

Gebruiksaanwijzing / spelregels schaken:

Schaken is een bordspel voor 2 personen, waarbij de ene speler met wit speelt en de ander met zwart. Aan het begin van het spel hebben beide spelers 16 stukken: 1 koning, 1 dame, 2 torens, 2 lopers, 2 paarden en 8 pionnen.

Doel van het spel

Het doel van schaken is om de tegenstander mat te zetten. Mat wil zeggen dat de koning schaak staat en geen zet meer kan doen waarbij hij zichzelf niet opnieuw schaak zet. De partij die schaakmat staat, heeft verloren.

Het bord

Het spel wordt gespeeld op een schaakbord dat is opgedeeld in 64 vlakjes in een 8x8 raster. Ieder vlakje kan worden aangeduid met een letter/cijfercombinatie. Gezien vanuit de kant van de witte speler zijn de rijen genummerd van beneden naar boven van 1 naar 8, en de kolommen van links naar rechts van A naar H. Gezien vanuit de kant van de witte speler heet het vlakje helemaal rechts bovenaan H8, en het vlakje helemaal links onderaan A1. Voor de zwarte speler is het precies andersom.

Aan het begin van het spel ziet het bord er als volgt uit:



Gezien vanaf de kant van de witte speler is de 2de rij gevuld met witte pionnen, de 7e rij met zwarte pionnen, en de 1ste en 8e rij met van links naar rechts toren, paard, loper, dame, koning, loper, paard, en toren.

Zetten

De spelers mogen om de beurt een zet doen, de witte speler begint met zetten. Een zet bestaat uit het verplaatsen van 1 stuk van het ene vlakje naar een ander vlakje, volgens de regels geldend voor dat specifieke stuk. Uitzondering op deze regel is de "**rokade**". Hierbij verplaatsen 2 stukken tegelijk, de koning en een toren.

Stukken slaan

Een speler kan een stuk van de tegenstander slaan door tijdens zijn beurt een van zijn stukken te verplaatsen naar een vlakje waar een stuk van de tegenstander staat. Het stuk van de tegenstander wordt nu van het bord verwijderd.

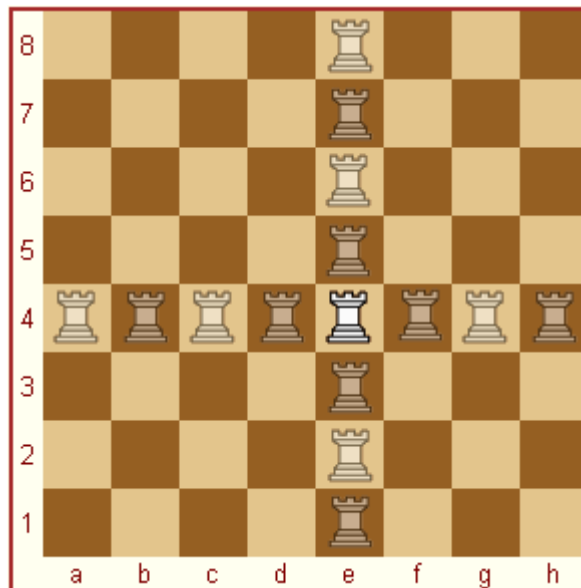
Beweging van de stukken



Hieronder wordt per stuk uitgelegd welke beweging dat betreffende stuk mag maken

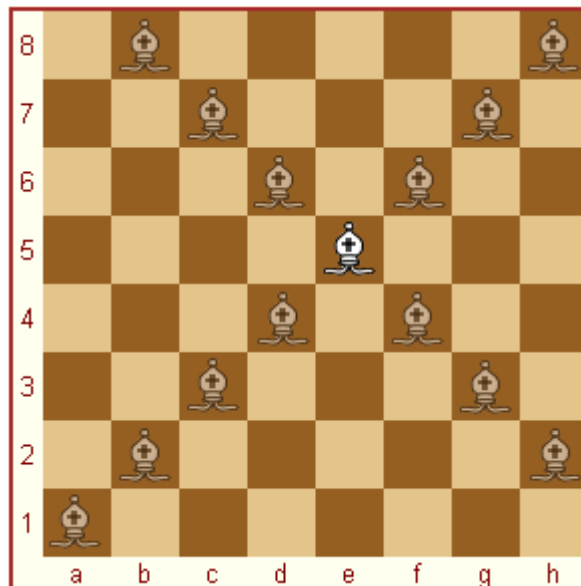
Toren

De toren beweegt vertikaal of horizontaal in een rechte lijn. De toren mag niet over andere stukken springen, alle vlakken tussen het begin en eindpunt van een zet dienen leeg te zijn.



