

SPELREGEL BOEK

Schaken

Koninklijke Nederlandse Schaakbond



Inhoud



Introductie	02
Doel van schaken	02
Hoe begint een schaakpartij?	03
Hoe bewegen de schaakstukken?	04
Hoe eindigt een schaakpartij?	09
Bijzonde schaakregels	11

Leer de regels van schaken

Hoe oud je ook bent: schaken is een fascinerend spel dat je op elke leeftijd kunt leren. Er zijn best wel wat regels, maar denk niet dat schaken alleen voor slimmeriken is. Schaken maakt je juist slim.

Pak het schaakbord er dus snel bij en ontdek stap voor stap de spelregels van een meesterlijke sport.

Doel van het schaken

Als je de koning van je tegenstander **schaakmat** zet, win je de partij. De koning kan niet meer ontsnappen aan jouw aanval en het spel is uit. Hoe je dit precies doet, lees je bij 'Je zet je tegenstander schaakmat'.



Hoe begint een schaakpartij?

De start van een potje schaken is een makkie, want de beginstelling is altijd hetzelfde.

- De witte stukken staan op de onderste rij van het schaakbord met van links naar rechts: **toren, paard, loper, dame, koning, loper, paard en toren**. De pionnen staan op de rij ervoor.
- De zwarte stukken staan net zo opgesteld aan de andere kant van het bord.



Let nog even op dat het veld linksonder een zwart veld is en dat de dames op hun eigen kleur staan.

Klaar voor de strijd? Dan mag je om de beurt één zet doen, waarbij wit altijd begint. Een beurt overslaan is niet mogelijk.

Hoe bewegen de schaakstukken?

Om je tegenstander te slim af te zijn, is het zaak om je schaakstukken zo goed mogelijk in te zetten. Jouw 'leger' bestaat namelijk uit zes verschillende stukken, die elk op hun eigen manier over het bord bewegen. De stukken hebben wel een paar regels gemeen:

- Je stuk mag niet naar een veld waar al een eigen stuk staat.
- Je stuk mag wel naar een veld waar een stuk van de tegenstander staat. Je 'slaat' dan het stuk van je tegenstander van het bord.
- Je stuk kan niet door andere stukken heen bewegen (met uitzondering van het paard).

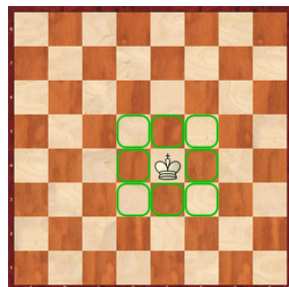


De koning: het stuk waar alles om draait

Bescherm je koning maar goed, want je verliest als de koning **schaakmat** staat. De koning is dus het belangrijkste stuk.

- De koning mag elke richting op, maar slechts één veld per keer. Alleen bij het **rokeren** mag de koning twee velden naar links of naar rechts.

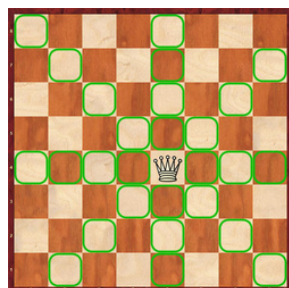
*o De koning mag niet naar een veld waar het zichzelf **schaak** zet, dus ook niet naar een veld dat grenst aan de vijandige koning.*



De dame: een machtige alleskunner

De dame is een machtige alleskunner en raast als een soort hogesnelheidstrein over het bord.

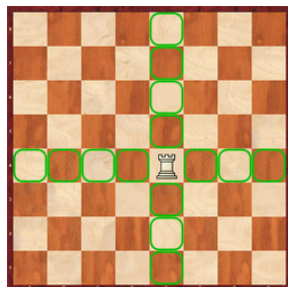
- De dame mag elke richting op-vooruit, achteruit, opzij en schuin – en zo ver als ze wil.
- De dame is het sterkste stuk en is 9 punten waard.



De toren: recht vooruit

Als er veel ruimte is op het bord, komt de kracht van de toren naar boven en doet hij wat hij het liefste doet: lange afstanden afleggen in een kaarsrechte lijn.

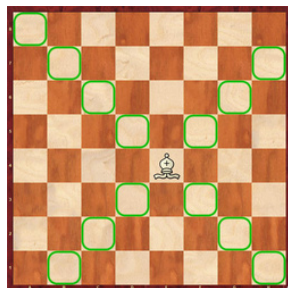
- De toren mag alleen recht bewegen - vooruit, achteruit en opzij – en zo ver als hij wil.
- De toren is vijf punten waard.



De loper: diagonale krachtpatser

Net als de toren houdt de loper van open stellingen. Vooral als de lopers over het hele bord 'kijken', zijn ze ijzersterk.

