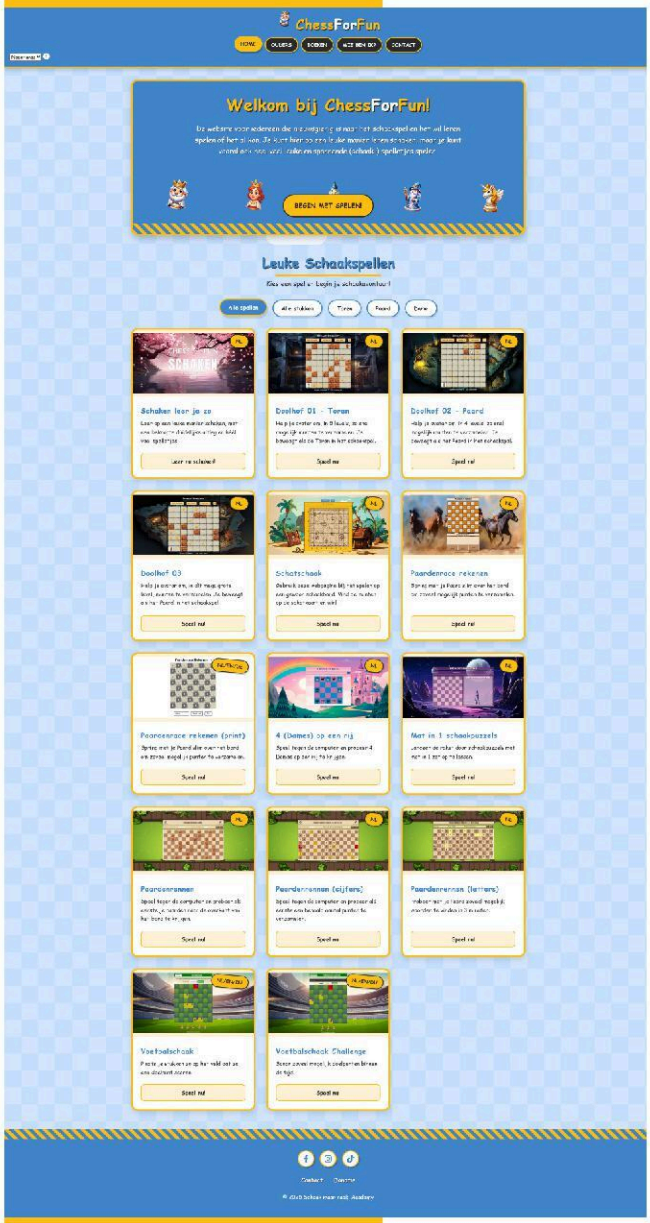
Huub

DONATIE

Steun "Door Zetten" door een donatie. Hiermee kan ik "Door Zetten" gratis houden en blijven maken.

U kunt doneren naar:
rekening NL07 INGB 0004223953 t.a.v. HC vd Logt onder vermelding van "schaakdonatie".

CHESS FOR FUN



Op de website **chessforfun.nl** kan iedereen gratis originele schaakspelletjes spelen.

Voor de meeste spelletjes is het alleen nodig om de loop van de stukken te kennen, maar ze zijn ook leuk en spannend voor ervaren schakers en schaaksters.

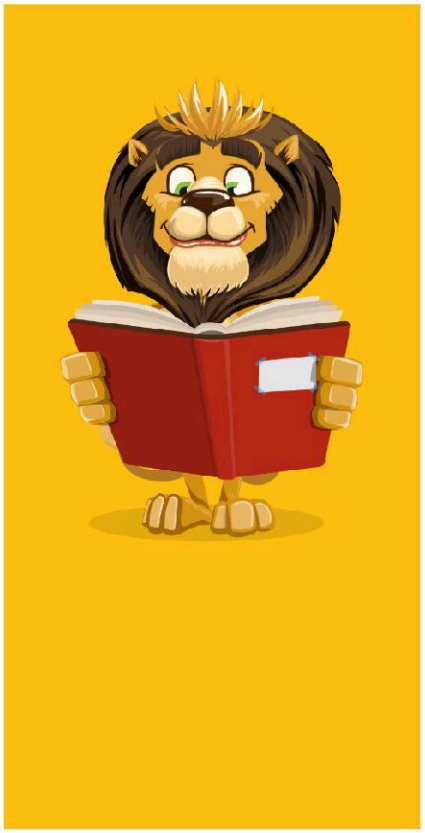
Wat niet iedereen weet is dat veel van deze spelletjes ook heel goed gebruikt kunnen worden in het onderwijs.

Er zijn meerdere spelletjes die gebruikt kunnen worden bij rekenen of taal, naast de vele andere vaardigheden die deze spelletjes stimuleren.

Zo zijn er bijvoorbeeld spelletjes met beperkte tijd waarbij geleerd wordt onder tijdsdruk keuzes te maken en er zijn spelletjes waarbij vooruitdenken en goed kijken belangrijk is.

Ik kan leerkrachten aanraden om eens te kijken naar deze educatieve spelletjes.





LEO VERTELT

Leo Leeuw is al heel lang mijn beste (schaak-)vriend en we hebben samen al heel wat meegemaakt. Op zijn geheel eigen manier verteld hij over van alles dat hem opvalt in de (schaak-)wereld. Laat je verrassen door wat hij deze keer te vertellen heeft.

Een aantal jaar geleden tijdens een interview vroeg iemand me wat mijn favoriete schaakstuk was. Ik had daar eigenlijk nooit over nagedacht, maar het vreemde was dat er heel snel een antwoord uit mijn mond rolde, "de pion".

Natuurlijk was de volgende vraag, "Waarom de pion?". Zonder ook maar een moment nadenken vertelde ik dat de pion als klein stuk begint en dapper een weg naar de overkant probeert te vinden om daar dan te promoveren. De pion groeit dus door zijn eigen harde werken. Onderweg komt de pion van alles tegen, maar dapper zoekt hij een weg naar voren.

We kunnen een hoop leren van die dappere pionnen. Velen van jullie zijn waarschijnlijk aan een nieuw schooljaar begonnen. Eigenlijk net zo iets als een nieuwe schaakpartij.

Het eind van het schooljaar is nog ver weg. Net als een dappere pion heb je een doel voor ogen, maar weet je nog niet wat er onderweg allemaal gaat gebeuren. Best spannend.

Mijn tip voor jullie klinkt eenvoudig, maar is niet zo makkelijk als het lijkt.

"Begin je nieuwe schooljaar net als een nieuwe schaakpartij."

Wat ik hiermee bedoel is ... vergeet het vorige schooljaar want net als een schaakpartij is het weer opnieuw beginnen.

Ik snap best dat het niet zo makkelijk is om te vergeten wat er bijvoorbeeld niet zo goed ging in het vorige schooljaar of in je vorige partij.

Máár ..... bedenk dat als je achterom kijkt de kans groter is dat je weer je neus stoot, dan dat je vooruit kijkt.

Ook als je vorige schooljaar of je vorige schaak-partij heel goed ging begin je nu weer opnieuw. Misschien kon je pion in je vorige partij wel promoveren, maar nu moet hij toch echt weer helemaal opnieuw beginnen. Net zoals je ook weer begint aan een heel nieuw schooljaar.

Mijn schaaktip voor jullie is:

"Speel iedere schaakpartij echt als een nieuwe partij en blijf niet denken aan die blunder of prachtige zet uit je vorige partij. Iedere schaakpartij is een nieuw avontuur!".

SPEUREN MET SOPHIE



Oplossingen op pagina 30

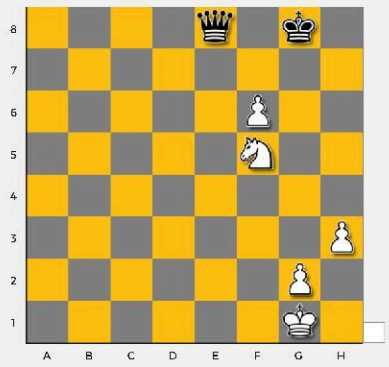


Diagram 1

Hallo beste schaakspeurders,

Deze keer gaan we het eens heel anders aanpakken. We gaan namelijk stukken en pionnen weggeven. Ja, je hoort het goed en ik maak geen grapje. Soms is het namelijk héél slim om iets weg te geven.

Laten we eenvoudig beginnen. In ***diagram 1*** is wit aan zet en lijkt met een Dame minder verloren te staan. Maar juist door nog meer weg te geven wint wit.

Wit speelt **1. f7+** en geeft dus de pion weg die zo zijn best deed om te promoveren.

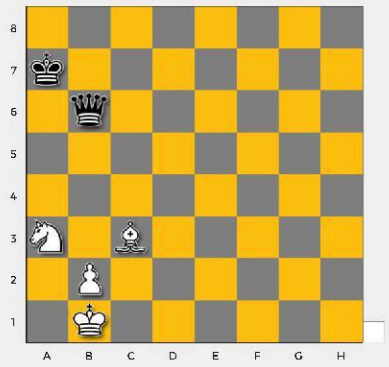


Diagram 2

Zwart moet de pion wel slaan. Maar na **1. ..., Dxf7** volgt **2. Ph6+** en wint wit de zwarte Dame. Helaas voor zwart is **1. ..., Kxf7** niet veel beter, want dan speelt wit **2. Pd6+** en gaat wederom de zwarte Dame verloren.

