

Schaken



Inleiding

Het schaakspel is een zeer oud spel. Volgens diverse bronnen zou het meer dan 2000 jaar oud zijn. De oudste naam voor schaken zou “chaturanga” zijn, een Hindoe woord dat verwijst naar de 4 afdelingen van het Hindoe leger: olifanten, paarden, wagens en soldaten (voetvolk).

De zetten van het hedendaags schaakspel zijn nog steeds dezelfde als bij het originele schaakspel van de Hindoes.

In China wordt de koning (van het schaakspel) generaal genoemd omdat ooit een Chinese keizer zo woedend werd toen hij vernam dat een gewone spelfiguur koning genoemd werd, dat hij de spelers liet executeren.

De Japanners gebruikten de geslagen figuren om hun eigen strijdkrachten te versterken.

De Perzen verspreidden het spel over de ganse wereld en propageerden universele spelregels.

In de zevende eeuw veroverden de Moslims het Perzische Imperium en leerden het schaakspel. Na meer dan honderd jaar discussie kwamen de theologen eindelijk tot het besluit dat het schaakspel niet tegen de godsdienst was. Na deze beslissing verspreidde het spel zich zeer snel onder de Mohammedanen en zij creëerden een rijke gedetailleerde literatuur over het schaken.

De Russen die in de achtste eeuw handel dreven met de Arabieren, leerden het spel en na honderd jaar volgden de West-Europese landen.

Tot de veertiende eeuw bleef schaken het meest belangrijke spel van de Mohammedanen. In de zestiende eeuw speelden alle klassen in Rusland schaak, in de rest van Europa was schaken het spel van de edelen tot de achttiende eeuw.

De naam van het spel (schaak) is afgeleid van het Perzische woord “Shah” (koning), de toren is afgeleid van de Hindoe torenvormige bouwsels op de rug van de olifanten “Rukh” (Engels = rook). De Bengalen begrepen het woord “Rukh” verkeerdelijk als het Sanskriet “Roca” wat boot betekent, daarom vindt men in sommige oosterse landen en in Rusland boten in plaats van torens op het schaakbord.

De loper vertegenwoordigt de olifant (als vlaggendrager). De Engelsen zagen waarschijnlijk de vouw van de mijter van een bisschop in de gleuf boven in de loper, die eigenlijk de tanden van de olifant symboliseerde.

Pikant detail is de geschiedenis van de dame (koningin). Vóór de vijftiende eeuw was deze figuur slechts raadgever en mocht slechts één vakje diagonaal bewegen. Wanneer een pion de laatste lijn bereikte werd hij bevorderd tot raadgever.

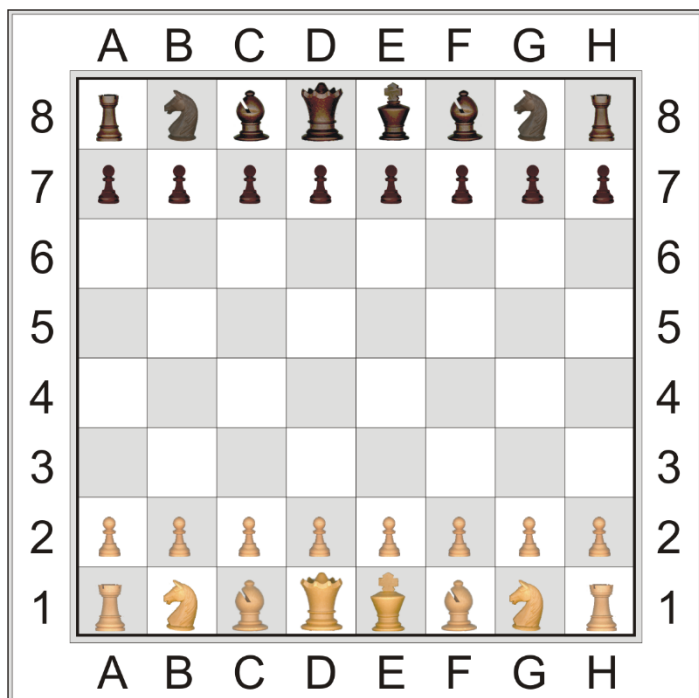
Om te beletten dat de partijen te lang zouden duren, besloot men om de raadgever meer macht te geven en van dan af noemde men dit stuk de koningin. Dat was echter een reuzegroot probleem voor de edelen van die tijd. Wanneer nu een pion de laatste lijn bereikte werd hij meteen koningin. Niet alleen werd een doodgewone pion (soldaat bij het voetvolk) zomaar koningin maar, nog erger, de koning kon bigamist worden (of nog erger!). Dus mocht een pion niet promoveren zolang er nog een koningin op het bord stond.

