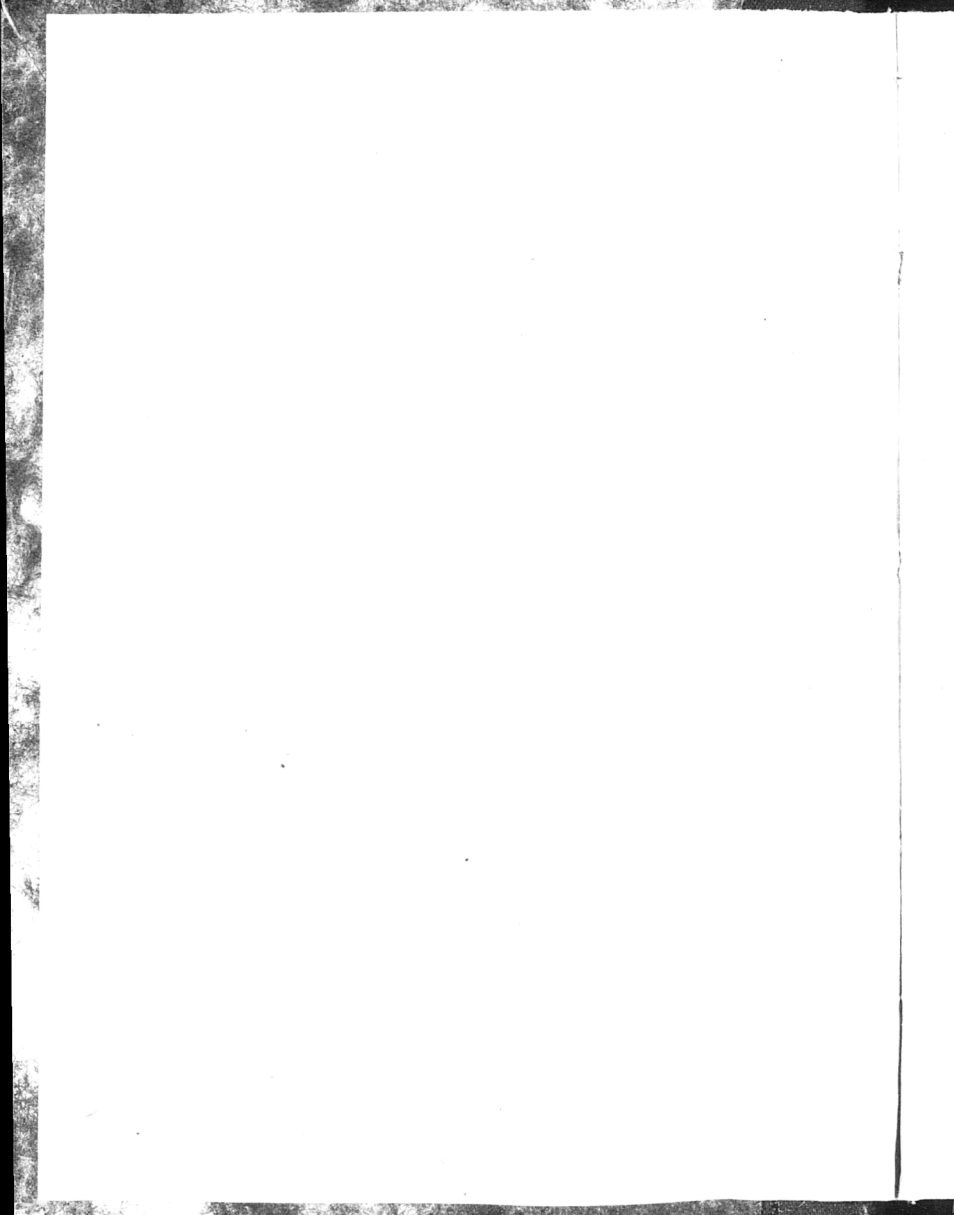
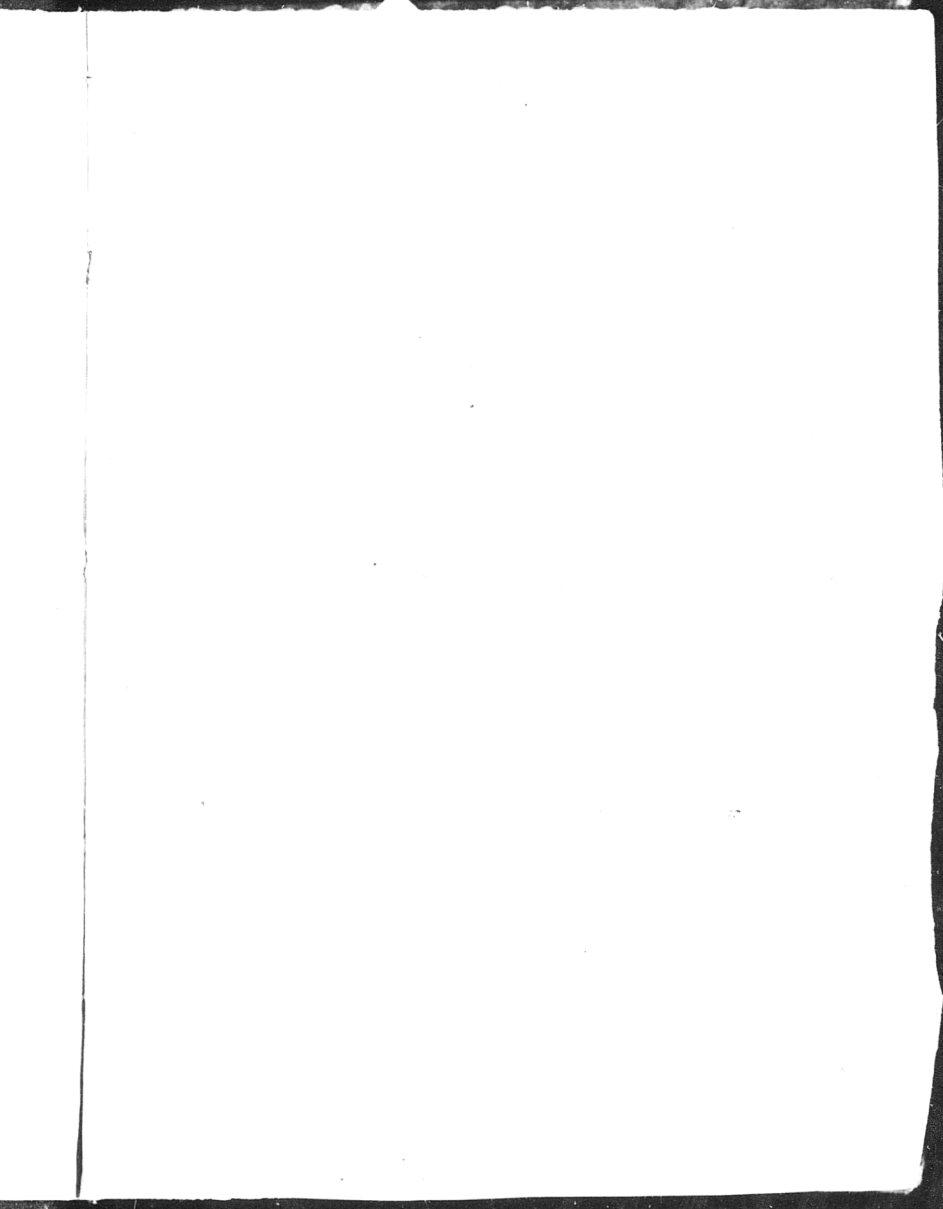


394

Vak 141







H E T
S C H A A K S P E L.



R. E. L.

VAK 741 No. 394

HANDLEIDING

TOT EEN

grondig onderrigt

IN HET

SCHAAKSPEL;

naar het Hoogduitsch.

van

A. J. T. FILDING.



Te GRONINGEN, bij

J. RÖMELINGH,

1821.

HANDLEIDING

TOT HET

Grondig onbestrict

IN HET

SCHAKKSPEL;

naar het Hooglandsch

van

A. T. EILDING.

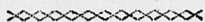


TE GROOTEN KROMEN, 24

A. B. O. N. I. N. G. H.

1821.

HET SCHAAKSPEL.



Dit aloud, thans bijna overal bekend, spel is een tijdverdrijf voor het verstand, voor het nadenkend overleg en der meest ingespannen opmerkzaamheid. Daar het Schaakspel niet even zoo van het geluk en het toeval, gelijk vele andere vervrolijkende spellen, maar veel meer van overlegde plannen des verstands afhangt, zoo wordt het voor menig een' een zure arbeid, terwijl het daarentegen voor menige anderen, die liefhebbers van zitten en aanhoudend nadenken zijn, een aangenaam genot voor den geest oplevert. In allen gevalle is het het fijnste, maar ook het moeilijkste van alle spellen; voor zulke lieden, wier dagelijksch beroep het vordert, om gestadig met het hoofd werkzaam te zijn, en die eene zittende levenswijze leiden, voornamelijk geleerden, schijnt het niet zoo eigenaardig tot uitspanning te dienen, als wel voor de zoodanigen, die bij hun dagelijksch werk meer ligchamelijke beweging en minder inspanning van geest hebben.

