

Stap 1 mix

In Stap 1 heb je alle spelregels geleerd. Je weet hoe je materiaal moet winnen, hoe je mat moet zetten en op welke manier je je tegen een aanval kunt verdedigen.

In het werkboek Stap 1 mix staan de opgaven door elkaar. Het thema moet je aan de hand van de kenmerken in de stelling zelf vinden. Er zijn ook opgaven met thema's uit Stap 1 plus (al kom je die in het eerste deel van het boek nauwelijks tegen).

We gaan er van uit dat je les hebt gekregen en de werkboeken hebt doorgewerkt.

Mixopgaven oplossen is best lastig. Je moet er goed voor gaan zitten. Neem de tijd en besteed die nuttig. Beter langer erover doen dan snel met veel (onnodige) fouten.

Schaken is aanvallen en verdedigen. Je valt je tegenstander op zijn zwakke punten aan. De meeste zijn gemakkelijk te herkennen. Eerst **kijken** en **zoeken** is wel nodig. Wat wil je tegenstander (wat dreigt er?). Kan je mat zetten of materiaal winnen? Waar moet je op letten?

Mat

De vijandelijke koning staat slecht en kan niet veel zetten spelen. Hij heeft weinig verdedigers in de buurt; wel veel vijanden. Hij is kwetsbaar en dus gemakkelijk aan te vallen. Allemaal aanwijzingen dat je mat kunt zetten.

Materiaal winnen

Kan ik veilig een stuk slaan?

Zoek naar:

- | | | |
|----------------------------------|---|-------------------------------------|
| • een ongedekt stuk | → | Oplossing: sla het stuk |
| • een stuk met een hogere waarde | → | ruil voordelig |
| • een onvoldoende gedekt stuk | → | sla het tweevoudig aangevallen stuk |

Verdedigen

Je kunt ook zwaktes in je eigen stelling hebben. Verlies geen materiaal of laat je mat zetten.

Zoek naar:

- is er een stuk in gevaar?
- staat de koning schaak?
- dreigt er mat?
- dreigt er promotie?

Oplossing:

slaan, weggaan,
dekken, tussenplaatsen

Er zijn veel mogelijkheden, zie de voorbeelden verderop.

Vrijpion

Een bijzondere manier van materiaal winnen is het verzilveren van een vrijpion. Door promotie krijg je meer punten. Helpers kunnen het promotieveld beheersen of ervoor zorgen dat vijandelijke stukken dat veld niet meer controleren.

Voor de opgaven met **Mat bedenken**, **Routeplanners** en **Meerkeuzevragen**: zie de voorbeelden.

Controleren!

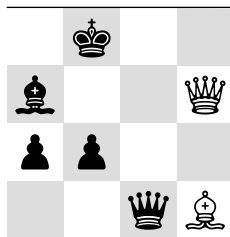
Heb je de oplossing gevonden? Heel goed, maar wel even kijken of het antwoord wel goed is. De vraag die je kunt stellen is afhankelijk van de opgave. Is het wel mat? Staat het stuk dat ik ga slaan echt ongedekt? Geef ik geen stuk weg?

Heb je een bladzijde af? Niet direct na laten kijken of zelf nakijken! Loop alle opgaven nog even na. Hoeveel opgaven heb je zeker goed? Over hoeveel opgaven twijfel je? Hoe beter je dat kunt inschatten des te meer leer je.

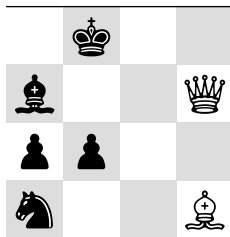
Mat in een en mat bedenken

Rekening houden met de tegenstander

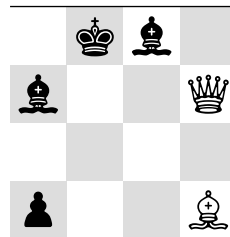
Geef niet zo maar schaak. Naar welke velden kan de koning nog? Houd rekening met mogelijke verdedigingen. Vermijd de fouten in de eerste vier voorbeelden (de zetten met een vraagteken).