Vanaf de zestiende eeuw werd deze regel aangepast aan de huidige situatie. In deze periode voerde men ook het “en passant” slaan van een pion in en de rokade (dubbele zet; verwisseling van toren en koning).

Tot nu toe bleven deze spelregels over de loop van de stukken onveranderd.

Het standaardmodel van de stukken, dat men tegenwoordig internationaal gebruikt voor wedstrijden, is Staunton (genoemd naar de ontwerper).

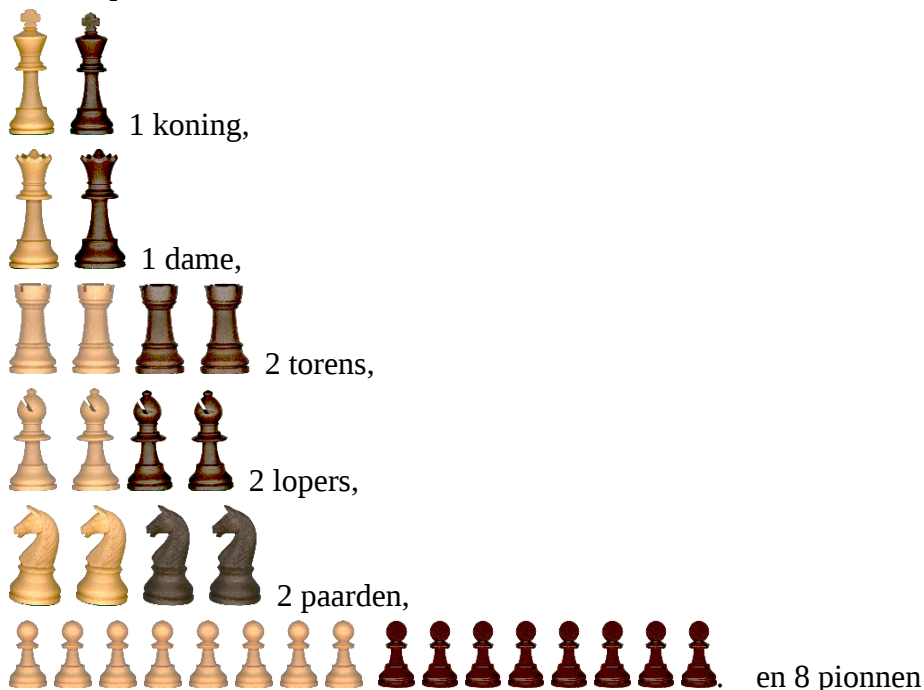
Het bord en de stukken



Het schaakbord bestaat uit 64 velden. De 8 rijen zijn genummerd van 1 tot 8.

De 8 lijnen (kolommen) worden aangeduid door de letters A t/m H.

Iedere speler beschikt over 16 stukken:



De witte stukken staan bij de aanvang van het spel op rij 1 en 2, de zwarte stukken staan op rij 7 en 8.

De dame van beide partijen staat op lijn D (D van Dame!) en op haar kleur (witte dame op een wit veld, zwarte dame op een zwart veld (zie het schaakbord hierboven)).

Wit begint steeds het spel en mag dus de eerste zet doen.

De loop der stukken en het slaan van de vijandelijke stukken

De verschillende stukken hebben verschillende bewegingsmogelijkheden, het slaan gebeurt door **de plaats in te nemen** van het vijandelijke stuk welk zich op een veld bevindt dat door de aanvaller kan bereikt worden. Men springt dus nooit **over** een stuk.

Slaan is **NIET** verplicht.