In ***diagram 2*** is het weer wit aan zet die iets mag gaan weggeven. Misschien zie je al hoe wit dat gaat doen, want de zwarte Koning en Dame staan wel heel erg mooi op een rij op de donkere velden. Precies op de goede kleur voor de witte Loper.

Wit speelt **1. Ld4** en na **1. ..., Dxd4** komt het witte Paard in actie. Met **2. Pb5+** wint wit de zwarte Dame en daarna de partij.

Nu is het aan jou om zelf te gaan speuren en iets weg te geven. Maar je snapt ondertussen vast wel dat je niet zomaar iets weggeeft. Je doet het alleen als je er nog iets meer voor terugkrijgt.

Speuren dus naar de juiste zetten!

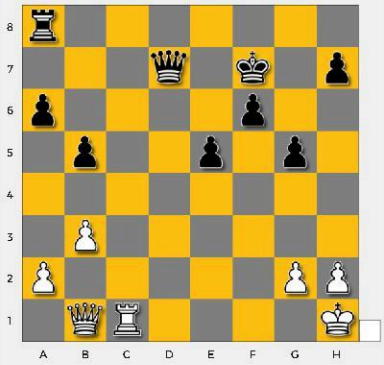


Diagram 3

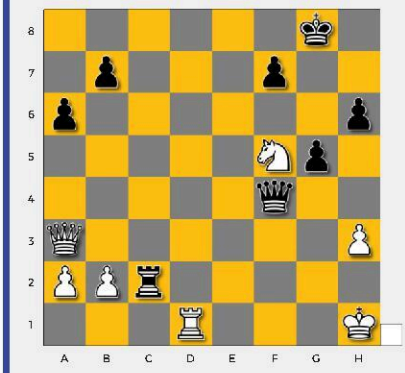


Diagram 4

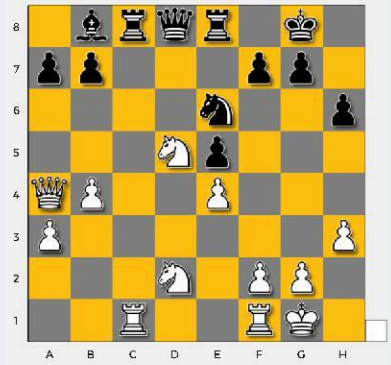


Diagram 5



Diagram 6



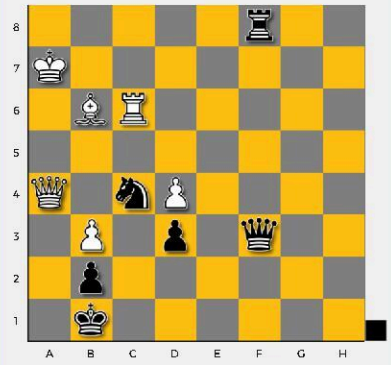


Diagram 7

WIST JE DAT ...

Het tweede boek dat in het Engels werd gedrukt was een schaakboek. Het was "*The Game and Playe of Chesse*" en werd ongeveer in 1470 uitgegeven door William Caxton.



EINDSPEL MAGIE

Het goed kunnen spelen van het eindspel is erg belangrijk. Want vaak kan slechts één foutieve zet in het eindspel de uitslag van de partij veranderen.

Maar in het eindspel is het ook genieten van de prachtige zetten die met slechts enkele stukken mogelijk zijn.

Misschien geloof je nog niet in "eindspel magie". Kijk dan maar eens naar ***diagram 1***. Zwart heeft net a2 gespeeld en deze pion wil op de volgende zet promoveren.

Je speelt met wit en je ziet op het bord je prachtige Loper staan die je voor staat, maar die de zwarte pion niet kan tegenhouden.

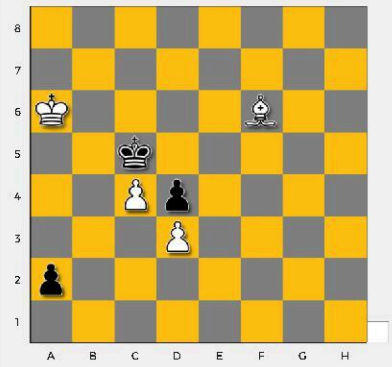


Diagram 1

Wat moet je nu spelen met wit? Van de vier jeugdige schakers aan wie ik dit vroeg wilden er uiteindelijk 2 opgeven en 1 wilde Lxd4+ spelen in de hoop dat zwart niet Kxd4 zou spelen.

De overgebleven schaker dacht lang na, wilde toen Le7+ spelen, riep toen "oh, nee!" en speelde daarna de enige juiste zet **1. Kb7!**

Als zwart nu **1. ..., a1D** speelt volgt **2. Le7#**.

Maar als zwart **1. ..., Kd6** of **1. ..., Kb4** speelt kan wit **2. Lxd4** spelen en wint wit omdat de zwarte pion niet meer kan promoveren zonder geslagen te worden.

Kijk ook eens naar ***diagram 2*** waar wit een stuk voor staat, maar zwart een groot aantal gevaarlijke pionnen heeft en de pion op e3 niet meer lijkt te stoppen.

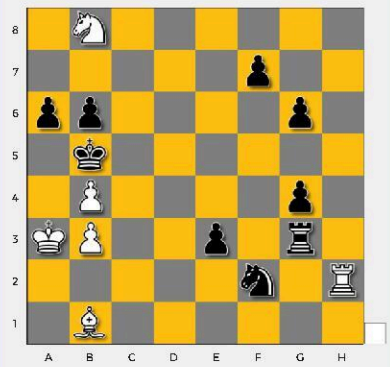


Diagram 2

Wat moet je spelen met wit? Laten we eens kijken waar de "eindspel magie" zit verstopt in deze stelling.

Eerst moet je zien dat de zwarte Koning geen vluchtvelden meer heeft. Dus je hoeft alleen maar de zwarte Koning schaak te geven en dan is het meteen mat.

Helaas lukt 1. Ld3+ niet omdat de Loper dan wordt geslagen. Na 1. Txf2, exf2 lukt 2. Ld3+ nog steeds niet door de zwarte Toren.

Als de Loper kon vliegen naar c6, d7 of e8 dan zou het ook mat zijn. De weg via veld e4 naar c6 lukt niet door het zwarte Paard. De weg naar e8 via g6 lukt niet door de pion op f7. Maar de weg naar d7 via veld f5 lukt ook niet door de pion op g6.

Tijd om wat "eindspel magie" tevoorschijn te toveren.

Wit speelt eerst **1. Th5+!**. Na **1. ..., gxh5** volgt **2. Lf5** en wat zwart ook speelt de volgende zet van wit is **3. Ld7#**. Maar als zwart 1. ..., f5 speelt, dan is het na 2. Lxf5, gxf5 3. Txf5#.

In beide diagrammen leek wit verloren te staan, maar met een klein beetje "eindspel magie" werden beide partijen gewonnen door wit!

Als je verloren lijkt te staan is het altijd de moeite waard om nog even heel goed te kijken naar aanvalskansen tegen de andere Koning én zetten die er op het eerste gezicht niet zo logisch uitzien. Wie weet vind jij ook wel wat "eindspel magie" in je eigen stelling.



💡 WIST JE DAT ...

Het woord 'Schaakmat' uit het Perzisch komt?

"Shah Mat" betekent "de Koning is verslagen" of "de Koning is hulpeloos".

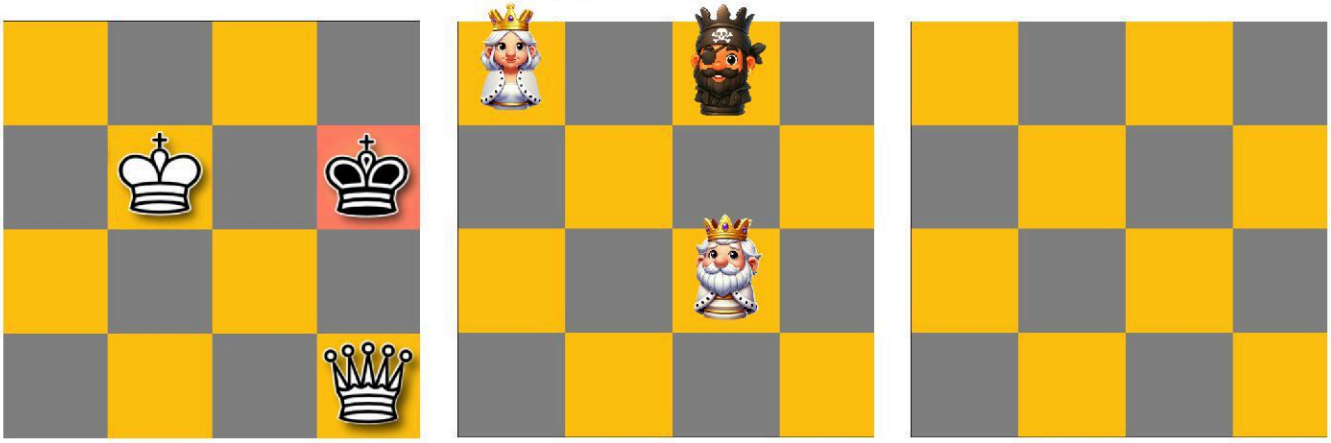
Het is dus eigenlijk een hele beleefde manier om te zeggen: "Sorry, maar je Koning kan geen kant meer op!"

