

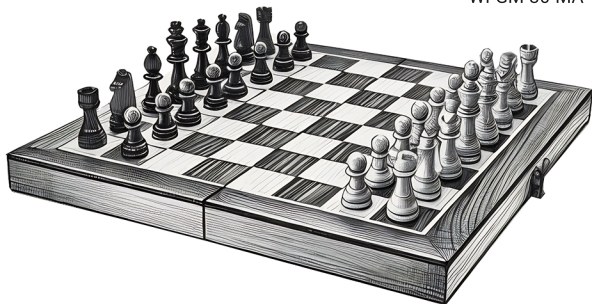
WINDSOR

Gebruiksaanwijzing – Schaakset User Manual – Chess Set

NL p.2-4

EN p 5-7

Model: WI-GM-40-M
WI-GM-30-M
WI-GM-40-MA
WI-GM-30-MA



MADE IN P.R.C.



Lees de instructies
Please read the manual

Misa Brands B.V.
Schoutstraat 94
1315 EZ ALMERE
Nederland
hello@misabrands.nl

Introductie

- Bedankt dat u heeft gekozen voor een product van CheckMate. Wij waarderen u enorm! Voor veilig gebruik dient u altijd de in deze handleiding voorgeschreven veiligheidsvoorschriften te waarborgen. Indien u vragen heeft over dit artikel, neem dan contact op via e-mail: hello@misabrands.nl
- Dit product is uitsluitend bedoeld voor doeleinden beschreven in deze handleiding
- De leverancier is vrijgesteld van aansprakelijkheid voor enige schade/letsel welke voortvloeit uit gebruik buiten het beoogde gebruik van dit product.

Waarschuwingen & Veiligheidsinstructies



Let erop dat het verpakkingsmateriaal niet in handen komt van kinderen. Zij kunnen erin stikken.



Lees de gehele gebruiksaanwijzing goed door alvorens u het product in gebruik neemt.



Bevat kleine onderdelen. Houd de set daarom weg bij kinderen en mensen en dieren die de neiging hebben oneetbare voorwerpen door te slikken.



Bevat speelgoed. Gebruik onder direct toezicht van een volwassenen.



Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar

Algemeen

- Laat de schaakset en de onderdelen niet vallen en stel het artikel niet bloot aan schokken.
- Vul de binnenkant van de schaakset enkel met de bijgeleverde schaakstukken. Het te vol opvullen van de schaakset kan deze bij het sluiten doen breken.
- Gebruik het artikel niet als u ziet dat er scheurtjes in het hout zitten of er splinters zichtbaar zijn. Stuur de set retour en maak een melding van het probleem. Wij zullen u vervolgens voorzien van een goede schaakset.
- Zorg dat de viltjes onder de schaakstukken goed blijven zodat het schaakbord geen krassen oploopt.
- Gebruik de schaakset op een stevige, stabiel, effen en horizontale (niet delicate) ondergrond zodat de ondergrond noch de schaakset beschadigd.

Verpakkingsinhoud

 Schaakbord x 1	 Pion wit x 8
 Pion zwart x 8	 Paard wit x 2
 Paard zwart x 2	 Loper wit x 2
 Loper zwart x 2	 Toren wit x 2
 Toren zwart x 2	 Koningin wit x 2
 Koningin zwart x 2	 Koning wit x 1
 Koning zwart x 1	 Handleiding

Technische Data

- Grootte: GM XL 40 x 40 x 3 cm, GM 30 = 30 x 30 x 3 cm
- Gewicht: GM XL = 0.95 kg, GM 30 = 0.66 kg
- Materiaal: hout, ijzer (magneet), vilt

Gebruiksaanwijzing

1.



Haal de schaakset uit de verpakking

2.

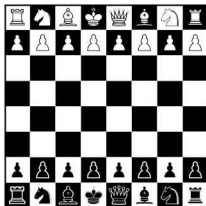


Open de schaakset

3.



Plaats de schaakstukken correct op het schaakbord



Voor nog meer tips download je ons e-book
en de CheckMate Club mobiele app



E-BOOK



Available on the
App Store



GET IT ON
Google Play

Introduction

- Thank you for choosing a CheckMate product. We greatly appreciate you! For safe use, always use the safety instructions prescribed in this manual. If you have any questions about this product, please contact us by e-mail: hello@misabrand.nl.
- This product is intended solely for the purposes described in this manual.
- The supplier is exempt from liability for any damage/injury resulting from use of this product outside its intended use.

Warnings & Safety Instructions



Make sure that the packaging material does not come into the hands of children. They can choke on it.



Read the entire manual carefully before using the product.



Contains small parts. Therefore, keep the set away from children and people and animals that have a tendency to swallow inedible objects.



Contains toys. Use under the direct supervision of an adult.



Not suitable for children under the age of 3

General

- Do not drop the chess set and its parts and do not subject the item to impact.
- Only fill the inside of the chess set with the supplied chess pieces. Filling the chess set too full can cause it to break when closing.
- Do not use the item if you see cracks in the wood or splinters are visible. Return the set and report the problem. We will then provide you with a good chess set.
- Make sure that the felt pads under the chess pieces remain in good condition so that the chessboard does not get scratched.
- Use the chess set on a solid, stable, even and horizontal (not delicate) surface so that neither the surface nor the chess set is damaged.

Package contents

 Chess board x 1	 Pawn white x 8
 Pawn black x 8	 Knight white x 2
 Knight black x 2	 Bishop white x 2
 Bishop black x 2	 Rook white x 2
 Rook black x 2	 Queen white x 2
 Queen black x 2	 King white x 1
 King black x 1	 Users manual

Technical Data

- Size: GM XL 40 x 40 x 3 cm, GM 30 = 30 x 30 x 3 cm
- Weight: GM XL = 0.95 kg, GM 30 = 0.66 kg
- Material: wood, iron (magnet), felt

Instruction for usage

1.



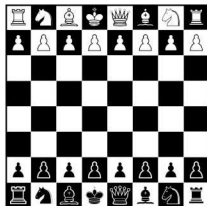
Take the chess set out of
the packaging

2.



Open the chess set

3.



Place the chess pieces in the correct
order on the board to play the game.

**For more tips and inspiration please download
our e-book and the CheckMate Club mobile app**

**E-BOOK**

Available on the
App Store



GET IT ON
Google Play

Van Pion tot Dame



**De beginselen
van schaken**

CHECKMATE EBOOK

Inhoudsopgave:	Pag.
1. Korte geschiedenis van schaken	3
2. Spelregels	4
3. Openingen	16
4. Het puntensysteem	18
5. Mentale voordelen van schaken	19
6. Oefeningen	22

1.Een korte geschiedenis van schaken

Schaken is een ruim 1500 jaar oude sport. Hoe de sport is ontstaan is niet eenduidig bewezen. De één zegt dat het in India tot stand is gekomen, de ander in China. Het meeste bewijs is echter dat het is ontstaan in India.

Het moderne schaken zoals we dat nu kennen kent zijn origine echter in het begin van de vijftiende eeuw in Europa.

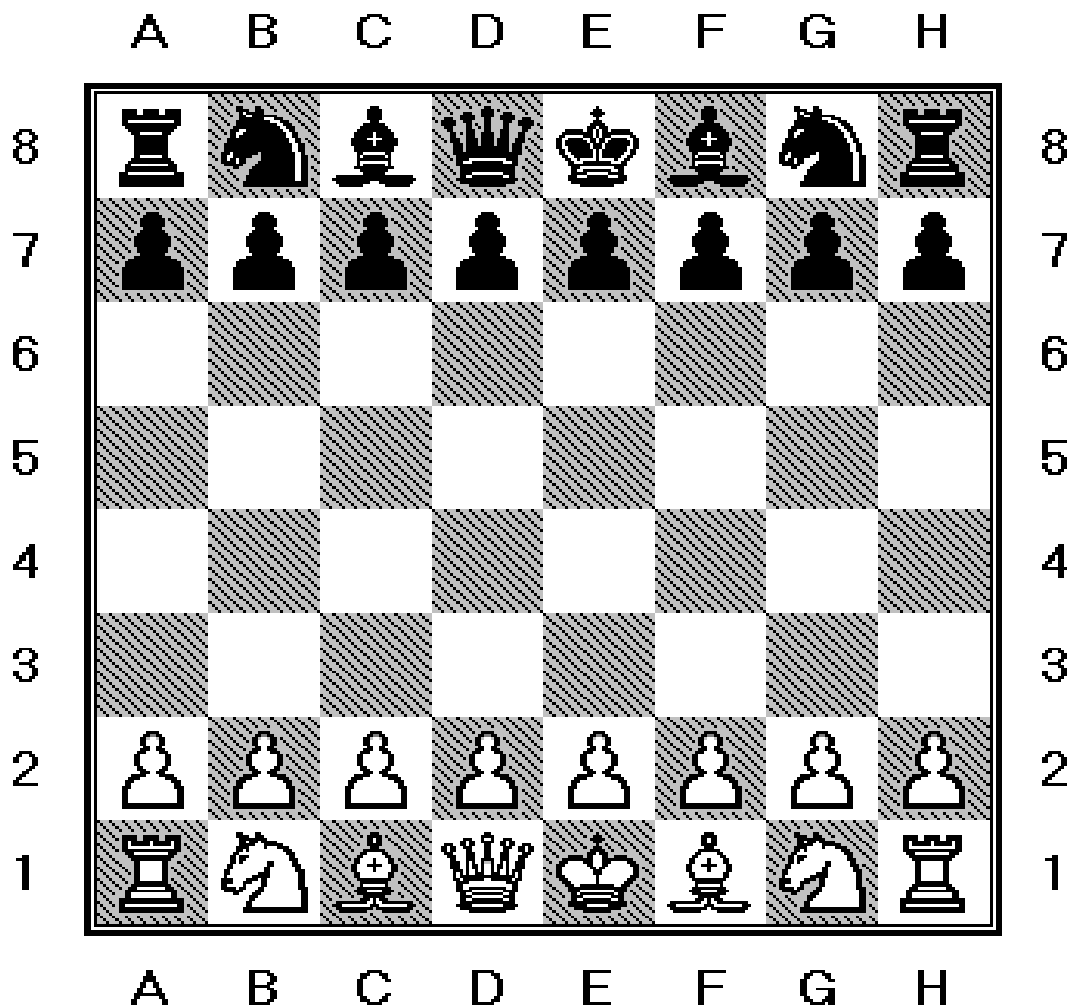
Toernooien en echte wedstrijden zijn pas echt begonnen in het begin van de negentiende eeuw. De sport kreeg pas echt status toen in de twintigste eeuw de schaakfederatie werd opgericht. Hieruit zijn de moderne schaakregels die het spel zo fantastisch maken ontstaan. Met de komst van online schaken in de huidige eeuw, populaire series en films en snelschaken is de populariteit van schaken zeer snel toegenomen.

