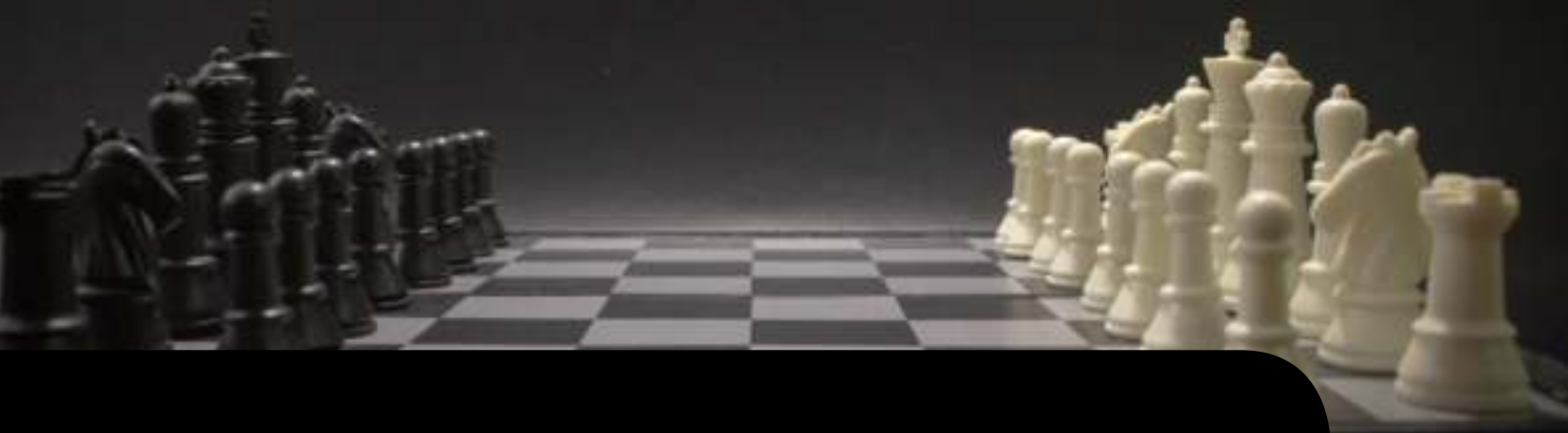


# **De Basis en Regels van Schaken**

**The Basics and Rules of Chess**

**Les Bases et Les Règles des  
Échecs**





# Inhoudsopgave

Table of Contents

Table des Matières

De Basis en Regels van Schaken	03
The Basis and Rules of Chess	05
Les Bases et Les Règles des Échecs	07



# De Basis en Regels van Schaken

Nederlands

## Algemeen

Schaken is een spel dat wordt gespeeld tussen 2 tegenstanders aan tegenoverliggende zijden van het schaakbord. Het doel van het spel is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten: dat betekent dat de koning van de tegenpartij schaak staat en niet kan ontsnappen. Je staat schaak als je koning kan worden geslagen door een schaakstuk van de tegenstander.

## Opstelling

Het schaakbord bestaat uit 64 vakken en iedere speler begint met 16 schaakstukken, de beginopstelling is weergegeven. Een handig ezelsbruggetje om te onthouden waar de koningin begint is: "De koningin kleurt" (dat betekent dat de witte koningin op een wit vak begint en de zwarte koningin op een zwart vak begint). Let op dat de het vak rechtsonder altijd wit-gekleurd moet zijn.

Wit begint altijd met een zet en vervolgens verplaatsen de schaakspelers om en om een schaakstuk. Als je jouw schaakstuk verplaatst naar een vak waar een tegenstanders schaakstuk staat, sla je dit schaakstuk en verwijder je het geslagen schaakstuk van het schaakbord. Slaan is niet verplicht. Als jij een schaakstuk slaat, dan moet jij met jouw schaakstuk het vak bezetten van dat geslagen schaakstuk van de tegenstander (behalve met en passant slaan). Alleen een paard kan over andere schaakstukken springen, alle andere schaakstukken kunnen niet over andere schaakstukken springen (op de koning na tijdens het rokeren).