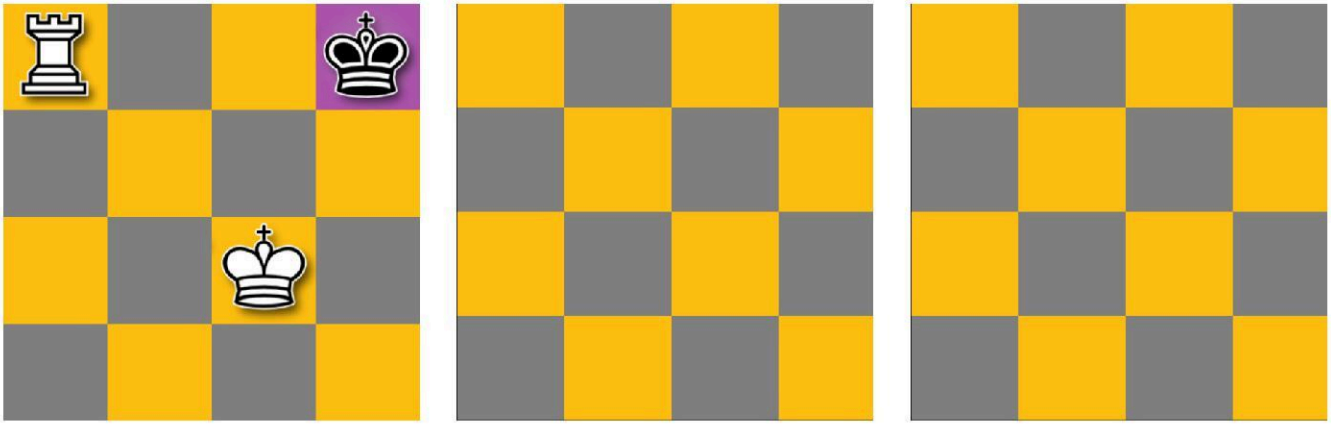
MAT BEELDEN

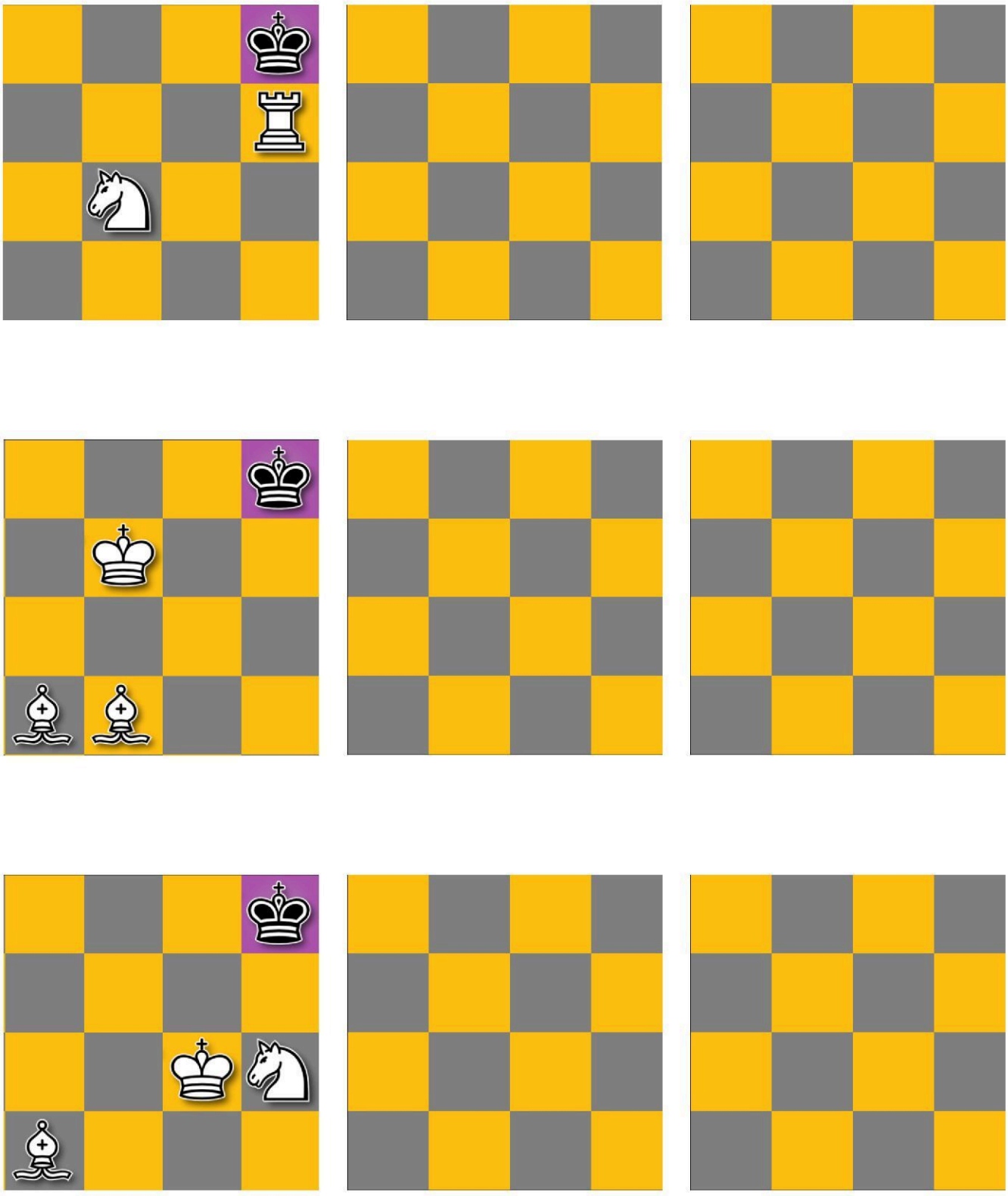
Bij het schaakspel probeer je de ander mat te zetten. Het is dan natuurlijk wel handig als je ook weet hoe je met verschillende stukken de Koning van de ander mat kunt zetten. Schakers hebben in hun hoofd "plaatjes van hoe het mat eruit ziet", we noemen dat "matbeelden".

Teken in de twee lege diagrammen een ander matbeeld met dezelfde stukken als in het linker diagram. Ik weet zeker dat je ze ook in je schaakpartijen tegen zult gaan komen.

VOORBEELD





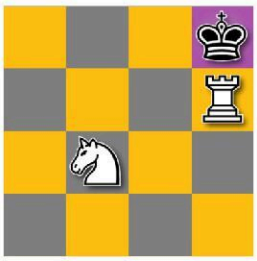


Mocht je nog twijfelen of je iets hebt aan het leren van matbeelden, dan moet je maar eens op de volgende pagina kijken naar een voorbeeld uit een echte schaakpartij.

Hier wist de witspeler te winnen omdat hij het matbeeld dat op deze pagina linksboven staat (mat met Toren en Paard) kende.

MAT BEELDEN

Het leren kennen en herkennen van matbeelden kan je echt helpen om partijen te winnen. Herken je het plaatje dat hier rechts staat nog?



Precies dat matbeeld weet de witspeler te gebruiken in zijn partij. Kijk maar mee hoe dat ging.

In ***diagram 1*** is wit aan zet. Als je nooit matbeelden had gezien, dan had je waarschijnlijk ook nooit geweten dat je hier heel snel mat kunt geven.

Nu je wel het matbeeld met Toren en Paard heb gezien, zie je dat de zwarte Koning al in de hoek staat en de witte Toren al op de goede rij staat. Alleen het Paard moet nog naar veld f6.

Wit speelde daarom **1. Pd7!** en valt niet alleen de zwarte Toren aan, maar is ook een stap dichter bij veld f6. Zwart bracht zijn Toren in veiligheid met **1. ..., Ta8**. Wit vervolgde met **2. Pf6** en zwart kan mat door Th7# niet meer voorkomen (***diagram 2***).

Zwart gaf nog een paar keer schaak, maar uiteindelijk won wit met **Th7#** ... precies zoals in het matbeeld (***diagram 3***).

