
DE STUKKEN. DEFINITIE VAN HET SPEL EN SLAAN

Ledere speler beschikt over een koning, een dame, twee torens, twee lopers, twee paarden en acht pionnen, in totaal dus zestien stukken per speler.

De grafische weergave van de stukken is als volgt:



Wit paard



Zwart paard



Witte loper



Zwarte loper



Witte dame



Zwarte dame



Witte koning



Zwarte koning



Witte toren



Zwarte toren



Witte pion

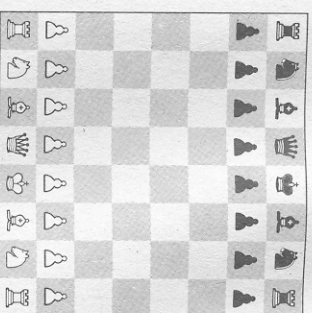


Zwarte pion



BEGIN-OPSTELLING VAN DE STUKKEN

Bij de begin-opstelling worden de torens in de hoeken geplaatst, de paarden ernaast en daarnaast de lopers. In het midden van de rij staat de koning met daarnaast de dame, die altijd op het middenste veld met dezelfde kleur als die van haarzelf staat. Bij de begin-opstelling staan de koningen daarentegen op het veld met een andere kleur dan die van hen zelf.



HOE HET SPEL GESPEELD WORDT

De speler met de witte stukken doet de eerste zet. Om te weten welke speler met de witte stukken speelt, wordt er eerst getost. Een speler mag nooit twee keer achter elkaar een zet doen.

HET SLAAN VAN EEN STUK

Dit houdt in dat een van onze stukken naar een veld wordt verplaatst waar zich een stuk van de tegenstander bevindt dat voor de rest van de partij van het schaakbord wordt verwijderd.

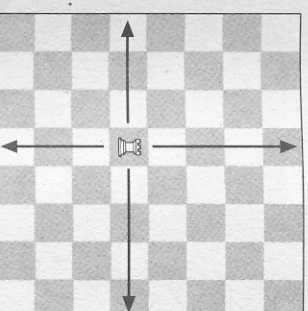


DE LOOP DER STUKKEN

DE TOREN

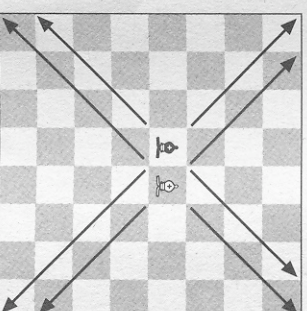
De toren kan zich rechtuit op elke lijn of rij verplaatsen waarop hij staat, naar voren of achteren en naar links of rechts. De toren slaat net zoals hij zich verplaatst. Als er zich op zijn weg een stuk van de tegenstander bevindt, kan hij het slaan en op het veld gaan staan waar zich dat stuk bevond, dat vervolgens van het bord verwijderd wordt.

Hij kan niet over zijn eigen stukken noch over die van de tegenstander springen, noch een stuk van hem zelf slaan.



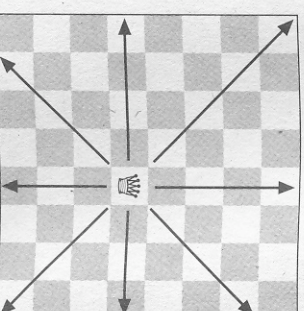
DE LOPER

De loper gaat schuin naar voor en naar achter. Hij kan zich over iedere afstand verplaatsen, mits er geen stukken zijn die hem de doorgang belemmeren aangezien hij er niet overheen kan springen.



DE DAME

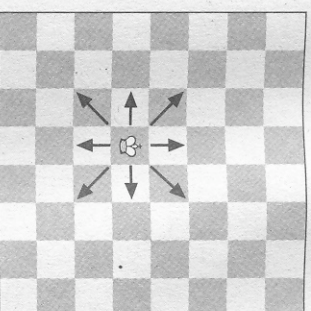
Is het stuk met de meeste macht, aangezien het de bewegingen van de toren en de loper combineert. Kan zich als loper of toren verplaatsen en net als deze kan ze dus ook niet over haar eigen stukken of over die van de tegenstander springen.



DE KONING

Is het voornaamste stuk, want als hij wordt geslagen, betekent dit dat de partij verloren is. Verplaatst zich net als de dame, maar kan zich per zet slechts één veld verplaatsen. Als er zich op één van de velden rondom hem een stuk van de tegenstander bevindt, kan hij het slaan.

