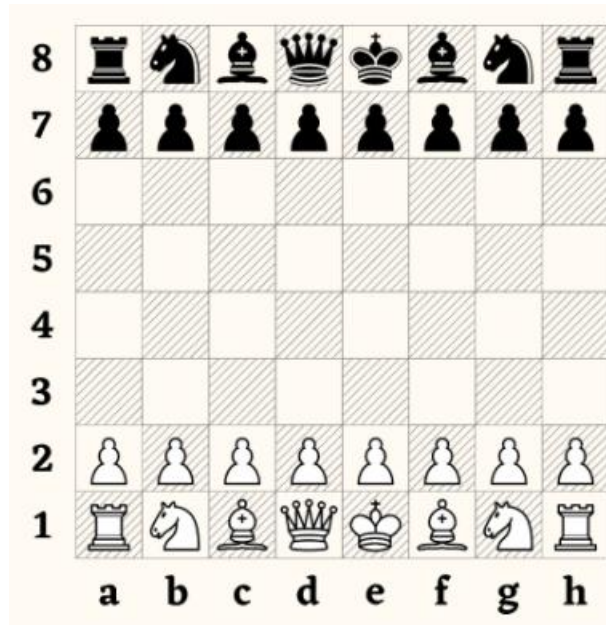


# De Regels van het Schaakspel

De koninkrijken van elke speler worden vertegenwoordigd door verschillend gekleurde stukken: De kleur wit voor de startspeler, de kleur zwart voor de volgende speler. Elk van de twee partijen heeft een koning, een dame, twee lopers, twee paarden, twee torens en acht pionnen, die als stukken over het bord kunnen worden verplaatst.

## 1. De Startposities van de Schaakstukken



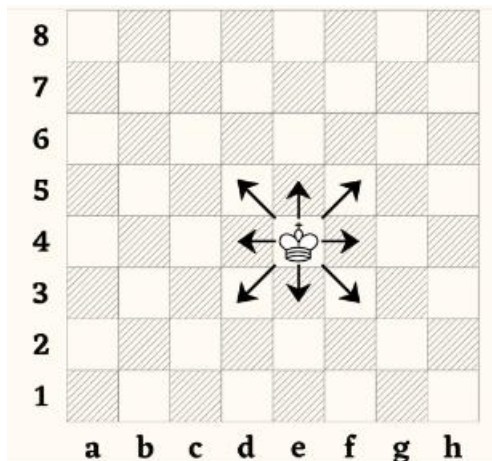
Alle stukken worden aan de kant van elke speler geplaatst en als volgt gerangschikt:

1. In de hoeken van de eerste rij staan de twee torens
2. Op de volgende twee naar binnen lopende velden staan de twee paarden
3. Vervolgens staan de twee lopers, direct naast de koning en dame
4. Op de twee middelste velden staan de koning en dame volgens de volgende regel:
  - 4.1. De witte dame staat links in het midden op het witte veld van dezelfde kleur
  - 4.2. De witte koning staat rechts in het midden en maakt zo de eerste rij compleet
  - 4.3. De posities van de zwarte dame en de zwarte koning zijn gespiegeld
5. In de tweede rij worden alle acht pionnen van de respectieve koninkrijken geplaatst

Zodra alle stukken op het bord zijn geplaatst, kan het spel beginnen. De beurten worden afwisselend door beide spelers gedaan. De witte speler begint het spel, gevolgd door de zwarte speler.

Het doel is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten. Dit betekent dat de koning zodanig moet worden aangevallen dat hij niet aan de aanval kan ontsnappen door te ontwijken, aan te vallen of beschermd te worden door een ander stuk - hierover later meer.

## 2. De Regels van de Koning

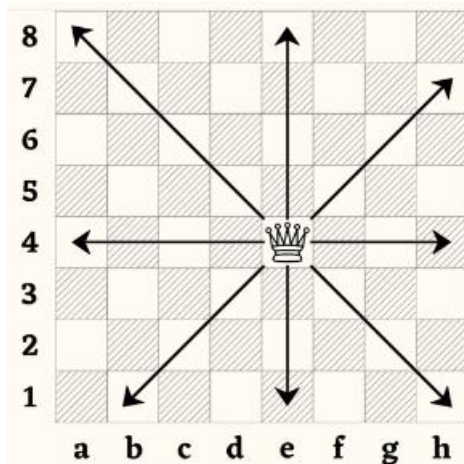


"Het veroveren van de ongunstige koning is het ultieme maar niet het eerste doel van het spel."