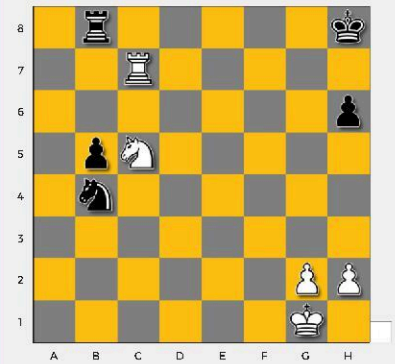


Diagram 1

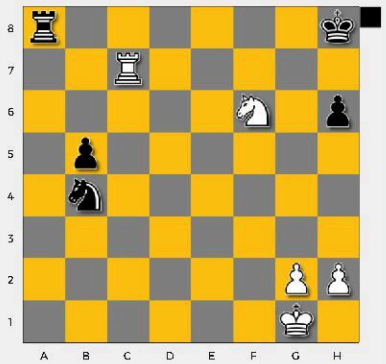


Diagram 2

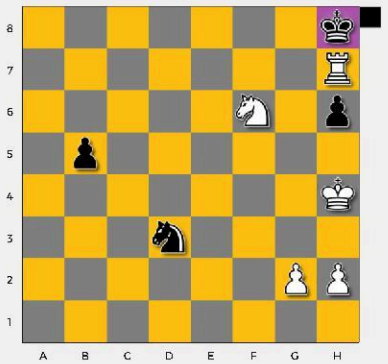
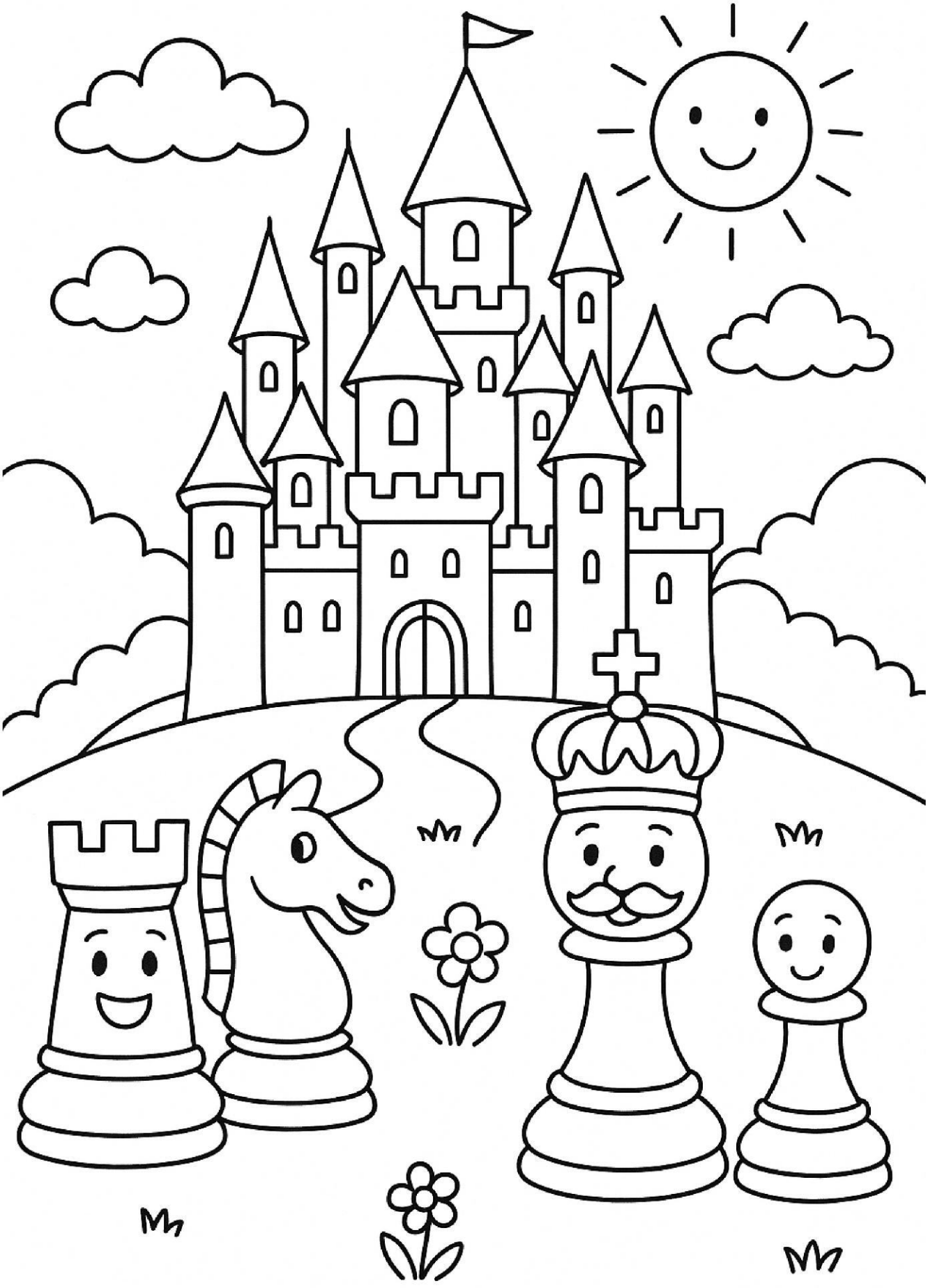


Diagram 3



DE 4 TACO'S

Deze keer in "de 4 Taco's" vier eindspelen. Er staan dus minder stukken op het bord, maar dat wil niet zeggen dat ze dus ook makkelijker zijn. Je moet iedere taco echt verdienen. Bij de eerste is wit aan zet en moet je vinden hoe wit kan winnen. Bij de andere drie is zwart aan zet en moet je vinden met welke zet zwart wint.

Veel succes!

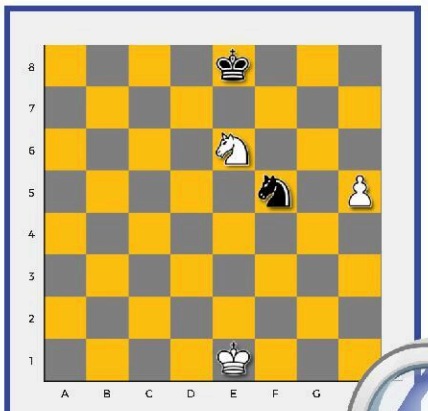


Diagram 1

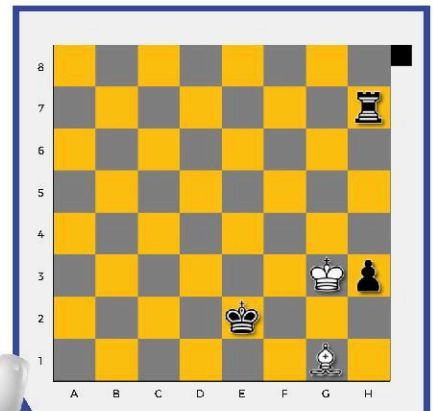


Diagram 2



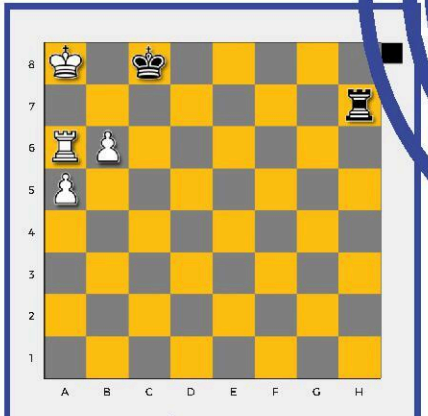


Diagram 3

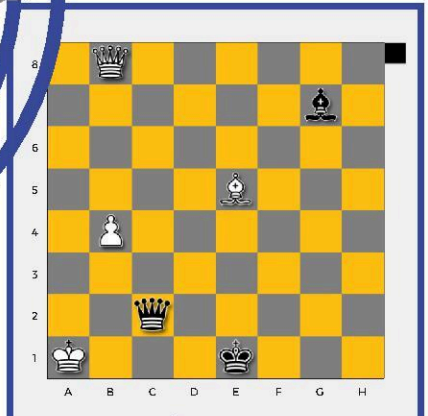


Diagram 4

Oplossingen op pagina 30



MAT IN 1 MET LEO

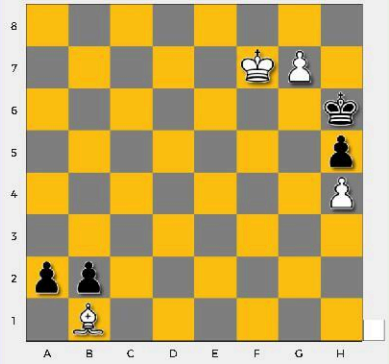


Diagram 1

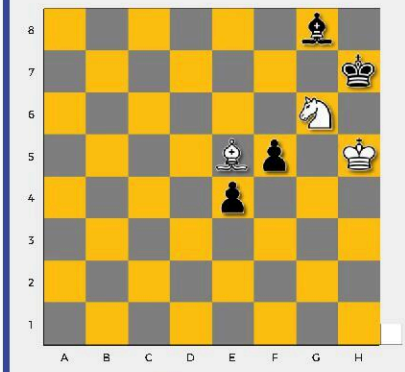


Diagram 2

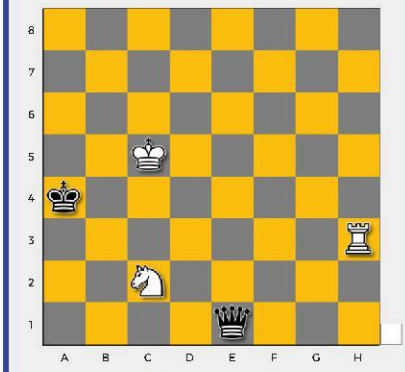


Diagram 3



Oplossingen op pagina 30

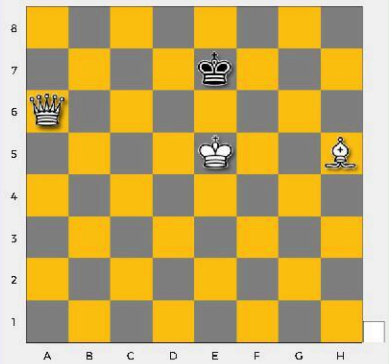


Diagram 4

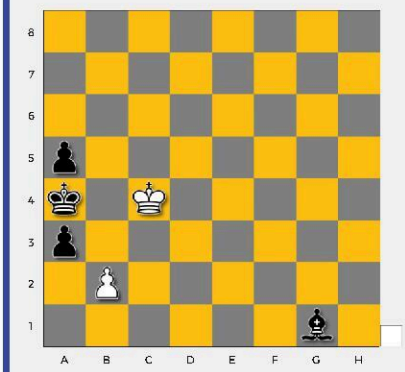


Diagram 5

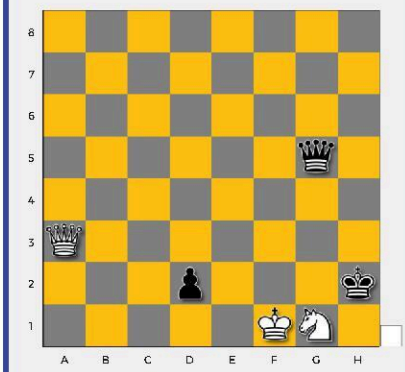


Diagram 6

KLEINE WEETJES

Het kleine weetje gaat deze keer over de "Alfil". Het woord "Alfil" komt uit India waar het olifant betekend.

