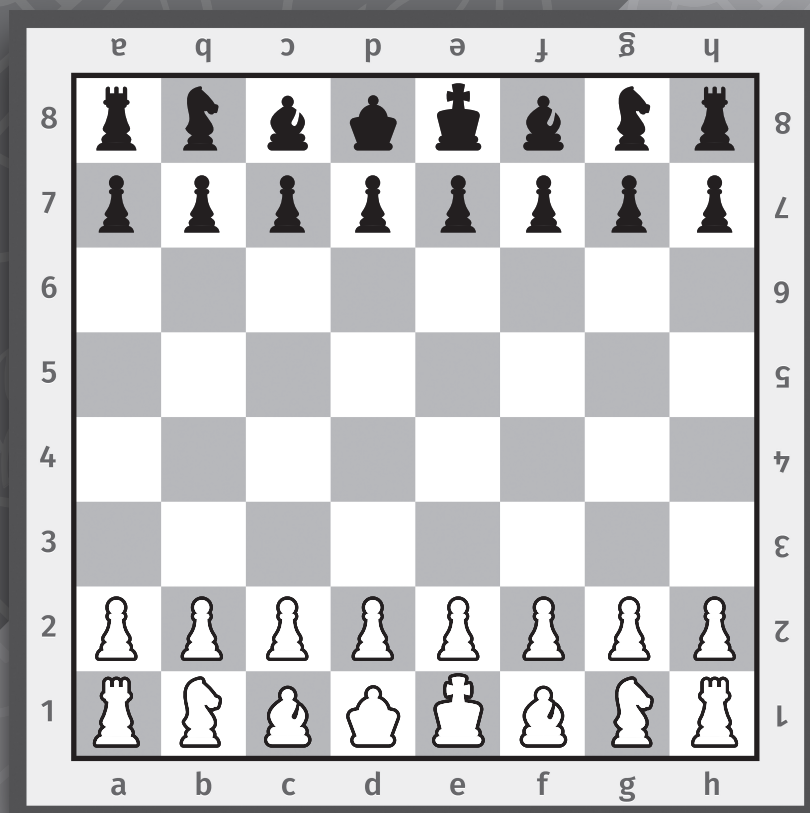



Lees een verhaal.

Leer Schaken.

# HET VERHAAL VAN KONING SCHAAK



STANDAARD SPELREGELS



© 2022 by Thinking Cup Learning, LLC. © 2022 MGBI. Het Verhaal van Koning Schaak is een geregistreerd merk. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, gedistribueerd of verzonden in enige vorm of op enige manier, waaronder fotokopiëren, opnemen of enige andere elektronische of mechanische werkwijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Thinking Cup Learning, LLC.

Verdeeld in België en Nederland door MGBI. Koloniënstraat 11, 1000 Brussel, België.  
[www.megableu.com](http://www.megableu.com)

# INHOUD

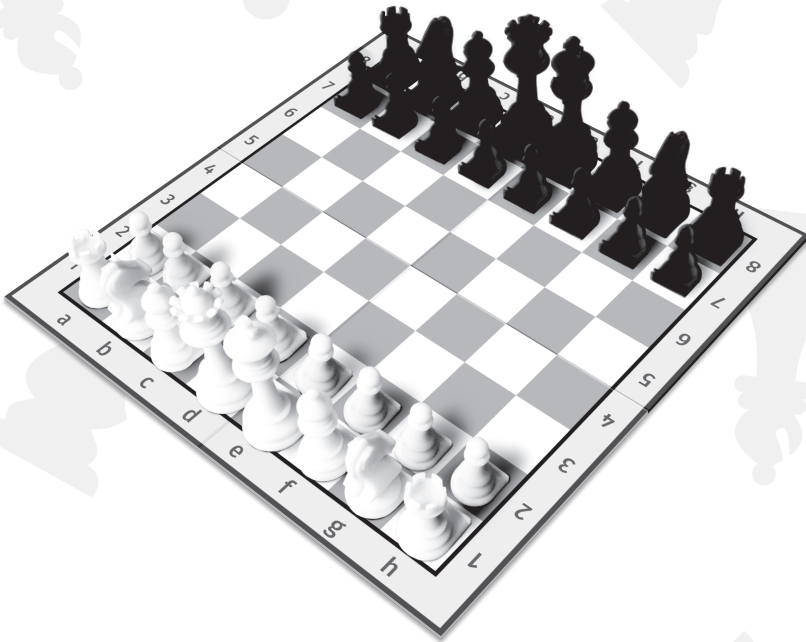
Inleiding.....	2
Sla de koning.....	3
Het standaard schaakspel.....	5
Bewegingen van de schaakstukken.....	8
Speciale zetten.....	11