(Wilhelm Steinitz)

Hoewel de koning het belangrijkste stuk in het spel is, beweegt hij zeer beperkt in vergelijking met de andere stukken. Hij beweegt zich in alle richtingen, horizontaal, verticaal en diagonaal, één veld per keer. Hij mag echter nooit direct schaak zetten of op een aangevallen veld komen. De koning moet te allen tijde worden beschermd en mag niet worden geslagen door aanvallers. Een speciale zet die de koning kan doen is rokeren - daarover later meer.

## 3. De Regels van de Dame

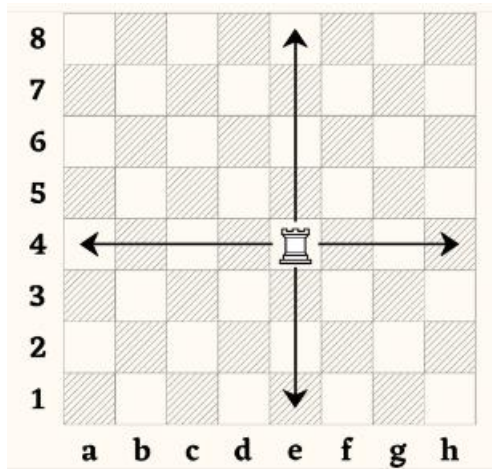


"Het is als schaken, weet je. De dame redt de koning."

(Terry Pratchett)

De dame is het sterkste en - met uitzondering van de koning - het meest waardevolle stuk in het spel. Ze kan horizontaal, verticaal en diagonaal bewegen zoveel velden als ze wil, en vijandelijke stukken aanvallen die ver weg staan. Alleen geallieerde stukken blokkeren haar beweging. De dame is een zwaar stuk en haar waarde, afgemeten aan een equivalent van pionstukken, is gelijk aan negen (9).

#### 4. De Regels van de Toren

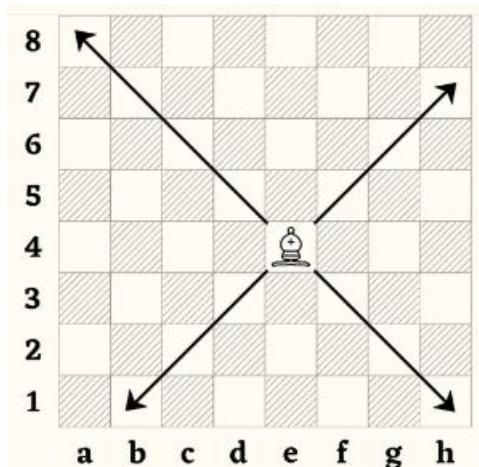


"De enige goede toren is een werkende toren"

(Samuel Reshevsky)

De toren is het op één na sterkste stuk in het spel, alleen overtroffen door de koningin. Hij verplaatst zich horizontaal en verticaal over een willekeurig aantal velden en kan onderweg vijandelijke stukken slaan. Hij kan niet door geallieerde stukken heen bewegen en wordt door hen geblokkeerd. Een speciale zet die de toren samen met de koning kan uitvoeren is de rokade - waarover later meer. De toren is een zwaar stuk en zijn waarde, gemeten tegen een equivalent van pionstukken, is gelijk aan vijf (5).

#### 5. De Regels van de Loper

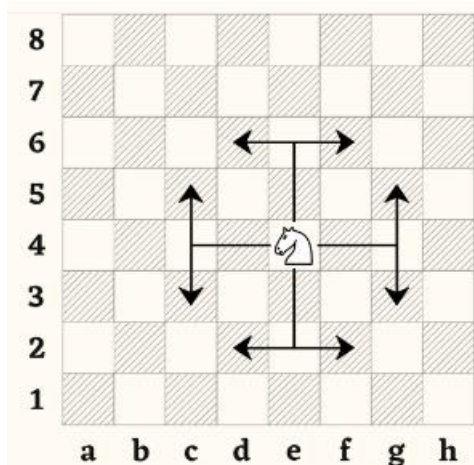


"Alleen een goede loper kan geofferd worden, een slechte loper kan alleen maar verloren gaan."