Nu denk je misschien, "in het schaakspel doet toch helemaal geen olifant mee?". Maar daar heb je niet helemaal gelijk in.



Het spel waaruit ons schaakspel is ontstaan heette "Chaturanga" en dat werd gespeeld in India. In dat spel waren er geen Lopers, maar wel Olifanten. Deze hadden de naam "Alfil".

De stukken bewogen toen allemaal nog een beetje anders dan de huidige stukken. De "Alfil" kon maximaal 2 velden schuin worden verplaatst, maar kon wel over andere stukken heen springen.

Het is natuurlijk niet zo vreemd dat de Olifant een plekje kreeg in een spel dat in India is bedacht.

Toen het spel naar Europa kwam veranderde het geleidelijk. Stukken kregen andere namen, gingen er anders uitzien en ook hoe ze verplaatst mochten worden veranderde.

Dat gebeurde ook met de "Alfil", want in Europa hadden we geen Olifanten. De "Alfil" werd vervangen door wat we nu de Loper noemen.

De beweging is ook iets veranderd want de Loper mag ook meer of minder velden diagonaal worden verplaatst, maar mag weer niet over andere stukken heen springen.

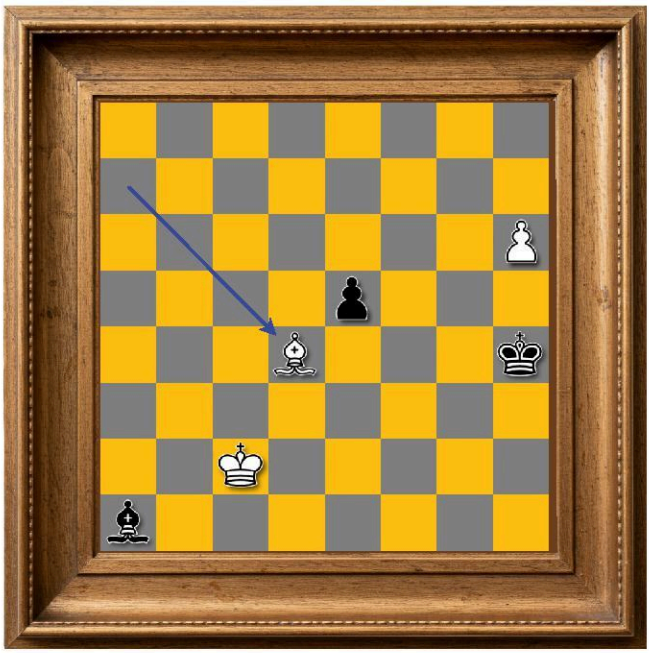
In veel landen lijkt de naam van de huidige Loper nog wel op die van de vroegere Olifant. Zo heet de Loper in het Russisch "Slon" en dat betekend Olifant. In het Turks gebruiken ze "Fil" voor de Loper en dat lijkt veel op "Alfil".



HET SCHAAK MUSEUM

Sommige schaakstellingen zijn zo mooi dat het echte kunstwerken zijn. Net als prachtige schilderijen zou je ze eigenlijk altijd moeten kunnen bekijken in een museum net als de schilderijen van beroemde kunstschilders. Daarom ga ik vanaf nu hier iedere keer zo'n prachtige schaakstelling laten zien en wie weet komen ze ooit in een echt schaakmuseum te hangen.

In de stelling die je rechts ziet heeft wit net de Loper van a7 naar d4 gespeeld. Een prachtige zet die er voor zorgt dat wit de partij gaat winnen.



Als zwart de Loper slaat met 1. ..., exd4, dan speelt wit 2. Kd3 en daarna is de witte pion op h6 niet meer te stoppen.

Maar als zwart 1. ..., Lxd4 speelt dan volgt wederom 2. Kd3. Speelt zwart daarna 2. ..., e4 dan slaat wit met 3. Kxd4 de Loper en zal zijn pion ook promoveren. Na andere zetten van zwart gaat de witte Koning naar veld e4 of loopt zijn pion meteen door naar het promotieveld.

Een prachtige stelling, want wie zou nu op het idee komen om zijn enige stuk op een veld te zetten waar het op twee manieren gratis geslagen kan worden.

De gehele schaakcompositie waar deze stelling uit komt is online na te spelen.

OUD, MAAR GOUD



met Sophie Krul

In deze reeks gaat schaak-detective Sophie Krul op zoek naar prachtige partijen en stellingen uit het verleden. Daarom ook de titel "Oud, maar goud".

Deze keer maak je kennis met Johannes Zukertort.

Laat je verrassen door wat schaakdetective Sophie Krul voor ons heeft weten te vinden.

Johannes Zukertort (1842 - 1888) was geboren in Polen. In de periode 1870-1890 was hij een van de allersterkste schakers. Hij speelde in 1886 de allereerste wedstrijd om het wereldkampioenschap schaken tegen Wilhelm Steinitz, maar verloor deze wedstrijd.

Dat hij een fantastisch goede schaakspeler was kun je zelf zien in de onderstaande partij die hij met wit speelde tegen Joseph Henry Blackburne.

Na 27 zetten is de stelling in ***diagram 1*** bereikt. Wit staat twee pionnen voor, maar zowel zijn Dame als zijn Loper worden aangevallen door de zwarte Toren.

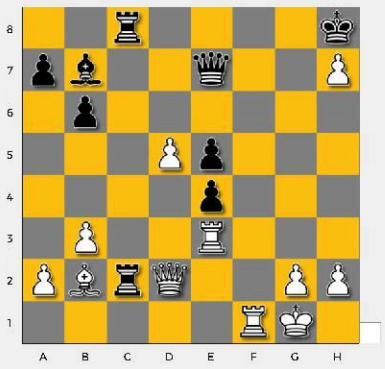


Diagram 1

Zukertort tovert hier de meest ongelooflijke zet tevoorschijn en speelt **28. Db4!!**.

Hoog tijd om je eigen schaakbord erbij te pakken en deze stelling op je eigen bord op te zetten.

Als zwart nu de witte Dame zou slaan met 28. ..., Dxb4?, dan loopt het slecht af voor zwart. Na 29. Lxe5+, Kxh7 30. Th3+, Kg6 31. Tg3+, Kh6 32. Tf6+, Kh7 33. Tf7+, Kh6 34. Lf4+, Kh5 35. Th7#.

Daarom speelde zwart **28. ..., T8c5**. Nog steeds staat de witte Loper aangevallen, maar Zukertort heeft heel ander plannen dan zijn Loper in veiligheid te brengen. Kijk maar eens goed naar de stelling in ***diagram 2*** op de volgende pagina.

In deze stelling speelde wit **29. Tf8+!**, deze keer kan zwart een Toren slaan.

Maar ook nu loopt het slecht af voor zwart, want na 29. ..., Dxf8 30. Lxe5+, Kxh7 31. Dxe4+, Kh6 32. Th3+, Kg5 33. Tg3+, Kh5 34. Dg6+, Kh4 35. Th3# is het mat.

Zwart speelde daarom **29. ..., Kxh7**, waarna er volgde: **30. Dxe4+, Kg7** (***diagram 3***).

Al vanaf het begin staat de witte Loper aangevallen en nu staat ook de witte Toren op f8 aangevallen. Het lijkt wit allemaal niet uit te maken en hij speelde **31. Lxe5+**.

Zwart besloot de witte Toren nu maar wel te slaan met **31. ..., Kxf8**, maar ook andere zetten zouden niet beter zijn geweest.

Wit won nu door: **32. Lg7+!, Kg8 33. Dxe7.** Wit staat een Dame voor dus zwart gaf op.

Dit was weer een echt oud, maar goud pareltje!