## INLEIDING

Het Verhaal van Koning Schaak is slechts het begin van je reis door de schaakwereld! In het verhalenboek vind je al veel spelletjes en speelwijzen, maar er zijn ook andere schaakspellen mogelijk. Tenzij je al voldoende schaakervaring hebt, raden we aan om eerst de oefeningen uit het verhalenboek te doen voordat je aan deze gevorderde spellen begint.

### STANDAARDZIJDE

Voor de volgende spellen kan je de standaardzijde van het bord en de schaakstukken zonder personages gebruiken:



### THEMAZIJDE

Maar als je het leuker vindt om de themazijde en personages toch te gebruiken, kan dit ook:



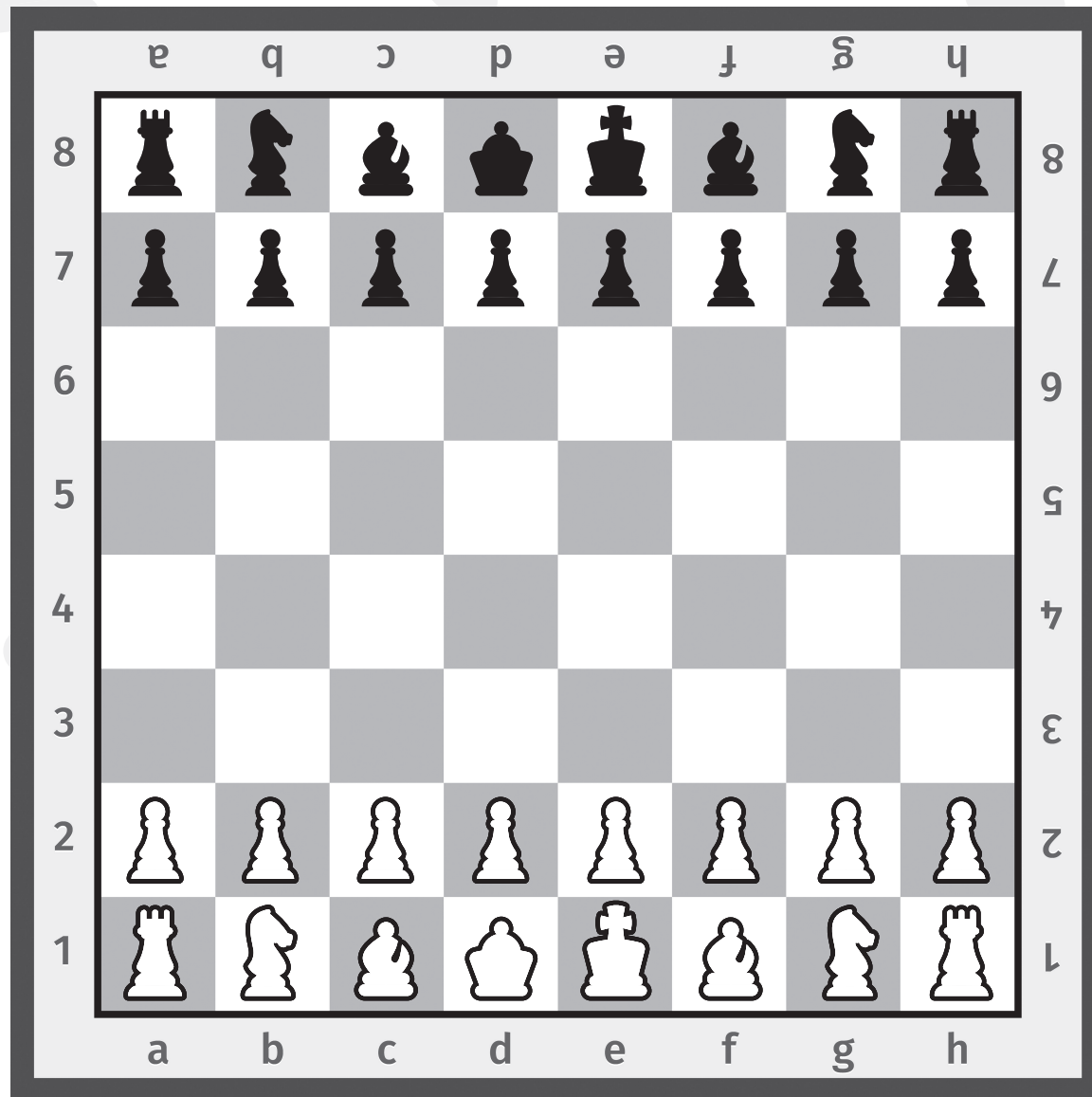
Probeer beide varianten uit en ontdek welke je leuker vindt en met dewelke je het beste leert schaken!