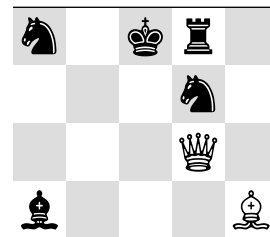
1. Df7#
1. Dh8+? Dg8
(tussenplaatsen)



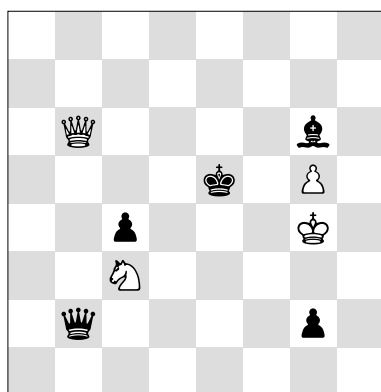
1. Dh8#
1. Df7+? Pxf7
(jager slaan)



1. Dh6#
1. Df5+? Kg7
(weggaan)



1. Dd6#
1. Df7+? Lxf7
1. De8+? Pxe8
1. Df6+? Pf7

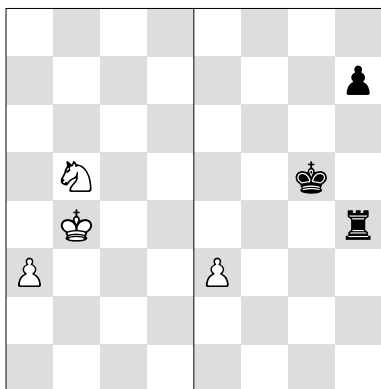


Jagen en bewaken

De zwarte koning heeft geen velden om naar toe te gaan. Een schaak is voldoende. Let erop dat de jager (hier de dame) ook bewaker is en dat een schaak geen vluchtvelden aan de koning geeft. Dus niet goed zijn 1. De3+ Kd6 en 1. Dc5+ Ke6.

Wel goed is **1. Df6#**. De zwarte koning kan niet naar d4 (röntgendekking door de dame).

Denk je in deze stelling nauwelijks na dan speel je 1. Dxb2?, geen mat, wel fout (1. ... g1D+).

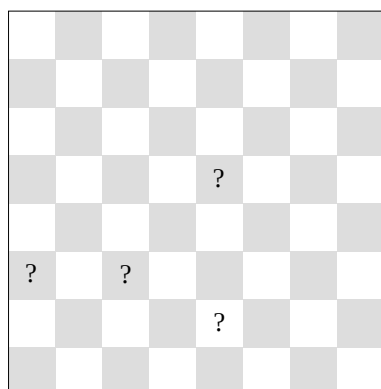


Mat bedenken met dame en paard

Links komen de zwarte dame en het paard, rechts de witte.

De dame neemt op paardsprongafstand van de koning de meeste velden af: 5 velden. De dame moet dus naar c2. Het paard geeft schaak op c6 en bewaakt dan ook het laatste vluchtveld a5.

Rechts gaat het paard vanaf g3 de velden f5 en h5 bewaken. De dame geeft schaak op g7 en bewaakt de velden f6, g6 en h6.



Waar staat elk stuk?

Waar komt de zwarte koning? Aan de rand valt af. Meer dan schaak met de dame vanaf c3 zit er niet in. Het meest logische is op c3. De witte stukken komen dan rond de koning te staan. De plaats van de dame is weer op paardsprongafstand van de koning: 5 velden zijn bewaakt. Dat is dus op e2. De looper moet dan schaak op e5 geven. De koning komt op a3 met de taak om b4 en b3 te bewaken.

Verder niet van belang, wel grappig: veld b2 is drie keer bewaakt.



