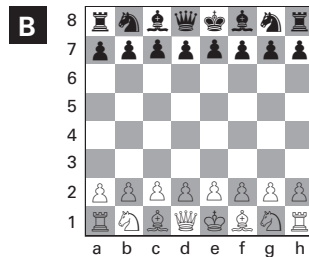
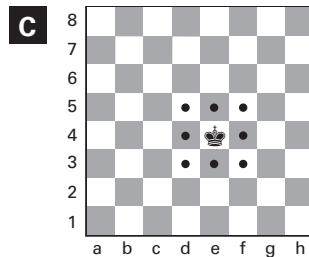


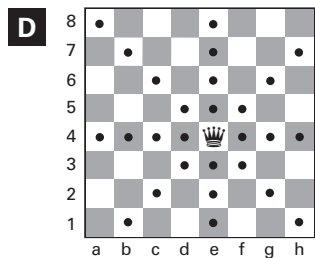
schaakbord
échiquier



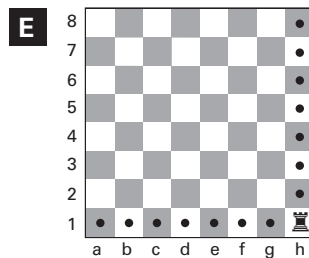
beginopstelling
position de départ



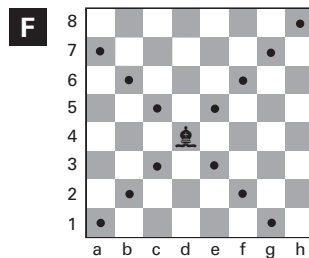
koning
roi



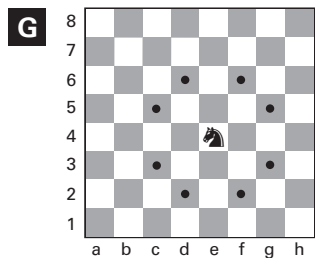
koningin
dame



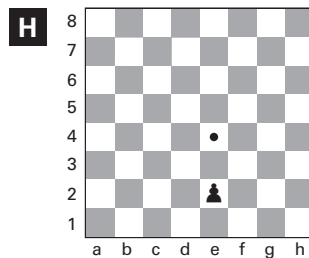
toren
tour



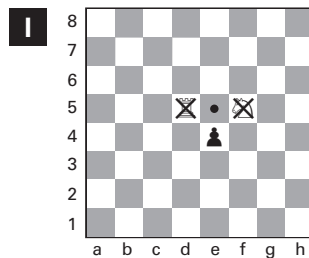
loper
fou



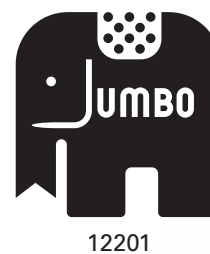
paard/paardensprong
cavalier/saut de cavalier



beginzet van de pion
mouvement initial du pion



zet en slag van de pion
mouvement et prise du pion



SCHAKEN / JEU D'ÉCHECS

www.jumbo.eu
 Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
 P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands
 © Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.