Loper

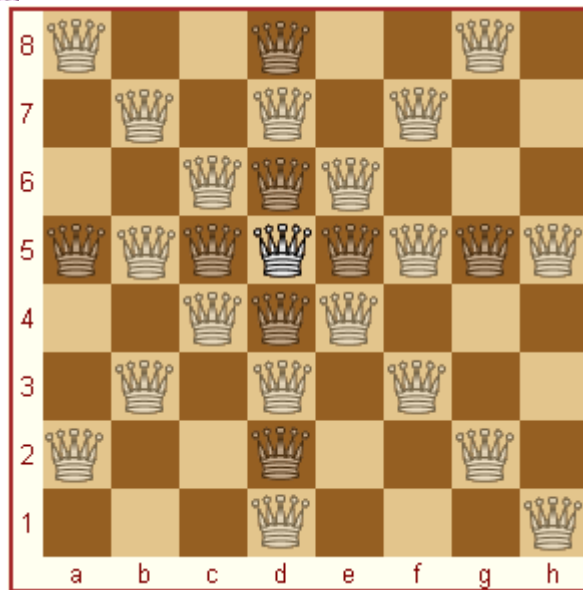
De loper beweegt diagonaal over het bord. Net als de toren mag de loper niet over andere stukken springen.





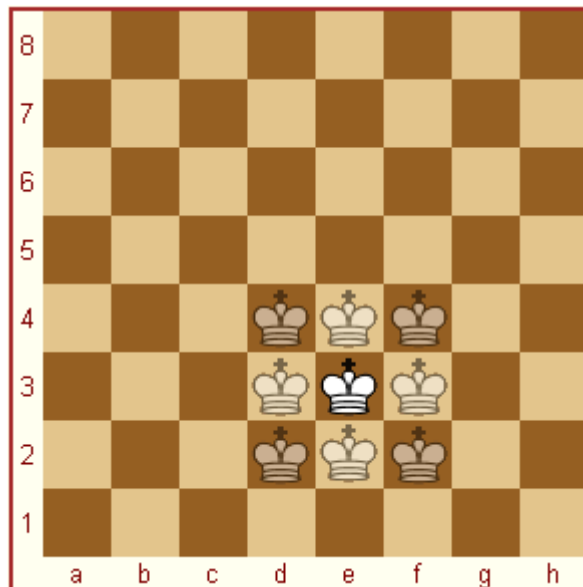
Dame

De dame combineert de zetten van de Toren en de Loper en is daarmee het stuk met de grootste bewegingsvrijheid. De Dame mag horizontaal, vertikaal en diagonaal bewegen in een rechte lijn en mag hierbij niet over andere stukken springen.



Koning

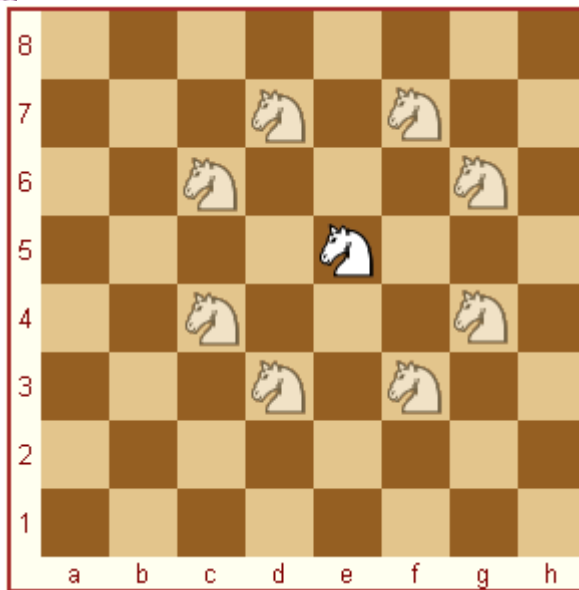
De Koning mag vertikaal, horizontaal en diagonaal bewegen op dezelfde manier als de Dame, maar slechts met 1 stapje tegelijk. De Koning mag nooit een vlakje betreden wat een (mogelijk) eindpunt zou kunnen zijn van een stuk van de tegenstander. In andere woorden, je kunt de Koning nooit op een vlakje zetten waar hij direct daarop geslagen zou kunnen worden door de tegenstander.