## SLA DE KONING

Nu je weet hoe alle schaakstukken bewegen, kan je de koning van het andere team proberen slaan (een spel voor gevorderden).

### VOORBEREIDING:

Zet alle schaakstukken op hun startvak op het bord.



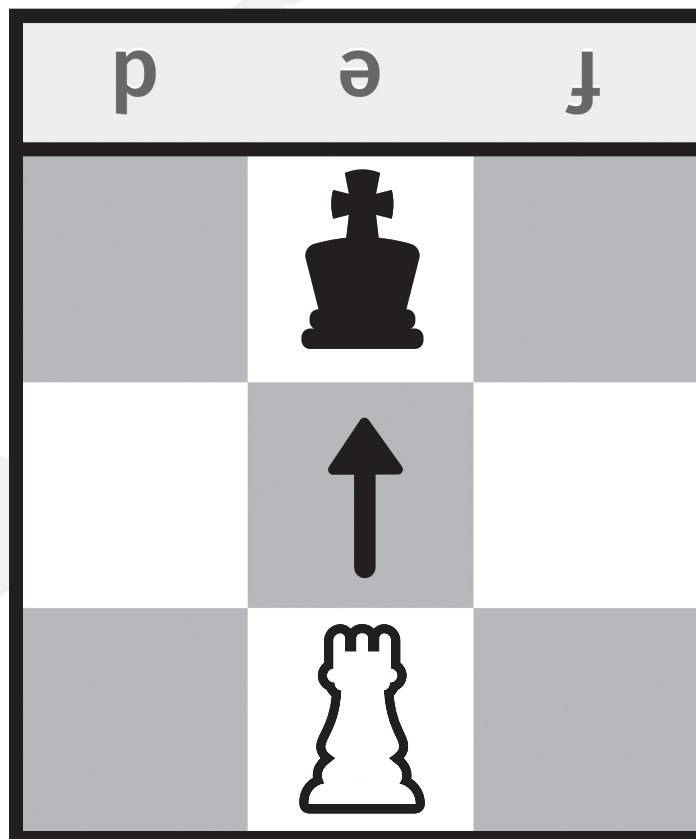
### **SPELVERLOOP:**

Spelers bewegen om beurten één schaakstuk op het bord. Het witte team (Koning Schaak) mag als eerste.

### **HET SPEL WINNEN:**

Het doel is om de koning van het andere team te slaan. Spelers bewegen hun schaakstukken om beurten tot één van hen een schaakstuk kan bewegen naar het vakje waar de koning van het andere team op staat.

Dit verschilt nog van het standaard schaakspel. In een standaard schaakspel mag de koning niet in gevaar blijven staan of naar het gevaar bewegen. Wees dus voorzichtig en let goed op wanneer je dit spel speelt! Zorg dat je koning niet in gevaar is.



Koning Trippel zit in de problemen! Als de toren hem vangt, wint het team van Koning Schaak!