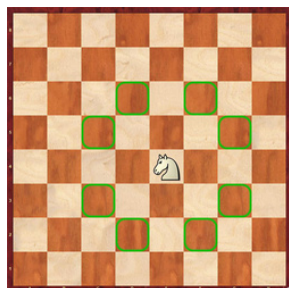
- De loper mag alleen schuin bewegen, zo ver als hij wil.
- De loper blijft de hele partij op de kleur waarop het begint.
- De loper is drie punten waard.



Het paard: vrolijke spring-in-'t-veld

Vreemde eend in de bijt is het paard. Deze vrolijke spring-in-'t-veld hopt gezellig over het bord en is het enige stuk dat over andere stukken heen kan springen.

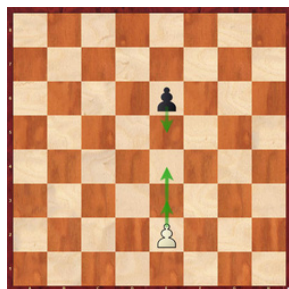
- Het paard gaat een veld schuin en een veld recht, alsof het een L-vorm maakt.
- Het paard is drie punten waard.



De pion: eigenzinnige voetsoldaat met groeipotentie

Door de beperkte mogelijkheden en de geringe waarde, lijkt een pion kanonnenvoer op het slagveld. Toch is deze voetsoldaat de ideale verdediger van jouw koning en kan de pion zelfs **promoveren** tot een ander stuk.

- Bij de eerste zet mag de pion één of twee velden naar voren; daarna mag de pion per beurt slechts één veld vooruit.



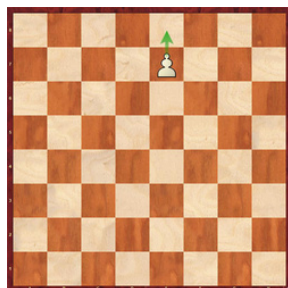
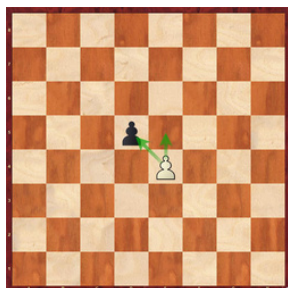
- De pion is een tikkie eigenzinnig en heeft daardoor een paar bijzonderheden:

o Een pion slaat anders dan het beweegt; een veld schuin naar voren.

*o Een pion kan '**en passant**' slaan.*

*o Een pion verandert in een ander schaakstuk als het de overkant van het bord bereikt. Dit heet **promoveren**.*

- De pion is één punt waard.



Hoe eindigt een schaakpartij?

Je weet nu hoe de stukken over het bord bewegen, maar niet hoe een schaakpartij eindigt. Dit kan op verschillende manieren.

Je zet je tegenstander schaakmat

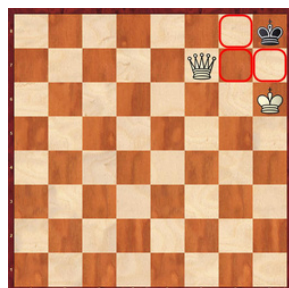
Als je de koning van je tegenstander aanvalt, staat de koning schaak. Aangezien het spel draait om het veroveren van de koning, moet hij altijd aan schaak ontsnappen. Kan dit niet? Dan is het schaakmat en ben jij de koning te rijk.



Je zet je tegenstander pat

Een schaakpartij kan ook eindigen in een **gelijkspel**, **remise** heet dat. Bijvoorbeeld als je je tegenstander (per ongeluk) pat zet.

- Een patstelling ontstaat wanneer de speler die aan zet is niet schaak staat en geen legale zet kan doen.



Het wordt remise, maar niet door pat

Naast pat zijn er nog een aantal manieren waarbij een schaakpartij **geen winnaar** kent:

- De spelers komen simpelweg remise overeen.
- Er zijn onvoldoende stukken op het bord om schaakmat te kunnen zetten. Bijvoorbeeld een koning en een paard tegen een koning.
- Een speler claimt dat het remise is, omdat precies dezelfde stelling drie keer voorkomt met dezelfde speler aan zet. Reden: anders kun je in het oneindige dezelfde zetten herhalen.
- In de laatste vijftig zetten is er geen pion verplaatst of een stuk geslagen. Dit gebeurt echter zelden en al helemaal niet als je net leert schaken.

Bijzonder schaakregels

Je kent nu de basisregels van het schaken. Om het spel nóg spannender en leuker te maken, zijn er ook drie bijzondere schaakregels. Deze regels zijn ietsje moeilijker om te leren, maar als je ze eenmaal onder de knie hebt, beschik je over een handige trukendoos om je tegenstander mee te verrassen.