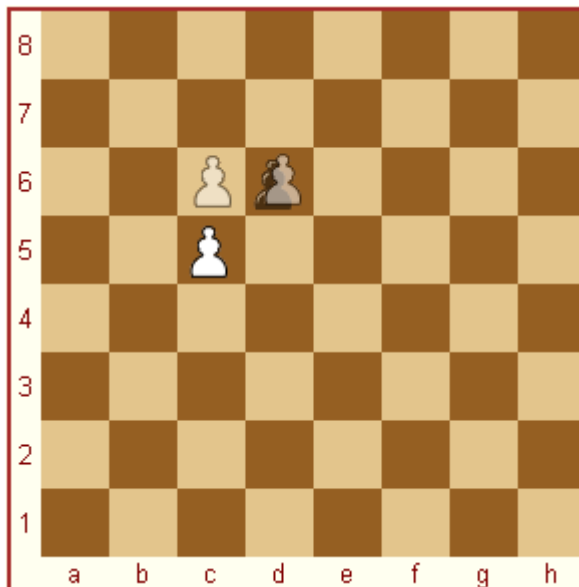
Paard

Het paard maakt een beweging die een combinatie is van 1 vlakje horizontaal of vertikaal, en 1 vlakje diagonaal. (een andere manier om de beweging te omschrijven is 2 vlakjes vertikaal + 1 horizontaal, danwel 2 vlakjes horizontaal + 1 vertikaal). Het paard is het enige stuk dat kan *springen* over andere stukken, d.w.z. het paard mag over andere stukken bewegen om van het ene naar het andere vlakje te komen. De stukken waar het paard tijdens zijn zet overheen springt worden niet beïnvloed.



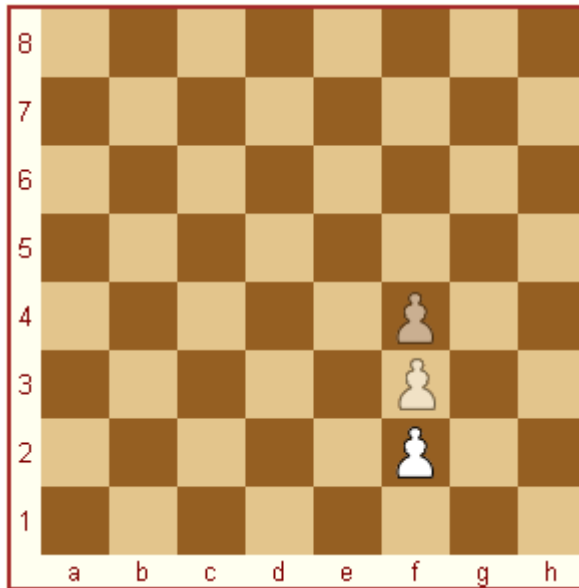
Pion

De pion mag alleen vooruit lopen, maar kent hier een aantal variaties in die afhankelijk zijn van het doel van de zet en de positie waar de pion zich bevindt op het moment van zetten. Een pion mag ten alle tijde 1 stapje vooruit zetten, behalve als de weg geblokkeerd is door een ander stuk. Een pion slaat namelijk schuin, en niet recht vooruit. Zo kan een pion dus ook 1 stapje diagonaal vooruit bewegen, maar alleen als het doel van de zet is een stuk te slaan.