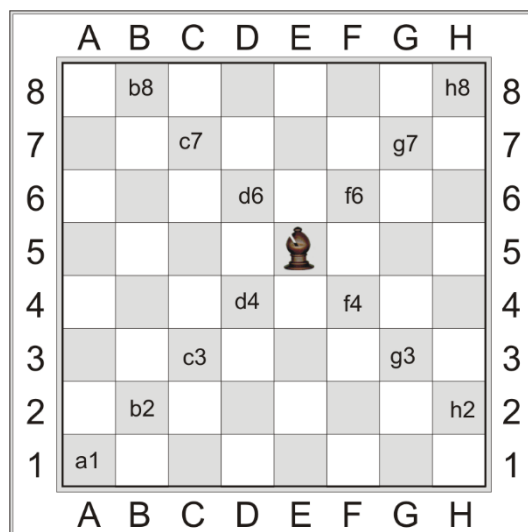
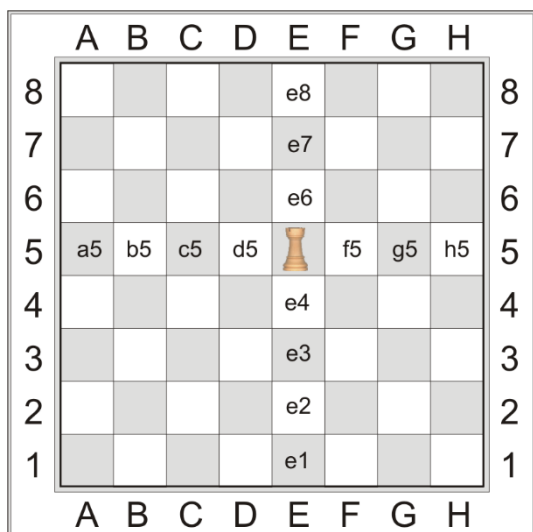
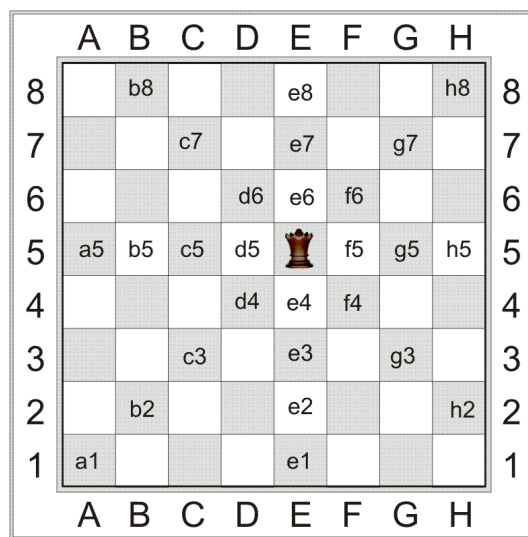
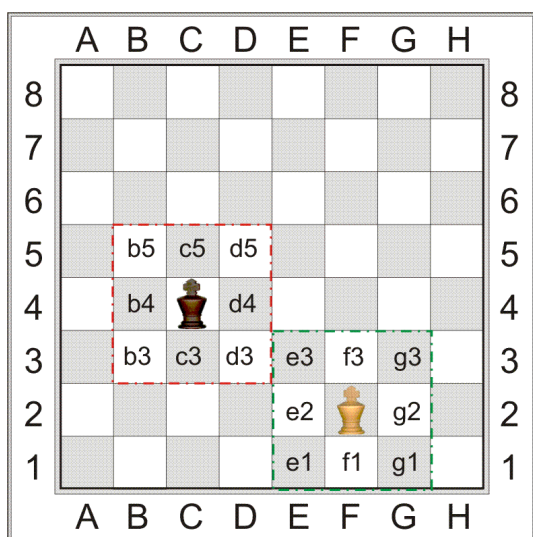
De koning mag zichzelf nooit schaak zetten. De koning wordt niet geslagen. Indien de koning bij een volgende zet zou geslagen kunnen worden, kondigt de aanvaller dat aan door “Schaak” te zeggen. Als de koning niet meer kan vluchten en het vijandelijke stuk niet kan geslagen of geblokkeerd worden, staat de koning “Mat” en is het spel verloren.

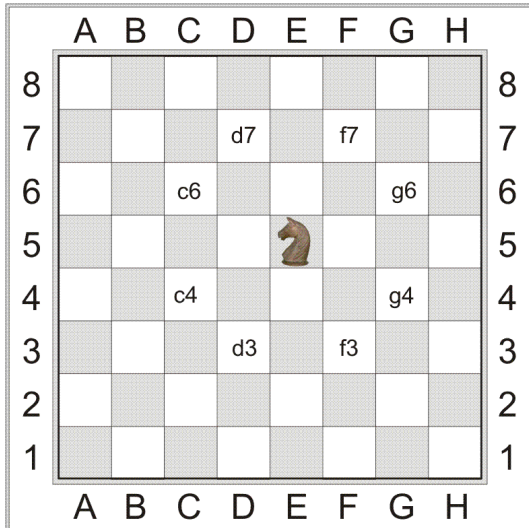
Als de koning niet schaak staat maar er geen enkele geldige zet meer mogelijk is, heeft men een “Pat”-stelling bereikt. De partij eindigt dan onbeslist of remise.

De genummerde velden in de volgende diagrammen, tonen de velden die beheerd worden door het betreffende stuk. Bij de eerstvolgende zet mag het getekende stuk zich in één enkele zet naar één van deze velden begeven.