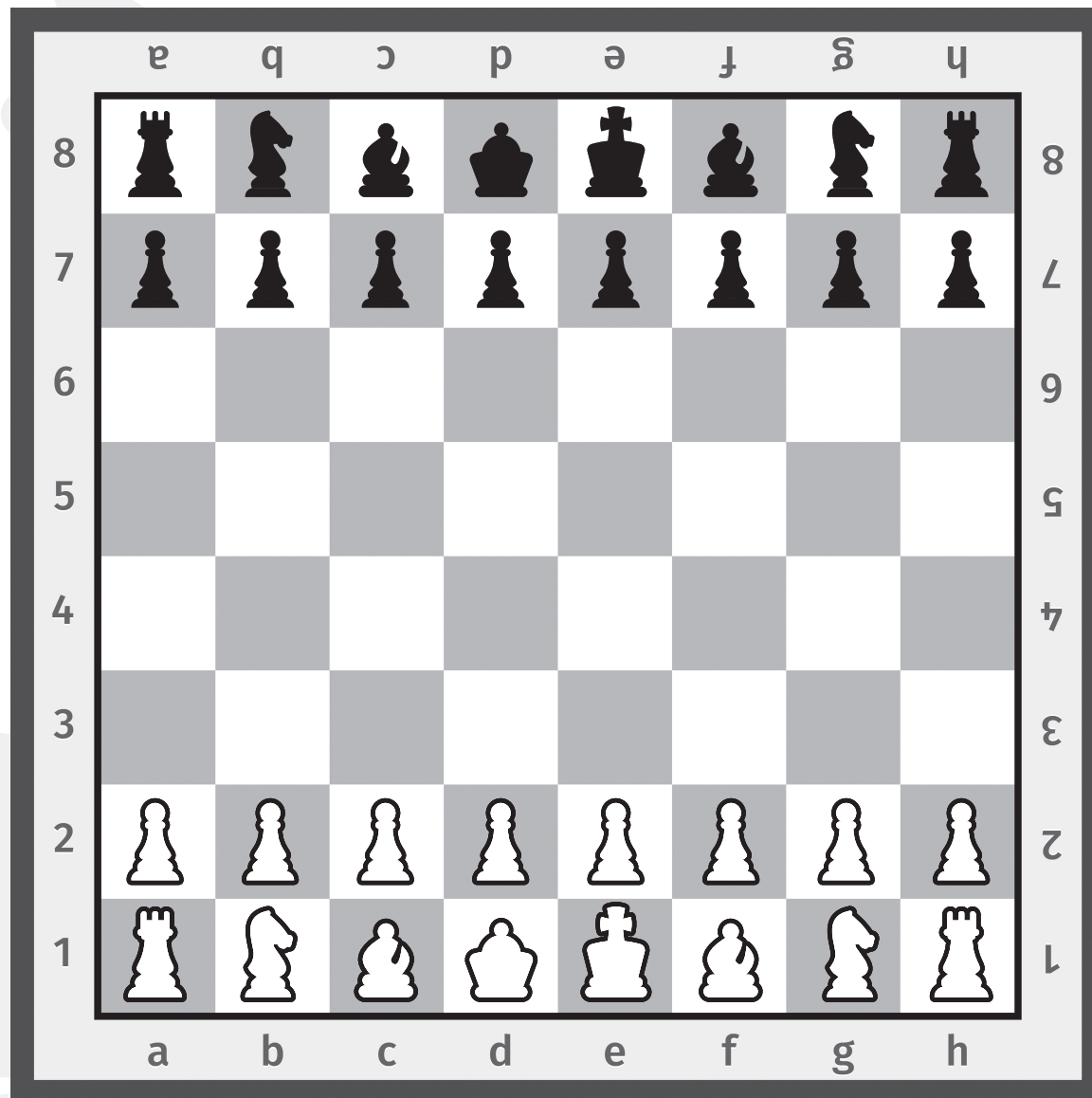
## HET STANDAARD SCHAAKSPEL

Voor een standaard schaakspel moeten spelers alle bewegingen van de schaakstukken kennen.

Spelers kunnen kiezen of ze de standaardzijde of de themazijde van het bord gebruiken, en of ze de schaakstukken met of zonder personages gebruiken.

### VOORBEREIDING:

Zet alle schaakstukken op hun startvak op het bord.



## SPELVERLOOP:

Kies welke speler met de witte stukken en welke speler met de zwarte stukken zal spelen. (Verstop bijvoorbeeld in de ene hand een wit schaakstuk en in de andere hand een zwart schaakstuk, en laat de andere speler een hand kiezen).