Men weet niets zekers van den eersten oorsprong van het Schaakspel. Wij willen ons hierover met de gewone overlevering vergenoegen, daar toch eene verdere uitbreiding van dit onzeker onderwerp den lezer niet van het minste nut zijn kan.

In een werk van Hyde: *de ludis orientaliis*, (over de spellen der oosterlingen,) vindt men, volgens de berigten van Arabische schrijvers, de uitvinding van het Schaakspel op de volgende wijze beschreven.

In de vijftiende eeuw behandelde een jonge koning in de Indiën, BEHUB genaamd, zijne onderdanen, op de allerdespotiekste wijze, zoo als dit altijd daár geschiedt, waar een volk, in dierlijke stomphed en onkunde verzonken, de hoogmoed en de toemelooze willekeur eens enkelen geduldig haren gang laat gaan, De dwingeland BEHUB dreef eindelijk zijne stoutheid en wreedheid zoo verre, dat een algemeene volksopstand dreigde uit te barsten. Om de gruwelen eener omwenteling voor te komen, vond een Bramin, NASSIR, het Schaakspel uit, ten einde hierdoor den dwingeland op eene zinnebeeldige

wij-

wijze te doen opmerken, hoe zwak en onmagtig een vorst, zonder de hulp en ondersteuning van zijn volk, is.

Het nieuwe spel werd bekend; en de koning, dien dit ter ooren kwam, deed den Bramin NASSIR bij zich komen, om het nieuwe spel van hem te leeren. De leeraar wist in zijn onderwijs, op eene zeer geschikte wijze, de meest treffende aanmerkingen over de kunst van goed te regeren, over de waarde der boeren, des volks, over de zwakheden van een' vorst zonder den bijstand zijner onderdanen, er bij te voegen, zoo dat de dwingeland de beteekenis van het spel erkende en billikte. Hij leerde nu zijne omstandigheden, zijne ware betrekkingen tot het volk beter inzien, en herstelde van nu af aan zijn onverstandig gedrag zoo verre, dat hij wederom de liefde des volks won, zonder welke een koning altijd een zeer armzalig schepsel blijft. Uit dankbaarheid verlangde hij, dat NASSIR deze of gene belooning, naar vrije keuze, van hem eischen zoude. Deze had hierop om zoo veel tarwe korrels, als er ontstaan zouden, wanneer voor de eerste ruit

van het Schaakbord eene korrel, voor de tweede 2, voor de derde vier, en zoo voor iedere der 64 ruiten dubbel zoo veel korrels, als voor de naastvoorgaande, gerekend werden. In deze geometrische progressen, geven de laatste gedeelten onzettend hooge getallen; maar nog veel hooger is de som van alle gedeelten, gelijk men zich door eene tamelijk gemakkelijke berekening weldra overtuigen kan.

De koning lachte om deze, gelijk het hem scheen, kleine, kinderachtige bede; doch NASSIR stond er op, dat hem de begeerde tarwekorrels overgegeven zouden worden. — Toen men echter naauwkeurig aan het rekenen ging, bevond men, tot 's konings verbazing, eene zoo ontzettende som, dat het volstrekt onmogelijk was, zoo veel tarwe bij elkander te brengen. Deze som bedraagt een getal van 18446744073709551615 tarwekorrels, zoo eene ontzettende menigte, dat dezelve op de gansche aarde, naar eene zeer matige berekening, in meer dan 70 jaren eerst verbouwd konde worden, namelijk, indien al het vaste land enkel tot de verbouwing van tarwe gebruikt

bruikt wierd; derhalve waarschijnlijk meer, dan de aarde sedert de schepping voortgebracht heeft.

De koning konde dus volstrekt niet aan zijn woord voldoen, en moest zijnen dank op eene andere wijze uitoefenen, zoo dat hij **NASSIR** tot aan zijnen dood met zijn vertrouwen en zijne vriendschap vereerde.

Volgens het berigt van den Arabischen schrijver **ASEPHAD**, heette de Indiaansche vorst **SCHERAN**, en de uitvinder van het Schaakspel **SESSA**.

Door de Arabieren en Perzianen is het Schaakspel naar de Westersche landen, voornamelijk naar Italië, overgebracht. Het woord *Schaak*, *Schach*, stamt uit de Perzische taal af, en beduidt *koning*.

Het Schaakspel heeft zich, onder alle spelen, het verste, zelfs bijna onder alle volkeren der aarde, uitgebreid.

Men heeft er verscheidene soorten van; doch wij zullen hier alleen het gewone of oude Schaakspel, hetwelk op een vierkant bord van 64 ruiten met 16 stukken gespeeld wordt, beschrijven. Behalve dit, heeft men

nog eenige andere soorten, als: het nieuwe of groote Schaakspel, hetwelk op een bord van 96 ruiten met 24 stukken, waaronder 4 couriers, gespeeld wordt; in het dorp *Stroepke* heet dit het Courierspel: — het Welsche Schaakspel; dit is het meest gewone, gelijk het ook bij ons gespeeld wordt, enz.

Het Schaakspel stelt eenen oorlog in het klein voor; twee kleine vijandelijke legers van hout of ivoor, het eene zwart, het andere wit, staan tegen elkander over in slagorde. Elk leger heeft zijnen koning, zijne bevelhebbers, infanterij en kavallerij; ieder tracht den vijandelijken koning gevangen te nemen. Deze verwacht in zijnen houten toestand, gelijk dit in de werkelijke wereld dikwijls plaats heeft, zonder eigene zelfstandigheid, alles van zijnen krijgs-minister, dat is, van den speler, die de stukken manoeuvreren laat.

Van het Schaakbord.

Dit gelijkt, zoo als men hiernevens zien kan, naar een gewoon Dambord met 64 ruiten, namelijk: 32 witte en 32 zwarte. Om verder de plaatsing der stukken en derzelve gan-

gangen, bij het spelen, te kunnen aanduiden, zijn hier de 64 ruiten genommerd. De zwarte ruiten, b. v. 2, 4, 6, enz., zijn door gefigureerde ruiten aangewezen, de witte ruiten wit gelaten.

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	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64

Van de Stukken (Figuren).

Men heeft tot het Schaakspel 32 stukken noodig: 16 witte voor den eenen en 16 zwarte (of anders gekleurde) voor den anderen speler. De witte stukken willen wij doór groote Latijnsche, de zwarte door groote Duitsche letters aanduiden. De stukken van ieder speler zijn:

De Koning, K. wit, **K.** zwart.

De Koningin of Dame, D. wit, **D.** zwart.

Twee Loopers, L. wit, **L.** zwart.

Twee Paarden, P. wit, **P.** zwart.

Twee Torens, T. wit, **T.** zwart.

Acht Boeren, B. wit, **B.** zwart.

Om een stuk in het algemeen, zonder dat het eigenlijk tot de zwarte of de witte armee behoort, in zijne kwaliteit aan te duiden, zullen wij, waar dit onderscheid niet in aanmerking komt, de gewone drukletters gebruiken.

De beide spelers plaatsen het Schaakbord zoo, dat ieder eene witte ruit in den hoek aan de regter zijde heeft.

De eerste plaatsing der stukken is, bij het begin van een spel, volgens de nommers in het hiervoor afgebeeld Schaakbord, deze:

In de ruiten van den eenen speler, van 1 tot 16, staan de stukken der eene armee, namelijk:

op 1 en 8 twee Torens of Kasteelen, (T.T.)

op 2 en 7 twee Paarden, (P.P.)

op 3 en 6 twee Loopers, (L.L.)

op 4 de Koningin of Dame, (D.)

op 5 de Koning, (K.)

Deze 8 stukken heeten in het algemeen ook de officieren,

op 9 tot 16 staan 8 Boeren, (B.)

Op de twee tegen over staande rijen der ruiten, van 49 tot 64, staan de witte stukken in dezelfde orde, namelijk:

op 49 tot 56 acht Boeren, (B.)

op 57 en 64 twee Torens, (T.T.)

op 58 en 63 twee Paarden, (P.P.)

op 59 en 62 twee Loopers, (L.L.)

op 60 de witte Dame, (D.)

op 61 de witte Koning, (K.)

De vorm of gedaante der figuren is willekeurig en de meest gebruikelijke is genoeg bekend. De beide armeeën moeten door eene verschillende kleur (gewoonlijk wit en zwart) en door eene onderscheidene gedaante

te der figuren (schoon dit niet algemeen gedaan wordt, en ook niet volstrekt noodzakelijk is,) van elkander onderscheiden zijn.

Zelfs in de benaming der enkele stukken hebben menige afwijkingen plaats, waarvan wij, ter besparing der ruimte, ook wijl het verder onnoodig is, slechts eenige weinige hier zullen opnoemen.

De koningin of dame heet ook wel veldheer, wijl dit stuk werkelijk de meeste magt in het geheele spel heeft.

De loopers heeten bij de Engelschen, zonderling genoeg, bisschoppen (*bishops*), bij de Franschen zelfs *narren* (*fous*), hofnarren, daarom, wijl, volgens de schrandere uitlegging van MARINIÈRE, de eerste uitvinders van het Schaakspel niet gewild hebben, dat de hofnarren zich van de vorsten zouden verwijderen. Die naam van nar (*fou*) past daarom thans niet meer, wijl men aan de vorstelijke hoven geene wijze narren meer vindt, die iemand ongestraft de waarheid zeggen kunnen. Zeer dikwijls noemt men de loopers ook raadsheeren.