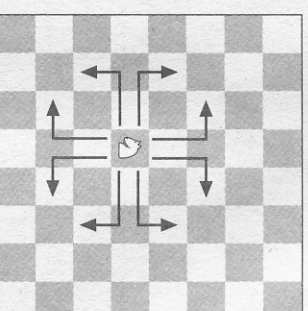
De koning mag zich nooit naar een veld verplaatsen dat door de tegenstander aangevallen wordt. In dit geval moet de speler een andere reglementaire zet doen.



HET PAARD

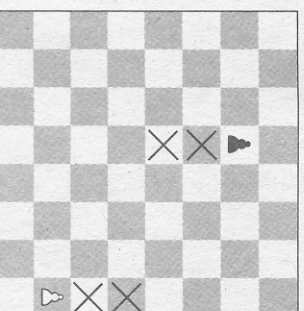
Het paard kan «springen», d.w.z. het kan bij het doen van een zet zijn eigen stukken en die van de tegenstander negeren.

Het verplaatst zich in L-vorm, te weten, één veld naar voren of naar achteren en twee velden opzij of twee velden naar voren of naar achteren en één veld opzij. De kleur van het veld waar het paard naar toe gaat, is altijd verschillend van die van het veld waar het vandaan komt. De enige noodzakelijke voorwaarde is dat op het veld waar hij naar toe gaat geen stuk staat. Als het veld bezet is, kan hij slaan.



DE PION

Is het zwakste stuk. De pion kan per zet één leeg veld naar voren, met uitzondering van de eerste zet waarbij hij twee velden naar voren kan gaan als dit van pas komt.

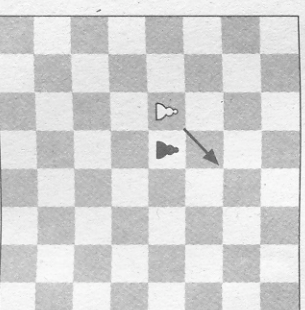
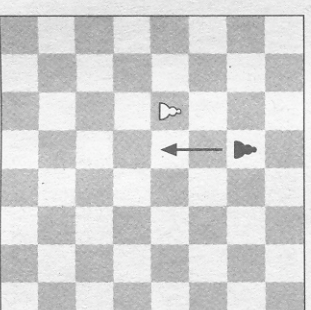
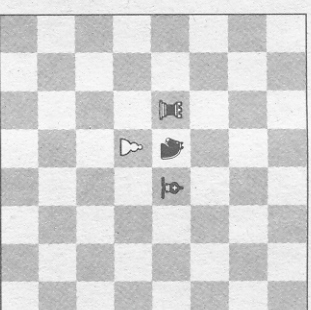


Het is niet mogelijk met twee pionnen tegelijk een zet te doen.

Een pion kan alleen een stuk schuiven voor hem op een aangrenzende lijn slaan. Het is het enige stuk dat anders staat dan dat het zich verplaatst. Als er zich op dezelfde lijn voor de pion een ander stuk bevindt, kan hij het niet slaan noch naar voren gaan.

Een pion mag een zet doen, "**slaan en passant**" geheten, indien een van de tegenstanders vanaf de beginpositie een pion twee velden naar voren verplaatst en op zijn weg links of rechts een pion van de tegenstander staat. In dat geval mag de pion van de tegenstander hem slaan door op het door hem overschreden veld te gaan staan.

Deze zet is niet verplicht en mag alleen bij de eerstvolgende zet gedaan worden. De pion is het enige stuk dat "en passant" kan slaan, en wel alleen de pionnen van de tegenstander, nooit andere stukken. Andere eigenschap van de pion is de zogeheten "**promotie van de pion**", aangezien hij voor elk ander stuk kan worden omgeruild (behalve de koning), zodra hij het laatste veld van de lijn waarop hij staat, bereikt heeft. Normaliter ruilt men de pion om voor een dame. Het doet er niet toe of er al dezelfde stukken op het bord staan; het is dus mogelijk om meer dan één dame of meer dan twee paarden, torens, enz. te hebben.

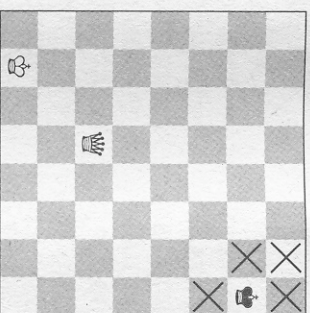


DE KONING SCHAAK GEVEN EN SCHAAKMAT

DE KONING SCHAAK GEVEN

Dit gebeurt als de koning zich op een veld bevindt dat door een stuk van de tegenstander aangevallen wordt als gevolg van de laatste zet van de tegenstander. Als een koning aangevallen wordt, is men verplicht een van de volgende zetten te doen:

1. De koning naar een niet-aangevallen veld verplaatsen.
2. Het schaak opheffen door tussenplaatsing: een stuk zetten tussen de koning en het schaakgevende stuk.
3. Het stuk dat aanvalt, slaan.