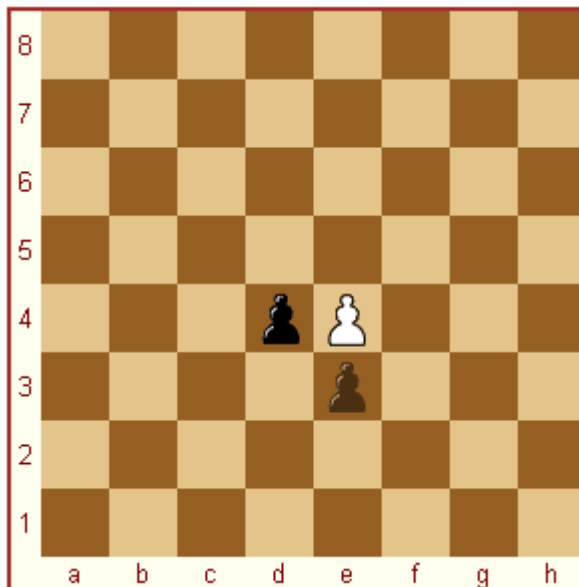


Daarnaast is er nog een variant op het standaard 1 stapje vooruit, die alleen gezet mag worden door een pion die nog niet bewogen heeft. Vanuit de begin positie (rij 2 voor wit en rij 7 voor zwart) mag een pion 2 stappen tegelijk vooruit zetten. Hierbij mag een pion niet over andere stukken heen springen.



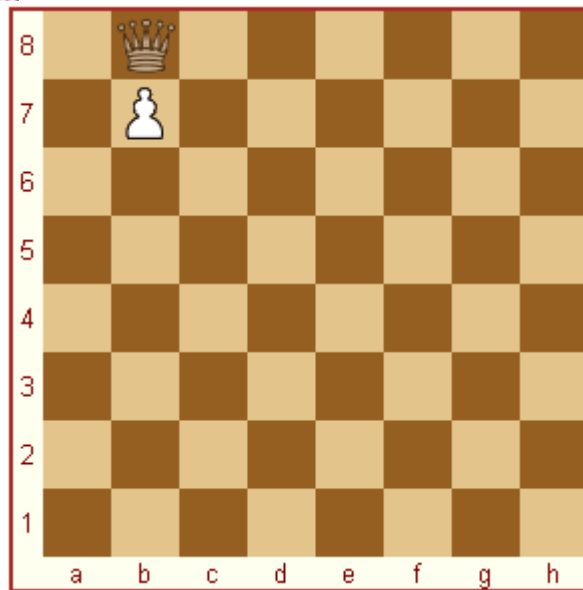
En passant slaan

Een aan de dubbele stap van de pion gerelateerde regel is het *en passant* slaan. Deze slag variant is uitsluitend voorbehouden aan de pion, en alleen in de volgende situatie: Wanneer een pion de dubbele stap neemt vanaf de beginpositie, en hierbij terecht komt op een vlakje *direct naast* een vijandige pion, dan heeft deze vijandige pion de mogelijkheid tot en passant slaan. Hij doet dit door schuin achter de passerende pion te gaan staan, op het vlakje waar deze zojuist overheen gesprongen is. (zie onderstaande illustratie). Bijkomende voorwaarde: en passant slaan mag alleen *direct* na de sprong 2 stappen vooruit, en niet meer bij een volgende zet.



Promotie van een pion

Wanneer het een speler lukt om een pion helemaal aan de overkant van het bord te krijgen, dus een witte pion op rij 8 of een zwarte pion op rij 1, dan mag de speler deze pion promoveren. Je kunt dan kiezen uit een Toren, Paard, Loper of een Dame. Door een van deze radio-buttons aan te klikken zal de bewuste pion veranderen in het aangeklikte stuk.

