

### 3: Aanval en slaan

#### Wit zet, zwart zet

In deze les begint de echte strijd. De tegenstander gaat ook meespelen. Bij het schaken begint altijd de witspeler. Na een witte zet is zwart aan de beurt. Je moet zetten, een beurt overslaan is er niet bij. Wie op het digibord aan zet is kun je zien aan de het vierkantje rechts van het bord.

#### Partij of wedstrijd

	<p>Dit is niet zo'n spannende partij. Schakers spreken altijd van een partij en niet van een wedstrijd. Populair is een potje.</p> <p>Beide partijen (de wit- en de zwartspeler) zullen goed op hun toren letten en de 'strijd' kan nog wel een tijdje doorgaan.</p> <p>Het enige wat er kan gebeuren is dat een van de twee zijn toren laat <b>slaan</b>. Wat dat inhoudt is het onderwerp van deze les.</p>
--	---

#### Aanval

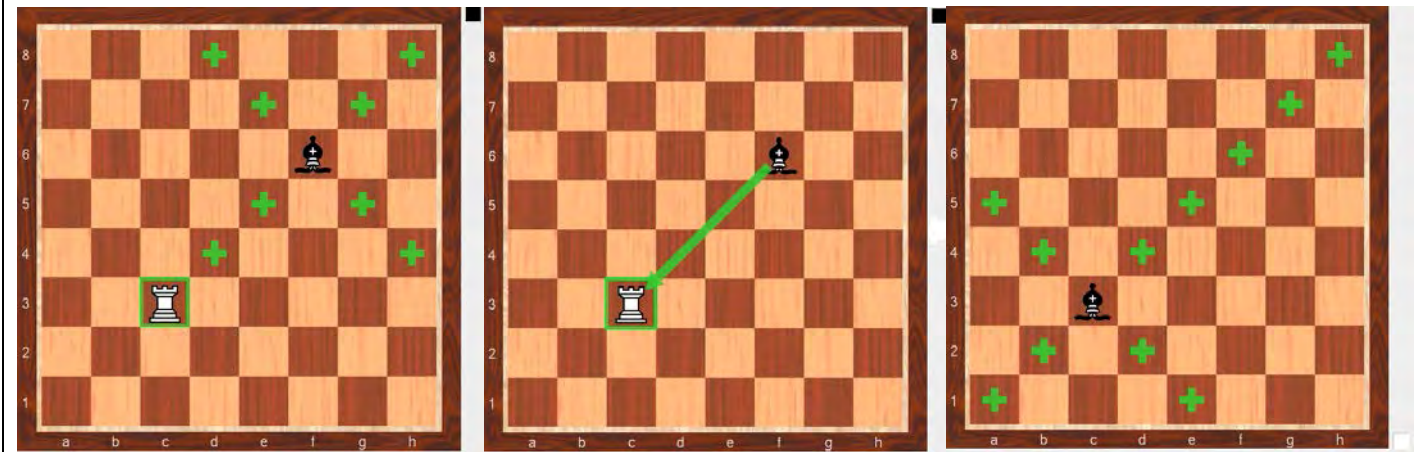
	<p>De toren 'kijkt' naar een eigen stuk (de witte looper) en naar een vijandelijk stuk (het zwarte paard). De witte looper staat in de weg. De toren kan dus niet verder dan f3. Hij mag niet over de looper naar h3 springen.</p> <p>De toren valt het paard aan en hij kan het zwarte paard <b>slaan</b>. We geven, in het diagram, de aanval op een stuk aan met een kader om het stuk.</p> <p>De toren mag niet over het paard heen naar c7 of c8 springen.</p>
--	---

#### Aanval

		<p>De toren komt op het veld van het paard te staan. Het paard verdwijnt van het bord en doet verder niet meer mee. De toren heeft het paard geslagen.</p> <p>Op de volgende zet heeft de toren weer de keus uit 14 zetten.</p> <p>Belangrijk is: slaan mag maar is <b>niet</b> verplicht!</p>
--	--	--

