

Samenvatting van de belangrijkste spelregels van het officiële schaakspel¹

versie 2016 11 13

Voor de officiële spelregels (met voorbeelden van rokade, “en passant” slaan, promotie, het spelen met de klok enz.): www.schaakbond.nl/knsb/handboek/schaakregels/FIDE-Regels%20voor%20het%20schaakspel.pdf.

Waar het om gaat: de speler probeert met behulp van het leger de koning van de tegenpartij gevangen te nemen en te voorkomen dat de eigen koning achter de tralies belandt.

Het vierkante bord, met zijn 64 velden, ligt altijd zo dat het vakje links onder (a1 dus) zwart is. De **witte** Dame staat dan op een wit veld (d1), de zwarte Dame op een zwart veld (d8).

- Wit begint. “Slaan” (pakken) mag maar hoeft niet. Het stuk dat slaat komt te staan op de plek van het geslagen stuk.
- De Koning staat **schaak** als hij rechtstreeks aangevallen wordt. De speler **moet** het schaak van zijn koning opheffen. Lukt dat niet, dan staat de koning **schaakmat** en is de partij uit en over. Een speler mag overigens **nooit** een zet doen waardoor de eigen Koning schaak komt te staan!
- “**Aangeraakt speelt**”: een aangeraakt stuk **moet** gespeeld worden, tenzij dit reglementair niet mag.
- De partij is **remise** als:
 - A). Beide partijen dit overeenkomen.
 - B). Zich “eeuwig schaak” voordoet: de Koning wordt **onophoudelijk** (“eeuwig”) schaak gezet. Het lukt deze Koning dus maar niet zich ook maar één enkele keer aan **schaak** te onttrekken.
 - C). De koning weliswaar niet schaak staat, maar de partij die aan zet is kan geen enkele reglementaire zet doen.
 - D). Dezelfde speler voor de derde keer in dezelfde stelling aan zet is.
 - E). Gedurende 50 zetten geen pion is verzet of geen stuk is geslagen.
- De **Koning** mag slechts **één** stap doen, zowel schuin als recht.
- De **Dame** mag ook zowel schuin als recht, maar dan net zoveel stappen als ze maar wil of kan.
- Een **Toren** mag alleen maar recht. Dus recht naar links of naar rechts, naar boven of naar beneden.
- Een **Paard** is **het enige stuk** dat over andere stukken heen springt. Een paard gaat twee velden in verticale richting en dan één in horizontale oftewel twee in horizontale richting en dan één in verticale richting. (Anders geformuleerd: één schuin en dan één recht, verderweg.) Het Paard komt altijd terecht op een veld van de andere kleur.
- Een **Loper** gaat alleen maar schuin, diagonaal, en blijft dus op een veld met dezelfde kleur.
- Een **Pion is een bijzonder geval**. Want, een pion:
 - Gaat uitsluitend **recht** naar voren, maar hij mag **alleen maar schuin** slaan.
 - Mag **bij zijn eerste zet één of twee** stapjes **recht** vooruit. Daarna slechts één vooruit.
 - Verandert - naar keuze van de speler - als hij de overkant bereikt (**promoveert**), direct in een Dame of in een Paard
 - Mag/kan “**en passant**” slaan.Toelichting: stel dat een pion vanuit de beginpositie **twee** velden vooruit gaat (een dubbele zet dus) en daardoor komt te staan **naast** een ver opgerukte pion van de tegenstander. Die ver opgerukte pion kan hem dus nu niet schuin kan slaan. Volgens een bijzondere regel is het echter de ver opgerukte pion toegestaan toch (en wel onmiddellijk op de volgende zet!) te “slaan” alsof de andere pion maar één enkele zet heeft gedaan. Dat moet dan, zoals gezegd, wel **meteen** gebeuren.
- De **Rokade**:

De Koning doet twee stappen in de richting van zijn Toren aan de linker- of rechterkant. Die Toren wordt dan over de Koning heen getild en op het veld naast de koning gezet.

Voorwaarden voor Rokade:
 - De Koning of de **betreffende Toren** mogen nog geen zet gedaan hebben.
 - De Koning mag **niet schaak** staan (en zich dus niet door middel van de Rokade aan dat schaak onttrekken).
 - De **Koning** mag geen veld passeren dat bestreken/aangevallen wordt door een stuk van de tegenpartij. (De rokerende Toren mag dat overigens wel!).
 - De velden tussen de Koning en die Toren moeten leeg zijn.

¹ Eigen (Al of J. Wolt) bewoordingen.