(Yuri Razuvayev)

De loper verplaatst zich over de hele diagonaal en kan er vijandelijke stukken op slaan. Geallieerde stukken blokkeren hem, daarom kan hij er niet doorheen bewegen. Door de diagonale beweging is de loper gebonden aan de kleur van het veld van zijn beginpositie, daarom kan hij in waarde stijgen of dalen, afhankelijk van de constellatie van de stukken. De loper is een licht stuk en zijn waarde, gemeten tegen een equivalent van pionnen, is gelijk aan drie (3).

## 6. De Regels van het Paard

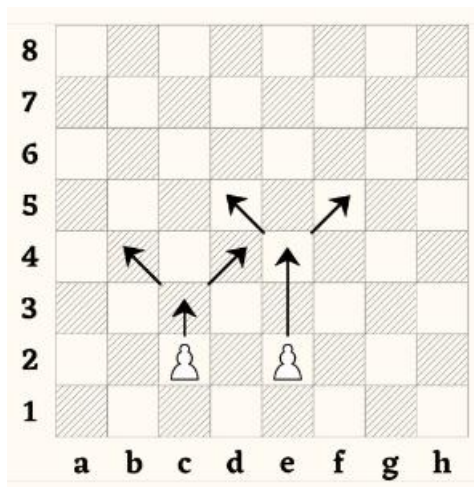


"Ik heb deze principes toegevoegd aan de wet: laat de paarden in actie komen voordat beide lopers zijn ontwikkeld"

(Emanuel Lasker)

Het bewegingspatroon van het paard is heel anders dan dat van alle andere schaakstukken op het bord. Hij beweegt horizontaal of verticaal twee velden naar voren en dan direct een veld naar links of rechts. Met andere woorden, de beweging komt overeen met een "L" vorm, waarbij de kleur van de velden steeds verandert tijdens de zetten. Bovendien wordt het paard niet geblokkeerd door andere stukken, maar springt er gewoon overheen en slaat tegenspelers op het doelveld. Alleen op velden bezet door geallieerde stukken kan hij niet bewegen. Het paard is een licht stuk en zijn waarde, gemeten tegen een equivalent van pionnen, is gelijk aan drie (3).

## 7. De Regels van de Pion

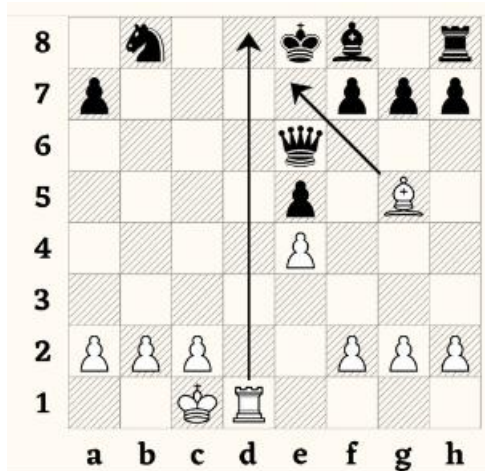


"Pionnen zijn de ziel van het spel. Alleen zij zorgen voor aanval en verdediging, de manier waarop ze worden ingezet bepaalt het lot van het spel."

(Francois Andre Danican-Philidor)

De pion gaat altijd recht vooruit en slaat de stukken van de tegenstander diagonaal naar voren. Bij de eerste zet heeft de pion de keuze om één of twee velden vooruit te gaan. Daarna gaat hij altijd maar één veld vooruit, als hij niet geblokkeerd wordt door stukken van de tegenstander of bondgenoten. Als een pion naar het einde van het bord gaat, moet hij promoveren tot een licht of zwaar stuk, meestal een dame.

## 8. De Regels van Schaak en Schaakmat



"Modern Schaken is te veel bezig met dingen als pionstructuur. Vergeet het maar, schaakmat beëindigt de partij."

(Nigel Short)

Het doel van schaken is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten. Dit is een spelsituatie waarin de koning schaak staat door een aanval en hij niet meer kan ontsnappen.

Er moet onderscheid worden gemaakt tussen schaak en mat. Schaak beschrijft alleen de situatie van de aanvalsdreiging, waarin een stuk de koning in de volgende zet direct zou kunnen aanvallen, terwijl mat de situatie beschrijft van het niet kunnen ontsnappen aan deze aanvalsdreiging.