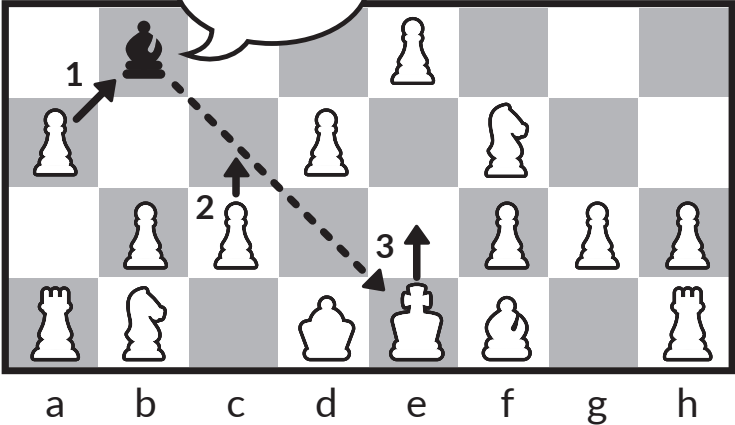
Spelers spelen om beurten, het witte team begint.

Elk team beweegt één schaakstuk per beurt. (Hierop is slechts één uitzondering: de "Rokade". Zie het deeltje *Speciale zetten* voor de volledige uitleg).

## HET SPEL WINNEN (SCHAAK & SCHAAKMAT):

Het doel van een standaard schaakspel is de koning van de tegenspeler "schaakmat" te zetten. Dit betekent dat de koning wordt aangevallen en geen mogelijkheid heeft om in veiligheid te komen. Met andere woorden, er zijn geen vakjes waar de koning naartoe kan bewegen om veilig te staan en de andere schaakstukken van het team kunnen hem ook niet meer redden door de weg naar de koning te blokkeren of de stukken van de tegenspeler aan te vallen.

"Schaak" betekent dat de koning wordt aangevallen, maar nog kan ontsnappen op één van de volgende manieren:



**ONTSNAPPEN:**

1. Sla het stuk dat je bedreigt
2. Zet een ander schaakstuk tussen je koning en het bedreigende stuk (blokkeer)
3. Beweeg de koning naar een veilig vak

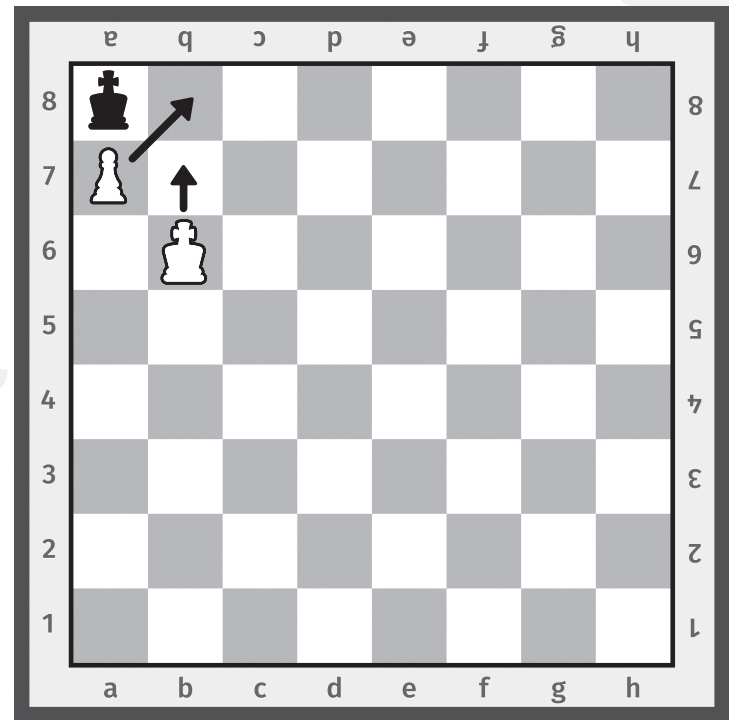
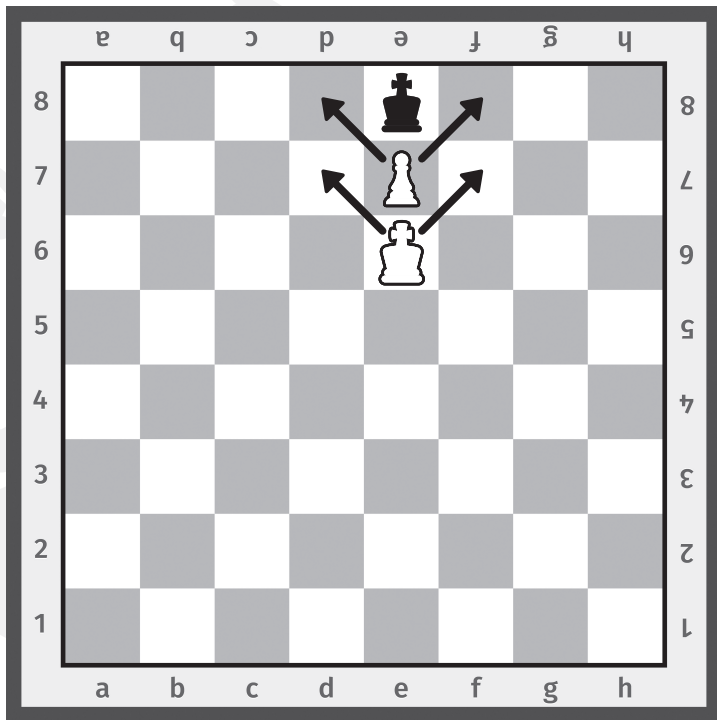
Als er geen enkele mogelijkheid is om te ontsnappen en je koning te redden, sta je schaakmat en is het spel voorbij. De speler wiens koning schaakmat staat verliest, de andere speler is de winnaar.



