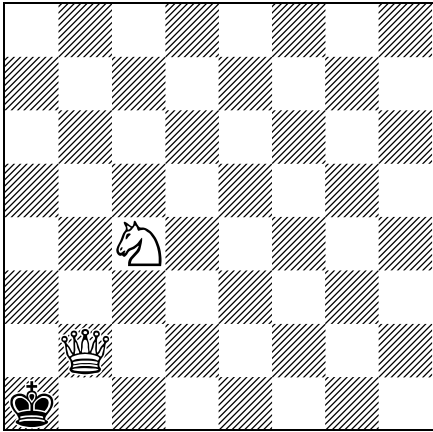


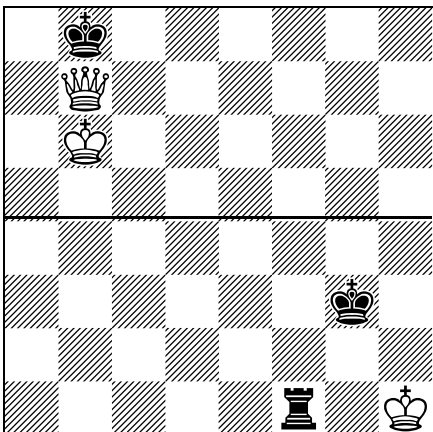
MAT

Het doel van het schaakspel is de koning van de tegenstander mat te zetten. Je moet dan de koning van de tegenstander aanvallen (*schaak geven*) en zorgen dat hij er niets meer tegen kan doen.



In dit diagram geeft de witte dame schaak. Zwart moet iets tegen het schaak doen (*slaan, tussenplaatsen of weggaan*), anders sta je mat.

We kijken of zwart nog iets kan doen: de koning mag de dame niet **slaan** (want dan staat hij nog steeds schaak), zwart kan niets **tussen** de dame en de koning **plaatsen** en de zwarte koning kan ook niet **weggaan**. *Zwart staat mat!*



De koningen mogen nooit naast elkaar staan, want dan zouden ze allebei ‘schaak’ staan. *Er moet dus altijd een veld tussen de koningen zitten.*

Boven mag de zwarte koning de witte dame niet slaan (dan staat hij nog steeds schaak).

Onder staat de witte koning schaak, maar hij kan niet naar boven: er moet altijd een veld tussen de koningen zijn! *Wits staat mat.*

Nuttig bij dit onderwerp zijn de volgende termen:

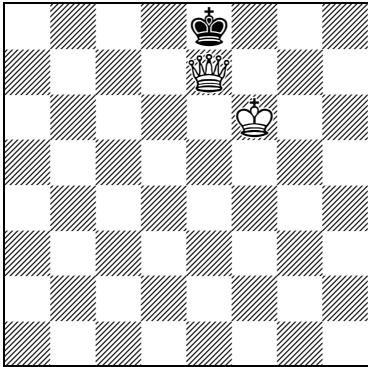
Vluchtvelen: velden waar de koning nog heen kan (vluchten).

Jager: het stuk dat schaak geeft.

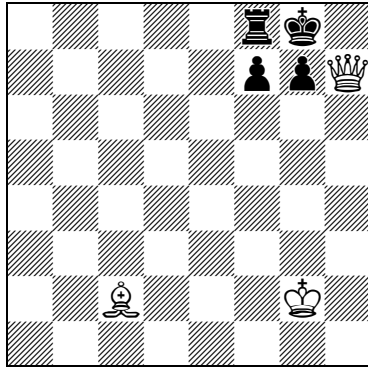
Bewaker: het stuk dat de vluchtvelen bewaakt.

Helper: het stuk dat de jager dekt.

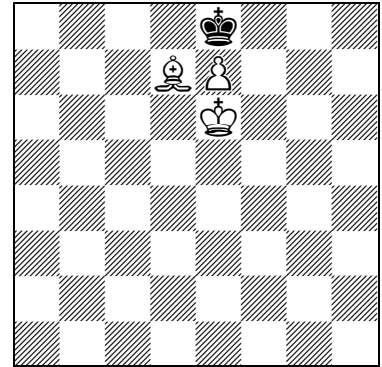
Geef onder de stellingen aan wat de functie van de stukken (J – B – H) is. Vaak heeft een stuk meer functies, zoals jager en bewaker. Zet dan JB achter het stuk.



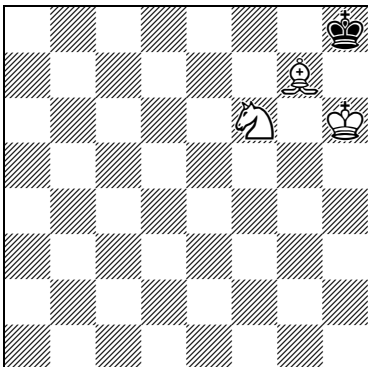
♔ = ♑ =



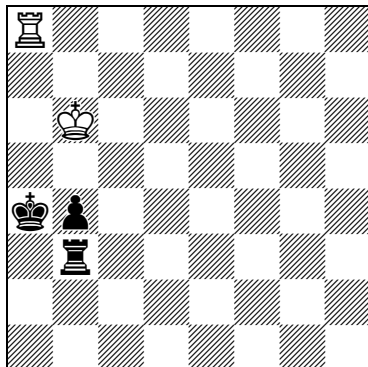
♗ = ♑ =



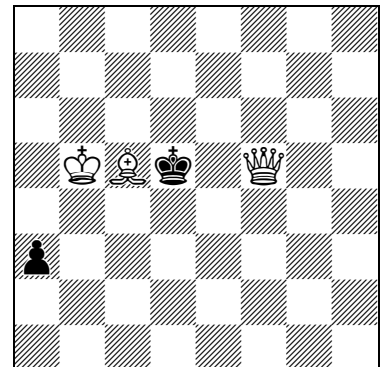
♗ = ♔ = ♕ =



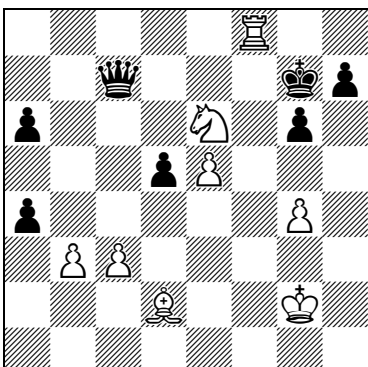
♗ = ♔ = ♞ =



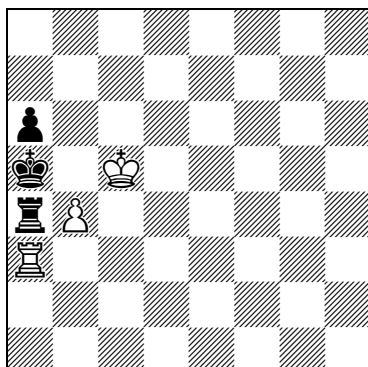
♔ = ♖ =



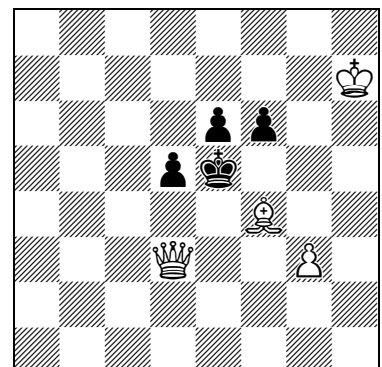
♗ = ♔ = ♑ =



♗ = ♞ = ♖ =



♔ = ♕ =



♗ = ♕ = ♑ =