Van

*Van den gang en de waarde der
stukken.*

De *koning* is de gewichtigste persoon. Het doel van het spel strekt zich daar henen uit, om den koning van de andere partij *mat* te maken, dat is, hem zoo in het naauw te brengen, dat hij zich door zijne stukken niet meer beschermen kan, maar zich overgeven moet. Den vijandelijken koning *Schaak* bieden, heet derhalve, een zijner stukken zoo te plaatsen, dat het, ingevolge den aan hetzelfde geoorloofden gang of loop, dien koning slagen konde. Kan deze den geboden *Schaak* niet zelf uitwijken, of door een zijner stukken afleiden, zoo is hij *Schaak mat*, en het spel van hem, dien deze gevangene koning behoort, is verloren. De gang van den koning is langzaam en deftig; hij mag in eens slechts ééne schrede verder gaan, namelijk van de eene ruit tot de naaste, echter naar alle zijden, regt uit, zijdelings, voorwaarts en terug. Op deze wijze mag hij elk stuk, dat naast hem staat, in alle stellingen nemen, indien hij zich zelve daardoor niet aan een ander vijandelijk stuk blootstelt.

Hij

Hij heeft derhalve 8 slaagpunten; doch hij durft slechts dan slagen, wanneer deze punten gedekt zijn, dat is, wanneer hij door dit slagen niet in *Schaak* van een vijandelijk stuk komt. De koning mag nooit in *Schaak* komen of daarin blijven; want in dit geval is hij *mat* en het spel verloren.

Met elk ander stuk mag men een vijandelijk stuk slagen, ook dan, wanneer men het slagende daarbij verliezen zoude. Staat de koning niet op eene der middelste ruiten, maar op eene zijderuit, b. v. op 61, zoo heeft hij slechts 5, op 64 slechts 3 punten, om op te gaan, of te slagen; in zulke stellingen kan hij, zoo als men begrijpen kan, het ligst *mat* gezet worden.

De *koningin* of *dame* is de werkzaamste der stukken. Deze gaat in alle wendingen voorwaarts, terug en zijwaarts, en niet enkel eene schrede verder, maar over eene geheele rij van ruiten voort, zoo verre dezelve open is en zoo verre het in zulk eene rij den speler gevalt; ook mag dezelve in zulke richtingen ieder vijandelijk stuk, dat haar in den weg staat, nemen, wanneer zij wil.

De beide *Loopers*, welke ter zijde van den koning en de koningin staan, bewijzen, door hunnen gang, gewigtige diensten. Zij gaan blood zijdewaarts of overhoeks diagonaal, edoch in alle rigtingen en zoo vele schreden in eens, als de schuinsche diagonaallijn open is. In deze rigting durven zij alle hen ontmoetende vijandelijke stukken wegnemen. De *looper*, die in het begin op eene witte ruit staat, blijft daarop; gelijk de *looper*, die op eene zwarte ruit staat, ook op zwart blijft, ingevolge den hem eigendommelijken schuinschen gang.

De *paarden*, welke de kavallerij uitmaken, en daarom ook gewoonlijk door paardenkoppopen kenbaar zijn, noemt men ook *springers*, wijl zij over andere stukken henen springen kunnen. Zij hebben eenen geheel bijzonderen loop. Het *paard* gaat, namelijk, altijd 3 schreden voort, en wel 2 regtuit en dan 1 schuins, of omgekeerd; deze loop staat de paarden vrij naar alle rigtingen, voorwaarts en terug. Het springt derhalve bij afwisseling van eene witte ruit op eene zwarte en omgekeerd. Staat het b. v. in het midden op 36, zoo heeft het 8 punten, om

te gaan of te slagen, namelijk: 21, 30, 46, 53, 51, 42, 26, 19.

Staat het op 63, zoo heeft het slechts drie punten: 46, 48 en 53, enz. De paarden zijn, behalve de boeren, de eenigste stukken, waarmede men het spel beginnen kan. Het paard kan b. v. van 63 na 46 of 48 overspringen, al zijn ook 54 en 55 door stukken bezet. Dit is bij ons de gewone loop der paarden: bij eenige oostersche volkeren, mogt het paard alleen dan van 63 op 46 overspringen, wanneer de ruit 54 of 55 vrij was.

De *torens* (*kasteelen*), welke op de vier hoeken van het Schaakbord staan, hebben eenen gang, regt tegen over van dien der *loopers*. Zij gaan, namelijk, niet schuins, maar regt uit, voorwaarts, terug, zijdewaarts, links of rechts. Over zulk eene lijn kan een *toren* zoo verre voortrukken, als de rij open is, en mag alle stukken nemen, die hem op dezen weg ontmoeten. Ingevolge dezen gang, zijn de *torens* de gewichtigste stukken naast de *dame*, welke den gang der *loopers* en der *torens* in zich vereenigt.

De gang der gemeene *soldaten* of *boeren*
(fr.

(fr. *pions*), die ter verdediging, tot aanvallen en teruggrijpen der officieren, onder eene goede aanvoering, van veel nut zijn, is zeer eenvoudig. Een *boer* gaat regtuit slechts eene schrede voorwaarts, b. v. van 43 op 35, maar niet terug of zijdewaarts, noch schuins, noch dwars. Doch het veld, waarop hij voortrukken wil, moet onbezet zijn. Staat b. v. een *boer* op 43, en op 35 een stuk van de eigene of vijandelijke armee, zoo kan hij niet eerder op 55 voortrukken, dan na dat deze ruit ontruimd is. Intusschen heeft hierbij de volgende uitzondering plaats.

Wanneer een *boer* nog op zijne eerste standplaats staat, namelijk: op de ruiten 9 tot 16, of tegenover op 49 tot 56, zoo heeft hij de keus, om slechts eene, of ook om twee schreden voort te rukken, b. v. van 51 op 43 of ook 35. Intusschen mag hij in dit geval eenen vijandelijken *boer* niet voorbij trekken, of, duidelijker gezegd, hij mag wel voorbij trekken, maar dan hangt het van de partij af, of hij den zet gelden laten, of den *boer* op de eerste schrede te-

rug

rug dringen en hem daar slagen wil. Staat b. v. een B. op 51, en een **B.** op 56, en B. gaat op 55, zoo kan **B.** dezen zet gelden laten, maar B. ook terug dringen op 43 en hem daar slagen. Wij moeten hierbij wel opmerken, dat een *boer* het eenigste stuk is, hetwelk onderscheidene gangen in het voortrukken en in het slagen heeft. Bij het voortrukken gaat een *boer* slechts regtuit voorwaarts, daarentegen slaat hij in eene schuinsche of dwarse rigting; b. v. een *boer* op 51 kan slechts die stukken slagen, welke op 42 en 44 staan, hij kan echter slechts op 43 of 35 voortrukken; gevolgelijk heeft hij twee slaagpunten, doch niet meer dan ééne rigting in het voortrukken regtuit voorwaarts. Wanneer een *boer*, van zijne eerste standplaats af, tot op de eerste rij der vijandelijke ruiten doorgedrongen is, b. v. een B. op de ruiten 1 tot 8, of een **B.** op de ruiten 57 tot 64, zoo wordt zulk een boer tot officier bevorderd: dat is, de speler neemt den boer van het bord en zet daarvoor in deszelfs plaats een' officier, dien hij verkiest, en die hem ontbreekt; gewoonlijk de koningin of dame.

In-

Intusschen kan het somtijds voordeeliger zijn , dat men , in plaats van de reeds ontbrekende koningin , liever eenen geringeren officier , b. v. een *paard* , opzet , namelijk , wanneer de vijandelijke koning zoo staat , dat hij door het paard beter aangegrepen en *schaakmat* gezet worden kan. Dit is de hier te lande aangenomen regel. Elders handelt men ook zoo , dat men den boer slechts tot dien officier maken mag , op wiens lijn hij doorgedrongen is. Bij voorb. wanneer een B. op 6 komt , dan kan de speler daarvoor slechts den *looper* opzetten , en zoo hij zijnen zwarten *looper* nog heeft , een' *toren* of een *paard* ; de *koningin* echter dan alleen , wanneer hem geen ander officier ontbreekt , of wanneer de B. op 4 of 5 te staan komt. Dergelijke plaatselijke afwijkingen zijn er meer. Zoo wordt bij voorb. in Parijs ook met verscheidene koninginnen gespeeld ; dat is , als een speler een' of twee boeren op de ruit der koningin brengt , zoo kan hij dezelve tot koninginnen maken , al heeft hij zijne eigene ook nog.

Zeldzamer heeft het geval plaats , dat een speler , die al zijne officieren nog heeft , met

B

een'

een' zijner boeren op de ruit der dame komt; in dit geval echter, of ook, wanneer hem juist zulk een officier ontbreekt, waartoe hij den boer niet maken kan, b. v. als een **B.** op eene witte ruit van de dame komt en den speler slechts de zwarte looper ontbreekt, zoo rust de **F.** zoo lang, tot dat de speler een' officier verliest, die voor den **B.** gezet worden kan. Hij kan intusschen van de partij geslagen en moet derhalve verdedigd worden. Na het verlies van een' officier, moet de speler echter terstond denzelfden in de plaats van den boer stellen, en mag het niet eerst afwachten, dat hij zijne koningin verliest, om die in plaats van den boer te stellen. Neemt de speler den verloren officier niet voor den boer, zoo blijft deze altijd boer, hetwelk den speler geoorloofd en somtijds ook voordeeliger is. Dezelfde keus blijft hem, wanneer een zijner boeren eerst na het verlies zijner meeste officieren op de ruit der dame geraakt. Maar nooit mag hij hem als boer staan laten, en eerst na verscheidene zetten daarvoor een' officier plaatsen.