## De schaakstukken



De koning is het belangrijkste schaakstuk. Je kan de koning 1 vak per zet in iedere richting verplaatsen, als er een schaakstuk van de tegenstander staat dan kan je deze slaan mits jouw koning dan niet schaak staat. De koning staat altijd minstens 2 vakken verwijderd van de tegenstanders koning omdat de koning anders schaak staat. Beide koningen staan altijd op het schaakbord.



De koningin is het sterkste schaakstuk. Je kan in iedere richting (horizontaal, verticaal en diagonaal) zoveel vakken als je wilt bewegen mits je geen ander schaakstuk tegenkomt, dit moet in 1 rechte lijn gebeuren.



De toren is na de koningin, het sterkste schaakstuk. Je kan de toren zoveel vakken verplaatsen als je wilt in de volgende richtingen: horizontaal en verticaal mits je geen ander schaakstuk tegenkomt. Dit moet ook in 1 rechte lijn gebeuren. De toren wordt ook gebruikt bij het rokeren.



De looper kan zoveel vakken verplaatst worden als je wilt in de volgende richting: diagonaal mits je geen ander schaakstuk tegenkomt. Dit moet in 1 rechte lijn gebeuren.



Je verplaatst het paard in een L-vorm. Het verplaatst zich 2 stappen naar links of rechts & 1 stap naar voren of naar achteren. Of 2 stappen naar voren of achteren & 1 stap naar links of rechts. Het paard is het enige schaakstuk dat over een ander schaakstuk heen kan springen.



Je kunt pionnen alleen vooruit verplaatsen, 1 vak per zet. Alleen als een pion op zijn startpositie staat dan mag je het de pion 2 vakken vooruit verplaatsen. Een pion slaat diagonaal naar voren met slechts 1 vak. Als je met je pion de zijde van de tegenstander bereikt dan mag je je pion promoveren naar een schaakstuk naar keuze (meestal een koningin).

## Rokeren

Om je eigen koning beter te kunnen verdedigen, kun je rokeren. Als er geen schaakstukken meer tussen je koning en 1 van je torens staan & je hebt je koning en de desbetreffende toren (waarmee je wilt rokeren) nog niet verplaatst, dan kan je rokeren als je koning geen schaak staat. Dat doe je door de toren 1 vak naast jouw koning te zetten en de koning springt over deze desbetreffende toren heen.

## Slaan en passant

En passant slaan (Frans voor *in het voorbij gaan*) is een regel die niet altijd bekend is bij beginnende schaakspelers. Als jij een pion 2 vakken vooruitzet (vanaf zijn startpositie) en deze komt terecht naast een pion van de tegenstander, dan kan de tegenpartij ervoor kiezen om en passant te slaan. Dat doet de tegenstander door (vanuit zijn of haar perspectief) met de pion 1 vak schuin-links naar voren of schuin-rechts naar voren te gaan én hierbij jouw pion (die eerst naast de tegenstanders pion stond) te slaan en te verwijderen van het bord. En passant slaan kan alleen met pionnen en is de enige manier dat een vak van een geslagen schaakstuk niet wordt bezet.

## Tip

Als u zich snel wilt verbeteren met schaken, adviseren wij u om schaakopeningen uit uw hoofd te leren. Dat zijn een aantal vaste zetten om een goede verdediging of aanval te organiseren.

## Waarschuwing

**LET OP:** Jonge kinderen kunnen de schaakstukken in hun mond stoppen en hierdoor stikken.

# The Basics and Rules of Chess

## General

Chess is a game played between 2 opponents on opposite sides of the chessboard. The goal is to checkmate the opponent's king; that means the opponent's king is in check and cannot escape. You are in check if your king can be captured by an opponent's chess piece.

## Setup

The chessboard consists of 64 squares and each player starts with 16 chess pieces, the starting setup of the chess pieces is shown. A handy mnemonic to remember where the queen should start is: "The queen colors" (which means the white queen starts on a white square and the black queen starts on a black square). Note that the box at the bottom right must always be white.