Onder prominente historische figuren – denk aan koningen en andere edelen – was schaken zeer populair vanwege de strategische en tactische vaardigheden die er mee kunnen worden opgedaan.

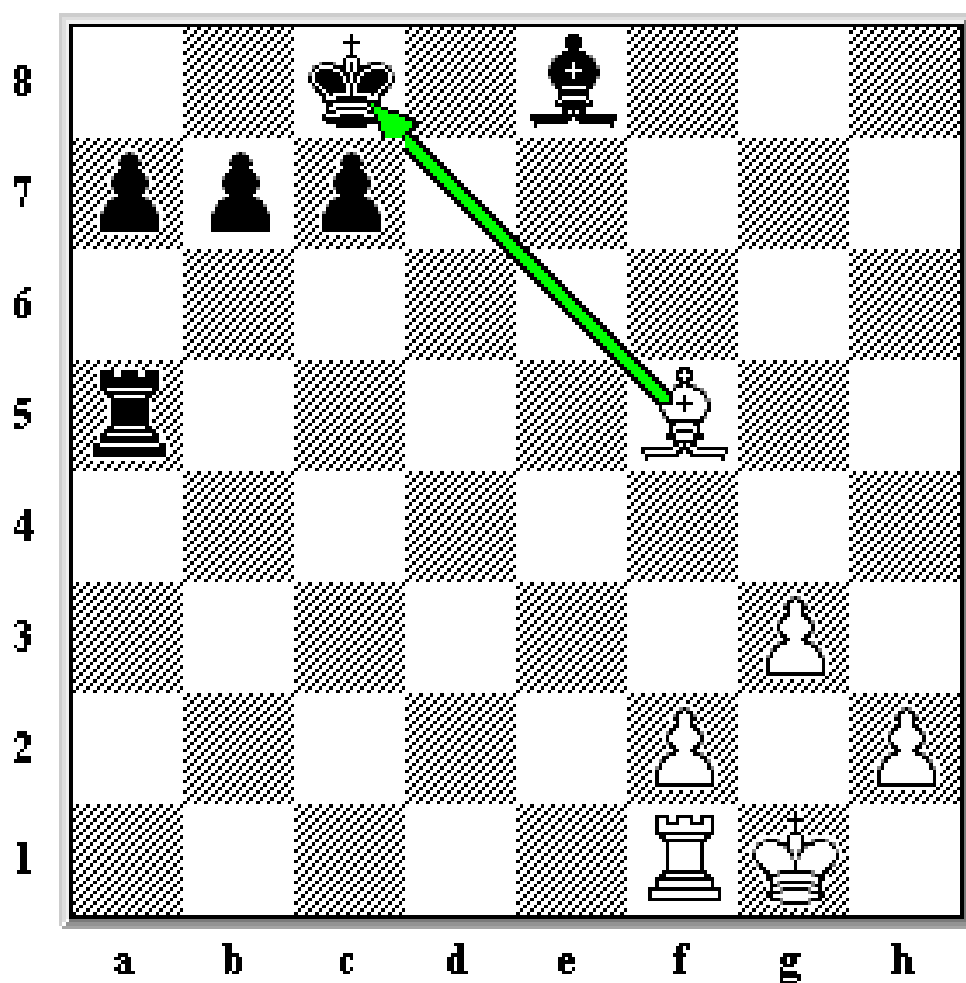
2. Spelregels

Hieronder staat een opsomming van de basisregels die iedere speler dient te kennen alvorens deze begint te spelen:

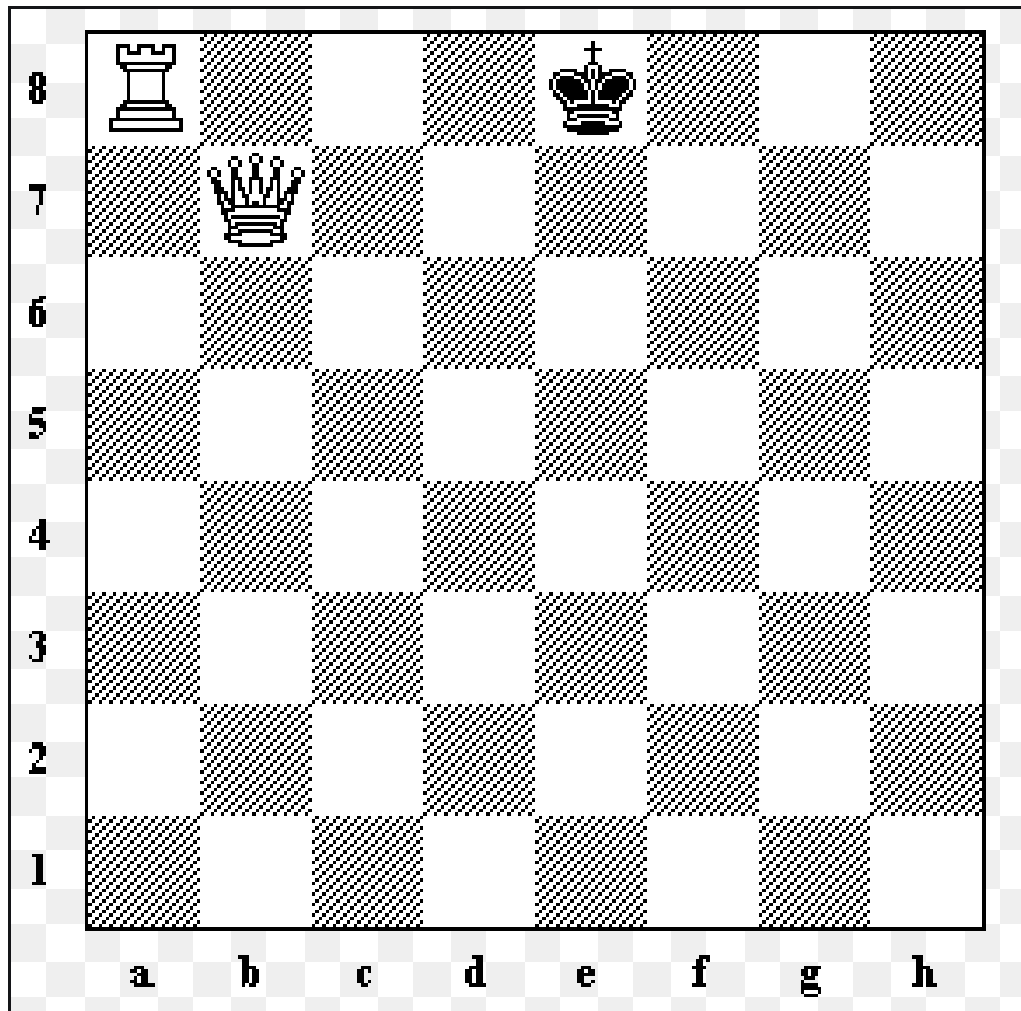
1. Schaken is een spel met twee deelnemers
2. Iedere speler heeft 16 stukken: 8 pionnen; 2 torens; 2 paarden; 2 lopers; 1 dame; en 1 koning. Hieronder staat de opstelling weergegeven.



3. **Het doel:** is om de andere speler schaakmat te zetten. Om je tegenstander schaakmat te zetten zijn er twee vereisten: allereerst dient de koning schaak te staan. Schaak houdt in dat een stuk van jou de koning aanvalt. Hieronder een voorbeeld van schaak:



Om schaakmat te staan dient de koning van de tegenstander echter ook geen vak meer te hebben om naar te verplaatsen – uit schaak – noch een ander stuk hebben om zich te verdedigen. Hieronder een voorbeeld van schaakmat:



4. Winnen/verliezen:

Je kunt het schaakspel winnen door:

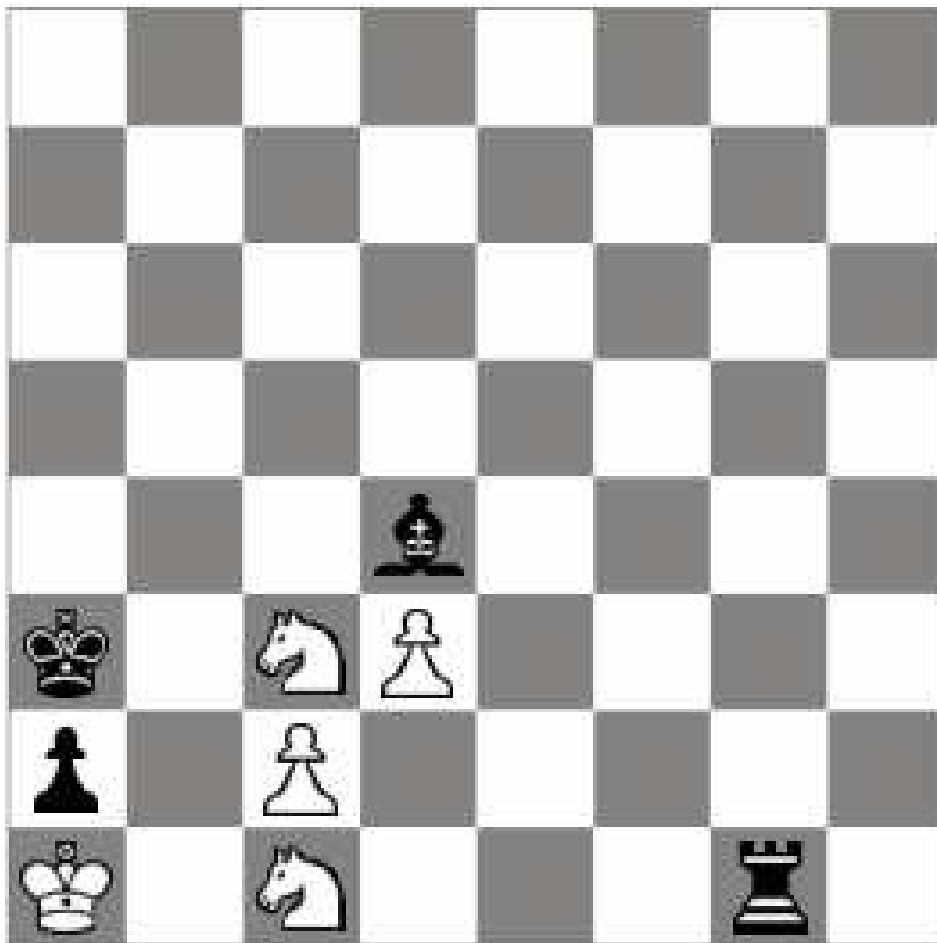
- **Schaakmat:** zoals hierboven geschreven
- **Tijd:** echte wedstrijden hebben gewoonlijk een tijdslimiet. Wanneer deze tijd is verlopen wint de tegenspeler. Er is één uitzondering. Deze wordt In de volgende regel beschreven.