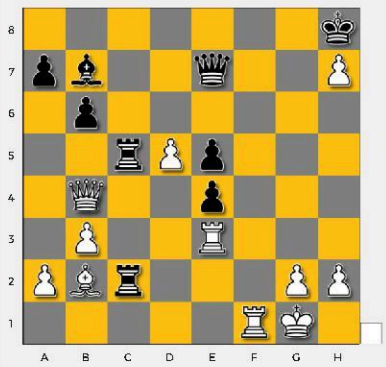


Diagram 2

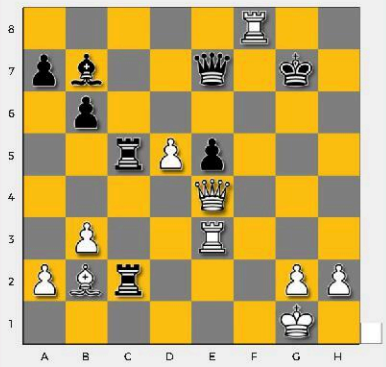
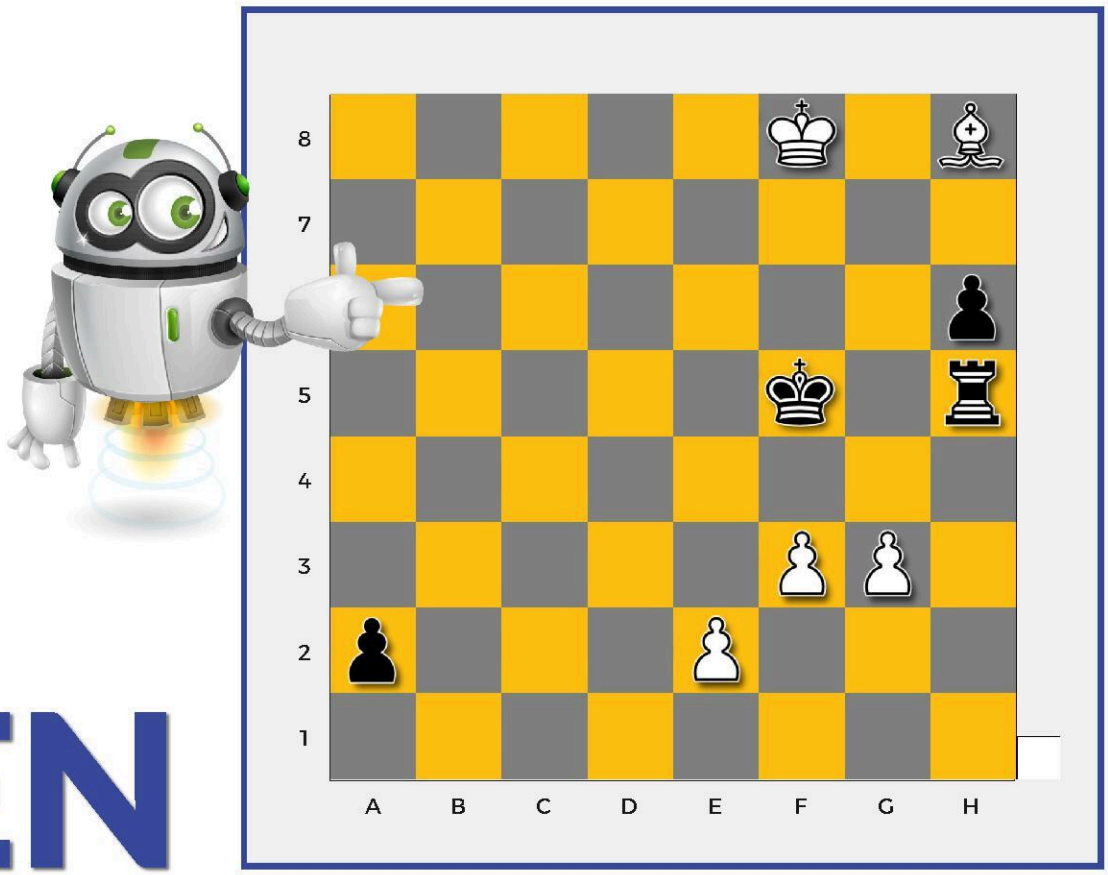


Diagram 3

Een **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 bevat **80 A4 pagina's, volledig in kleur.**

Te bestellen op Amazon
(met gratis bezorging)
https://www.amazon.nl/dp/B0CWRY2Y18





EEN SCHAAK COMPOSITIE

Een schaak-compositie is een schaakpuzzel waarbij de beginstelling niet uit een gespeelde partij komt, maar waar de stelling is bedacht door iemand. Het resultaat zijn vaak bijzondere stellingen en prachtige verrassende oplossingen.

Het zelf zoeken naar de oplossingen is een goed hulpmiddel om beter te leren schaken.

De compositie in het diagram is bedacht door Afansiev in 1967. Wit is aan zet. Hoe kan wit winnen?

Laten we eerst eens goed kijken, de zwarte pion op a2 kan bijna promoveren, maar de Loper op h8 kan dat nog verhinderen.

Als we kijken naar de zwarte Koning dan zie je dat deze niet zo heel veel velden meer heeft om naartoe te gaan. Alleen e6, g5 en g6 zijn nog mogelijk.

De witte pionnen doen goed werk en wit kan zelfs een vork geven met 1. g4. Na **1. g4+** speelt zwart **1. ..., Kg6 2. gxh5+, Kh7**. Waar de Loper nu naartoe gaat maakt niet uit de zwarte pion promoveert. Speelt wit bijvoorbeeld **3. Lc3**, dan volgt **3. ..., a1D** en na **4. Lxa1** is het pat (***diagram 1***).

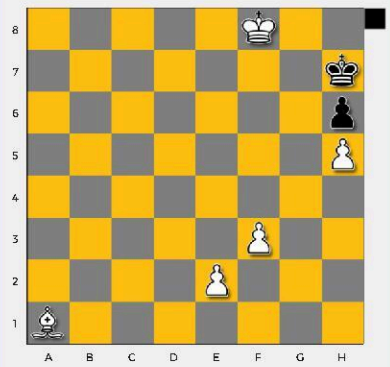


Diagram 1

Hoe aantrekkelijk 1. g4 er misschien ook uitzag, het is in ieder geval niet de winnende zet. Gelukkig hebben we meer mogelijkheden om naar te kijken.

Laten we eens kijken naar **1. Kf7**, want door die zet kan de zwarte Koning ineens alleen nog maar naar veld g5.

Speelt zwart nu per ongeluk 1. ..., Tg5 dan is het mat na 2. e4#.

Daarom speelt zwart **1. ..., Th1** en wil op de volgende zet zijn pion laten promoveren. Wit speelt **2. e4+**. De Koning kan alleen naar veld g5, **2. ..., Kg5**.

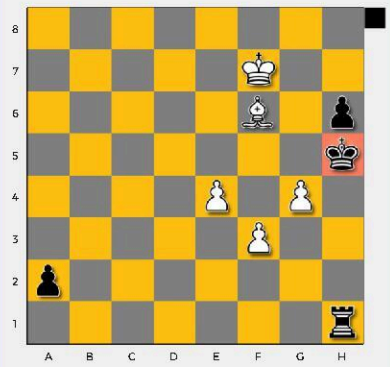


Diagram 2

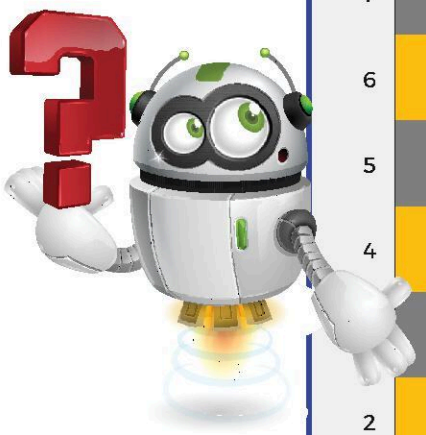
Nu slaat wit toe met **3. Lf6+, Kh5** en **4. g4#** (***diagram 2***). We hebben de oplossing gevonden!

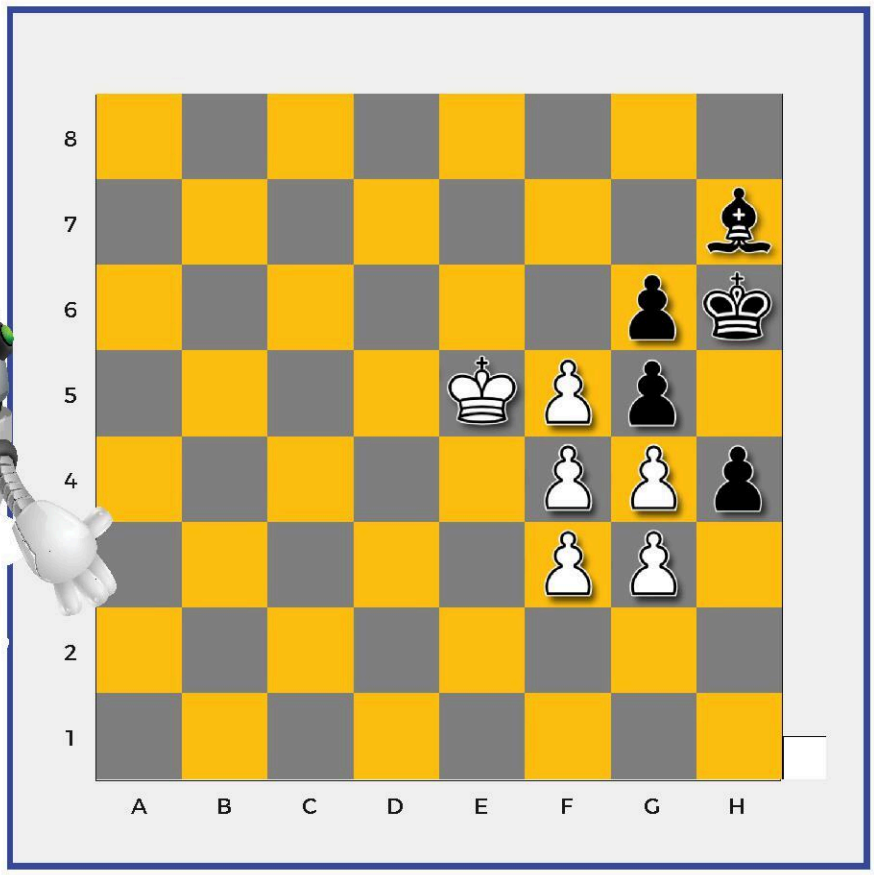


WIST JE DAT ...