Hieruit kunnen directe regels worden afgeleid voor de koning wanneer hij schaak krijgt aangeboden door een stuk van de tegenstander:

1. de koning moet het schaak onmiddellijk ontwijken door naar een veilig veld te gaan
2. een ander stuk moet tussen de koning en het aanvallende stuk komen en het schaak verhinderen
3. het aanvallende stuk moet onmiddellijk geslagen worden door de koning of een ander stuk.

Als de koning zich niet kan verdedigen door te ontwijken, te blokkeren of aan te vallen, staat hij schaak en verliest hij de partij.

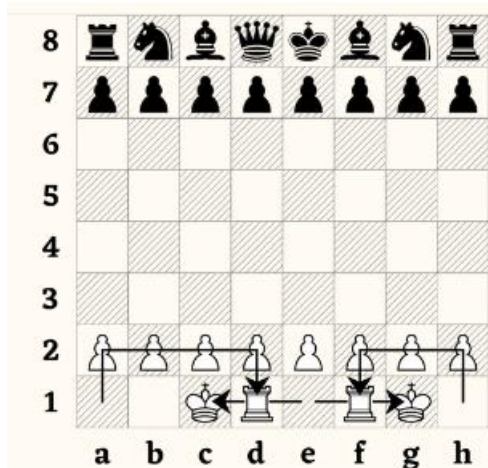
Als de koning niet schaak staat, maar de speler tegelijkertijd geen stuk kan verzetten, eindigt de partij in een patstelling. Zo'n situatie doet zich vaak voor als er nog maar een paar stukken op het bord staan, maar die zijn geblokkeerd en de koning, omringd door aanvalsdreigingen, kan ook niet bewegen.

Schaakregels uitgelegd in 16 minuten: <https://www.youtube.com/watch?v=Gd9PjQOcFUY>



## 9. EXTRA:

### a) De Regels van de Rokade



"Rokere vroeg en vaak"

(Rob Sillars)

De rokade is een speciale zet die elke speler onder bepaalde voorwaarden eenmaal per partij kan doen. Bij deze zet worden zowel de koning als de toren tegelijkertijd verplaatst. De koning gaat twee velden naar links of rechts, terwijl de toren tegelijkertijd over de koning heen springt naar de overkant direct naast hem. Deze manoeuvre symboliseert het

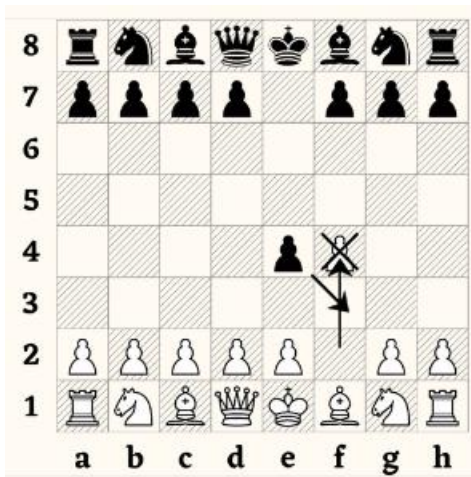
bouwen van een kasteel om de koning te beschermen.

Voor een burcht moet aan de volgende voorwaarden worden voldaan:

1. noch de koning noch de toren mogen eerder hebben bewogen.
2. er mogen geen andere stukken tussen de koning en de toren staan.
3. de koning mag niet schaak staan tijdens of vanwege de rokade
4. de velden waarop de koning rokeert mogen niet bedreigd worden door een aanval.

Elke speler is vrij om te rokeren. Het uitvoeren van de zet heeft echter het grote voordeel dat de koning veilig is en de toren actief in het spel kan worden gebracht.

### b) De En Passant Regel



"Mijn tegenstander liet een glas whisky 'en prise' staan en ik nam het 'en passant'."