Van

*Van het Slagen, Slagbieden en
Roqueren.*

Van de plaatsing der stukken van beide spelers in het begin, als een paar vijandelijke armeeën, hebben wij hiervoor reeds gesproken, als mede van den eigendommelijken gang van ieder stuk.

Ieder speler laat voor en na zijne stukken tegen de vijandelijke oprukken. De spelers zetten bij afwisseling elke reis slechts een stuk te gelijk. Gewoonlijk, doch niet altijd, begint men daarmede, dat men den boer voor den koning twee schreden voortzet, b. v. van 53 op 37. Daardoor wordt te gelijk aan de koningin en een' looper de weg geopend. De overige zetten zijn onbepaald. Ieder speler rigt zich naar den laatsten zet van de partij, of hij maakt voor zich een eigen plan en volgt dit, om den vijandelijken koning *mat* te zetten. Om dit doel te bereiken, tracht men zijne eigene stukken te behouden en die van de partij te nemen, waardoor dezelve verzwakt wordt.

In het schaakspel zet men het stuk, hetwelk een vijandelijk stuk slaagt of neemt,

op de plaats van hetzelfde; dit is anders in het Damspel, waar de slagende steen den genomen wordende overspringt.

De koning komt op die wijze in *schaak*, wanneer hij van een vijandelijk stuk geslagen worden kan. Doch het vijandelijk stuk mag de koning niet zijn, wijl de eene koning den anderen geen *schaak* bieden kan, zonder zelf in *schaak* te staan, hetwelk niet wezen mag.

Zoodra een speler *schaak* biedt, zoo moet hij dit uitdrukkelijk door het woord: *schaak!* berigten. Gewoonlijk wordt ook *schaak de koningin of dame* aangekondigd; doch deze laatste regel hangt van de willekeur der spelers af.

Een speler, wiens koning *schaak* geboden wordt, mag niet eerder een' anderen zet doen, dan na dat hij zijnen koning weder van *schaak* verlost heeft. Dit kan op verschillende wijzen geschieden:

1. Door het slagen van het schaakbiedend stuk,
 - a. Met den koning zelven; hetwelk intusschen alleen dan geschieden mag,

mag, wanneer het schaakbiedend stuk niet gedekt is, dat is, geen ander stuk in den rug heeft;

- b. Met een ander stuk.
2. Door het tusschen zetten van een ander stuk tusschen het schaakbiedend stuk en den bedreigden koning;
 3. Door den koning van zijne plaats te zetten.

Kan de koning op geene der voorschrevene wijzen bevrijd worden, zoo is hij verloren, gevangen, of, volgens de gewone uitdrukking, *schaakmat*, en het spel van hem, dien deze koning behoort, is verloren.

Een schrijver, SELENUS genaamd, geeft verschillende benamingen aan het *schaakmat*. Wordt een koning door de vijandelijke dame *schaakmat*, zoo moet dit *loffelijk* heeten; door een' looper *adelijk*; door een paard *eerlijk*; door een' toren *bevallig*; door een' hoer *schimpend*; eindelijk door een ontdekt schaak *allerwaardigst*. Doch deze zotte onderscheidingen kan men gevoelig achter wege laten.

Een voorbeeld moge hier tot opheldering dienen:

Plaatsing van K. (den witten koning)
op 38, B, op 20, 21.

Plaatsing van **K**. (den zwarten koning)
op 5, **P**. op 2.

De witte B. gaat van 20 op 12 en biedt schaak; hier kan de **K**. schaak ontgaan, hetzij dat hij met zijn **P**. den schaakbiedenden B. op 12 slaagt, of dat de **K**. van 5 op 4, of 6, of 13 voortrukt; stond op 21 geen B., die den op 12 schaakbiedenden B. dekt, zoo kon de speler dezen B. ook met den **K**. zelveu slagen. Werd echter den **K**. op 5 door een' L. op 26 schaak geboden, zoo behoefde de **K**. niet uit de slaglinie van den L. op 4, of 13, enz. te gaan; maar de speler konde het *schaak* ook dekken, indien hij zijn **P**. van 2 op 12 deed voortrukken.

Eene andere wijze, om een bedreigd wordenden koning te redden, is het zoogenaamde *roqueren*. — Men late allcen staan:

Dit bestaat hierin, dat men b. v. den K. van zijne eerste plaats 61 met twee schreden rechts of links naar 63 of 59 verplaatst en een' T. (toren) voorbij hem van 64 of van 57 op 60 zet.

Het

Het *roqueren* is echter alleen onder deze bedingen geoorloofd :

1. Wanneer tusschen den koning en den toren geen stuk staat, zoo mag men regts of lings *roqueren*.
2. Wanneer noch de koning, noch de toren, waarmede men *roqueren* wil, hunne plaatsen reeds verlaten gehad hebben. Daarom bemoeit zich ieder speler, om zijnen koning en zijne torens zoo lang als mogelijk op hunne plaatsen te houden.
3. Om te *roqueren*, mag de K. niet over eene ruit gaan, waar hij in schaak komen konde; b. v. indien op 35 een vijandelijke L. stond, de ruiten 44 en 53 echter vrij waren, zoo mogt de K. niet regts *roqueren*, wijl hij hierbij de door den L. bestrekene ruit 62 voorbij moest. Daarentegen mag een toren bij het *roqueren* wel over eene ruit gaan, waarop hij geslagen konde worden.
4. Wanneer den koning *schaak* geboden wordt, zoo mag hij niet *roqueren*, om zich te redden. Het

Het *roqueren*, waarbij de koning, tegen zijn' gewonen gang, twee schreden op eenmaal verplaatst wordt, is waarschijnlijk eene later ingevoerde manier, waardoor verscheidene betrekkingen van het spel geopend worden, en het spel zelf spoediger gaat, daar de anders veel langer ledig en stil staande torens hierdoor in beweging komen.

Men bedient zich dan van het *roqueren*, wanneer een koning op zijne eerste standplaats zeer bedreigd wordt, terwijl de partij zijne hoofdmagt op denzelfven rigt, en het voornemen heeft, om hem *schaakmat* te maken. Een bekwaam speler, die dit plan van de partij ontdekt, verhoedt den verderen gevaarlijken stand van zijnen koning en laat hem *roqueren*. Met dezen spoedig veranderden stand des konings, moet de partij van plan veranderen.

Men *roqueert* natuurlijk naar dien kant, rechts of links, waar de bedreigde koning het veiligst is. Meestentijd plaatst men hem achter drie boeren, die men tot dit einde op hunne eerste ruiten tracht te behouden

De speler, die den vijandelijken koning
vangt

vangt of *schaakmat* maakt, heeft het spel gewonnen en het is hierdoor geëindigd. — Doch een spel kan ook op de volgende wijzen geëindigd worden :

1. Wanneer het spel door geene partij gewonnen kan worden, of, naar de gewone uitdrukking, *remi* wordt. Het spel kan *remi* worden, wanneer beide spelers bijna alle stukken verloren hebben, en beide bijna geheel verlaten zijn, of de nog slechts van een paard of een' looper ondersteunde koningen elkander niet meer *mat* zetten kunnen.
2. Ook daardoor kan het spel *remi* worden, als een koning, zonder in *schaak* te komen, geen' zet meer kan doen, en ook geene zijner overige stukken meer verzet kunnen worden. Dan is hij niet *mat*, maar *pat* (*echec suffoqué*), en de partij heeft het spel slechts half gewonnen.

Voorbeeld hiervan :

Plaatsing : **K.** op 8 , **L.** op 7 ,
B. op 19 en 17 .
————— **K.** op 47 , **T.** op 4 , **B.** op
25 , 22 , 25 , 27 .

B 5

Moet

Moet nu de zwarte zetten, dan is hij *pat*, wijl hij noch den *kt.*, noch een ander stuk verzetten kan, om het *schaak* te vermijden.

Op vele plaatsen, b. v. in Engeland, wordt zoo gespeeld, dat die geen het spel wint, die den koning der partij *pat* maakt. Bij ons wordt zulk een spel als slechts half gewonnen aangemerkt, en slechts de helft der tusschen de partijen bepaalde som betaald.

Somwijlen, doch te onregt, wordt ook bepaald, dat het spel *remi* is, als de koning geheel ontbloot (*roi depouillé*) is.

Wetten van het Schaakspel.

Van de plaatsing en den loop der stukken hebben wij nu reeds het noodige gezegd. Buiten dien gelden nog de volgende wetten, die gedeeltelijk op den aard van het spel en de algemeene overeenkomst, gedeeltelijk ook slechts plaatselijk zijn, en naar willekeur van de spelers zelve aangenomen worden:

1. Het Schaakbord wordt zoo geplaatst, dat ieder speler eene witte ruit in den hoek aan de regter hand heeft, gelijk men uit de hier voorgaande afbeelding zien kan. Staat het bord of een stuk
in

in het begin niet regt, zoo is het spel onregt en men begint van nieuws, indien men de fout voor den derden of vierden zet ontdekt; bemerkt men echter deze dwaling later, zoo is het spel geldend en wordt voortgezet.

