

SCHAAKBORD

- ⇒ ***Veld***: vakje op een schaakbord
- ⇒ **Je hebt 32 witte en 32 zwarte velden op een schaakbord**
- ⇒ ***Rij***: horizontale reeks velden
- ⇒ ***Lijn***: verticale reeks velden
- ⇒ ***Diagonaal***: schuine reeks velden
- ⇒ **Elk veld heeft een naam, zoals een adres (straatnaam en nummer) of voor- en achternaam**
- ⇒ **Je neemt altijd eerst de letter en dan het cijfer. Dus veld a1, e4, g6 of h7.**

LOOP STUKKEN

- ⇒ ***Toren***: recht zo ver als hij kan
- ⇒ ***Loper***: schuin zo ver als hij kan
- ⇒ ***Dame***: recht en schuin zo ver als zij kan
- ⇒ ***Koning***: recht en schuin 1 veld
- ⇒ ***Paard***: springt over een slootje, van wit naar zwart of van zwart naar wit (*1 recht en 1 schuin in dezelfde richting kan ook*)
- ⇒ **Het *paard* is het enige schaakstuk dat over andere stukken *springt!***

AANVAL

Als je met een stuk naar
een stuk van de
tegenstander '*kijkt*'
noemen we dat een
aanval

Pas goed op dat de
aanvaller niet geslagen
kan worden! (Dat de
aanvaller '*veilig*' staat)

VAL VEILIG AAN!

SLAAN

- ⇒ **Als je slaat ga je op de plek van het geslagen stuk staan**
- ⇒ **Slaan is niet verplicht**
- ⇒ **Je kan niet je eigen stukken slaan**
- ⇒ **‘Gratis’ slaan is vaak slim**
- ⇒ **Slaan bij schaken is anders dan bij dammen! (alleen een paard kan ergens overheen en ‘meerslag’ kan ook niet)**

PION

- ⇒ **Loopt recht (1 stap)**
- ⇒ **Slaat schuin**
- ⇒ **Mag niet achteruit!**
- ⇒ **Elke pion mag alleen in het begin 1 of 2 stappen doen**
- ⇒ **De pion moet een stuk kiezen (Dame, Toren, Loper of Paard) als hij ‘promoveert’ (= aan de overkant komt)**
- ⇒ **Je kan dus meer dan 1 dame op het bord krijgen (na promotie)**

VERDEDIGEN

Kan je door:

⇒ **Slaan**

⇒ **Tussenplaatsen**

⇒ **Weggaan**

⇒ **Dekken**

(verdedig veilig!)

SCHAAK OPHEFFEN

⇒ **S**laan schaakgever

⇒ **T**ussenplaatsen

⇒ **W**eggaan

**Kies de slimste
oplossing!**

MAT

Als je *schaak* staat en
je kan niet meer:

⇒ Slaan schaakgever

⇒ Tussenplaatsen

⇒ Weggaan

dan is het MAT!!

MAT (rollen)

Jager: geeft schaak

Helper: dekt de jager

***Bewaker: kijkt naar
de vluchtvelden van
de koning***

***De jager kan ook
bewaker zijn!!***

ROKADE

Je mag niet rokeren als:

- 1) de koning heeft gespeeld
- 2) de toren heeft gespeeld
- 3) er iets tussen de koning en de toren staat

- 4) je schaak staat
- 5) je na rokade schaak staat
- 6) je koning over een veld gaat waar hij schaak staat

Je mag wel rokeren als je toren (of veld b1/b8) aangevallen staat!

VOORDELIJGE RUIL

Bij *ruilen* sla je allebei een stuk

Kan je een stuk ruilen dat meer waard is, dan is dat *voordelig*

⇒ Pion = 1 punt

⇒ Paard = 3 punten

⇒ Loper = 3 punten

⇒ Toren = 5 punten

⇒ Dame = 9 punten

TWEEVOUDIGE AANVAL

Als je met twee stukken naar hetzelfde stuk of veld kijkt, dan is dat een *tweevoudige aanval*

- ⇒ **Pas op dat je geen punten weggeeft!**
- ⇒ **Sla eerst met het ‘goedkoopste stuk!’**
- ⇒ **Soms moet je met de eerste zet punten weggeven om na de tweede zet punten te winnen!**

PAT

Je bent aan zet en:

- a) je kan geen zet meer doen (met geen enkel stuk!)**
- b) je staat niet schaak**

dan sta je *pat* en is de partij remise (gelijk spel): 1/2-1/2!!

MAT ZETTEN MET DE DAME

- a) maak de *'gevangenis kleiner'* (jaag de koning naar de hoek of rand)

- b) haal de *koning erbij*

- c) pas op voor *pat!*

- d) *zet mat* (denk aan de matbeelden die je kent)

NOTEREN

- ⇒ Schrijf op met welk stuk je speelt
(*K,D,T,P,L. Pion geen letter ervoor*)
- ⇒ Van welk veld komt het stuk en naar
welk veld gaat het stuk heen?
 - ⇒ Gaan is een streepje (*Pf3-e5*)
 - ⇒ Slaan is een kruisje (*Dd1xd4*)
 - ⇒ Rokade is *0-0* (*kort*) of *0-0-0* (*lang*)
 - ⇒ Schaak is een plusje (*Lb5xc6+*)
 - ⇒ Mat is *++* of *#* (*of mat*)
- ⇒ Na promotie moet je het stuk noteren
dat gekozen is (*bijvoorbeeld 1.e7-e8D*)

EN PASSANT SLAAN

En passant slaan ('in het voorbij gaan slaan') kan alleen als de pion in de beginstand 2 stappen vooruit gaat en naast een pion van de ander komt.

Je mag die pion dan slaan op de manier dat hij 1 stap vooruit was gegaan.

Je moet het wel *direct doen!*