Materiaal winnen

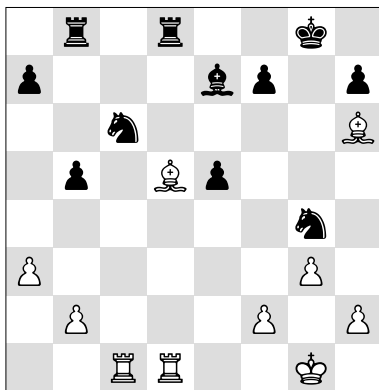
Kan ik materiaal winnen?

Je kunt materiaal winnen door:

- een ongedekt stuk te slaan
- een voordelige ruil
- een tweevoudige aanval

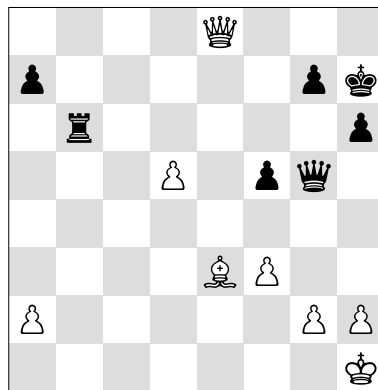
Zoek ongedekte stukken, stukken met een hogere waarde of onvoldoende gedekte stukken.

Enkele voorbeelden waarbij je kunt kiezen uit twee slagzetten. Waarop moet je letten?



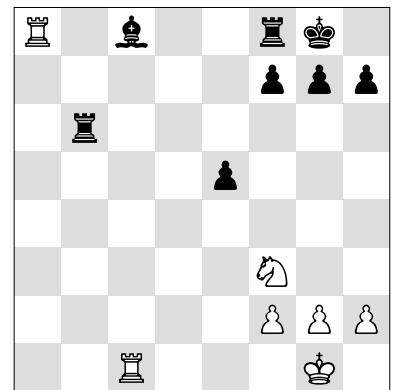
Slaan met taak

Wit kan op twee manieren Pc6 slaan. Kijk niet alleen naar je eigen mogelijkheden. Zwart dreigt ook een ongedekt stuk te slaan: 1. ... Pxd6. Dus 1. Txc6 is juist. De toren dekt de loper.



Voordelige ruil

Natuurlijk sla je liever de dame dan de toren. Helaas, na 1. Lxg5 is 1. ... Tb1+ wel heel vervelend. Na 1. Lxb6 is het schaak op de onderste rij niet erg: 1. ... Dc1+ 2. Lg1. Beter is 1. ... axb6.

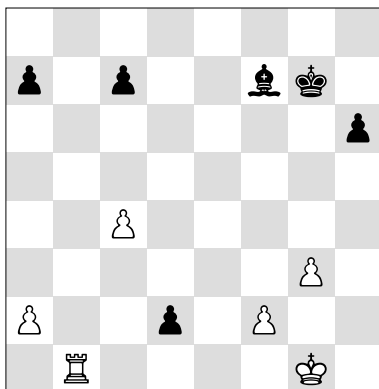


Tweevoudige aanval

Kijk je alleen naar de witte mogelijkheden dan is 1. Tcxc8 sterk. Zwart verliest dan ook een toren. Jammer dat zwart ook meespeelt 1 ... Tb1+. Wit moet tevreden zijn met stukwinst: 1. Taxc8.

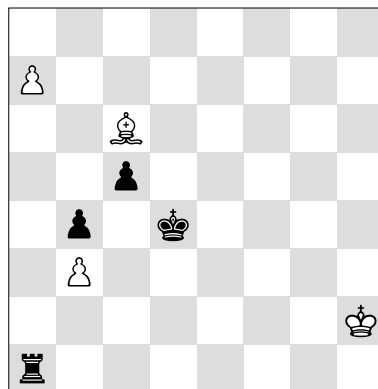
Vrijpion verzilveren

Je kunt materiaal winnen zonder te slaan! Pionnen kunnen promoveren en bij promotie tot dame win je in het gunstigste geval 8 punten. Alleen een dame slaan die ongedekt staat levert meer op.