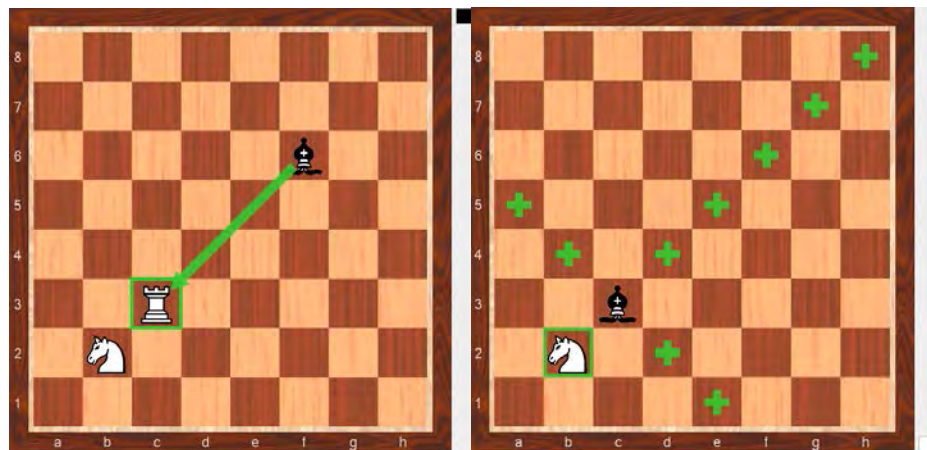
**Aanval**

De zwarte looper valt de witte toren aan. Hij kan de toren slaan



**Niet over eigen stukken springen**

Stukken die meer dan één veld tegelijk kunnen zetten (we noemen dat baanstukken) mogen niet over eigen stukken springen.



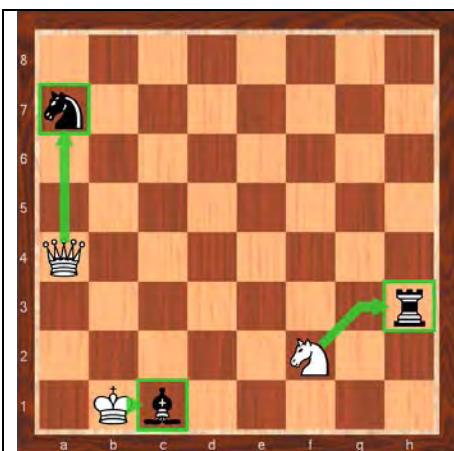
**Lopers kunnen niet springen**

De zwarte looper valt de witte toren aan. Hij kan de toren slaan.

De looper valt niet het witte paard aan. Een looper mag niet over eigen of vijandelijke stukken springen.

**Aanval**

De looper heeft de toren geslagen. Pas nu staat het witte paard aangevallen. Wit speelt zijn paard natuurlijk weg.



**Aanval van verschillende stukken**

Alle stukken kunnen vijandelijke stukken aanvallen. In deze stelling vallen de drie witte stukken de drie zwarte stukken aan.



**Niet over eigen stukken springen**

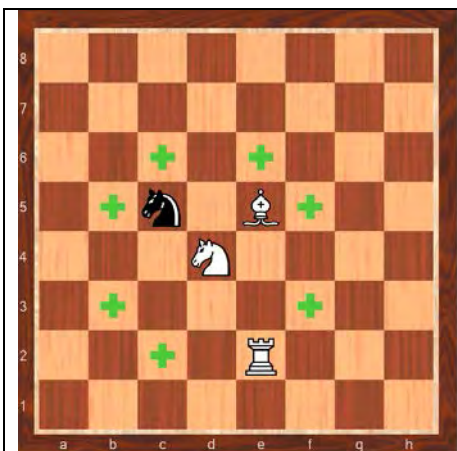
Stukken die meer dan één veld tegelijk kunnen zetten (we noemen dat baanstukken) mogen niet over eigen stukken springen. We zagen dat al eerder.

In deze stelling kan wit geen van de zwarte stukken slaan. De stukken met een geel kader staan in de weg.



**Niet over vijandelijke stukken springen**

Wit valt de stukken met een groen kader aan. De stukken daarachter met een rood kader valt wit niet aan. Je mag niet over vijandelijke stukken springen.