- **Opgeven:** wanneer een speler merkt dat het zeer onwaarschijnlijk is dat hij/zij de partij nog zal winnen, kan deze opgeven.
- **Illegale zet:** bij officiële toernooien en wedstrijden kan de regel gelden dat een illegale zet tot verlies leidt.

5. Remise (gelijkspel)

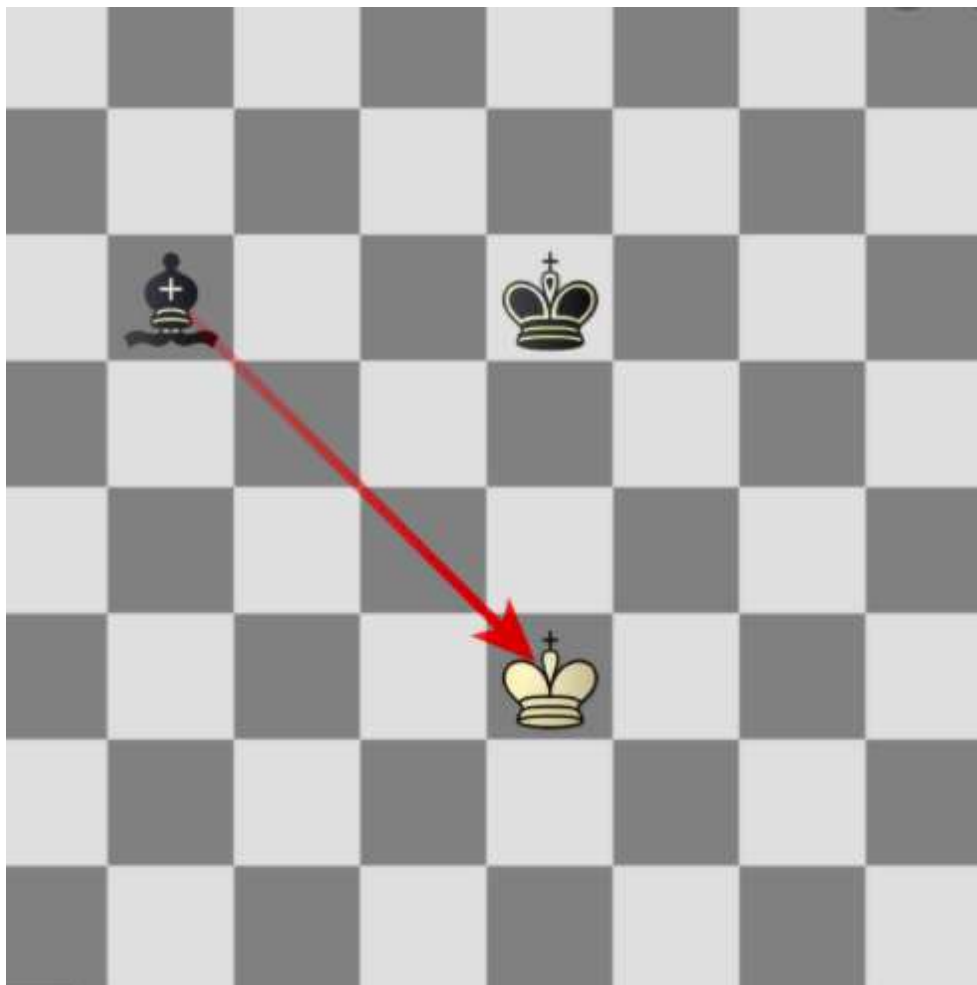
Het is bij schaken ook mogelijk om gelijk te spelen. Er zijn in totaal zes manieren om remise te bewerkstelligen:

- **Patstelling:** bij een patstelling kan een speler geen enkele zet doen, terwijl de koning geen schaak staat. Zie het voorbeeld hieronder:



-
- **Eeuwig schaak:** wanneer een speler oneindig schaak kan geven aan zijn tegenstander zonder dat de tegenstander een andere mogelijk heeft dan schaak ontwijken, is er gelijkspel door eeuwige schaak.
- **Driemaal dezelfde stelling:** indien beide spelers driemaal dezelfde zet achter elkaar doen, dan is er automatisch sprake van remise.
- **Vijftig zetten regel:** wanneer er vijftig zetten per speler zijn gezet zonder dat er een stuk is geslagen, is er sprake van remise.
- **Overeenkomst:** een speler kan zijn/haar tegenspeler een remise voorstellen. Indien deze wordt geaccepteert is er sprake van remise.

- **Onvoldoende materiaal:** wanneer beide spelers onvoldoende stukken hebben om de tegenstander schaakmat te zetten – enkel een koning; of enkel een koning en loper; of enkel een koning en paard – is er sprake van remise. Ook als een speler zijn/haar tijd op is, terwijl de tegenstander nog wel tijd over heeft, maar niet genoeg materiaal om schaakmat te bewerkstelligen, is er sprake van een remise.



Zie voorbeeld hieronder:

6. Stukken slaan

Het is zeer onwaarschijnlijk dat je de tegenstander schaakmat kunt zetten terwijl alle 32 stukken nog op het bord staan. Het is daarom de bedoeling om zoveel mogelijk

stukken van je tegenstander van het bord af te spelen. Dit doe je door jouw stuk op het vak van het stuk van je tegenstander terecht te laten komen.

7. Punten per stuk

Aan elke stuk kun je bepaalde punten toedelen. Deze punten hebben geen enkele invloed op wie de wedstrijd wint. Deze punten zijn enkel bedoeld om ieder stuk te waarderen en dus te bepalen welk stuk het belangrijkste en het sterkste is. Hieronder een lijst met het aantal punten per stuk:

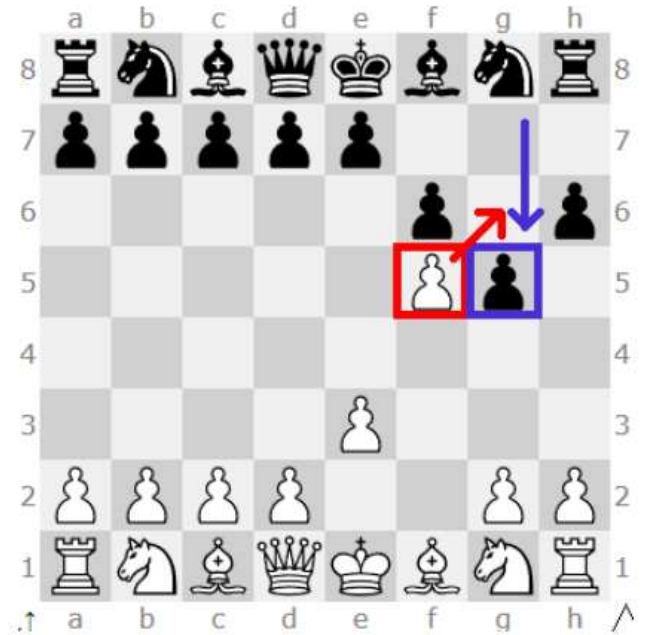
- Pion: 1
- Loper: 3
- Paard: 3
- Toren: 5
- Dame: 9
- Koning: winst

8. Mogelijkheden per stuk

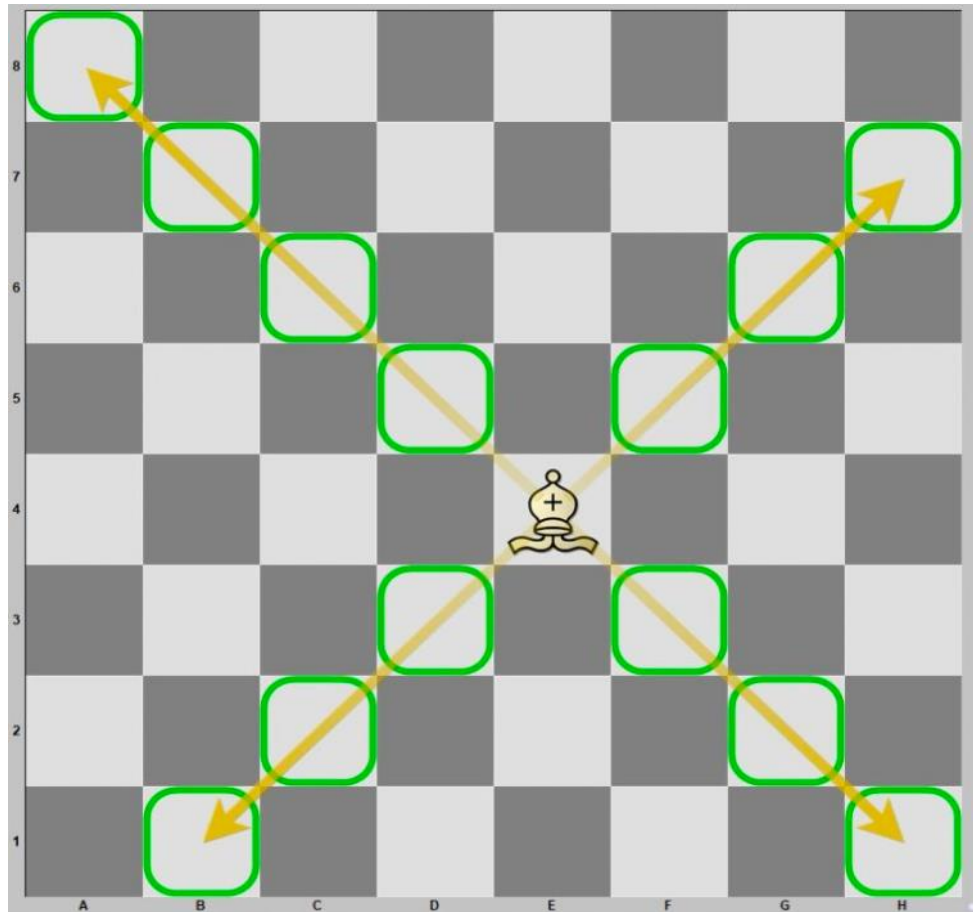
Hieronder staat per stuk beschreven welke bewegingsmogelijkheden ze hebben:

- **Pion:** een pion kan telkens 1 zet doen. Enkel vooruit. Er zijn echter twee uitzonderingen. Allereerst, de eerste zet van de wedstrijd van iedere pion kan de pion twee vakken naar voren.
Daarnaast is er ook een uitzondering genaamd 'en passant'. Dit mag wanneer de tegenstander de zoals hierboven beschreven