2. Een stuk, dat eens aangeraakt is, moet gespeeld worden.
3. Een stuk, dat eens verzet is geworden, is gespeeld en mag niet weder terug gezet worden, behalve, wanneer men er de hand nog niet afgetrokken heeft; in dit geval mag men den zet wel terug nemen; doch het eenmaal aangeraakte stuk moet dan op eene andere plaats gezet worden.
4. Niet meer dan een stuk mag te gelijk verzet worden, uitgenomen bij het hiervoor vermelde *roqueren* van den koning met den toren.
5. Een boer mag twee schreden vooruit rukken, doch niet voorbij eenen vijandelijken boer.
6. Is een koning zoo in het naauw gedreven, dat hij zelf geen' zet meer doen kan,

kan, zonder *mat* te worden, en kunnen de overige stukken ook niet meer verzet worden, zonder geslagen te worden, zoo is hij niet *schaakmat*, maar slechts *schaakpat*, en het spel is maar half verloren, gelijk hiervoor gezegd is.

7. Zet de partij den koning *schaak*, zonder dit aan te kondigen, zoo behoeft de bedreigde speler daar geen acht op te geven, of behoeft zijnen koning niet van de bedreigde plaats te verzetten, indien hij het voordeeler vindt, hiermede te wachten, tot dat het *schaak den koning!* aangekondigd wordt; hij kan derhalve den koning in *schaak* staan laten en een' anderen zet doen.
3. Kondigt de partij *schaak* aan, zonder het werkelijk te doen, en wordt de ander speler daardoor verleid, om den koning of een ander stuk aan te raken, zoo is het hem geoorloofd, dezen zet terug te nemen, zoo lang de partij geen' anderen zet gedaan heeft.

9. Maakt de partij den koning *schaakmat*, zonder dit te zeggen, zoo is dit een blind *schaakmat* en het spel is, even als bij het *pat*, slechts half gewonnen.
10. Wanneer een stuk verkeerd verzet wordt, zoo moet de partij een' anderen zet verlangen, voor hij een' nieuwen zet doet. Heeft deze echter reeds gezet, zoo blijven beide zetten staan. Het hangt altijd van de partij af, of hij een' verkeerden zet wil laten gelden of niet.
11. Zet een speler een stuk verder, dan het wettig geoorloofd is, zoo hangt het van den wil der partij af, of hij deze fout verschoonen wil of niet.
12. Kan men den koning der partij gestadig *schaak* bieden, zoo moet dezelfde het spel als onbeslist (*remi*) erkennen.
13. Heeft men een stuk aangeraakt, 't welk men niet verzetten kan, zonder zich in *schaak* te brengen, zoo moet men den koning verzetten. Kan men echter

ter den koning niet verzetten, zoo wordt daarmede de begane fout uitgewischt.

Meer andere wetten op dit spel hangen bloot van de overeenkomst der spelers af.

Wil men om geld spelen, zoo vereenigt men zich vooraf ten aanzien dezer wetten.

Een derde, die als aanschouwer zit, mag, zonder verlof der beide spelers, zich niet in het spel mengen, en den een' of anderen raad of hulp bewijzen, hetzij door woorden of wenken.

Regelen bij het Schaakspel.

Men zoude eene bijna ontelbare menigte van regelen kunnen opgeven; doch zij zijn voor aanvangers van weinig nut, daar men bij het Schaakspel, even gelijk bij andere spelen, de regte handelwijze door oefening, door waarneming en zelfs door schade en verlies het zekerste leert. In het bijzonder moet men aanvangers het spelen met meesters in de kunst, namelijk met sterke partijen, aanbevelen, wijl zij van dezen de regelen, om goed te spelen, bij eenige opmerkzaamheid, het spoedigst en zekerst leeren kunnen.

Re-

Regelen, zoo als deze :

« Wacht u voor een bedekt schaak ! »

« Wacht u, dat niet uw' koning en uwe dame tegelijk door een' geringeren officier *schaak* geboden worde ! »

« Wacht u voor eene gaffel ! dat is : dat niet tegelijk twee uwer officieren door eenen gedekten boer aangeval- len worden ; »

en meer dergelijke, zoo als men die in boeken over het Schaken aantreft, zijn voor aanvangs van geen nut, en geoefende spelers kennen dezelve door ondervinding. Die door een bedekt schaak, enz. reeds verliezen geleden heeft, heeft daardoor meer tot zijne schade geleerd, dan door eene tienmaal langere aanwijzing in boeken.

Heeft een aanvanger echter reeds eenige oefening verkregen, zoo kunnen hem eenige zulker regelen, uit de ondervinding van bekwaame spelers getrokken, enig nut verschaffen. Het zal daarom niet overtollig zijn, hier ten minste de meest hoofdzakelijke dezer regelen in het kort aan te voeren.

1. Het is nuttig, om het spel met den
boer

boer voor den koning, voor de koningin, ook wel met de boeren voor de loopers, te openen. De geringere officieren, de paarden en loopers, volgen ter dekking na. Eer men op zulk eene wijze het spel geopend heeft, is ieder aanval te verwerpen. Want gebruikt men hiertoe officieren, zoo worden zij ligtelijk door boeren terug gedreven, waardoor men het voortrukken der partij te hulp komt. Men moet daarom in het begin de officieren niet eerder spelen, dan de gemeenen. In het begin komt alles op eene goede oefening, eene goede dekking der eerst verzette stukken, en op de in zekerheid stelling van den koning aan. Van hier kan het dikwijls nuttig zijn, om spoedig, na gedane opening, te *roqueren*.

2. Gedurende de opening van het spel, volgt men een zeker plan en rigt zich bij het zetten der stukken daarnaar. Dit plan moet men standvastig opvolgen, en zich door kleine bijkomende

voordeelen daarin niet storen laten. Ontdekt de partij het plan en verijdt hetzelve, zoo moet men een ander plan, gelijk de stelling der stukken het vereischt, ontwerpen en opvolgen. Tot een goed plan behoort, dat de partij hetzelve niet ontdekken kan. De hoofdzakelijke kunst van het Schaakspel bestaat in goed ontworpen plannen en in gelijkvormige en regelmatige zetten; deze kunst laat zich echter niet anders, dan door eene lange praktische oefening leeren. Het is niet genoeg, dat men de zetten zijner eigene stukken wel berekent, men moet ook de zetten vooruit gissen kunnen, die de partij, volgens de meeste waarschijnlijkheid, doen kan.

3. Men trachte zijn plan voor de partij bedekt te houden, hetwelk voornamelijk daardoor bereikt wordt:

a. Dat men het plan op de hulp der geringere stukken bouwt, en de voornamere, bijzonder de Koningin en de Torens, daar buiten houdt.

b. Dat men de stukken, die tot den aanval bestemd zijn, achter onverschillige stukken plaatst.

Een bekwaam speler offert gaarne stukken op, indien dit tot uitvoering van zijn plan, en om de partij op een' dwaalweg te leiden, dienen kan; door vrijwillige opofferingen versterkt hij de valsche verwachtingen van de partij tot op den laatsten oogenblik, waarin hij hem overrompelt en *mat* maakt. Hij houdt zijn plan geheim, zoo lang het nog verijdeld worden kan; zoodra dit echter niet meer geschieden kan, speelt hij met openbaar geweld.

4. Eer men een vijandelijk stuk slagen wil, moet men vooraf wel bedenken, of dit zonder eigene schade geschieden kan, dan of de partij hetzelfde met oogmerk verliezen wil. Men kan zelfs de Koningin van de partij nemen en daardoor somtijds *mat* worden. Kan men een zijner stukken niet meer reddend, zoo tracht men dit verlies door een' zet te herstellen, waardoor men een vijandelijk stuk wint. Stukken van gelijke waarde, zonder bijzonder oogmerk, tegen elkander op te offeren, is geheel nutteloos en strijdt met den geest van

van het Schaakspel; zoo iets doen slechts onervarene aanvangsers. Daarentegen geeft men gaarne iets goeds tegen iets slechts, b. v. de Koningin tegen een' Boer, als dezelve aan de matmaking hinderlijk is, of in de vijandelijke operatiën juist de hoofdrol speelt; zulk een Boer is dan meer waardig, dan de beste Officier, die gebrekkelijk dekt, of een ledig aanschouwer is.

5. Men moet den vijandelijken Koning geen *Schaak* bieden, zoo men daarbij geen ander voordeel ten oogmerk heeft. Kan de partij het *Schaak* biedend stuk terstond weder terug slagen, zoo verliest men zelf een' zet, en bevordert het voortrukken van de partij daarmede.