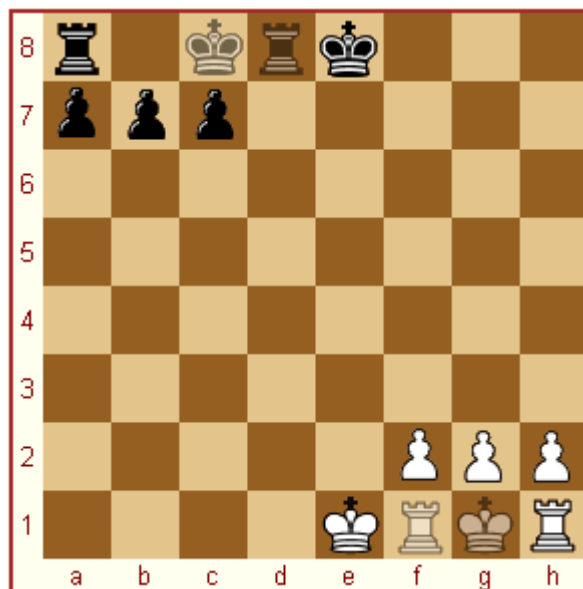


promoveer naar: dame toren loper paard

Rokade

Een andere bijzondere zet is de rokade. Dit is de enige zet in het spel waarbij je twee stukken tegelijk mag bewegen, de koning en een toren. Bij een rokade beweegt de koning 2 vakken naar links of rechts richting de toren, waarna de toren over de koning heen springt naar het andere, direct aan de koning, grenzende vlakje.

Op jijbent.nl hoef je alleen de koning 2 vakken te verplaatsen, de toren wordt dan automatisch voor je verplaatst.



Voorwaarden om een rokade te mogen uitvoeren:

- de koning die gaat rokeren mag nog niet verplaatst zijn tijdens het spel.
- de toren die gaat rokeren mag nog niet verplaatst zijn tijdens het spel.
- alle vlakjes tussen de koning en de toren dienen leeg te zijn.
- de koning mag voor de rokade niet **schaak** staan.
- de koning mag tijdens de rokade niet bewegen over een vlakje dat aangevallen wordt (bereikbaar is) door een vijandig stuk.
- de koning mag niet rokeren naar een vlakje dat aangevallen wordt door een vijandig stuk.

Schaak, schaakmat en pat

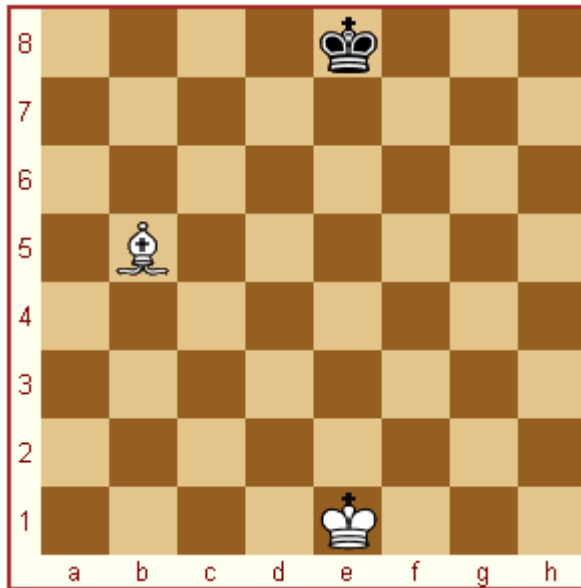
Hieronder worden de termen schaak, schaakmat en pat uitgelegd.



Schaak

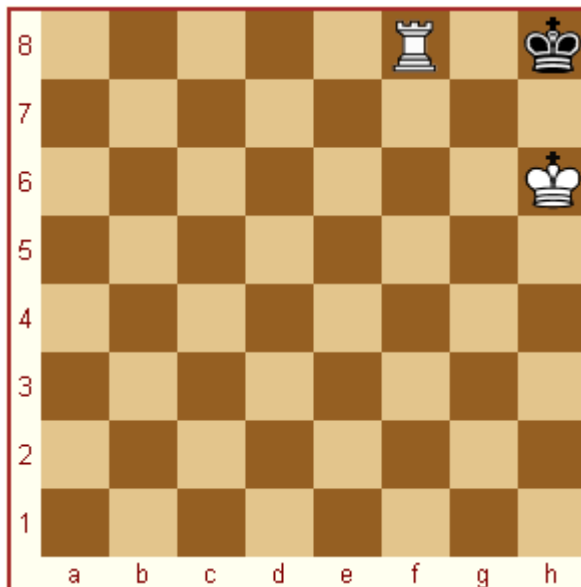
Schaak is een term die gebruikt wordt wanneer een koning geslagen kan worden door een vijandig stuk. Zetten waarbij de Koning zichzelf schaak zet worden door de server niet geaccepteerd. Ook zetten waarbij het verplaatsen van een ander stuk schaak geeft aan de eigen koning worden door de server niet geaccepteerd.