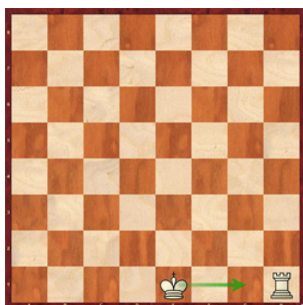


Rokeren

Je koning voelt zich doorgaans een stuk veiliger als hij achter zijn pionnen kan schuilen aan de zijkant van het bord. Met 'rokeren' doe je hem dus een groot plezier. Ook je toren is blij, want die doet juist graag mee aan het spel. De zogenoemde rokade is dan ook de enige zet waarbij je twee stukken tegelijk mag verplaatsen en gaat als volgt:

Je zet eerst je koning twee velden naar links of rechts en verplaatst dan de toren uit de hoek direct over de koning heen naast de koning.

o Als de toren twee velden opschuift, heet dit de korte rokade.

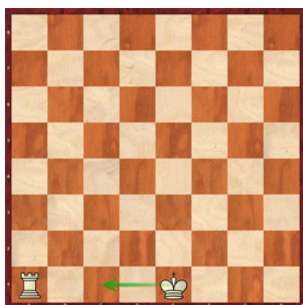


Korte rokade: deel 1



Korte rokade: deel 2

o Als de toren drie velden opschuift, heet dit de lange rokade.



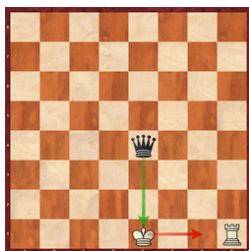
Lange rokade: deel 1



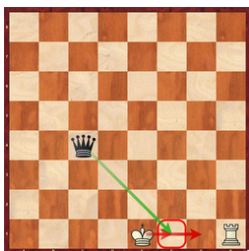
Lange rokade: deel 2

Om deze superzet uit te kunnen voeren, moet je wel aan een aantal voorwaarden voldoen:

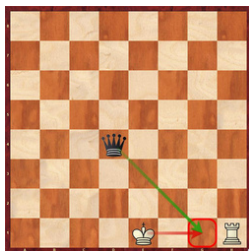
- 1 De koning mag **geen** schaak staan.



- 2 De koning mag **niet** over een veld heengaan waarop hij schaak zou staan.

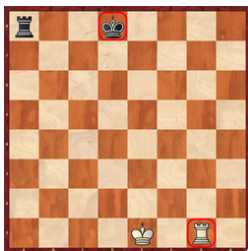


- 3 De koning mag **na** de rokade **geen** schaak staan.



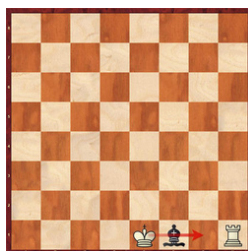
4

De koning en de toren mogen **niet** al zijn verplaatst.



5

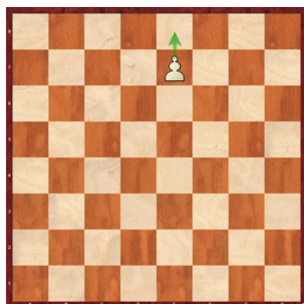
Tussen koning en toren mogen **geen** andere stukken staan.



Promoveren

De pion start als 'arme voetsoldaat' met één punt, maar kan zelfs uitgroeien tot een machtige dame van negen punten.

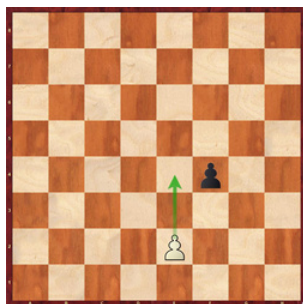
Hoe? Door te promoveren. Dit gebeurt als een pion ongeschonden de overkant bereikt en daardoor als beloning verandert in een stuk naar keuze. Bij deze **upgrade** mag je kiezen uit een dame, toren, loper of paard en vergroot jij je winstkansen.



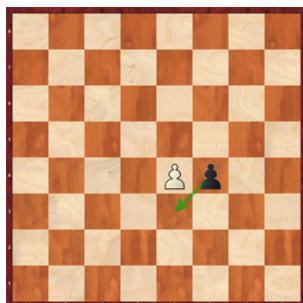
En passant slaan

De andere speciale gave van de pion is het 'en passant' slaan. De pion slaat dan een andere pion 'in het voorbijgaan', haast onzichtbaar. Dit is een van de meest onbekende regels bij beginners en gaat als volgt:

1. Een pion doet vanaf zijn beginpositie twee stappen vooruit en komt direct naast een pion van de tegenstander te staan.



2. De pion van de tegenstander mag dan doen alsof zijn concullega slechts één veld naar voren is gegaan en daarom slaan.



Let op! Dit mag alleen de eerstvolgende zet, dus je hebt maar één kans.

Tijd om te schaken!

Hoppa, je kent nu écht alle spelregels van het schaken. Hoog tijd dus om de theorie in de praktijk te brengen.

Heel veel schaakplezier!