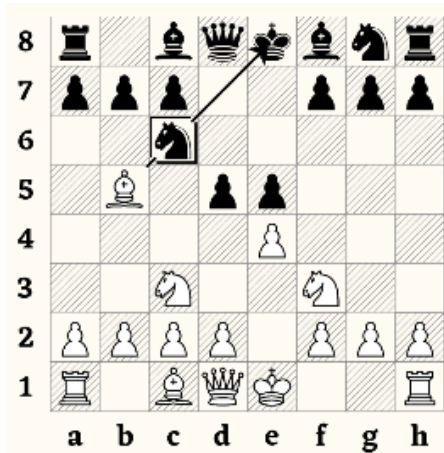
(Joseph Henry Blackburne)

De term "en passant" komt uit het Frans en betekent "in het voorbijgaan". Deze regel stelt dat een pion die bij de eerste zet

twee velden vooruit gaat, door een pion van de tegenstander geslagen kan worden alsof hij slechts één veld vooruit is gegaan. De reden voor deze regel is het voorkomen van een te passieve speelwijze, waarbij spelers hun pionnen tegenhouden om ze vervolgens twee velden vooruit te zetten langs de pionnen van de tegenstander. De "En Passant" regel voorkomt dit, terwijl de pion twee velden vooruit blijft gaan om het spel in de beginfase te versnellen.

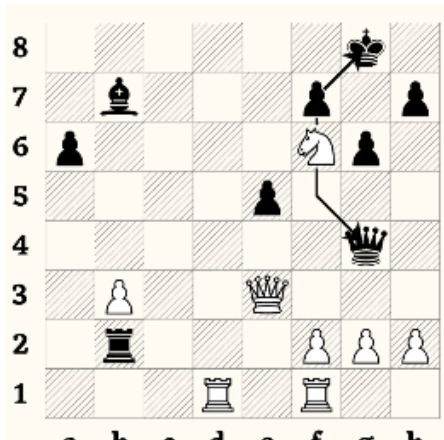
## c) Schaakmanoeuvres

### I. Penning



Een penning ontstaat wanneer een stuk tussen zijn koning en een aanvallende koningin, toren of loper staat. Omdat een koning aan het eind van de zet niet schaak mag staan, kan dit stuk niet uit het aanvalspad gaan. Daarom is het gedwongen zijn koning te beschermen. De penning wordt verwijderd wanneer de koning het aanvalspad verlaat, de aanvaller wordt geslagen, of de aanvaller zich terugtrekt uit de aanval.

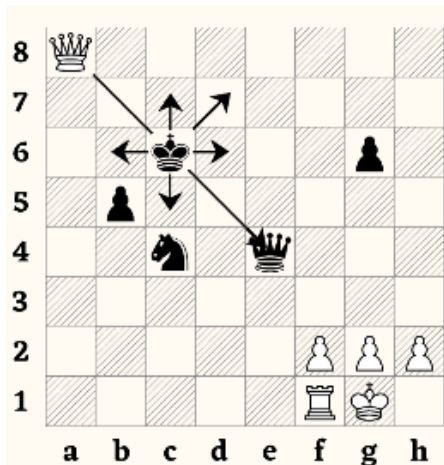
### II. Vork



Een vork ontstaat wanneer een stuk naar een veld gaat vanwaar het minstens twee stukken van de tegenstander kan aanvallen. Als het aanvallende stuk zelf niet kan worden geslagen door een tegenaanval, kan de verdediger slechts één van zijn aangevallen stukken beschermen door het weg te zetten. Een vork wordt daarom beschouwd als een tactisch sterke manoeuvre die een aanzienlijk voordeel oplevert.

Arrows showing a skewer of a queen through the opponents king towards the opponents queen chess piece

### III. Spies



Een spies is wanneer meerdere doelstukken van de tegenstander op het aanvalspad van een koningin, toren of loper staan. De spies is dus vergelijkbaar met zowel de vork als de pin. De aangevallen speler heeft de mogelijkheid om een van zijn stukken uit het aanvalspad te halen. De andere blijft echter achteraan aan te vallen. In veel gevallen leidt dit tot offers of verlies van stukken, in het nadeel van de aangevallen speler.

#### **IV. Tips voor de Opening van de Schaakpartij**

1. Wie het centrum van het bord controleert, controleert ook de partij
2. Wie alle stukken vroeg ontwikkelt, heeft meer aanvals- en verdedigingsmogelijkheden
3. Die in de openingsfase meerdere malen stukken verplaatst, verspilt zijn zetten
4. Die zijn dame te vroeg en te slordig in het spel brengt, maakt zich kwetsbaar voor aanvallen
5. Die zijn stukken offert, moet dat altijd doen met de bedoeling er iets voor terug te krijgen
6. Wie door zijn tegenstander wordt bedreigd, moet daarop reageren
7. Wie verliest, moet van zijn fouten leren

Bron: Chess Chivalry