Max Euwe is de enige Nederlandse wereldkampioen schaken geweest.

Hij was wereldkampioen van 1935 tot 1937. Hij werd later ook president van de wereldschaakbond (FIDE) en hij schreef een groot aantal schaakboeken.





WIE DURFT?

Het oplossen van schaakpuzzels en schaakcomposities is een heel goede oefening als je beter wilt leren schaken.

Pak je schaakbord en stukken en zet de stelling op. Wit is aan zet en wint.

Neem eerst rustig de tijd om te kijken naar de stelling net zoals we op de vorige bladzijde deden.

De eerste zet is meestal de belangrijkste, want als dat de juiste is dan ben je op het juiste pad.

Gaat het jou lukken om de zwarte Koning mat te zetten?

Lukt het je nog niet, dan is dat helemaal niet erg want dit is best wel moeilijk. Je kunt dan wel achterin dit tijdschrift het antwoord opzoeken en naspelen. Kijk dan alleen, of nog leuker, samen met iemand, of je de oplossing begrijpt.

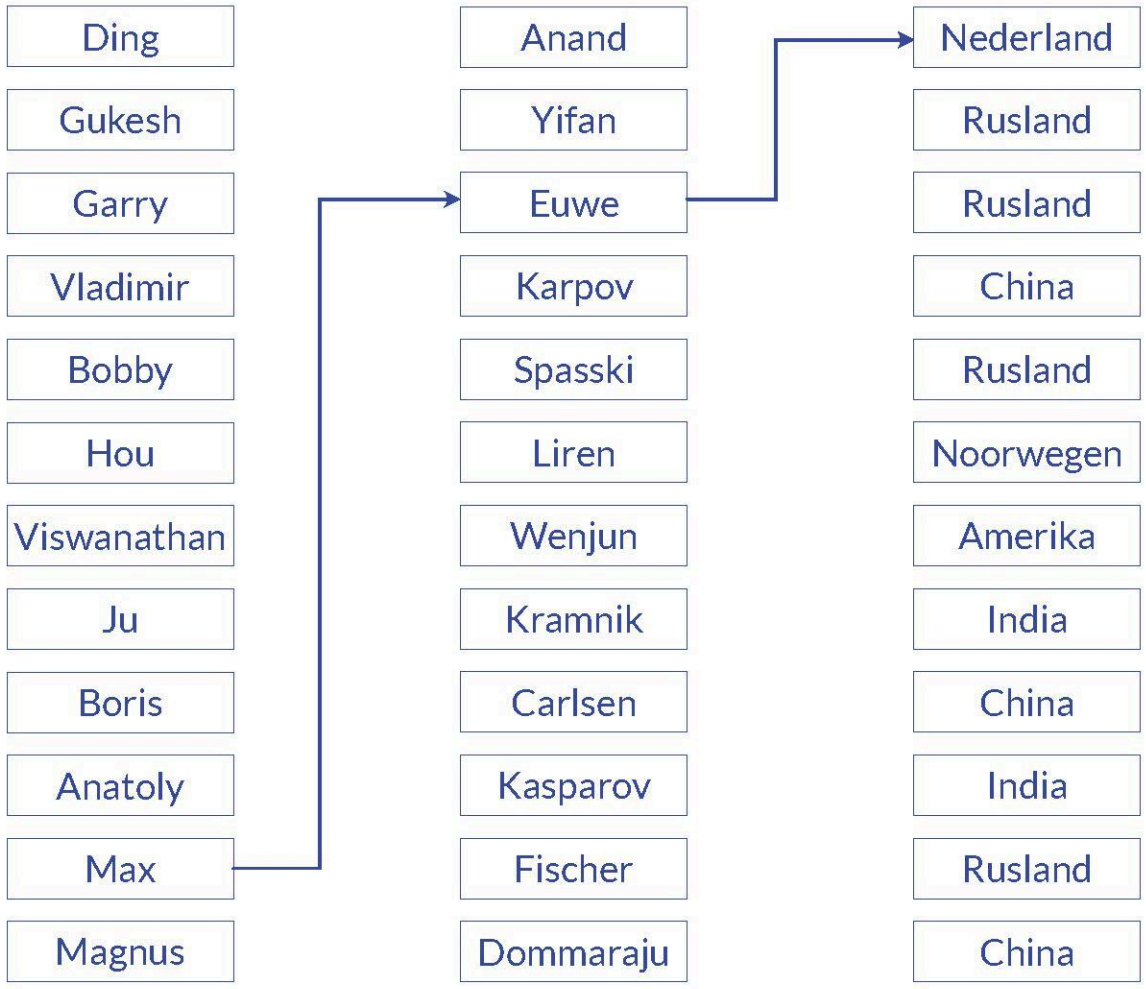
Hoe meer je oefent hoe beter je wordt in het oplossen van schaakpuzzels en schaakcomposities. Maar ook hoe beter je wordt in het vinden van goede zetten in je eigen schaakpartijen. Succes!

Oplossing op pagina 30

WIE IS WIE?

De namen van 12 wereldkampioenen (10 mannen en 2 vrouwen) schaken en het land waar ze vandaan komen zijn per ongeluk door elkaar geraakt.

Kun jij lijntjes trekken tussen de voornaam, achternaam en het land die bij elkaar horen?



Oplossing op pagina 31

De Duitse grootmeester Emanuel Lasker zei ooit:

"Als je een goede zet ziet, zoek dan naar een betere!"

MAT IN ?
MET LEO



In een echte partij verteld niemand je, "je kunt mat geven in 2 zetten". In deze puzzels kun je wel iedere keer zwart mat zetten, maar ik verklap niet in hoeveel zetten.

Er zijn twee puzzels met mat in 1 zet (1 punt), twee puzzels met mat in 2 zetten (2 punten) en twee puzzels met mat in 3 zetten (3 punten). Je kunt dus 12 punten scoren.

Oplossingen op pagina 31

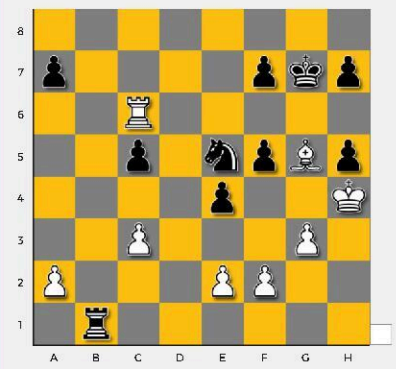


Diagram 1

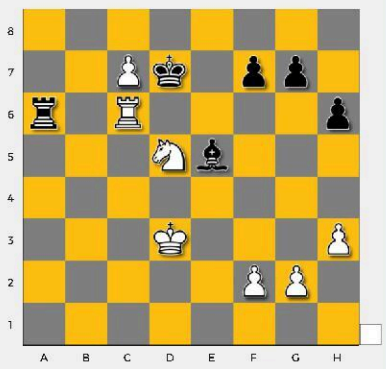


Diagram 2

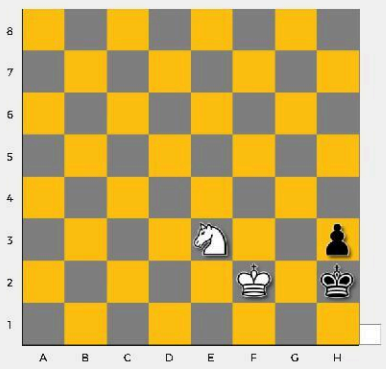


Diagram 3

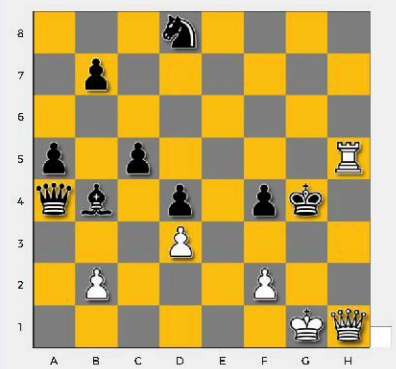


Diagram 4



Diagram 5

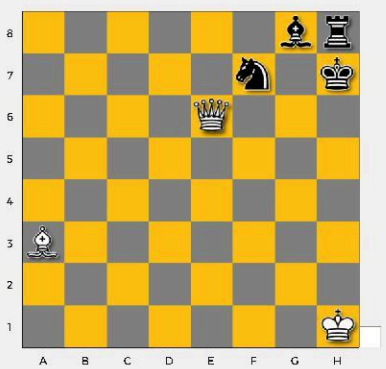


Diagram 6

PAARDEN RACE REKENEN

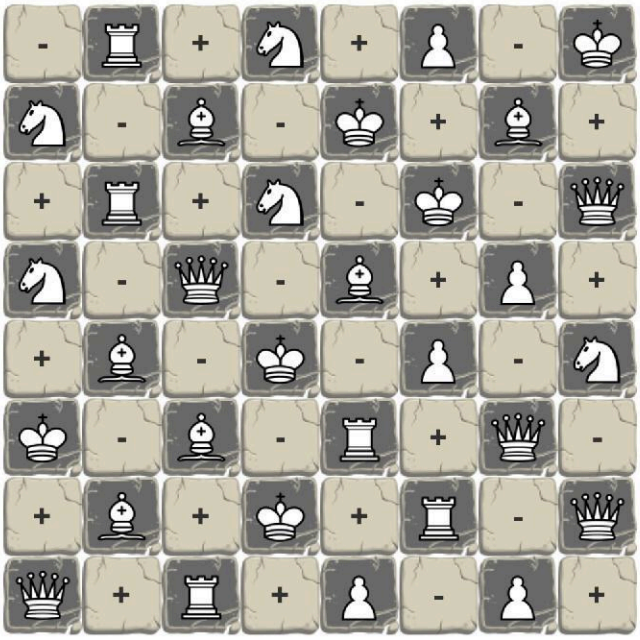
Kies een veld om te beginnen en spring met een Paardensprong naar een volgend veld. Zo verzamel je punten.