6. Men trachte zijne stukken altijd te dekken. Staat een gedekt stuk tegen een vijandelijk dubbel gedekt, zoo moet men zijn eigen dubbel of meervoudig trachten te dekken. Men dekke de beste stukken met geringere, doch niet omgekeerd. C 2 7

7. Men bereide zich vroegtijdig tot het *roqueren*; doch men late het de partij niet bemerken, naar welke zijde dit geschieden zal. Daardoor geraakt hij in onzekerheid, waarheen hij zijne hoofdmagt rigten zal. Deze rigting wachte men eerst af, en roquere dan naar de tegen over gestelde zijde van den aanval. Heeft de partij geroqueerd, zoo late men zijne Boeren aan die zijde voorwaarts rukken en, van Officieren ondersteund, de drie vijandelijke voor den Koning staande Boeren aangrijpen. De regel, om de drie Boeren voor den geroqueerden Koning niet te doen oprukken, is niet altijd toepasselijk; want dikwijls wordt bloot door dit oprukken de Koning gered en de dekking der Boeren sterker, indien een derzelve eene schrede vooruit heeft.
8. Men moet zijne stukken niet te dicht nevens elkander ophoopen, wijl daardoor derzelve vrije beweging gehinderd wordt; daarentegen trachte men de partij te doen ophoopen; gewoonlijk

lijk gelukt dit, wanneer hij zijne Officieren te vroeg speelt, die dan door de vijandelijke Boeren terug gedrongen en zoo in de engte gedreven worden. Wanneer zich aan de eene zijde de stukken te zeer ophoopen, zoo geeft men liever lastige stukken, door ruiling, tegen gelijke stukken weg.

9. Algemeen moet men bij het Schaakspel den volgenden regel van gewigt in acht nemen: Men gewenne zich, het doel van elken zet van ieder stuk op het geheel te berekenen, vóór dat men een stuk aanraakt, en zette niet eerder, dan na dat men daarmede een zeker doel denkt te kunnen bereiken. De volgende voorbeelden van spellen zullen voor den aanvanger nuttige wenken geven in de kunst, om het Schaakspel geschikt en naar gemaakte plannen te spelen.

Voorbeelden voor gewone Spellen.

Wanneer een aanvanger de eerste plaatsing en den eigendommelijken gang der stukken naauw-

keurig kent, zoo kan het onderrigtend voor hem zijn, en hij zal het wezen van het Schaakspel zoo veel te beter kennen leeren, indien hij de hier gegevene voorbeelden op een Schaakbord uitvoert.

Aanduiding bij deze Spellen.

De aanduiding van de Nommers der 64 ruiten schijnt de doelmatigste en kortste; in plaats van : een Boer voor den Koning, enz., kan men zeggen : de Boer 55, enz.

De Schaak aan den Koning wordt aangeduid door het teeken +

De Schaak aan de Koningin wordt aangeduid door het teeken ×

De Schaak aan den Koning en de Koningin door + ×

De dubbele Schaak, dat is, van twee stukken te gelijk door ++

Het slagen bij een' zet door :

Het geraken van een' Boer tot Dame zal aangeduid worden door gewone letters, b. v. wanneer eene Koningin genomen wordt door D; wanneer een Paard genomen wordt door P, enz.

Wan-

Wanneer door het voortrukken van een' Boer dezelve tot Dame wordt en dan de Koning of de Koningin tegelijk in Schaak komt, zoo zal dit door de bijvoeging van + × aangeduid worden.

1.

Wit.	Zwart.
1 van 53 naar 37	van 13 naar 29
2 — 63 — 46	— 2 — 19
3 — 62 — 35	— 6 — 27
4 — 51 — 43	— 4 — 13
5 roqueert	— 12 — 20
6 — 52 — 36	— 27 — 16
7 — 59 — 31 ×	— 14 — 22
8 — 31 — 40	— 15 — 31
9 — 46 — 31 :	— 22 — 31 :
10 — 60 — 32 +	— 5 — 12
11 — 40 — 31 : ×	— 13 — 15
12 — 35 — 21 +	— 12 — 21 :
13 — 32 — 5 +	— 7 — 13
14 — 36 — 28 +	mat.

2.

Zwart.			Wit.		
1	van 13	naar 29	— 53	— 37	
2	— 7	— 22	— 58	— 43	
5	— 6	— 27	— 62	— 55	
4	roqueert		— 63	— 46	
5	— 6	— 5	roqueert		
6	— 11	— 19	— 60	— 53	
7	— 12	— 28	— 57	— 28:	
8	— 29	— 57	— 46	— 31	
9	— 19	— 28:	— 43	— 28	
10	— 22	— 28:	— 53	— 32	
11	— 28	— 22	— 32	— 14:+	
12	— 7	— 8	— 14	— 7+	
13	— 22	— 7:	— 51	— 14+	
mat,					

3.

Wit.			Zwart.		
1	van 53	naar 37	— 13	— 29	
2	— 63	— 46	— 2	— 19	
3	— 62	— 55	— 6	— 27	
4	roqueert		— 7	— 13	
5	— 46	— 51	roqueert		
6	— 60	— 32	— 16	— 24	

7	van	35	naar	14 :	+	—	6	—	14 :
8	—	52	—	14 :	+	—	7	—	8
9	—	14	—	52		—	4	—	6
10	—	31	—	14	+	—	8	—	16
11	—	14	—	29 :		—	19	—	29 :
12	—	32	—	29 :		—	12	—	20 X
13	—	29	—	43		—	3	—	21
14	—	52	—	36		—	27	—	18
15	—	54	—	38		—	11	—	27 :
16	—	38	—	30		—	27	—	36 : X
17	—	43	—	44		—	21	—	14
18	—	30	—	22		—	15	—	22 :
19	—	62	—	22 :		—	13	—	23
20	—	59	—	24 :	X	—	6	—	24 :
21	—	22	—	14 :	+	—	16	—	7
22	—	14	—	50		—	23	—	29 X
23	—	44	—	42	+	—	7	—	16
24	—	53	—	52		—	54	—	52 :
25	—	42	—	48	+	—	16	—	15
26	—	48	—	47	+	—	20	—	23
27	—	30	—	31		—	36	—	44 +
28	—	63	—	64		—	18	—	54 X
29	—	31	—	23 :	+	—	15	—	14
30	—	57	—	62		—	44	—	51 :
31	—	23	—	15	+	—	14	—	6

32	van	15	naar	7	+	—	6	—	14
33	—	47	—	23	+	—	14	—	13
34	—	7	—	15	+	—	13	—	4
35	—	23	—	22		—	4	—	3 of 5
36	—	22	—	15	of 6				mat.

Het derde hier opgegeven spel geeft een voorbeeld van dat geval, dat beide spelers verkeerde zetten doen, en van hier, dat spellen van die soort onder min geoefende spelers dikwijls voorkomen. Daarentegen zijn in het eerste en tweede spel de zetten zoo berekend, bijzonder van den speler met de witte stukken, dat dezelve het spel bijna op geen' korteren weg kan winnen, en de partij het verlies, door andere zetten, bezwaarlijk langer ophouden kan.

Meer voorbeelden van die soort te geven, schijnt ons overtollig, daar de werkelijke oefening hiervan meer nut doet, dan elk schriftelijk onderrigt. Doch een aanvanger zal wel doen, de gegevene voorbeelden door te spelen, ten einde zich voorloopig een regt begrip van de wezenlijke inrigting te verschaffen; en dan zal de oefening het overige doen.

In het algemeen hebben de eerste zetten weinig te beduiden, en er is ook niet veel verandering in, zoo als men uit de hier voor gegevene voorbeelden ziet. Van tijd tot tijd echter nemen de partijen hunne plannen, de standplaatsen worden ingewikkelder, de zamentrekkingen fijner en meer beslissende; en van daar, dat ook de voorzigtigheid en opmerkzaamheid der spelers zich trapswijze vermeerderen moeten. Voor zoodanigen, welke in het Schaakspel reeds eenigzins gevorderd zijn, mogen hier nog eenige voorbeelden van opmerkenswaardige en onderrigtende uitgangen des spels volgen.

1.

Standplaats der Stukken.

K 6, T 60, 62, P 46, B 37.

H 21, D 33, C 10, 25, P 19, 24, B 17,
18, 29.

Wit,

Zwart.

1 van 46 naar 31 +	— 25 — 31
2 — 26 — 22 +	— 21 — 22
3 — 16 — 20 +	mat.

2.

Standplaats.

K 64, D 14, T 12, B 19, 28, 55, 48.

⊠ 3, ⊞ 6, 8, ⊡ 29.

Wit.

1 van 12 naar 4 +

2 — 14 — 10 +

Zwart.

— 6 — 4 :

mat.

3.

Standplaats.

K 63, D 45, T 60, P 28, L 52, B 26,
55, 46, 53.

⊠ 1, ⊞ 43, ⊞ 3, 16, ⊡ 59, ⊡ 50, ⊡
9, 10, 15, 24, 38.

Wit.

1 van 45 naar 9 +

2 — 60 — 57 +

3 — 52 — 53 +

4 — 38 — 11 +

5 — 57 — 1 +

6 — 1 — 4 +

7 — 4 — 5 +

8 — 5 — 13 +

9 — 29 — 18 +

Zwart.

— 1 — 9

— 9 — 2

— 3 — 11

— 2 — 3

— 5 — 12

— 12 — 21

— 21 — 12

— 12 — 3

mat.

4.

Standplaats.

K 30, D 43, T 3, P 29, B 46.

♠ 28, ♣ 53, ♠ 33, ♣ 20.

Wit.

1 van 43 naar 27 +

2 — 3 — 4 +

Zwart.

— 20 — 27 :

mat.

5.

Standplaats.

K 63, D 11, L 55, P 13, 28, B 20, 25,
29, 34.

♠ 1, ♣ 47, L 10, P 12, 14, B 9, 18,
27, 46.