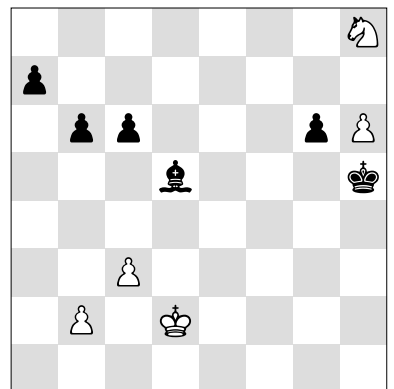
Promotieveld beheersen

Zwart kan niet direct promoveren maar na 1. ... Lh5 kan dat op de volgende zet. Zwart wint 4 punten.



Tussenplaatsen

Direct 1. a8D Txa8 2. Lxa8 wint 4 punten, maar na 1. La4 zal de winst op 8 punten uitkomen.



Veldruiming

Ook nu niet direct met de pion lopen: 1. h7 Kh6. Het paard staat in de weg dus 1. Pf7 Lxf7 2. h7.

Verdedigen

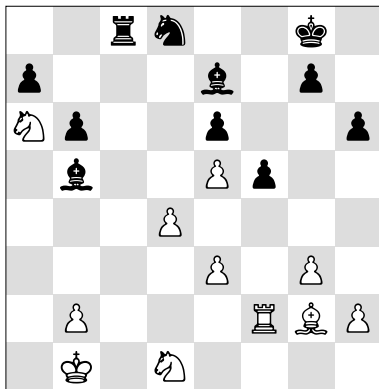
Verdedigen is misschien minder leuk dan aanvallen, maar wel belangrijk.

Zoek naar:

- is er een stuk in gevaar?
- staat de koning schaak?
- dreigt er mat?
- dreigt er promotie?

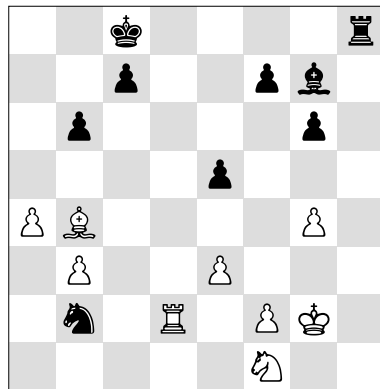
Oplossing:

slaan, weggaan,
dekken, tussenplaatsen



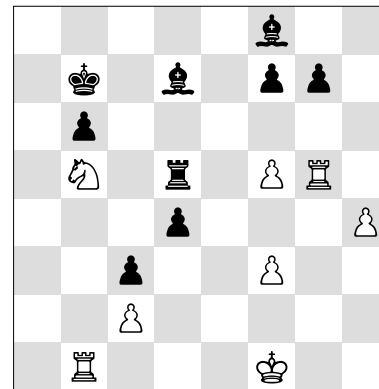
Dekken: röntgendekking

Het paard op a6 is in gevaar. Wit kan dekken met 1. Lb7; niet handig want 1. ... Pxb7 is een simpele weerlegging. Wel goed is de **röntgendekking** met 1. Lf1. De loper kan nu niet meteen naar a6 maar wel als zwart 1. ... Lxa6 speelt: 2. Lxa6. Dat is dan ook de bedoeling.

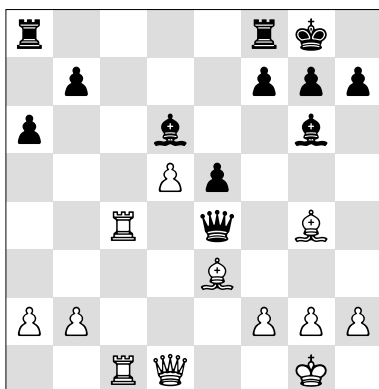


Dekken: baanruiming

Het paard op b2 staat aangevallen en kan niet spelen. Zwart kan dekken met zet 1. ... e4. Die pion dekt het paard niet zelf, maar de pion stond in de weg in de baan van de loper op g7. Met **baanruiming** lost zwart dit probleem op. Na 2. La3 Pd3 kan het paard naar een **gedekt** veld.