Je mag ieder veld maar één keer bezoeken. Hoeveel punten kun jij verzamelen voordat je af bent?

Gebruik potlood en papier om je score bij te houden.

Koning = 10 / Dame = 9 / Toren = 5 /
Loper = 3 / Paard = 3 / pion = 1

Je kunt daarna altijd nog een keer spelen en door op een ander veld te beginnen proberen een hogere score te behalen.



WIST JE DAT ...

Je op **chessforfun.nl** Paardenrace Rekenen ook online kunt spelen of met Paardenrace Rekenen (print) zelf meer borden kunt uitprinten.

NINJA TIPS & TRUCS IN DE OPENING

Ik heb jullie al heel wat trucs verteld die je in de opening kunt gebruiken, maar natuurlijk lukt het niet altijd om een truc te gebruiken. Meestal moet je gewoon goede verstandige zetten spelen en zo langzaam proberen een betere stelling te krijgen.

Je moet niet alleen zelf goede zetten doen, maar ook goed kijken naar de zetten van de ander. Als die een foutje maakt moet je meteen kijken of je daar gebruik van kunt maken.

In een partij hebben beide spelers de eerste paar zetten goed gespeeld. Ze hebben een pion in het centrum en hun stukken ontwikkeld. Volgens de "3 Gouden regels" moet nu alleen nog de Koning in veiligheid worden gebracht door te rokeren (*diagram 1*).

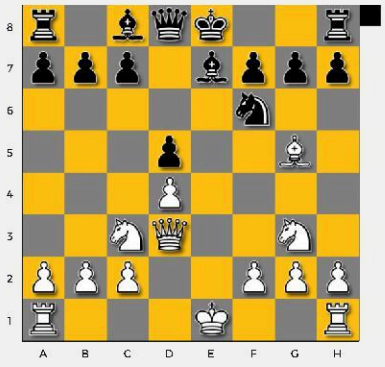


Diagram 1

Zwart was dat waarschijnlijk even vergeten, of was bang dat het witte Paard naar veld f5 zou springen want hij speelde **9. ..., g6**.

Als witspeler moet je zo'n zet opvallen, want niet alleen staat de zwarte Koning nu nog in het midden maar als de Koning ooit wel zou rokeren staan zijn pionnen niet meer netjes op een rij voor hem. De Koning staat dan minder veilig.

Wit hield zich aan de regels en speelde **10. 0-0**. Zwart speelde **10. ..., c6**. Wit speelde de Toren naar de open lijn met **11. Tae1** waarna zwart alsnog rokeerde, **11. ..., 0-0** (*diagram 2*). Maar het was al te laat, zwart had beter Le6 kunnen spelen.

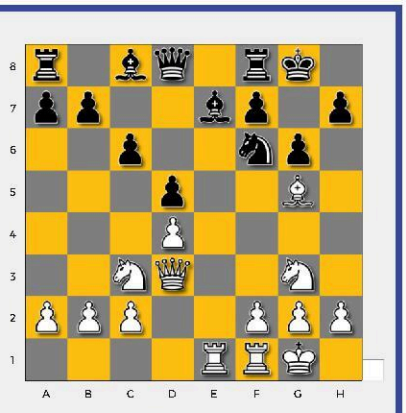


Diagram 2

Kijk even goed naar de stelling in diagram 2. Er lijkt niet zoveel aan de hand te zijn, maar misschien zie je al dat het zwarte Paard niet weg kan omdat wit dan de Loper op e7 gratis kan slaan.

Als een echte Ninja moet je toeslaan als je de kans krijgt, want misschien is die kans zo weer weg!

Wit sloeg meteen toe met **11. Txe7**. Een dappere maar ook heel goede zet. Er volgde **11. ..., Dxe7** en **12. Df3**. Wit blijft het zwarte Paard aanvallen (***diagram 3***).

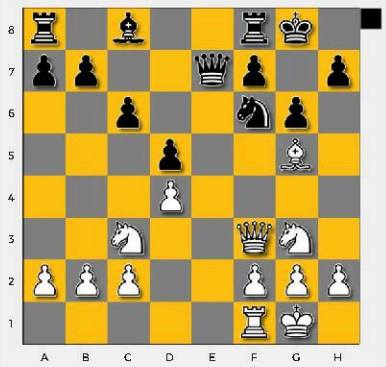


Diagram 3

Zie je nu hoe verkeerd de zet 9. ..., g6 was? Als de zwarte pion nog op g7 had gestaan was er niets aan de hand geweest voor zwart.

Zwart heeft geen andere zet dan **12. ..., Kg7** om het Paard te verdedigen.

Nu komt een moeilijk te vinden zet, maar ook een heel mooie zet. Wit speelde namelijk **13. Pce4!** (***diagram 4***).

Zet deze stelling maar eens op je eigen schaakbord op en speel dan maar eens alles wat er zou kunnen gebeuren.

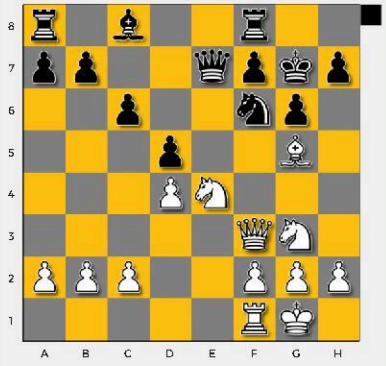


Diagram 4

Wit dreigt 14. Lxf6+ en wint dan niet alleen het Paard maar daarna ook de zwarte Dame.

Zwart speelde daarom **13. ..., dxe4** en wit speelde het andere Paard naar e4 met **14. Pxe4**.

Zwart kan nu niet 14. ..., Dxe4 spelen want na 15. Dxf6+, Kg8 16. Lh6 is mat door 17. Dg7 niet meer te voorkomen.

Zwart speelde **14. ..., De6**, maar moest na **15. Lxf6+, Kg8** en **16. Df4** opgeven (***diagram 5***).



Diagram 5

De witte Dame gaat op de volgende zet naar h6 en daarna is mat niet meer te voorkomen.

Je ziet dat één foute zet van zwart, 9. ..., g6, eigenlijk al genoeg was om wit een prachtige aanval te geven.

De 3 Gouden regels zijn er echt niet voor niets. De Koning moet een veilige plek krijgen.

De zwarte Koning had na de zet 9. ..., g6 geen echt veilige plek meer na de rokade.



OPLOSSINGEN

9 SPEUREN MET SOPHIE

3. 1. Tc7, Dxc7 2. Dxh7+, Ke6 3. Dxc7 en wit wint.

4. 1. Df8+, Kxf8 (1. ..., Kh7 2. Dg7#) 2. Td8#

5. 1. Dxe8+, Dxe8 2. Txc8, Dxc8 3. Pe7+, Kh7 4. Pxc8 en wit wint.

6. 1. Td8+, Kxd8 2. Dxe4 en wit wint.

7. 1. ..., Th1+ 2. Kxh1, Pxg3 3. Kg2, Pxh5 en zwart wint.

16 DE 4 TACO'S

1. 1. Pg7+, Pxg7 2. h6 en wit wint.

2. 1. ..., h2 2. Lxh2, Kf1 en zwart wint

3. 1. ..., Tb7 2. Ta7, Tb8#

4. 1. ..., Dh2 2. Lxg7, Dxb8 en zwart wint

17 MAT IN 1 MET LEO

1. g8P#

2. Pf8#

3. Ta3#

4. Dd6#

5. b3#

6. Dh3#

24 WIE DURFT?

1. Kf6, Lg8
(1..., gxf4 2. g5+, Kh5 3. g4#)

2. fxg5+, Kh7

3. fxg6+, Kh8

4. g7+, Kh7

5. g6+, Kh6

6. g5+, Kh5

7. g4#

WIE IS WIE? 25

Ding	Liren	China
Gukesh	Dommaraju	India
Garry	Kasparov	Rusland
Vladimir	Kramnik	Rusland
Bobby	Fischer	Amerika
Hou	Yifan	China
Viswanathan	Anand	India
Ju	Wenjun	China
Boris	Spasski	Rusland
Anatoly	Karpov	Rusland
Max	Euwe	Nederland
Magnus	Carlsen	Noorwegen

MAT IN ? MET LEO 26

1. 1. Lh6+, Kg8 2. Tc8# 2 punten
2. 1. c8D# 1 punt
3. 1. Pg4+, Kh1 2. Kf1, h2 3. Pf2# 3 punten
4. 1. Dh3# 1 punt
5. 1. Dh6+, Pxh6 2. Lxh6+, Kg8 3. f7# 3 punten
6. 1. Lf8, Pg5 2. Dh6# 2 punten

OPLOSSINGEN

DOOR ZETTEN

"Door Zetten" is een digitaal jeugd-schaaktijdschrift dat al meer dan 5 jaar vier keer per jaar verschijnt.

„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
www.chessforfun.nl