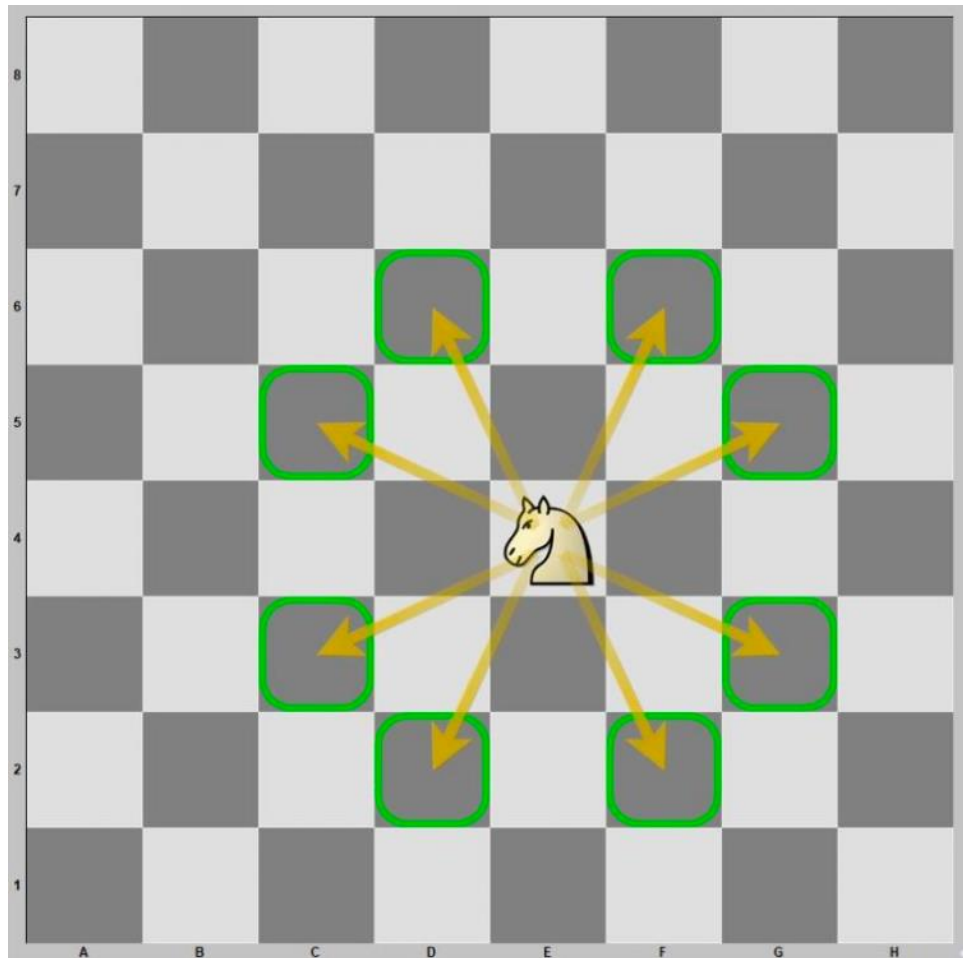
dubbele stap doet met een pion waarna deze pion naast een pion van jou komt te staan. Zie een voorbeeld hieronder:



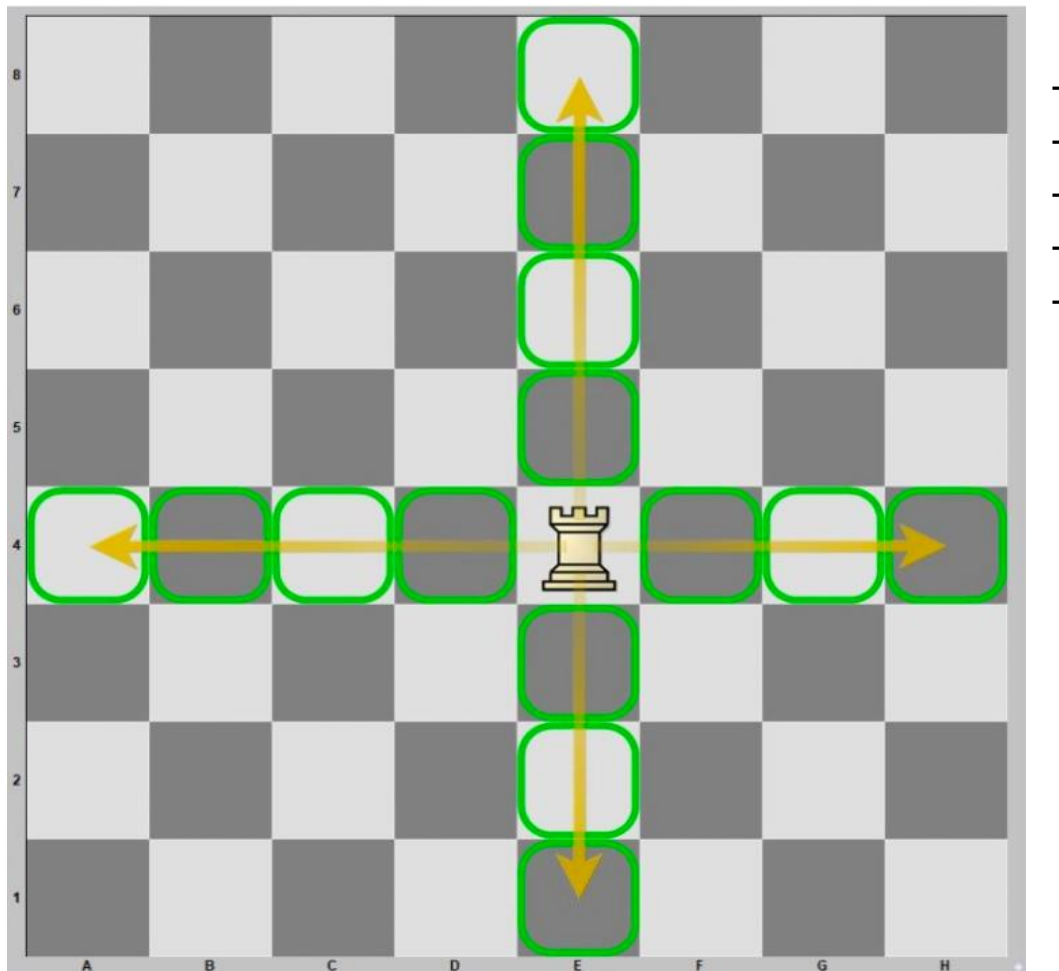
- **Loper:** Een loper kan het hele bord over maar enkel op diagonale wijze.



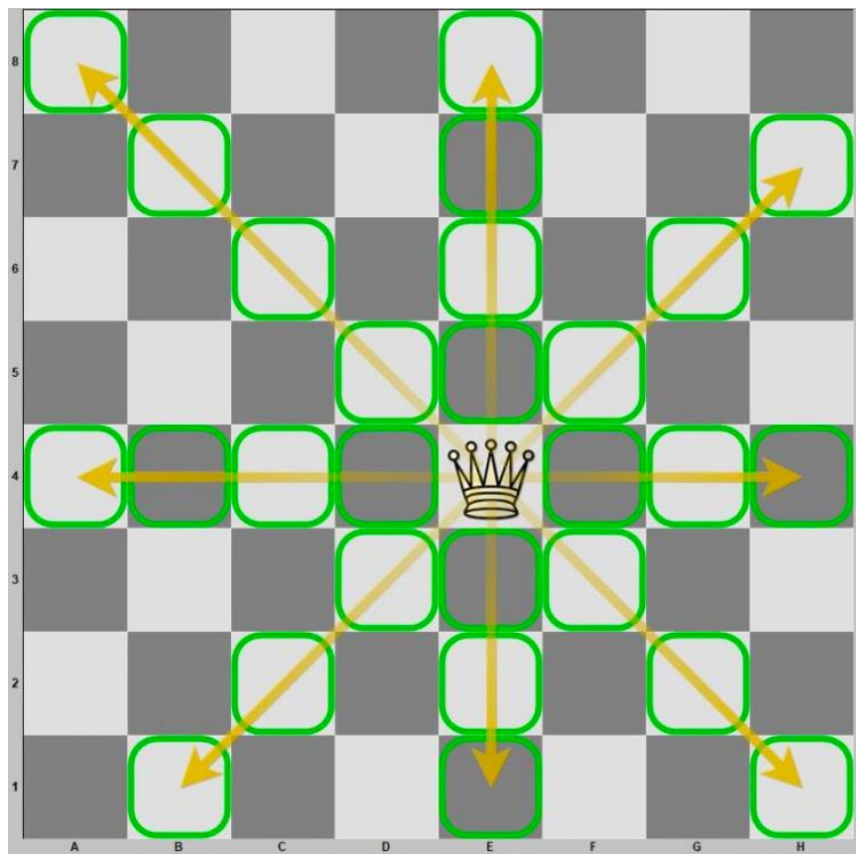
- **Paard:** het paard is een erg uniek stuk omdat het het enige stuk is dat over andere stukken heen kan springen. Een paard beweegt namelijk in sprongen van 1 vakje horizontaal of verticaal en 1 vakje diagonaal.



- **Toren:** een toren kan ook het hele bord over maar enkel in horizontaal en verticale lijnen.



- **Dame:** de dame is veruit het sterkste stuk van het spel. De dame kan namelijk alles wat de andere stukken hebben behalve het paard. Een dame kan dus het hele bord over zowel in diagonale, horizontale en verticale lijnen.

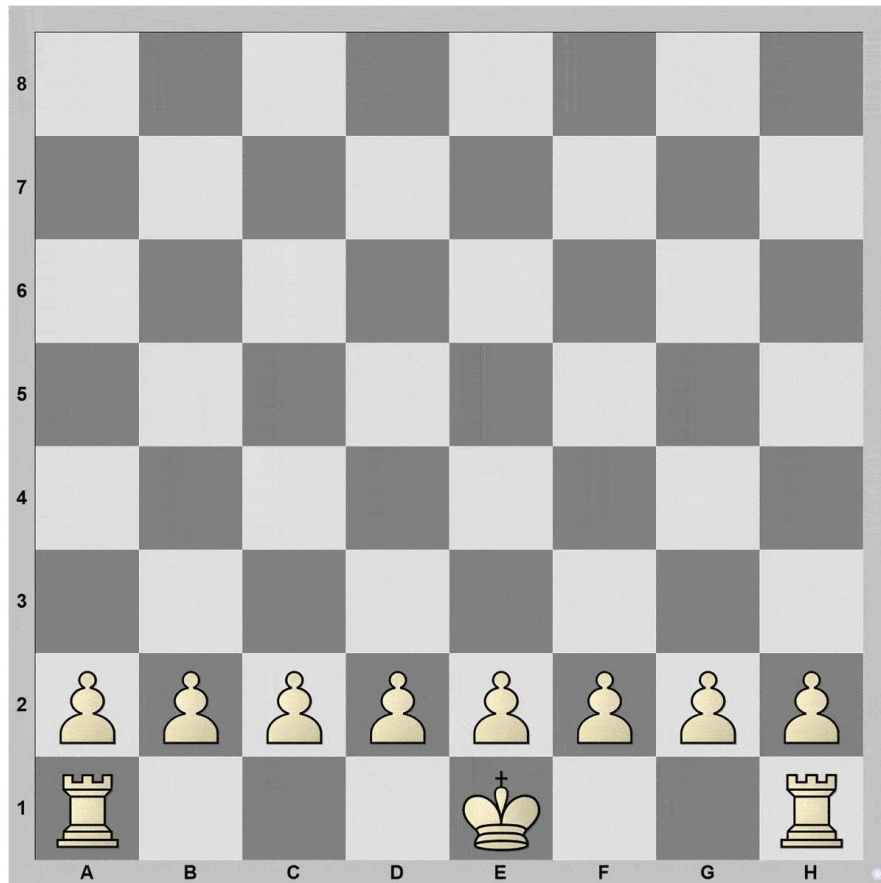


- **Koning:** de koning kan alle richtingen op, maar kan slechts 1 vakje tegelijk bewegen.