SCHAKEN

1. Het schaakbord, verdeeld in 64 vakken, wordt zodanig tussen beide spelers geplaatst, dat ze beneden rechts een wit vak hebben. Om de verschillende zetten gemakkelijk te kunnen noteren zijn de vakken genummerd van a1 tot en met h8; zie diagram A.
2. Elke speler heeft 16 stukken, hetzij wit, hetzij zwart, te weten 1 koning, 1 koningin, 2 torens, 2 lopers, 2 paarden en 8 pionnen. Voor de beginopstelling van het spel verwijzen wij naar diagram B.
3. Het doel van het spel is, de vijandelijke koning mat te zetten, d.w.z. er voor te zorgen dat deze, na aangevallen (schaak gezet) te zijn, geen vrij veld meer heeft.
4. De stukken hebben alle hun eigen manier van voortbewegen resp. slaan. Deze loop van de stukken is aangegeven in de diagrammen C t/m G. Uit de diagrammen blijkt dat er alleen bij de pionnen verschil is tussen de voortbeweging of zet en het slaan.
5. Voor alle stukken geldt, dat slaan betekent: gaan staan op een door de tegenstander bezet veld en het vijandelijk stuk van het bord verwijderen. Een stuk kan echter ook naar een onbezet veld worden verplaatst, in welk geval er sprake is van zetten en niet van slaan. Een stuk mag nooit worden verplaatst naar een veld, dat door een stuk van de speler zelf is bezet.
6. Wit begint te spelen: als regel opent hij het spel door een van zijn pionnen 1 of 2 vakjes vooruit te zetten: zie diagram H. Na de eerste zet mag de pion slechts een vakje worden vooruitgezet.
7. De pion slaat altijd schuin een vakje naar voren; zie diagram I.
8. De pion kan in één geval en passant slaan. Dit kan gebeuren:
 - a. door de witte pion die op de 5^e rij staat. Wanneer een zwarte pion hem passeert door op een lijn links of rechts ernaast van de 7^e naar de 5^e rij te gaan, heeft wit het recht, deze pion te slaan alsof hij niet naar de 5^e gaat, maar naar de 6^e rij gespeeld was;
 - b. door een zwarte pion die op de 4^e rij staat, wanneer een witte pion hem van de 2^e naar de 4^e rij passeert;
 - c. er is geen dwang om 'en passant' te slaan, maar men kan anderzijds alleen van dit recht gebruik maken in direct antwoord op de zet van de tegenstander. Doet men dit niet, dan is het recht vervallen.
9. De koning mag zich tijdens het spel één keer in veiligheid brengen door middel van een rokade, d.w.z. het van plaats verwisselen met een van zijn torens. Rokeren mag niet gebeuren wanneer:
 - a. de koning schaak staat;
 - b. één der velden, die de koning moet passeren, door een vijandelijk stuk wordt bestreken;
 - c. de koning of de desbetreffende toren reeds eerder verzet is geweest.
10. Een pion, die de bovenste rij van het bord heeft bereikt, wordt gepromoveerd tot een ander stuk. De eigenaar mag kiezen, maar natuurlijk mag hij niet een extra koning kiezen. Men kan dus bijvoorbeeld met meer dan één dame spelen.
11. Staat een koning schaak, d.w.z. dat hij in de volgende zet door de tegenstander kan worden geslagen – iets wat die tegenstander altijd van tevoren hardop moet aankondigen – dan kan dit schaak worden opgeheven door:
 - a. de koning te verplaatsen;
 - b. een stuk tussen de koning en het aanvallende (= schaakbiedende) stuk te plaatsen;
 - c. het aanvallende stuk te slaan.Kan de aangevallen koning zich in de volgende zet niet op één van deze drie manieren in veiligheid brengen dan is hij schaakmat of afgekort, mat.
12. Als in een partij geen duidelijk, beslissend voordeel is behaald, wordt de partij remise of onbeslist verklaard. Dit geldt in de volgende gevallen:
 - a. Door pat. Hierbij staat de koning niet schaak, maar hij kan zich niet meer verplaatsen zonder wel schaak te staan. Wanneer zijn speler aan zet is en geen andere stukken meer heeft of zijn andere stukken geblokkeerd zijn (geen zet meer kunnen doen), is de partij remise door pat.
 - b. Door gebrek aan materiaal. Geen van beide spelers heeft voldoende overwicht om de tegenstander mat te zetten. Bijv. koning plus paard of koning plus loper is niet voldoende om de overgebleven vijandelijke koning mat te zetten.
 - c. Wanneer dezelfde stelling zich driemaal herhaalt met dezelfde speler aan zet. Beide spelers kunnen remise eisen.
 - d. Door eeuwig schaak. Hierbij wordt de koning voortdurend schaak geboden door de tegenstander; hij kan zich weliswaar steeds in veiligheid brengen door naar een vrij veld te vluchten, maar niet ontsnappen aan een volgend schaak.
 - e. Wanneer beide spelers bij onderling goedvinden tot remise besluiten.

Om het schaakspel goed – of beter – onder de knie te krijgen, verdient het aanbeveling, zich een hiertoe geëigend studieboek aan te schaffen. De literatuurlijst op dit gebied, zowel voor beginnende spelers als voor (ver) gevorderde schakers, is vrijwel onuitputtelijk.