De zwarte koning staat hier schaak.



Schaakmat

Schaakmat is een term die aangeeft dat een koning schaak staat en geen zet meer kan doen waarbij hij zichzelf niet opnieuw schaak zet. De partij die schaakmat staat, heeft verloren.

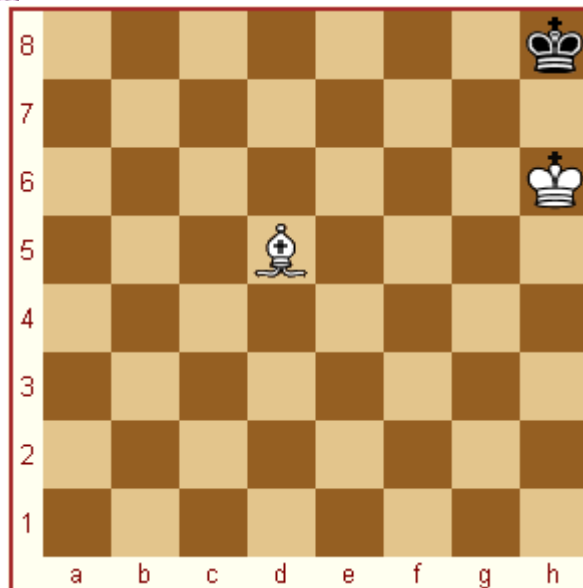




Pat

Pat is de situatie waarbij een partij niet schaak staat, maar geen zet meer kan doen zonder zichzelf schaak te zetten. De partij eindigt dan in *remise*, gelijk spel.

Als de zwarte partij nu aan zet is eindigt de partij in *pat*.



Remise regels

Sommige partijen eindigen onbeslist: remise. Dan kunnen beide spelers niet meer winnen, tenzij de tegenstander een fout maakt, maar het is niet toegestaan om daarop te wachten door eindeloos door te spelen. Officieel is het remise als:

- beide spelers het overeenkomen
- als het pat is
- als 3 keer dezelfde stelling voorkomt waarbij dezelfde speler aan zet is en dezelfde zetten mogelijk zijn *
- als er bij 50 opeenvolgende zetten geen stuk geslagen wordt en geen pion wordt verschoven *
- als beide spelers onvoldoende stukken hebben om de ander schaakmat te zetten. Dit is het geval bij Koning tegen Koning, Koning tegen Koning en Loper, Koning tegen Koning en Paard en Koning en Loper tegen Koning en Loper als beide lopers op een zelfde kleur staan *

* Deze punten worden door Jijbent.nl niet automatisch gedetecteerd en moeten worden geclaimd bij een admin.

Bijvoorbeeld: 31.Dc4+ Kh7 32.Dd3+ Kg8 33.Dc4+ Kh7 34.Dd3+ Kg8

Nu kan wit een remise claimen door een bericht naar de admins te sturen (via support), met vermelding van tegenstander en spelnummer en met het bericht: "*Ik ben van plan om 35.Dc4+ te spelen waardoor 3x dezelfde stelling ontstaat. Daarom claim ik een remise.*".

Wij zullen dan de claim controleren en als de claim terecht is de partij remise toekennen.

Je moet dus niet daadwerkelijk de zet uitvoeren!

(Als je gewoon doorspeelt vervalt het recht om remise te claimen, let er ook op dat het om 3x dezelfde stelling gaat, als wit 3x dezelfde zetten herhaalt, maar zwart doet na 2x wat anders is het geen remise).