9. Rokeren & Promoveren

Er is een zeer belangrijke zet bij schaken genaamd rokeren. Rokeren mag slechts eenmaal per wedstrijd gebruikt worden. Rokeren is een zet waarbij de koning en een toren tegelijkertijd bewegen omde koning te beschermen. Je kunt kort rokeren, dat is met de toren die het dichtste bij de koning staat en je kunt lang rokeren, dat is met de toren die het verst van de koning af staat. Zie hieronder een voorbeeld:



Rokeren is enkel toegestaan indien zowel de koning als de betreffende toren nog niet hebben bewogen. Daarnaast mag de tegenstander de rokade niet kruisen met een schaak.

Promoveren is wanneer je een pion aan de overkant van het bord krijgt. In dit geval mag je de pion omruilen voor een ander gewenst stuk. De keuze voor de promovering is vrijwel altijd een dame, tenzij dit tot een patstelling leidt.

10. Aanraken is zetten

Indien je een stuk aanraakt dien je ook daadwerkelijk een zet te maken met dat stuk. Je

mag dus niet je looper aanraken en vervolgens een zet doen met je paard.

3. Openingen

Een belangrijk onderdeel van schaken zijn de openingen. De opening wordt normaliter bepaald door de speler die de wedstrijd begint. Dit is altijd de speler die met de witte stukken speelt. De opening is zo belangrijk om het de voortgang van de rest van de wedstrijd bepaalt. Spelers die op een hoog niveau spelen weten de beste eerste 20 zetten van elke opening uit hun hoofd.

Het is belangrijk om een aantal openingen te leren en degene die jij het prettigst vindt om daarin te oefenen zodat je die extra kunt benutten wanneer jij met de witte stukken speelt. Echter, je zult niet altijd met de witte stukken spelen, dus je tegenstanders zullen ook de openingen kunnen kiezen. Daarom is het belangrijk om van de meest populaire openingen de eerste zetten te kennen.

De meest populaire openingen voor beginners zijn:

- The Italian Game
- The Sicilian Defense
- The French Defense
- The Ruy-Lopez
- The Slav Defense

Naarmate je meer wedstrijden speelt kom je met steeds meer openingen in aanmerking. Deze zal je al spelenderwijs ontdekken en verkennen.

Belangrijke openingsprincipes zijn:

- Zorg dat je zo snel mogelijk al je stukken (niet de pionnen) ontwikkeld en verplaatst.
- Probeer binnen 10 zetten te rokeren.
- Beweeg – indien niet nodig – niet tweemaal hetzelfde stuk achter elkaar.
- Controleer de middelste vier vakken.
- Verbind de torens. Dit houdt in dat je alle stukken (behalve de koning) van de achterste rij vakken af hebt en de koning hebt gerokeerd.

4. Het puntensysteem

Iedere liefhebber van schaken weet dat voor goede prominente schakers prestigieuze titels bestaan. Denk aan: Kandidaat Meester, Meester, Internationaal Meester en uiteraard het meest begeerde Grootmeester.

Wanneer je een dergelijke titel krijgt hangt af van je score. Deze score wordt geregeld door de FIDE. FIDE staat voor Fédération Internationale des Échecs. Dit is de meest vooraanstaande organisatie waarbij de meeste georganiseerde toernooien bij zijn aangesloten.

Wanneer je deelneemt aan FIDE geregistreerde wedstrijden en toernooien kun je die FIDE-score verhogen of verlagen. Hoeveel punten je krijgt of verliest per wedstrijd hangt af van de uitslag: winst, verlies of remise en het verschil in FIDE-punten tussen jou en je tegenstander. Als je bijvoorbeeld remise speelt tegen iemand met een hoger aantal punten dan jij, dan win jij dus punten.

Dit puntensysteem geldt niet enkel voor FIDE geregistreerde wedstrijden en toernooien. Ook als je online speelt geldt er een dergelijk puntensysteem dat altijd op dezelfde formule is gebaseerd.

De officiële benaming voor deze puntentelling is de 'ELO-rating'. ELO-ratings kunnen variëren tussen ongeveer 1000 tot bijna 2900.

5. De mentale voordelen van schaken

De mentale voordelen van schaken zijn uitvoerig bestudeerd, en de studies komen eigenlijk altijd tot dezelfde eenduidige conclusie: schaken is ontzettend goed voor ons brein. Zowel jong als oud kunnen hun hersenen op een zeer positieve manier beïnvloeden door geregeld te schaken. In dit hoofdstuk bespreken we enkele van de meest belangrijke voordelen die schaken heeft op het brein.

- **Betere hersenfunctie:** Als de hersenen niet worden gestimuleerd, sterven de cellen binnenin langzaam af. Schaken is een hulpmiddel dat gebruikers een mentale training geeft. Laten we eens kijken naar een snel voorbeeld: om het meeste voordeel uit een fysieke training te halen, moet zowel de linker- als de rechterkant van het lichaam getraind worden. Studies tonen aan dat een speler de linkerhersen helft van zijn of haar hersenen moet ontwikkelen en gebruiken welke zich bezighoudt met onder andere objectherkenning, evenals de rechterhersen helft, die zich bezighoudt met patroonherkenning. Wetenschappers beweren ook dat schaken de mentale leeftijd met wel 14 jaar kan verbeteren.
- **Verbeterd geheugen:** Onderzoek heeft aangetoond dat schaken helpt om bijvoorbeeld de ziekte van Alzheimer op afstand te houden.. In de loop van veel spellen

ontwikkelen spelers een bijna natuurlijk gevoel van wanneer ze een bepaalde strategie of tactiek moeten gebruiken. Dit is waar een goed geheugen zeer goed van pas komt. Spelers kennen daarom veel verschillende strategieën en tactieken uit hun hoofd. Het beste is dat dit voordeel niet alleen beperkt is tot schaken. Een verbeterd geheugen kan worden opgemerkt in andere gebieden van het leven, zoals academische en professionele prestaties.

- **Verbeterde cognitieve vaardigheden:** ‘Cognitieve vaardigheid’ is een zeer brede term, het omvat perceptie, motoriek, taalgebruik, visuele en ruimtelijke verwerking en uitvoerende functies. Dit is een grote lijst en bevat bijna alles wat je doet. Tijdens het schaken wordt ieder visueel vermogen gestimuleerd omdat het spel elk onderdeel van onze acties omvat.
- **Strategisch denkvermogen:** Schaken wordt beschouwd als een strategiespel. Dit betekent dat je om te winnen een beter actieplan moet hebben dan je tegenstander. Maar niemand wordt geboren met het vermogen strategisch te denken: dit kan je enkel leren door het te beoefenen. Net zoals een generaal zijn leger bestuurt, beveelt een schaker zijn of haar eigen stukken in een gevecht. Schaken verbetert dus aanzienlijk het vermogen om bepaalde strategieën en plannen te

ontwikkelen. En nee, dit voordeel is niet alleen nuttig voor legergeneraals en schakers - een goede strategische geest is veel productiever, omdat het voor elke dagelijkse taak het beste actieplan creëert.

- **Verbetering van de aandacht:** Zowel volwassenen als kinderen vinden het steeds moeilijker om zich op school en werk te concentreren, er wordt minder gedaan en de productiviteit daalt snel. Schaken vereist uiterste aandacht, met andere woorden, als je geest niet op het spel gericht is, verlies je, zo simpel is het. Met zo'n onmiddellijke straf voor gebrek aan aandacht, wordt de geest getraind om gefocust te zijn. Hierdoor presteren kinderen beter op school en presteren volwassenen beter op de werkplek.

6. Oefeningen

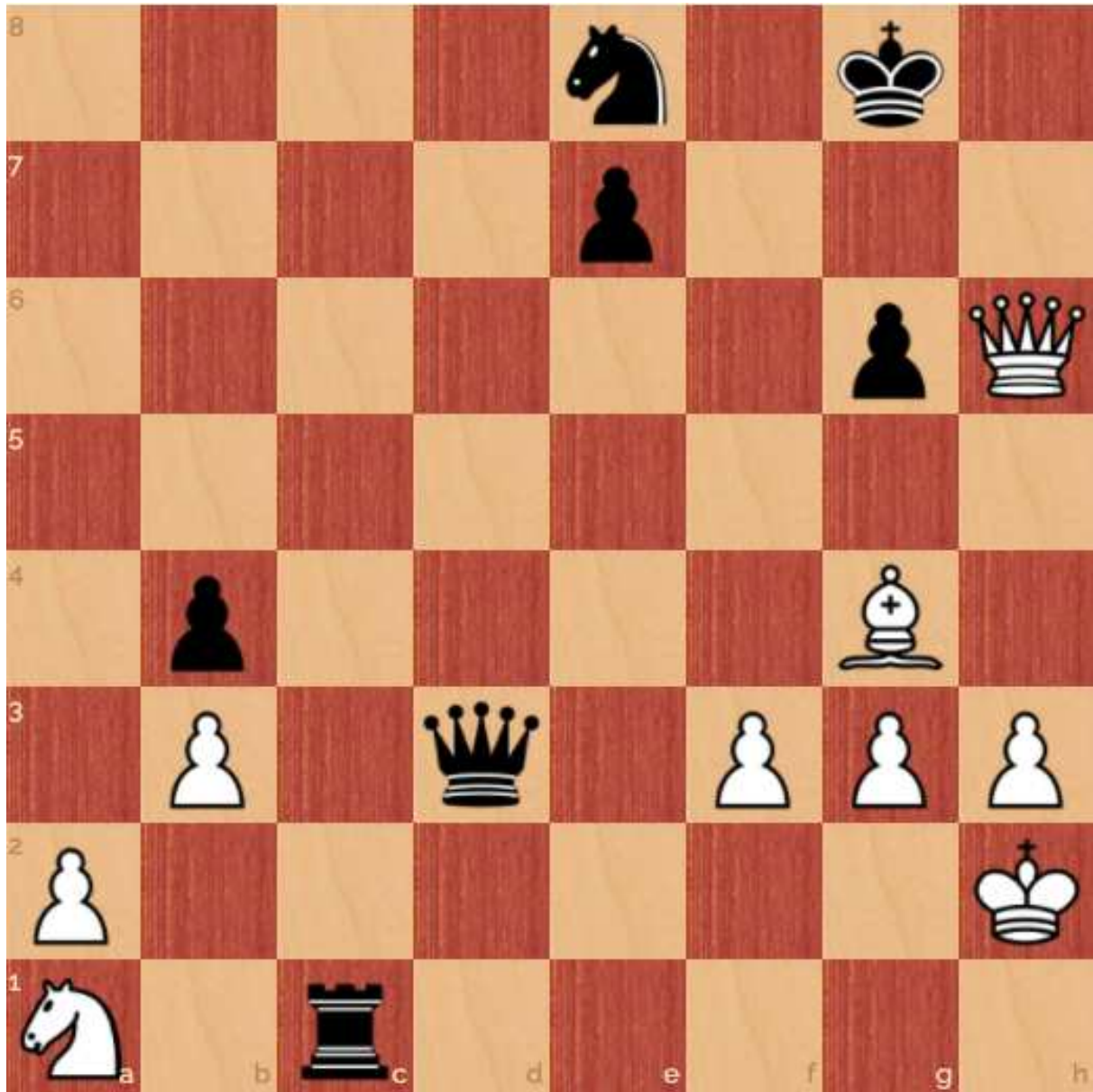
Schaakmat in één zet

De onderstaande opdrachten zijn situaties waar je de tegenstander in één zet schaakmat kan zetten. Probeer de oefeningen op te lossen.