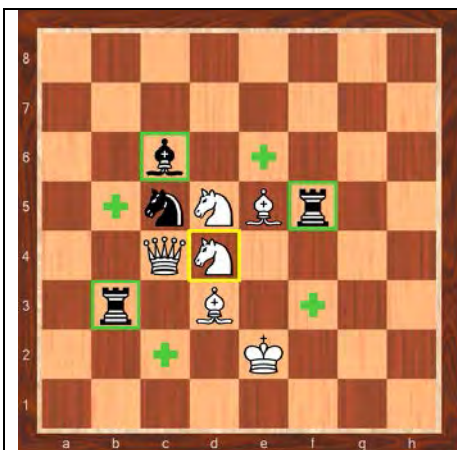


**Een paard kan wel springen**

De mogelijke zetten van het witte paard staan aangegeven. Je ziet dat een paard over eigen en vijandelijke stukken kan springen.

Let wel: over en niet op. Het paard mag niet op de witte toren gaan staan (hoewel hij er in het echt niet van af zou vallen!).

Op een veld mag maar één stuk staan.



**Een paard kan springend slaan**

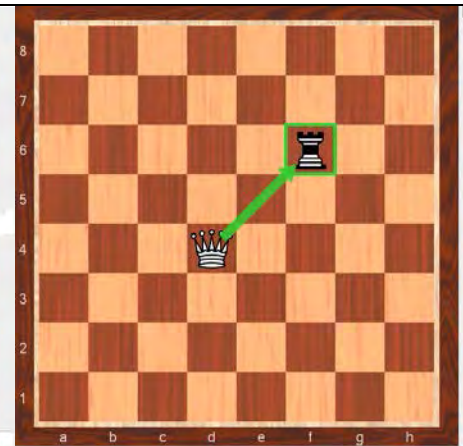
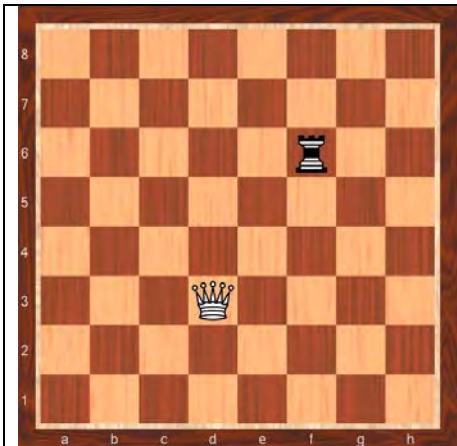
Het paard met het gele kader kan zeven zetten spelen, waarvan drie slagzetten. Het kan drie zwarte stukken slaan. Zij staan met een groen kader aangegeven



**Het paard kan zetten**

Het witte paard en zwarte paard zijn beide helemaal omringd door stukken. De paarden staan niet ingesloten want zij kunnen beide twee zetten spelen: een gewone zet en een slagzet.

**Veilig aanvallen**



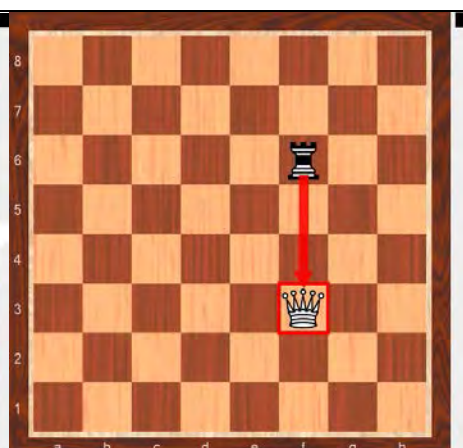
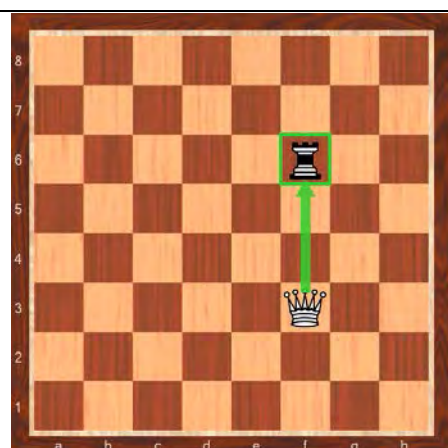
**Veilig aanvallen**

Wit wil graag de zwarte toren aanvallen. Bij een aanval op een vijandelijk stuk moet je er voor zorgen dat je zelf niet geslagen kunt worden.