Wit

1 van 11 naar 5 +

2 — 28 — 11 +

3 — 13 — 19 +

4 — 25 — 17 +

5 — 34 — 26 +

Zwart.

— 10 — 5 :

— 1 — 2

— 2 — 10

— 10 — 19 :

mat.

Gambespellen.

De bijzondere wijze dezer spellen bestaat
daarin, dat de eene speler dadelijk bij de eer-
ste

ste zetten een' Boer of een' Officier weg geeft, om daardoor andere voordeelen in de plaatsing, in zetten, enz. te winnen. Door het gambespelen moet het spel belangrijker en spoediger beslist worden. Onder twee even bekwame spelers zal gewoonlijk de game gevende verliezen; doch de partij heeft ook de grootste opmerkzaamheid noodig, wijl de kleinste achteloosheid hem veel nadeel doen kan. Voorbeelden hiervan zijn:

1.

Wit.	Zwart.
1 van 53 naar 37	— 15 — 29
2 — 62 — 35	— 6 — 27
3 — 35 — 14: +	— 5 — 14:
4 — 60 — 32 +	— 14 — 21
5 — 63 — 46	— 4 — 22
6 — 52 — 56	— 27 — 36:
7 — 46 — 36: +	— 29 — 36:
8 — 32 — 28 +	— 21 — 15
9 — 59 — 51 + X	verliest de Koningin en derhalve hier het spel.

2.

	Wit.		Zwart.
1	van 53	naar 37	— 15 — 29
2	— 54	— 38	— 29 — 38:
3	— 63	— 46	— 15 — 31
4	— 62	— 35	— 6 — 15
5	— 52	— 36	— 12 — 20
6	— 38	— 43	— 11 — 19
7	— 56	— 40	— 16 — 24
8	— 40	— 31:	— 24 — 31:
9	— 64	— 3:	— 15 — 8:
10	— 46	— 31:	— 20 — 28
11	— 60	— 32	— 4 — 22
12	— 37	— 29 ×	— 22 — 15
13	— 29	— 21	— 7 — 22 ×
14	— 21	— 14 +	— 5 — 6
15	— 59	— 38:	— 22 — 32:
16	— 38	— 20 +	mat.

Ofschoon na het verlies der Koningin het spel niet noodwendig verloren gaat, integendeel hij, die de Koningin verloren heeft, het spel zelfs nog winnen kan, zoo is toch in het spel 1 hiertoe geen uitzigt, en de witten kunnen alleen door eene beslissende meerderheid

van

van de partij, of door groote feilen, het spel verliezen.

Eenige bijzondere wijzen van het Spel.

Daaronder verstaan wij hier zoodanige, enkel op overeenkomst berustende, spellen, waarbij een speler, gewoonlijk de witte, die den meesten tijd de overhand op zijne partij heeft, zich verbindt, om, onder vastgestelde bepalingen, zijne partij b. v. enkel met een zeker stuk mat te maken, en daardoor het spel te winnen, doch tegenovergesteld hetzelfde te verliezen. Voorbeelden :

1.

De witte verbindt zich, zijne partij met den derden zet mat te maken.

Standplaats.

K 21, T 29 — ♠ 5.

Wit.

Zwart.

1	van 29 naar 53	—	5	—	4
2	— 53 — 51	—	4	—	5
3	— 51 — 5+		mat		

2.

De witte wil zijne 3 stukken het een na het an-

andere zetten en zijne partij met den derden zet mat maken.

Standplaats.

L 29, T 28, 30.

— ♠ 13.

Wit.

Zwart.

1 van 30 naar 38

— 13 — 5

2 — 29 — 22

— 5 — 6

3 — 28 — 4 +

mat.

5.

De witte wil de partij met den tienden zet mat maken, zonder zijnen Koning te verzetten, en terwijl hij slechts een' zet met den Toren doet.

Standplaats.

K 17, T 16, P 36.

— ♠ 5

Wit.

Zwart.

1 van 36 naar 19

— 5 — 6

2 — 19 — 13

— 6 — 5

3 — 13 — 23

— 5 — 4

4 — 23 — 6

— 4 — 5

5 — 6 — 12

— 5 — 4

6 — 12 — 22

— 4 — 3

D

7

7 van 22 naar 5	— 3 — 2
3 — 5 — 11	— 4 — 3
9 — 11 — 21	— 3 — 2
10 — 16 — 8 +	mat.

4.

De witte wil zijne partij met den vierden zet mat maken, onder bepaling, dat beide elkander met elken zet Schaak bieden.

Standplaats.

K 21, D 18, L 60, P 42, B 49, 50.

♠ 44, ♡ 47, ♣ 46, ♢ 28, ♤ 27, 52.

Wit.

Zwart.

1 van 42 naar 27 : +	— 44 — 35 +
2 — 60 — 42 +	— 46 — 42 : +
3 — 49 — 42 : +	— 47 — 42 : +
4 — 18 — 42 : +	mat.

5.

De witte wil zijne partij door eenen aangeduiden Boer (*pion marqué* of *coiffe*) mat maken, b. v. met den vijfden zet, door den Boer 29, welke evenwel geslagen mag worden.

Stand-

Standplaats.

K 21, P 17, 27, B 13, 20, 22, 29.

♠ 5, ♣ 3, 8, ♠ 57, ♢ 45.

Wit.

1 van 17 naar 11 +

2 — 20 — 12 +

3 — 26 — 20 +

4 — 29 — 18 :

5 — 18 — 12 +

Zwart.

— 3 — 11

— 11 — 12 :

— 12 — 20 :

— 57 — 22 :

mat.

6.

Men wil een, door de plaatsing en sterkte der partij, onvermijdelijk *mat* ontgaan, zoodat men *pat* wordt. B. v.

Standplaats.

K 57, T 54, B 49, 41, 44.

♠ 17, ♣ 53, ♢ 41, 43, 36.

Hier schijnt de zwarte, welke eene ♣ tegen een' T heeft, de partij in sterkte te overtreffen; doch deze kan, zonder een' verkeerden zet, niet *mat*, maar *pat* worden: want

Zwart.

van 53 naar 60 +

— 60 — 51 :

Wit.

— 54 — 58

D 2

zoo

zoo maakt de witte daardoor *remis*, dat hij zijn' T onophoudelijk schaak biedend voor den **H** plaatst. De zwarte kan dezen schaak niet ontwijken, en neemt hij den T, zoo is de witte *pat*.

7.

De witte wil het spel verliezen, zoo hij de partij niet noodigt, hem met en in een bepaald getal van zetten mat te maken (*mat qui perd gagne*). B. v.

In drie zetten met den Looper.

Standplaats.

K 61, **D** 37, **T** 57, **P** 45, 51, **B** 52, 56.
H 54, **L** 3, **B** 39, 48.

Wit.

Zwart.

1 van 45 naar 59, + — 3 — 59:

2 — 31 — 48: + — 48 — 55:

mat.

Deze voorbeelden van ongewone opgaven van het schaakspel, welke als spelingen des verstands aan te merken zijn, mogen hier voldoende zijn. Geoefende spelers kunnen tot afwisseling en tijdverdrijf ligtelijk nog veler-

lei

lei andere voorbeelden en opgaven bedenken.

Daarentegen willen wij kortelijk nog eenige andere spelen, die met de gewone hiervoor nader beschrevene schaakspelen eenige gelijkheid hebben, historisch gedenken.

Het oude of kleine Schaakspel.

Dit spel, hetwelk tegenwoordig volstrekt niet meer gespeeld wordt, werd voorheen op een bord van 64 ruiten en met 16 figuren gespeeld, even gelijk het gewone schaakspel.

De Koningin gaat hier slechts eene schrede verder, even zoo elk der Loopers. Daardoor verliest het spel aan levendigheid en belangrijkheid, en het gewone schaakspel verdient daarom oneindig meer den voorrang.

Het Siamsche of Chinesche Schaakspel.

Van hetzelfde gewaagt *La Loubere*, in de Beschrijving zijner reis (1667), zoo, gelijk hij het in China spelen zag. Het komt met het gewone schaakspel daarin overeen, dat het op een bord van 64 ruiten en met 16 figuren aan elke zijde gespeeld wordt; het onderscheidt er zich echter van daardoor, dat de figuren niet midden op de ruiten, maar op der-

zelve hoeken geplaatst worden, namelijk op de ruiten, waar dezelve verticaal en horizontaal doorgesneden zijn.

Daar dit spel bij ons geheel niet in gebruik is, en in belangrijkheid verre bij het gewone achteruit blijft, zoo zoude eene verdere beschrijving van hetzelfde voor onze lezers zeer overtollig zijn.

Het Perzische Schaakspel,

Zoo als men het in de Indiën pleegt te spelen.

Ook dit geschiedt, zoo als gewoonlijk, op een bord van 64 ruiten en 46 figuren aan elke zijde.

De Koning wordt, zoo als gewoonlijk, geplaatst en verzet. In plaats van de Koningin, is hier een Grootvizier. Met dezen moet men het spel openen, terwijl men denzelfden met den voor hem staanden Boer te gelijk eene schrede voorwaarts zet. Vervolgens heeft hij den gang onzer Loopers voorwaarts en terug; maar altijd slechts eene ruit verder.