JEU D'ECHECS

1. L'échiquier divisé en 64 cases est posé entre les 2 joueurs de façon que chaque joueur ait devant lui et à sa droite une case blanche. Afin de pouvoir noter facilement les coups, les cases ont été numérotées de a1 à h8, voir diagramme A.
2. Chaque joueur a 16 pièces, blanches ou noires à savoir : 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Pour la position de départ voir diagramme B.
3. Le but du jeu est de mater le roi adverse c.-à-d. qu'après être mis en échec il ne peut se sauver sur une autre case.
4. Chaque pièce a ses propres moyens de se déplacer et de prendre. Les mouvements des différentes pièces sont montrés dans les diagrammes C jusqu'à G. Des diagrammes il ressort que les pièces, à l'exception du pion, prennent dans le sens ou elles marchent.
5. Prendre pour toutes les pièces signifie: se poser sur une case occupée par une pièce adverse et retirer celle-ci de l'échiquier. Une pièce peut se poser également sur une case vide, mais elle ne peut pas être placée sur une case occupée par une pièce de son camp.
6. Le joueur qui a les blancs commence. Il peut avancer un pion d'une ou deux cases (diagramme H), à moins qu'il ne préfère jouer un de ses cavaliers. Après la position de départ il ne pourra avancer ses pions que d'une case.
7. Les pions doivent toujours prendre en biais d'une case, voir diagramme I.
8. Le pion peut prendre 'en passant' dans un seul cas. Cela peut se faire:
 - a. par un pion blanc placé sur la 5^e rangée. Lorsqu'un pion noir le dépasse à droite ou gauche pour se déplacer de la 7^e à la 5^e rangée, le pion blanc a le droit de prendre ce pion de la même façon que si le pion noir était placé sur la 6^e rangée et non sur la 5^e ;
 - b. par un pion noir se trouvant sur la 4^e rangée, lorsqu'un pion blanc le dépasse pour aller de la 2^e à la 4^e rangée ;
 - c. il n'y a aucune obligation à prendre 'en passant' mais on ne peut profiter de ce droit qu'immédiatement après le coup de l'adversaire. Après tout droit est perdu.
9. Durant la partie le roi ne peut se mettre qu'une seule fois en sécurité au moyen d'un roque, c.-à-d., en changeant de place avec l'une de ses tours. Roquer est interdit :
 - a. lorsque le roi est en échec;
 - b. lorsque l'une des cases traversées par le roi est contrôlée par une pièce adverse ;
 - c. lorsque le roi ou la tour en question ont déjà été déplacés antérieurement.
10. Si un joueur conduit un pion jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier, il le remplace par une pièce de son choix, sauf par un pion ou un roi.
11. Si le roi est en échec, c.-à-d. qu'au tour suivant le roi peut être pris, chose que l'adversaire doit annoncer à haute voix, cet échec peut être levé :
 - a. en déplaçant le roi ;
 - b. en plaçant une pièce entre le roi et la pièce attaquante ;
 - c. en prenant la pièce adverse.Si le roi attaqué ne peut, au tour suivant, se mettre en sécurité par un des 3 moyens énoncés ci-dessus, il est fait échec et mat.
12. Outre la conclusion normale par échec et mat, la partie peut se terminer par une partie nulle. La nullité est déclarée dans les cas suivants :
 - a. le pat. Il y a pat quand le roi, sans être en échec, ne peut se déplacer sans être mis en échec et qu'il ne dispose d'autres pièces ou que ses pièces ne peuvent se mouvoir (clouage ou blocus)
 - b. L'insuffisance de matériel. Aucun des joueurs n'a conservé assez de matériel pour imposer le mat. Par exemple, le roi et un cavalier ou bien le roi et un fou contre un roi seul ne sont pas assez forts pour mater le roi de l'adversaire.
 - c. La même position se répète à trois reprises avec le même joueur au trait. Chacun des joueurs peut exiger la nullité.
 - d. L'échec perpétuel. Le roi se trouve dans l'incapacité de se soustraire à des échecs répétés alors qu'il dispose toujours d'une case de fuite empêchant le mat.
 - e. La convention mutuelle dans des positions estimées égales par les joueurs.

Afin de bien apprendre à jouer aux échecs, il est conseillé de se procurer un livre d'étude traitant du sujet. Le choix est infini aussi bien pour débutants que pour joueurs avancés.