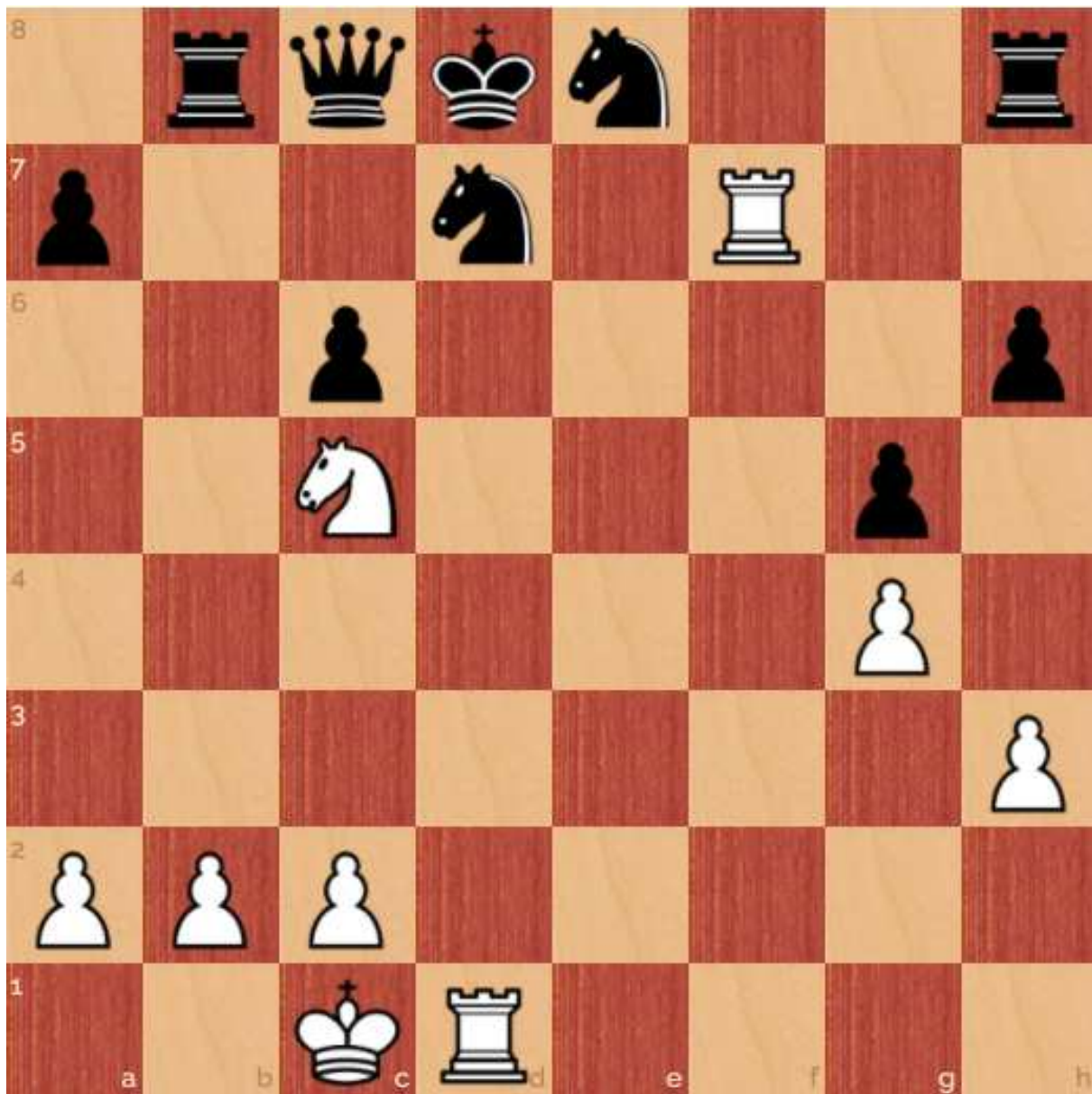
Zwart is aan zet



Zwart is aan zet

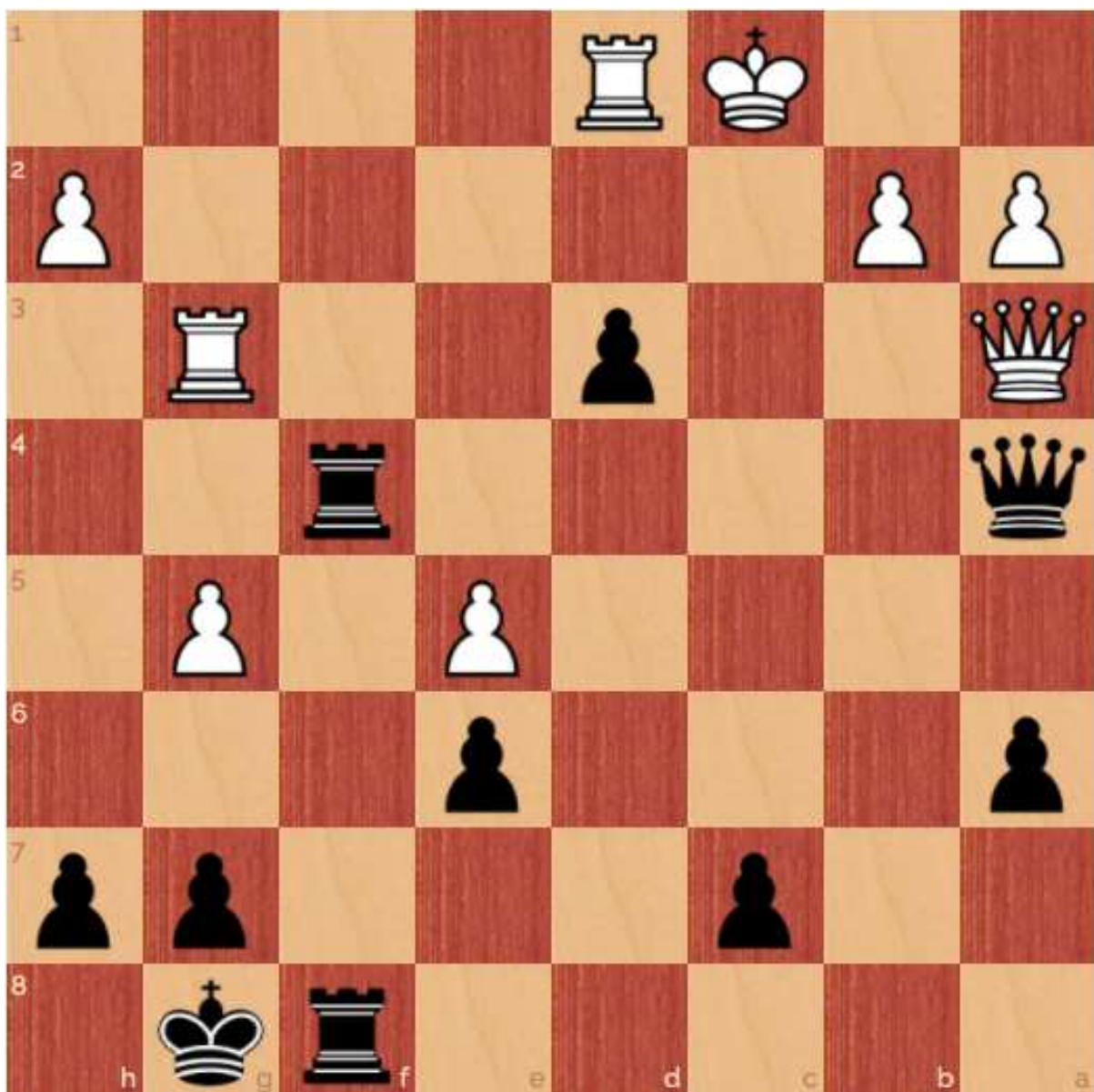


Wit is aan zet

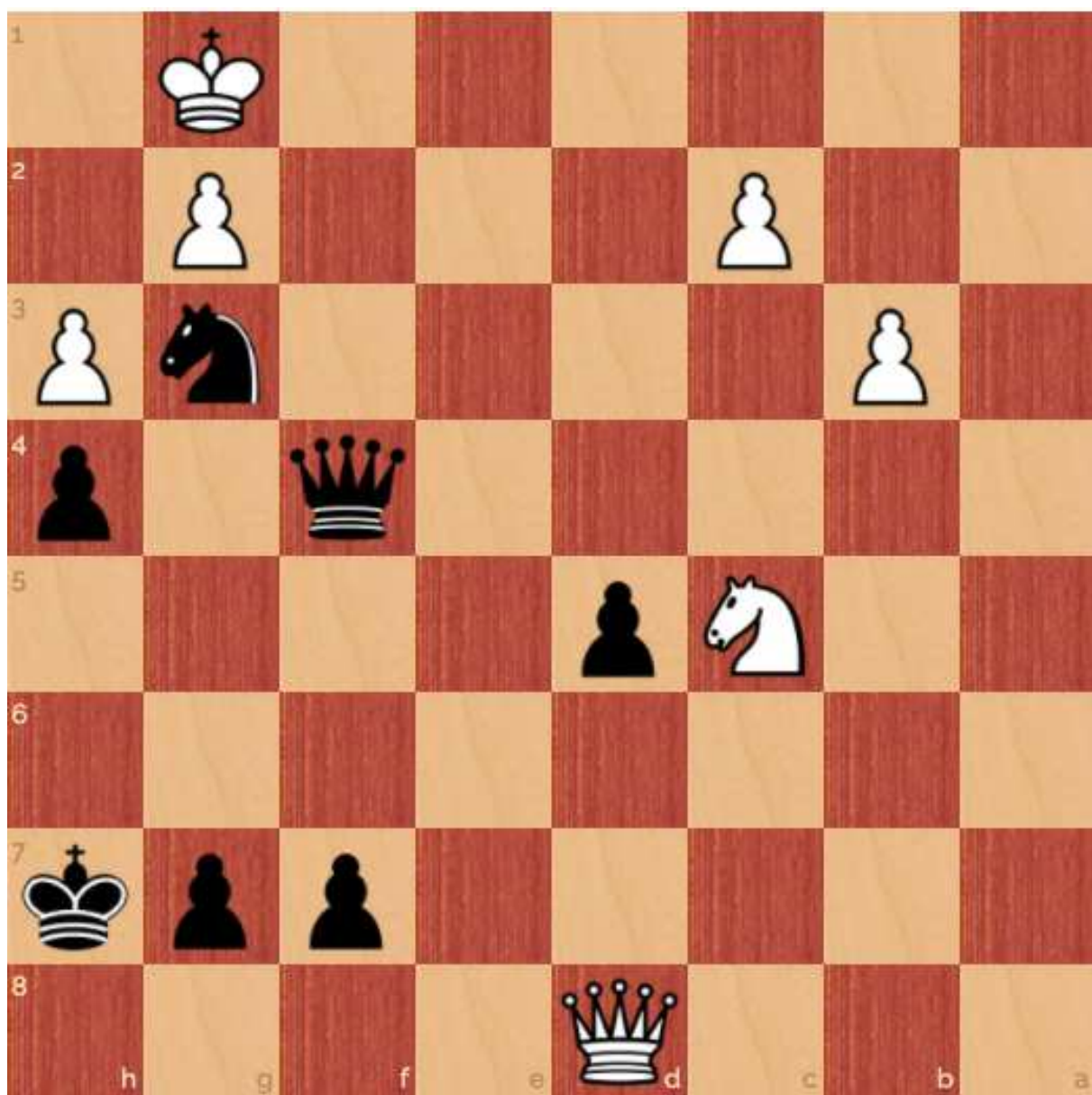


De volgende 3 oefening zijn schaakmat in twee zetten:

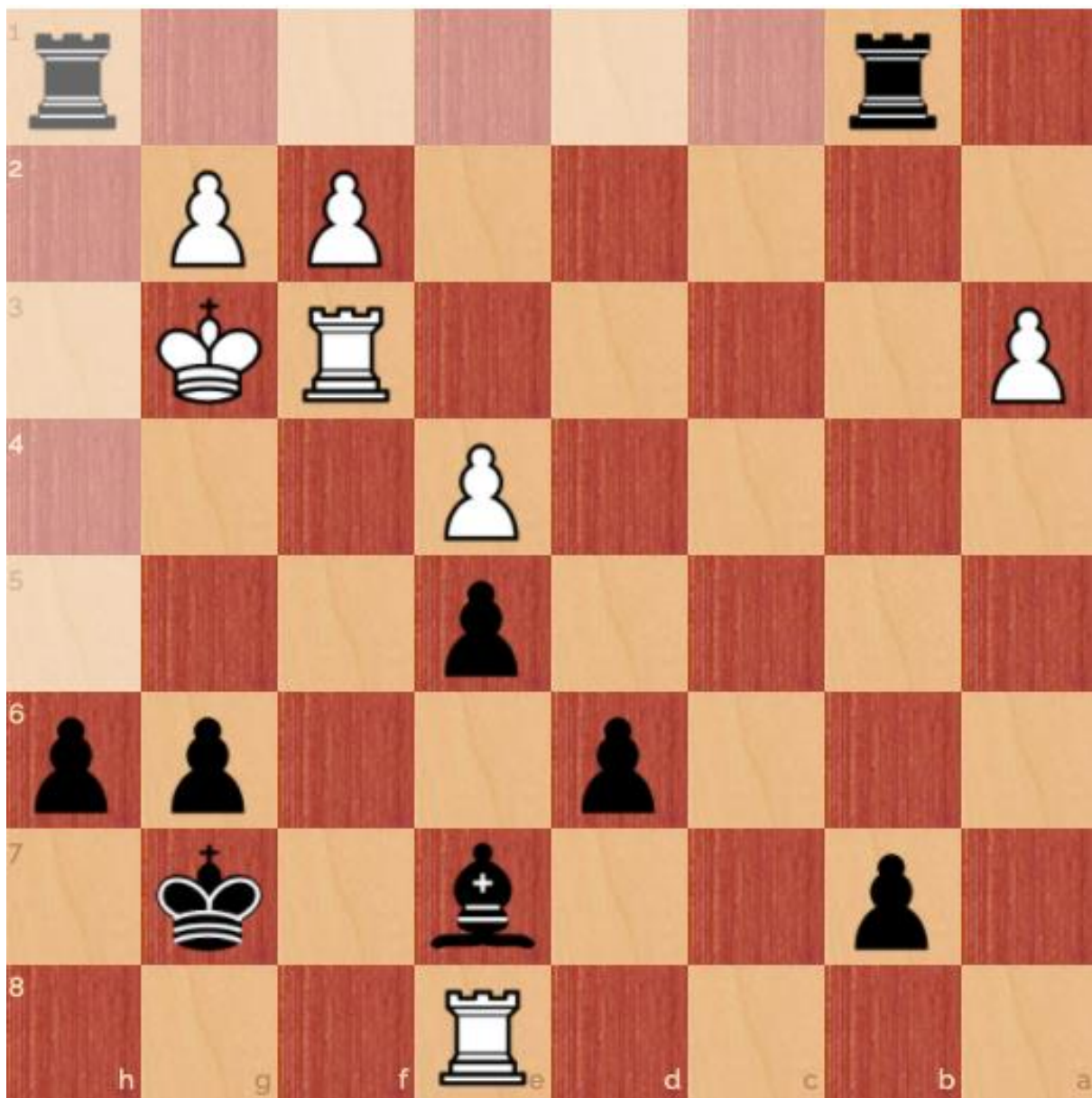
Zwart is aan zet



Zwart is aan zet

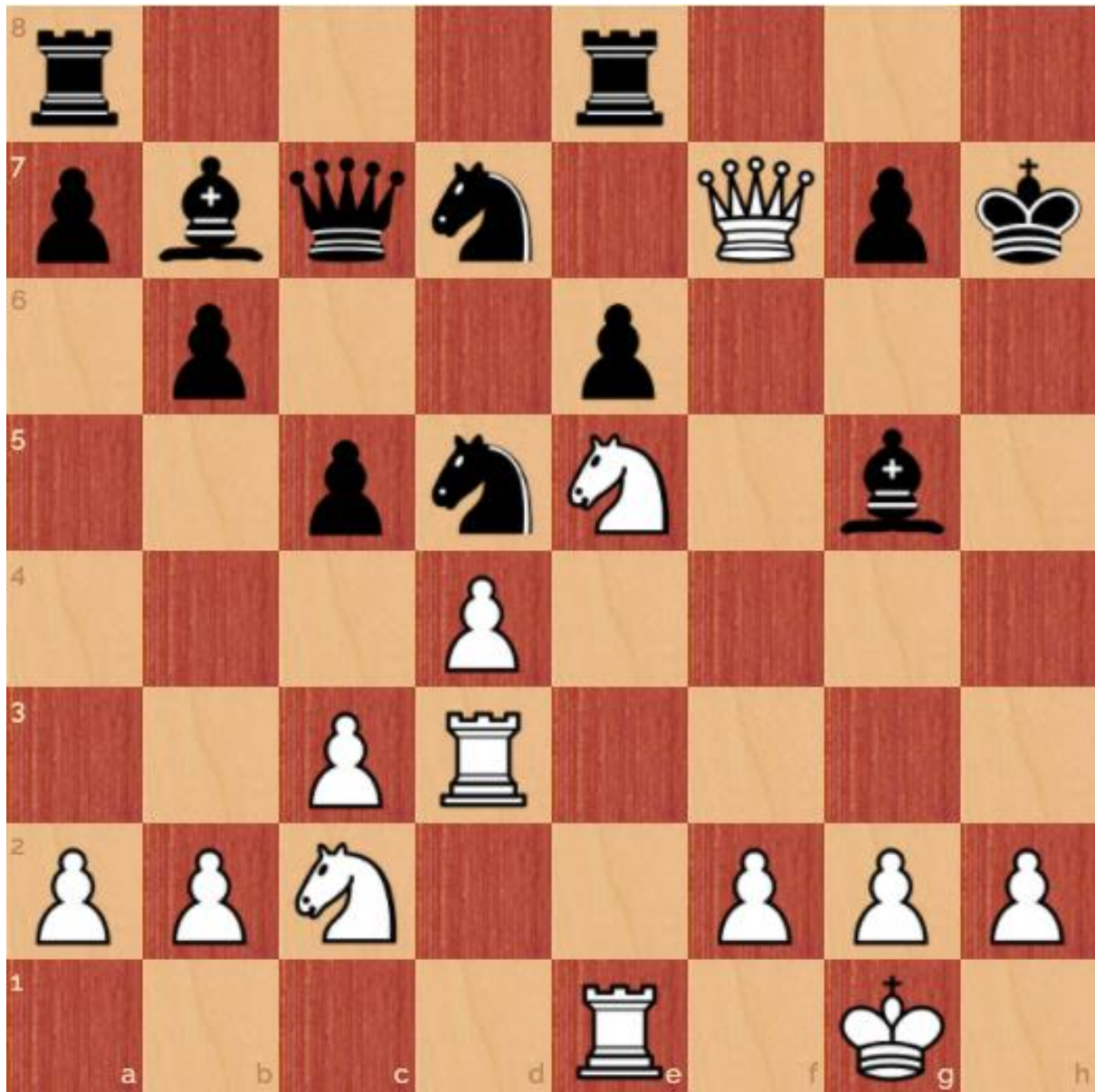


Zwart is aan zet

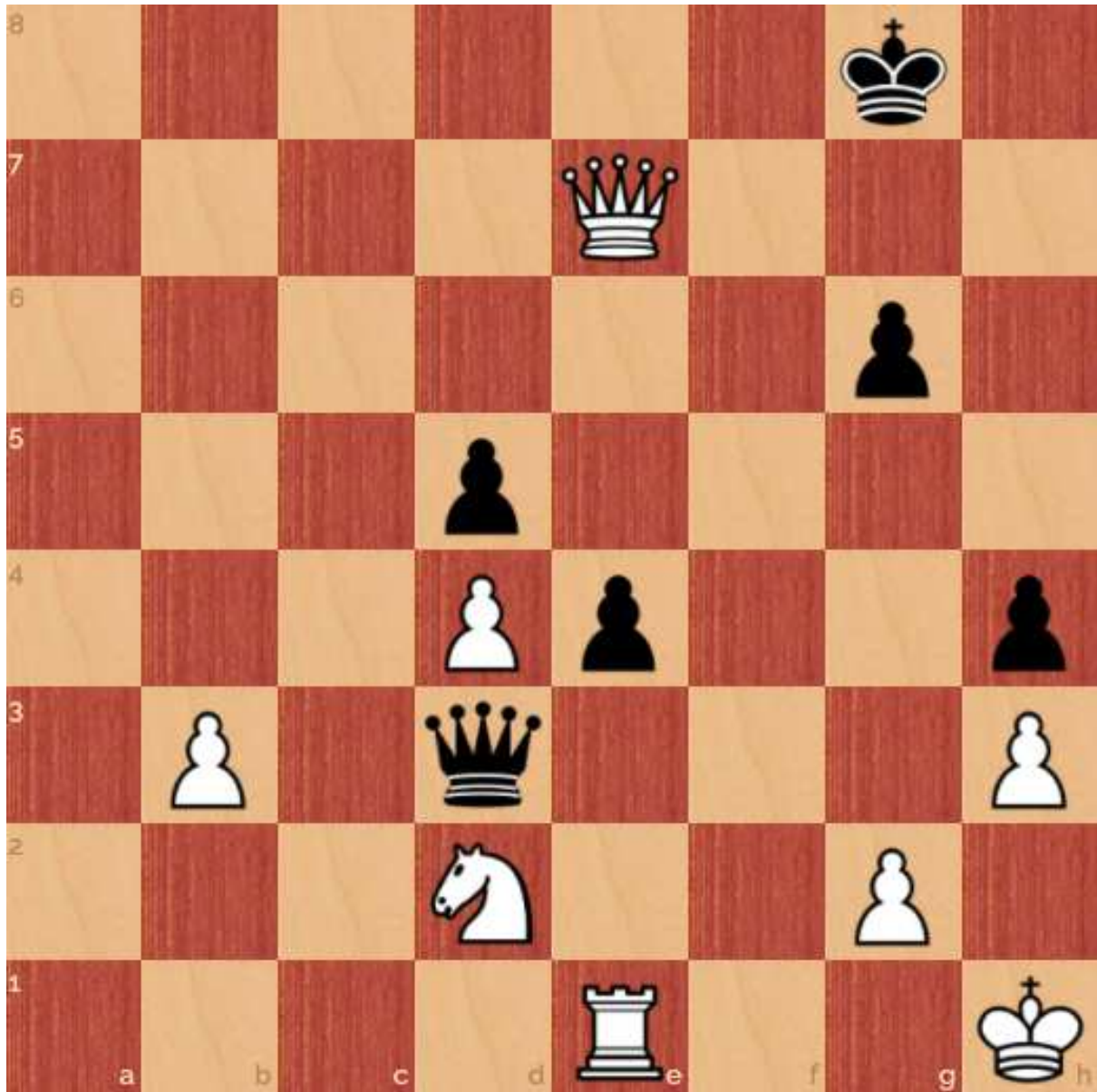


De volgende 3 oefeningen betreffen schaakmat in 3 zetten:

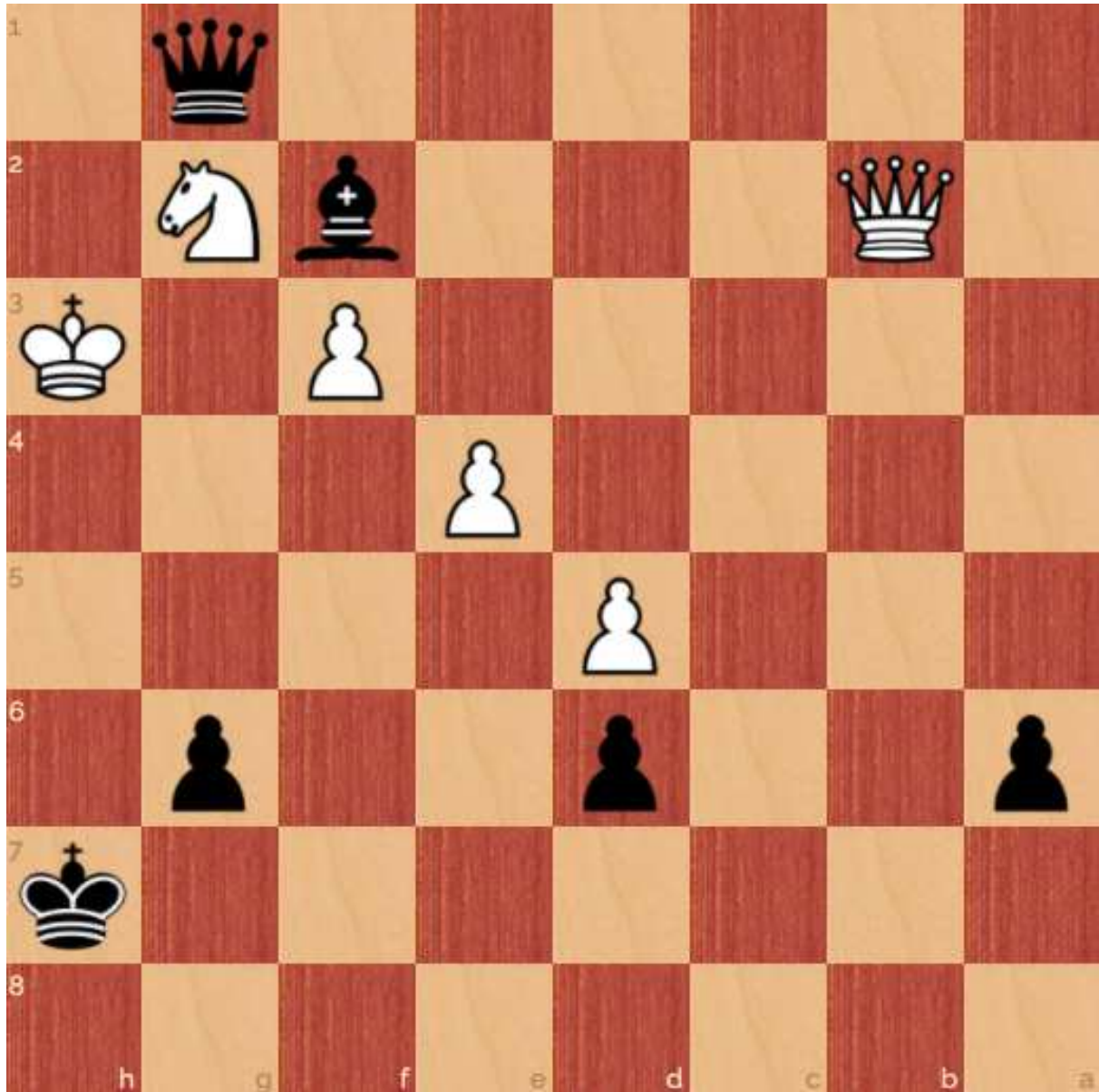
Wit is aan zet



Wit is aan zet



Zwart is aan zet

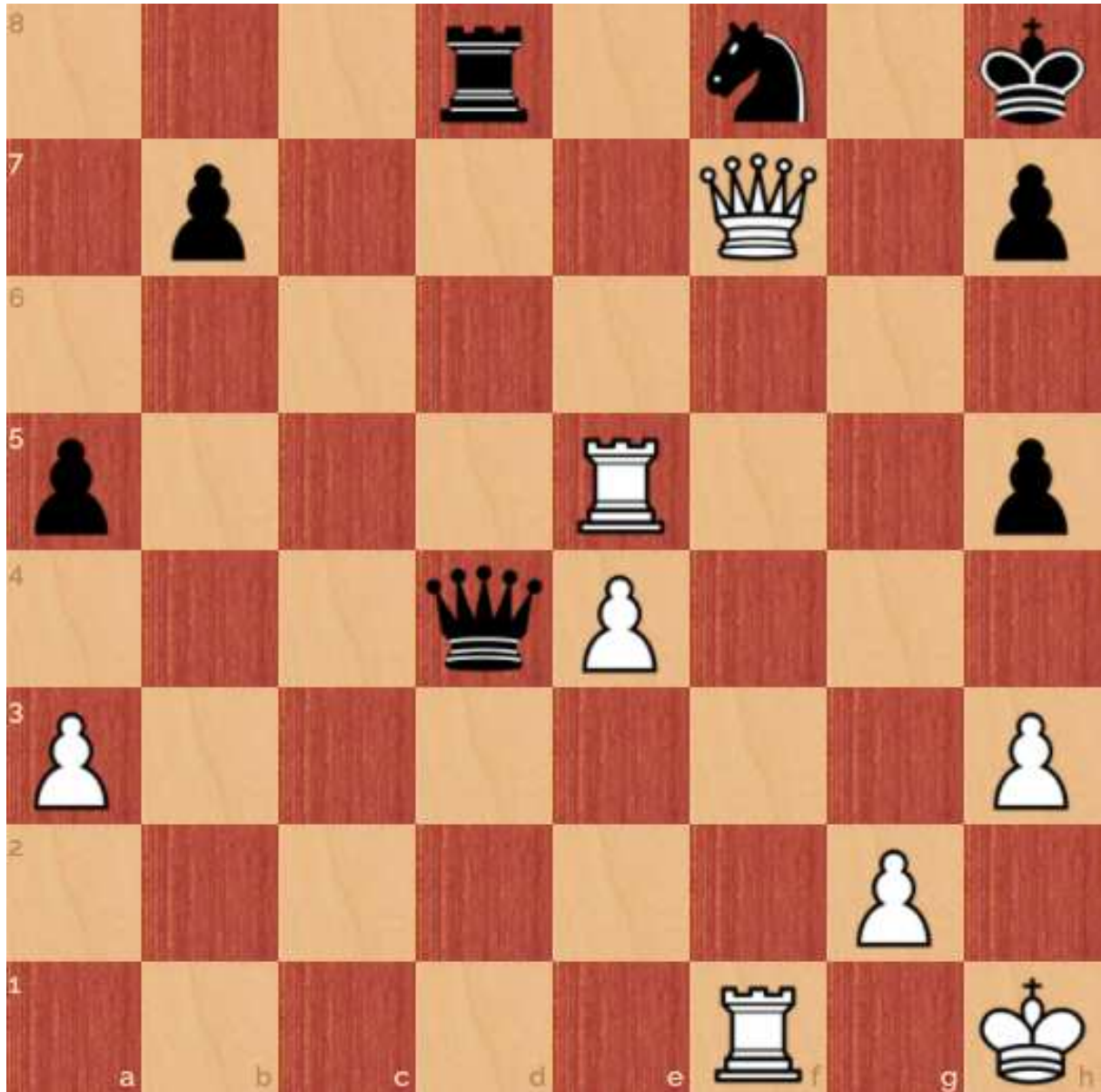


Tot slot, de laatste drie oefening kun je de tegenstander in vier zetten schaakmat zetten:

Wit is aan zet



Wit is aan zet



Wit is aan zet