SCHAAKMAT

Indien de directe aanval op de koning niet gepareerd kan worden, wordt de koning schaakmat gezet en heeft de speler die daarin geslaagd is, gewonnen.



WAARDE VAN DE STUKKEN EN OMRUILEN

WAARDE VAN DE STUKKEN-OMRUILEN

De waarde van de stukken is gebaseerd op hun mobiliteit en macht om velden te domineren. Hoe groter het aantal velden een stuk kan domineren, des te groter is zijn waarde.

Pion	=	1 punt
Dame	=	9 punten
Toren	=	5 punten
Loper	=	3 punten
Paard	=	3 punten

OFFEREN

Als bij het slaan van een stuk van de tegenstander een eigen stuk wordt geofferd, wordt meestal de waarde van de twee vergeleken. Bij het schaken heet dit een offer. Dit zijn de gebruikelijke waardeverhoudingen:

Paard = Loper = drie pionnen.

Dame = twee torens = drie minder belangrijke stukken.

Toren = Loper of paard + twee pionnen.

Toren + pion = twee minder belangrijke stukken (loper of paard).

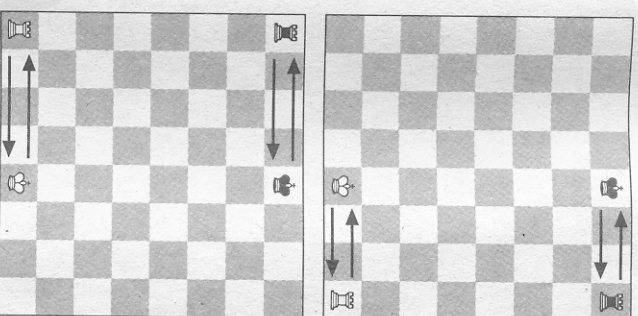
Een offer is alleen zinvol, als je er een betere stelling door krijgt.

ROKEREN

Het betreft de enige beweging waarbij twee stukken tegelijk verplaatst worden, te weten de koning en een van de torens. Bij het rokeren wordt de koning twee velden naar links of rechts verplaatst en wipt de toren over de koning zodat hij naast de koning geplaatst wordt.

De rokade met de toren van de koningszijde heet een **korte rokade** en met de toren van de dameszijde heet een **lange rokade**. (Diagrammen).

Doel van deze zet is de koning te beschermen tegen mogelijke aanvallen van de tegenstanders en een van de torens sneller in het spel te brengen. **In een partij mag slechts één keer worden gerokeerd.**



OMSTANDIGHEDEN WAARBIJ HET ROKEREN ONREGLEMENTAIR IS

Onder de volgende omstandigheden is het rokeren onreglementair:

1. Als de koning schaak zou komen te staan door de rokade of als de koning schaak staat.
2. Als er met de koning al een zet is gedaan.
3. Als er reeds met de toren een zet is gedaan.
4. Als de koning bij het rokeren een veld overschrijdt dat door een stuk van de tegenstander wordt aangevallen.
5. Als er op een veld dat de koning of de toren moet overschrijden een stuk staat.



######

REMISE

Indien geen der spelers zijn tegenstander schaakmat kan zetten, eindigt de partij in remise. Dit wil zeggen dat er gelijk wordt gespeeld, ongeacht het eventuele materiële overwicht van een der spelers.

De reglementaire redenen waardoor een partij in remise kan eindigen, zijn:

1. Als de "koning pat wordt gezet". Hierbij kan de speler die aan zet is, geen enkele reglementaire zet doen, terwijl zijn koning niet schaak staat.
2. Als de twee spelers dit overeenkomen.
3. Als een speler dit eist doordat dezelfde stelling driemaal op het schaakbord tot stand is gekomen.
4. Als een speler dit voorstelt omdat er tijdens de laatste 50 zetten geen enkel stuk is geslagen en er geen enkele pion is verplaatst.
5. Als er niet voldoende stukken aanwezig zijn waarmee een van de twee spelers zijn tegenstander schaakmat kan zetten.

INDEX

DE STUKKEN. DEFINITIE VAN HET SPEL EN SLAAN	3
DE LOOP DER STUKKEN	5
DE KONING SCHAAK GEVEN EN SCHAAKMAT	8
WAARDE VAN DE STUKKEN EN OMRUILEN	9
ROKEREN	10
HET NOTEREN VAN DE ZETTEN EN DE NOTATIESYSTEMEN	11
REMISE	14