**Veilig aanvallen**

Wit valt op de juiste manier de toren aan. Een dame moet een toren schuin aanvallen. De toren is dan in gevaar maar de dame zelf is veilig.

**Onveilig aanvallen**

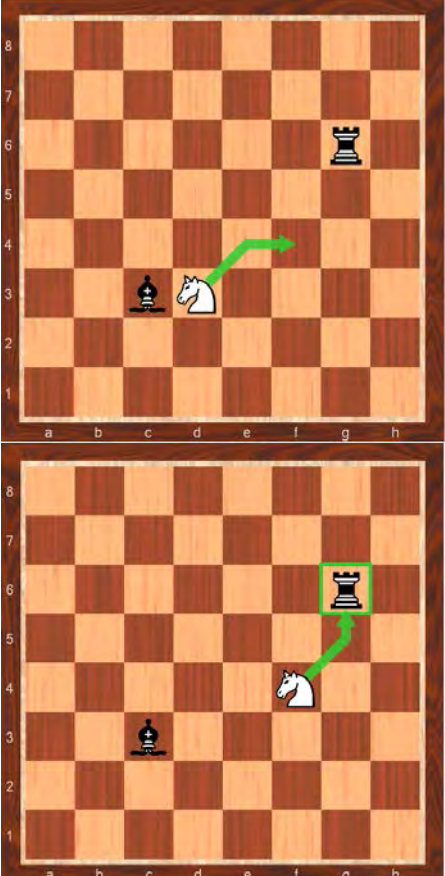
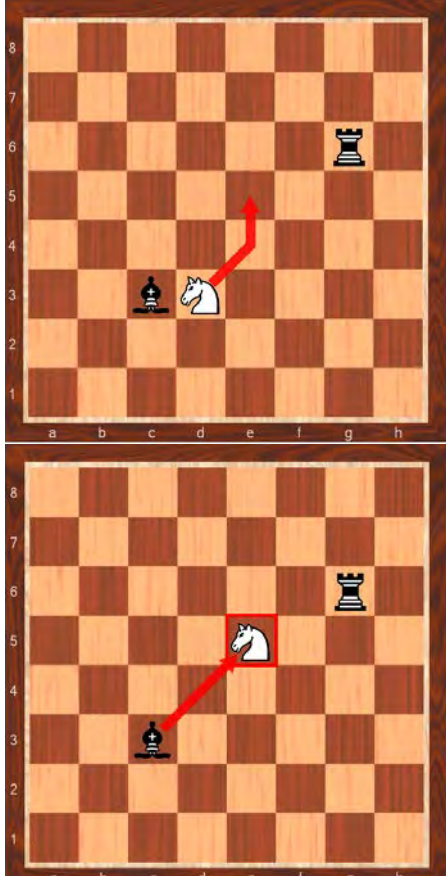


**Onveilig aanvallen**

Wit wil graag de zwarte toren aanvallen. Bij een aanval op een vijandelijk stuk moet je er voor zorgen dat je zelf niet geslagen kunt worden.

**Onveilig aanvallen**

Wit valt op de verkeerde manier de toren aan. De toren valt op zijn beurt de dame aan en omdat zwart nu aan de beurt is, is de dame in gevaar.

<p><b>Veilig aanvallen</b> Wit valt op de juiste manier de toren aan.</p>	<p><b>Onveilig aanvallen</b> Wit valt op de verkeerde manier de toren aan. De loper kan het witte paard slaan.</p>
	

**Samenvatting**

Een stuk dat je aanvalt, kun je slaan. Denk eraan dat slaan niet verplicht is.  
 Behalve het paard kan geen enkel stuk springen. Je mag dus niet over vijandelijke stukken heen zetten. Het paard kan over eigen stukken springen en over vijandelijke. Het kan ook springend slaan.  
 Val je een vijandelijk stuk aan dan moet je er voor zorgen dat je eigen stuk niet geslagen kan worden. Dus: veilig aanvallen.