Daarop aan de beide zijden twee Olfanten, welke altijd in eene diagonale rigting

twee schreden verder gaan, zelfs over de hen in den weg staanden heen, behalve over den Koning.

Verder aan de beide zijden twee Paarden, met den bij ons gebruikelijken gang.

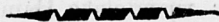
Eindelijk in de hoeken twee Strijdwagens, met den gewonen gang der Torens.

In de tweede rei staan aan elke zijde acht Boeren, met den gewonen gang; doch met het eenigste onderscheid, dat dezelve niet van hunne eerste plaatsen twee schreden te gelijk mogen verzet worden. Komt een derzelve op de ruit der vijandelijke Dame, zoo wordt hij Vizier, namelijk, als deze reeds verloren is.

De Koning kan noch *roqueren* noch *pat* gezet worden. Anders heeft het Perzische schaakspel de grootste gelijkheid met het bij ons gebruikelijke.

Eenige andere soorten van schaakspelen, als: het Courierspel, het Hinduschaakspel, het Schaakspel tusschen vier spelers, enz., waarvan eenige schrijvers zeer breedvoerig handelen, zonder eenig ander oogmerk, dan om geleerde aanmerkingen te maken, gaan wij voorbedachtelijk met stilzwijgen voorbij, daar
toch

toch eigenlijk het gewone schaakspel alleen eenige wezenlijke waarde voor de lezers van dit kleine geschrift heeft. Daarom is ook dit slechts uitvoeriger beschreven geworden; doch ook daarbij konden alleen de hoofdzakelijke wetten en wijzen aangewezen worden, en de oefening alleen kan hier, gelijk in vele andere kunsten, eerst den regten meester vormen.



B
1.
2.
3.
4
5
6
7
8

Bij den Uitgever dezès is gedrukt en
te bekomen :

1. *S. F. Hermbstädt*, Raadgever voor den Burger en Landman, bevattende een aantal voorschriften, op de ondervinding gegrond, voor het Huishoudelijk gebruik in het algemeen, als ook voor Kunsten, Handwerken en Landbouw, in het bijzonder, 2 deelen in gr. 8vo. - - - f 3—0—0
2. *J. Bigland*, Brieven over de beoeffening en het gebruik der aéloude en hedendaagsche Geschiedenis, behelzende aanmerkingen en bedenkingen over de oorzaken en gevolgen van die gebeurtenissen, welken aanmerkelijke veranderingen hebben te weeg gebragt, in de gesteldheid der waereld en den algemeenèn zedelijken toestand van het menschedom. Uit het Engelsch vertaald. 2 deelen in gr. 8vo - - - f 2—10—0
3. Gedichten van *Vrouwe C. F. van Raesfelt*, geb. van *Stijzama*, gr. 8vo . f 1—4—0
4. Eerstelingen van *B. A. W.* gr. 8vo - 0—15—0
5. Bloemenknopjes van onbekenden iahoud, of eerste Dichtkundige Proeven van *C. groot* 8vo. f 1—10—0
6. *Vindicat atque Polit.* Mengelingen door de Groninger Studenten. gr. 8vo f 2—4—0
7. *Mr. T. Haakma Tresling*, Verhandeling over het Regt van Beklemming. gr. 8vo f 1—5—0
8. *C. A. Härter*, Verhandeling over de afschaffing van den Eed bij de Geregtèn. Uit het Hoogduitsch vertaald en met eenige aanmerkingen voorzien door *Mr. S. Gratama*. gr. 8vo. - - - f 0—15—0

- 9. *S. Gratama*, Beschouwing van de huislijke slavernij bij de Romeinen. gr. 8vo f 0—6—0
- 10. *J. Muider*, Redevoering over de verdiensten van *P. Camper* Uit het Latijn vertaald door *G. H. Wachter*, Pz. gr. 8vo f 1—5—0
- 11. *P. Driessen*, Natuur- en Scheikundige waarnemingen. Eerste stuk. gr. 8vo f 1—5—0
- 12. Geneeskundige Prijs-Verhandelingen, de eene van wijlen *S. Tresling*, Med. Doct. te Groningen; behelzende de beschrijving der Zenuw Koorts, welke gedurende de jaren 1808 en 1809 te Peize geheerst heeft. — De andere van *A. Numan*, Med. Doct. op het Hogezaand; bevattende waarnemingen omtrent den Persloop, welke in den nazomer van het jaar 1810 in de Kiel heeft plaats gehad. Bekroond en uitgegeven door de Commissie van geneeskundig onderzoek en toezigt in het Departement van de Westers-Eems. gr. 8vo. - f 1—10—0
- 13. Handleiding tot de geneezing der inwendige ziekten met de Recepten, uitgegeven door het opperste Collegie der Geneeskunde te Berlin. gr. 8vo - f 1—5—0
- 14. *C. W. Hufeland*, waarnemingen omtrent de Zenuw-koorts en derzelve complicatiën, naar het Hoogduitsch door *A. Numan*, met eene voorrede van *E. J. Thomassen à Thuesink*. gr. 8vo - - f 1—10—0
- 15. Handelingen van het Geneeskundig Genootschap *Servandis Civibus*, 16 delen 20 stukken. gr. 8vo - - f 11—0—0
- 16. *D. van Gesscher*, Beginselen der algemeene oefenende Heelkunde. gr. 8vo f 1—16—0
- 17. *J. G. Marezoll*, over de bestemming van den Kerkelijken Redenaar. Uit het Hoogduitsch ver-

18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.

- vertaald, en met een aanprijzende Voorrede van *L. Tinga*. gr. 8vo - f 1—4—0
18. *J. J. F. Schmid*, kort Begrip der Christelijke Kerkgeschiedenis voor Volk en Jeugd, vervolgd tot op den tegenwoordigen tijd door *A. Ypey*, derde, vermeerde en verbeterde Uitgave, 2 del. gr. 8vo - f 4—6—0
19. *J. Leland*, Beschouwing van de voornaamste schrift. der Deïsten, 3 d. gr. 8vo. 3—15—0
20. *J. M. Sailer*, Christelijke Voorstellen over de vereeniging van den Mensch met God. gr. 8vo - - - f 0—16—0
21. *J. H. B. Draeseke*, Geloof, Liefde en Hoop. Een Handboek voor jonge Vrienden en Vriendinnen van Jezus. Uit het Hoogduitsch naar de derde en vermeerderde uitgave vertaald, en met ophelderende en het gebruik bevorderende aanmerkingen vergezeld, door *C. van Epen*. gr. 8vo - - - f 2—4—0
22. *J. H. B. Draeseke*, rigt zich ons leven naar onze vrijheid, of naar eene hoogere bestemming? — Drie Leerredenen. Uit het Hoogduitsch vertaald door *C. van Epen* f 0—16—0
23. Reglementen vervaardigd door het Nationaal Sijnode der Nederlandsche Hervormde Kerk, en goedgekeurd door Zijne Majesteit den Koning, den 30 Julij 1816 f 2—4—0
Vervolg op idem - - - f 0—14—0
24. *J. M. Sailer*, Op welk eene wijze behooven Aankomelingen op de Hooge school hunne Akademische Studie interigten? — Twee voordrachten voor oude en jonge Studenten. Uit het Hoogduitsch met eene voorrede van *H. Muntinghe* - - - f 0—8—0
25. *R. Rodenburg*, Verhandeling over de Assijrische, Babijlonische, Medische en Perzische

- sche Rijken; dienende ter nadere ophel-
 dering der latere geschiedenissen van Israël en
 Juda f 1—16—0
26. Schets der oude Aardrijkekunde, een Leer-
 en Handboek f 1—16—0
27. *L. Bos*, Antiquitates Graecae, cum Obser-
 vationes ademit *Mr. J. F. Leisnerus* f 2—4—0
28. *Q. Horatius Flaccus*, Editio nova et correc-
 tior. gr. 12vo. f 0—16—0
29. *Virgilius Maro*, Bucolica, Georgica, et
 Aeneis. Editio nova et correctior. groot
 12vo f 0—16—0
30. *Corneii Nepotis*, Vitae excellentium Impe-
 ratorum, ad optimas editiones collatae. Cu-
 ravi *S. W. Schippers*. gr. 12vo f 0—10—0
 Idem best drukpapier 0—14—0
31. *Phaedri* Fabularum, curavit *S. W. Schip-
 pers*. gr. 12vo f 0—8—0
 Idem best drukpapier 0—10—0
32. *G. Vossii*, Rhetorica contracta, curavit *S.
 W. Schippers*. gr. 12vo f 0—12—0
33. Tirocinium Paradigmaticum Declinationem
 et conjugationem. Ed. sec. 8vo f 0—8—0
34. *S. W. Schippers*, Latijnsch Leesboek voor
 eerstbeginnenden. gr. 12vo f 0—15—0
35. Pourtrait van den Hoogleraar *E. J. Tho-
 massen à Thuessink*, folio. Voor den zeer
 verminderden prijs van f 1—10—0
 idem Proefdruk 1—16—0
 idem Gecouleurd 3—0—0
36. *J. Hazcu*, Cs Zoon, Nieuwe Stichtelijke Lie-
 deren, op vier Stemmen gebragt door *B.
 Smit*. Nieuwe compositie. gr. 8vo f 1—5—0
37. *Louize* aan *Elize*, of Zusterlijke raad aan
 Meisjes en Vrouwen. gr. 8vo f 0—15—0