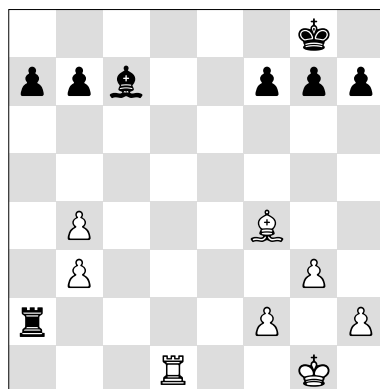


Het kan nog leuker! Weer is een wit paard in gevaar. Wit moet de hulpmiddelen uit de vorige diagrammen gebruiken, nu samen. Met 1. f6 maakt wit de 5^e rij leeg voor de toren en ineens staat Pb5 afdoende gedekt: 1. ... Lxb5+ 2. Txb5. Kortom: **baanruiming + röntgendekking**.



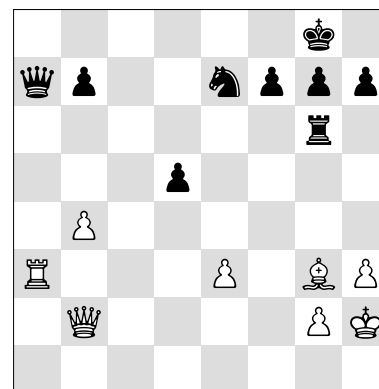
Weggaan naar gedekt veld

De zwarte dame is in gevaar. Zij kan alleen naar d3. Dat veld staat aangevallen door de witte dame maar Lg6 dekt de dame. De zwarte dame kan geslagen worden maar de ruil kost zwart geen punten.



Weggaan: taak behouden

Zwart kan de loper op c7 redden door op f4 te staan. De aanvaller bestaat niet meer, probleem opgelost. Helaas faalt dat op 2. Td8#. De loper moet dus 1. ... Lb6 spelen: veilig en d8 blijft gedekt.



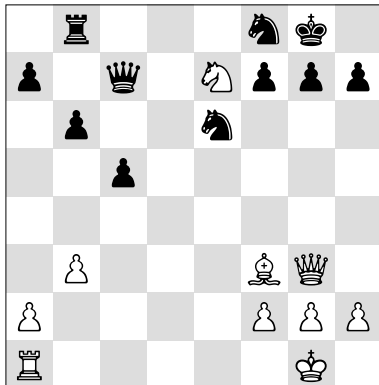
Tussenplaatsen

De aangevallen dame kan naar b6 maar dan speelt wit natuurlijk 2. Ta8+ met een snel mat. Gelukkig kan zwart het gevaar oplossen met 1. ... Ta6. Ga niet niet zonder nadenken met een aangevallen stuk weg!

Verdedigen

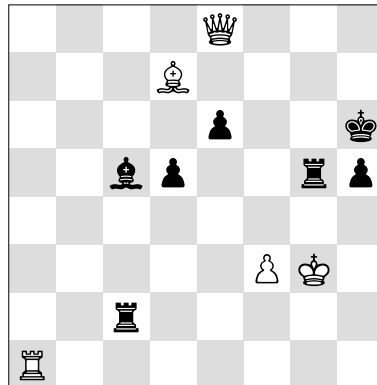
Schaak opheffen

Sta je schaak? Ga dan niet zo maar weg met de koning als het kan. Kijk welke mogelijkheden er zijn: slaan, weggaan of tussenplaatsen.