White always starts with a move and then the chess players alternate turns, one move at the time. If you move your chess piece on a square where an opponent's chess piece already is, you capture this piece and then you have to remove it from the chessboard. Capturing is not required. If you capture a chess piece, you must occupy the square of the opponent's captured piece with your chess piece (except with capturing en passant). Only a knight can jump over other chess pieces, all other chess pieces cannot jump over chess pieces (except the king while castling).



## The chess pieces



The king is the most important chess piece. You can move the king 1 square per move in any direction, if there is an opponent's chess piece you can capture it if your king will not be in check. The king is always at least 2 squares away from the opponent's king, otherwise your king is in check. Both kings are always on the board.



The queen is the strongest chess piece. You can move her as many squares as you want in any direction ((horizontal, vertical and diagonal) as long as you don't encounter another chess piece. This must be done in 1 straight line.



The rook is the strongest chess piece after the queen. You can move the rook as many squares as you want in the following directions: horizontal and vertical as long as you don't encounter another chess piece. This should be done in 1 straight line. The rook is also used for castling.



The bishop can move as many squares as you want in the following direction: diagonal as long as you don't encounter another chess piece. This should be done in 1 straight line.



You move the knight in an L-shape. It moves 2 steps left or right & 1 step forward or back. Or 2 steps forward or back & 1 step left or right. The knight is the only chess piece that can jump over another chess piece.



You can only move pawns forward, 1 square per move. Only when a pawn is on its starting position you can move it 2 squares forward. A pawn captures diagonally forward with only 1 square. If you reach the opponent's side with your pawn, you can promote your pawn to a chess piece of your choice (usually a queen).

## Castling

To better defend your own king, you can use castling. If there are no more chess pieces between your king and 1 of your rooks & you have not yet moved your king and the relevant rook (with which you want to castle), you are allowed to castle when you're not in check. You do this by moving the rook 1 square next to your king and the king jumps over this relevant rook.

## Capturing en passant

En passant (French for *in passing*) is a rule that is not always known to novice chess players. If you move a pawn 2 squares forward (from its starting position) and it lands next to an opposing pawn, the opponent can choose to capture en passant.

The opponent does this by (from his or her perspective) moving forward with that pawn 1 square diagonally forward to the left or diagonally forward to the right and thereby capture your pawn (which was first next to the opponents pawn) and remove it from the board. En passant capturing can only be done with pawns and is the only way that a square of a captured chess piece is not occupied after a capture.

## Tip

If you want to improve your chess quickly, we advise you to memorize chess openings. These are a number of fixed moves to organize a good defense or attack.

## Warning

**CAUTION:** Young children could put the chess pieces in their mouth and choke.

# Les Bases et Les Règles des Échecs

Français

## Généralités

Les échecs sont une partie jouée entre 2 adversaires de part et d'autre de l'échiquier. Le but est de mettre en échec le roi de l'adversaire: cela signifie que le roi de l'adversaire est en échec et ne peut pas s'échapper. Vous êtes en échec si votre roi peut être capturé par la pièce d'échecs d'un adversaire.

## Coup monté

L'échiquier se compose de 64 carrés et chaque joueur commence avec 16 pièces d'échecs. La configuration des pièces d'échecs est illustrée. Un mnémotechnique pratique à retenir où la reine devrait commencer est: Les couleurs de la reine (ce qui signifie que la reine blanche commence sur un carré blanc et la reine noire commence sur un carré noir). Notez que la case en bas à droite doit toujours être blanche.

Les blancs commencent toujours par un coup, puis les tours alternatifs du joueur d'échecs, un coup à la fois. Si vous déplacez votre pièce d'échecs sur un carré où se trouve déjà la pièce d'échecs d'un adversaire, vous capturez cette pièce, puis vous devez la retirer de l'échiquier. La capture n'est pas requise. Si vous capturez une pièce d'échecs, vous devez occuper le carré de la pièce capturée de l'adversaire avec votre pièce d'échecs (sauf avec la capture en passant). Seul un chevalier peut sauter par-dessus d'autres pièces d'échecs, toutes les autres pièces d'échecs ne peuvent pas sauter par-dessus des pièces d'échecs (sauf le roi en castling).