Als er zich een stuk van de eigen kleur op één van deze velden bevindt, kan het stuk-aan-zet niet meer verder.

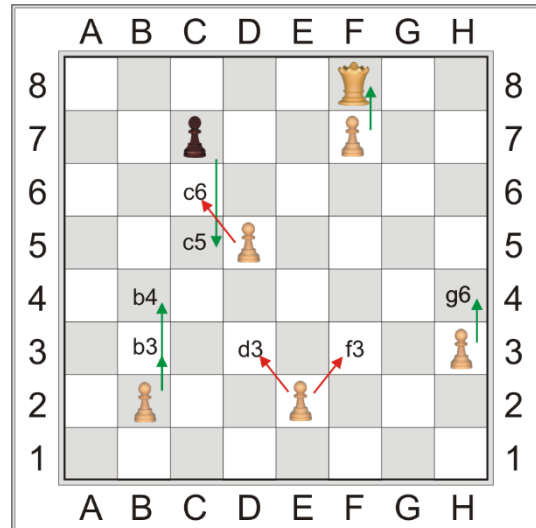
Bevindt er zich een vijandelijk stuk op een van deze velden, dan mag dat geslagen worden door de plaats in te nemen met uw eigen stuk.





De paardensprong is wat afwijkend. Waar de andere stukken een rechte lijnige beweging maken, horizontaal, verticaal of diagonaal, maakt het paard een eigenaardige sprong waardoor het niet geblokkeerd kan worden, noch door een stuk van de eigen kleur noch door een vijandelijk stuk.

Een paard beheerst alleen de vakjes van de andere kleur als die waar het zelf op staat en alleen die vakjes die net buiten het vierkant van 3x3 vallen waarvan het zelf het middelpunt vormt.



De pion heeft ook zijn eigenaardigheden:

De **eerste maal** dat een pion gespeeld wordt (vanaf rij 2 of rij 7) mag deze **één of twee** vakjes recht vooruit geplaatst worden (b3 of b4; c6 of c5). Daarna mag hij alleen nog maar telkens één vakje recht vooruit stappen, NOOIT achteruit (g6).

Slaan kan de pion alleen maar schuin naar voren (d3, f3).

Als een pion gebruik maakt van het recht om twee vakjes tegelijk vooruit te stappen (c7-c5) en daardoor naast een vijandelijke pion komt te staan (d5), dan mag de dubbelstappende pion geslagen worden alsof hij maar één stap gezet had (c6). Dit noemt men "en passant" slaan (in 't voorbijgaan). Het recht op en passant slaan vervalt indien men het niet dadelijk volgend op de dubbele zet van de tegenspeler uitvoert.

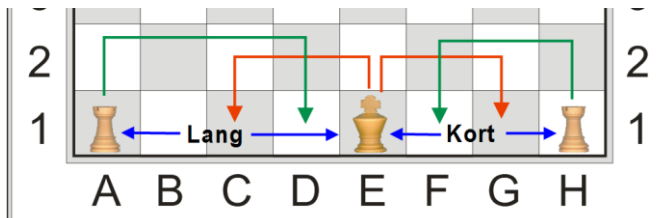
Een pion die de achterste rij van de tegenstander bereikt, mag zijn pion vervangen door gelijk welk stuk, behalve een koning. Theoretisch zou men dus meerdere dames of torens of gelijk welk stuk naar keuze kunnen bezitten.

Schaken

Er is slechts één zet waarbij het toegelaten is om twee stukken tegelijk te verplaatsen: de “**Rokade**”.

Er is een lange en een korte rokade afhankelijk van welke kant men “**rokeert**”.

Om te rokeren neemt men **EERST** de koning en verplaatst hem 2 vakjes naar links of naar rechts. Door deze dubbele zet van de koning geeft men aan dat men gaat rokeren en is de verplaatsing van de toren (links of rechts) ook verplicht. Men neemt de toren van de lange of korte zijde en springt OVER de koning op het veld vlak achter de koning



Er zijn 4 voorwaarden die vervuld moeten zijn om te mogen rokeren:

- 1 De koning heeft nog geen zet gedaan
- 2 De toren, waarmee men rokeert, heeft ook nog geen zet gedaan
- 3 Alle velden tussen de koning en de toren, van de zijde waar men wil rokeren, moeten leeg zijn
- 4 Geen enkel veld waar de koning staat, passeert of komt te staan, mag bedreigd zijn door een vijandelijk stuk

Internetinfo:

https://www.leren.nl/rubriek/sport_en_spel/schaken/