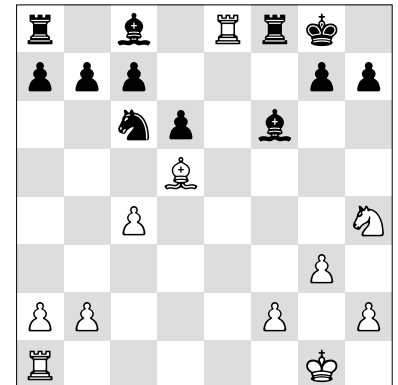
Pas op: materiaalverlies

Het paard geeft schaak en de dame kan het slaan. Dat ligt erg voor de hand maar is niet goed. Als zwart 1. ... Dxe7 speelt dan staat ineens de toren op b8 in: 2. Dxb8. Dus 1. ... **Kh8** is de zet.



Pas op: mat

Iets anders dan weggaan zit er niet in. Bekijk alle zetten en streep weg welke niet kan. 1. Kh4 Th2# is simpel. Kan de koning naar het midden? Nee: 1. Kf4 Tc4#. Dus 1. **Kh3** is de enige zet.

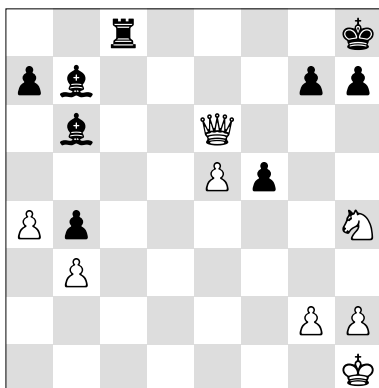


Materiaalverlies of mat?

Snel is duidelijk dat zwart na 1. ... Kh8 2. Txf8# mat staat. De enige andere legale zet is 1. ... **Le6**. Die zet kost materiaal maar dat is beter dan mat. Zwart houdt na 2. **Lxe6+ Kh8** materiaal meer.

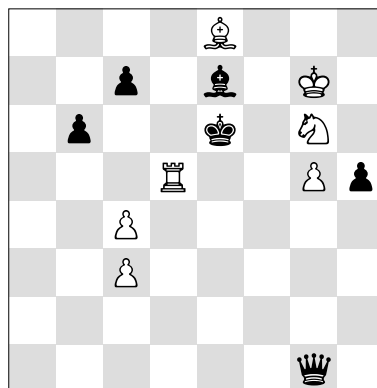
Verdedig tegen mat

De tegenstander dreigt mat. Je redt je met slaan, dekken, weggaan of tussenplaatsen.



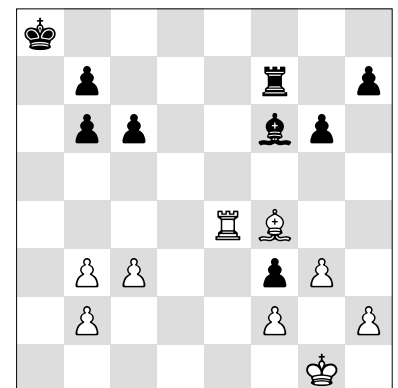
Weggaan

Zwart dreigt mat op c1. Zou wit meer materiaal hebben dan is een noodmaatregel als 1. Dxc8+ goed. Hier dus niet. Een vluchtveld voor de koning maken is voldoende: 1. **h3**. Een gaatje maken zeggen we ook wel.



Tussenplaatsen+weggaan

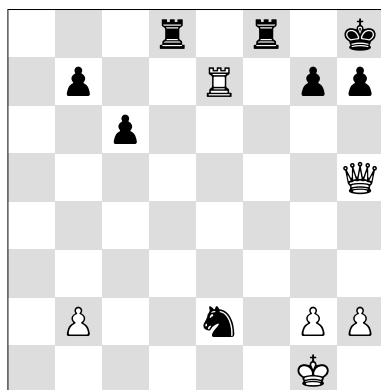
Wit dreigt op twee manieren mat: Ld7# en Lf7#. Voor de eerste zet is de toren op d5 nodig. Hij dekt d7. Zwart kan 1. ... **Ld6** spelen. Nu kan 2. Ld7+ niet meer en na 2. Lf7+ kan de koning veilig naar d7.