## Les pièces d'échecs



Le roi est la pièce la plus importante. Vous pouvez déplacer le roi 1 carré par coup dans n'importe quelle direction, s'il y a une pièce de l'adversaire, vous pouvez la capturer si votre roi ne sera pas en échec. Le roi est toujours à au moins 2 carrés du roi de l'adversaire, sinon, votre roi est en échec. Les deux rois sont toujours sur le plateau.



La reine est la pièce la plus forte. Vous pouvez la déplacer autant de carrés que vous le souhaitez dans n'importe quelle direction (tant que vous ne rencontrez pas une autre pièce d'échecs), cela doit être fait en 1 ligne droite.



La tour est la pièce la plus forte après la reine. Vous pouvez déplacer la tour autant de carrés que vous le souhaitez dans les directions suivantes: avant, arrière, gauche et droite. Cela devrait également être fait en 1 ligne droite. La tour est également utilisée pour le castling.



L'évêque peut déplacer autant de carrés que vous le souhaitez dans les directions suivantes: inclinaison vers l'avant vers la gauche, inclinaison vers la droite vers l'avant, inclinaison vers la gauche vers l'arrière et inclinaison vers la droite vers l'arrière. Cela devrait également être fait en 1 ligne droite.



Vous déplacez le chevalier en forme de L. Il se déplace 2 pas à gauche ou à droite & 1 pas en avant ou en arrière. Ou 2 pas en avant ou en arrière & 1 pas à gauche ou à droite. Le chevalier est la seule pièce d'échecs qui peut sauter par-dessus une autre pièce d'échecs.



Vous ne pouvez déplacer que les pions vers l'avant, 1 carré par mouvement. Ce n'est que lorsqu'un pion est dans sa position de départ que vous pouvez le déplacer de 2 carrés vers l'avant. Un pion capture en diagonale vers l'avant gauche ou en diagonale vers la droite vers l'avant avec seulement 1 carré. Si vous atteignez le côté de l'adversaire avec votre pion, vous pouvez promouvoir votre pion à une pièce d'échecs de votre choix (généralement une reine).

## **Roque**

Pour mieux défendre votre propre roi, vous pouvez utiliser le castling. S'il n'y a plus de pièces d'échecs entre votre roi et 1 de vos tours et que vous n'avez pas encore déplacé votre roi et la tour concernée (avec laquelle vous voulez château), vous êtes autorisé à château. Vous le faites en déplaçant la tour 1 carré à côté de votre roi et le roi saute par-dessus cette tour pertinente.

## **Capture en passant**

En passant est une règle qui n'est pas toujours connue des joueurs d'échecs débutants. Si vous déplacez un pion 2 espaces vers l'avant (à partir de sa position de départ) et qu'il atterrit à côté d'un pion adverse, l'équipe adverse peut choisir de capturer en passant. L'adversaire le fait en (de son point de vue) en avançant avec son pion 1 carré en diagonale vers la gauche ou en diagonale vers la droite et en capturant ainsi votre pion (qui était le premier à côté du pion de l'adversaire) et ainsi le retirer du plateau. La capture en passant ne peut être faite qu'avec des pions et est la seule façon dont un carré d'une pièce d'échecs capturée n'est pas occupé après une capture.

## **Pourboire**

Si vous souhaitez améliorer vos échecs rapidement, nous vous conseillons de mémoriser les ouvertures d'échecs. Ce sont un certain nombre de mouvements fixes pour organiser une bonne défense ou attaque.

## **Avertissement**

**ATTENTION:** Les jeunes enfants pouvaient mettre les pièces d'échecs dans leur bouche et s'étouffer.



 **SINCER**