Dekken

Wit dreigt mat op a4. Geen zin heeft 1. ... Ka7. De koning krijgt geen nieuw vluchtveld. Veld a4 dekken met de b-pion is de eenvoudige oplossing: 1. ... **b5**.

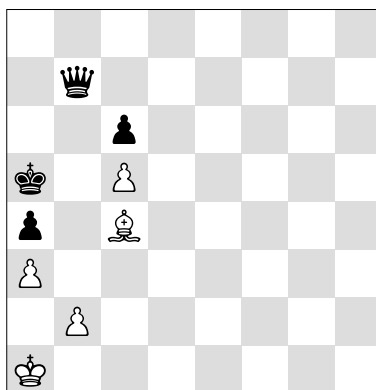
Andere opgaven



○ Kh1 ○ Dxe2 ○ Txe2

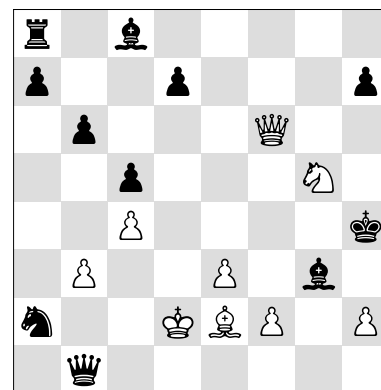
Kies de juiste zet en maak het rondje zwart. Geef aan waarom de andere zetten fout zijn.

1. Kh1? Tf1# of 1. ... Td1#;
1. Txe2? Tc1+



1. b4+ ____ #

Wat speel je na de zet onder het bord? Zwart staat bijna mat. Er zijn twee legale zetten: 1. ... Dxb4 (als je de 'en passant' regel niet meer kent) en de juiste zet **1. ... axb3**.

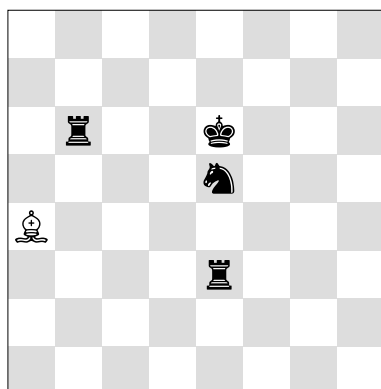


2x 3x 4x

Hoeveel keer mat in een zet? 3x is juist: **1. Dh6#**, **1. fxg3#** en **1. hxg3#**.

Na 1. Pf3+ heeft de koning ineens 3 zetten, waarvan 1. ... Kh3 de beste is.

Routeplanners



♙a4 – ____ – ____ – ____ +

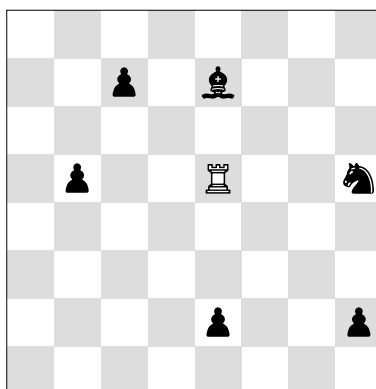
Geef schaak

Regels:

- » Alleen wit speelt.
- » Geef schaak in drie zetten.
- » Je mag niet geslagen worden.

Oplossing:

La4-c2-h7-g8+



♖e5 x ____ x ____ x ____ x ____

Sla alle zwarte stukken

Regels:

- » Alleen wit speelt.
- » Sla elke zet een stuk/pion.
- » Sla alleen ongedekte stukken. Sla veilig!

Oplossing:

Te5xb5xh5xh2xe2xe7xc7