## PATSTELLING:

In een standaard schaakspel is het verboden om je koning zelf schaak te zetten (= te bewegen naar een vakje waar die in gevaar is). Als het jouw beurt is en als om het even welke zet je koning in gevaar zou brengen, dan eindigt het spel in een gelijkspel of "patstelling". Hieronder vind je twee voorbeelden van vaak voorkomende patstellingen.

## PATSTELLINGEN:



## BEWEGINGEN VAN DE SCHAAKSTUKKEN

Er kan slechts één schaakstuk op een vakje staan; het is niet mogelijk om meerdere schaakstukken tegelijkertijd op hetzelfde vakje te zetten.

Het paard is het enige schaakstuk dat “over” andere stukken kan springen. Wanneer de koning schaak wordt gezet door een paard, is het dus niet mogelijk om de aanval te blokkeren.

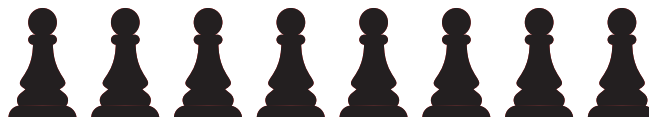
Als een schaakstuk op het vakje landt waar een schaakstuk van het andere team staat, dan sla je dat stuk en neem je het van het schaakbord. Daarna is de beurt om. Je slaat geen ander stuk door er voorbij te gaan of over te springen (tenzij “En Passant”; zie het deeltje *Speciale zetten* voor de volledige uitleg).

Een schaakstuk kan niet geslagen worden door het eigen team.

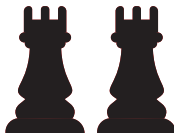
Een speler is vrij om te kiezen welk schaakstuk hij/zij beweegt of slaat. Tenzij de koning “schaak” staat, dan is de speler verplicht om de koning in veiligheid te stellen.

### DE SCHAAKSTUKKEN:

Er zijn zes soorten schaakstukken:



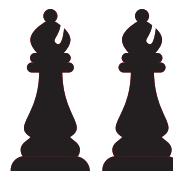
8 PIONNEN



2 TORENS



2 PAARDEN



2 LOPERS



1 KONINGIN



1 KONING

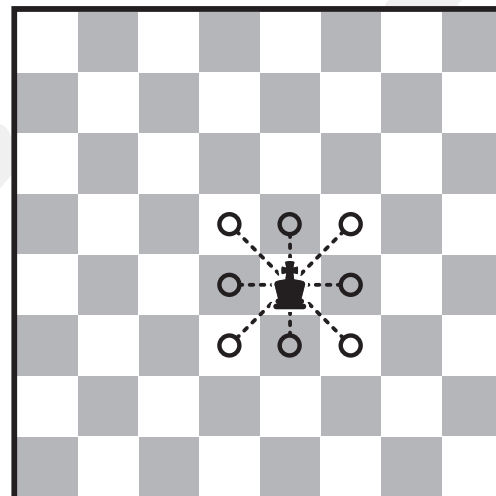


## KONING

WAARDE: nvt

(geen waarde, het spel eindigt wanneer deze wordt geslagen)

De koning kan slechts één vakje per beurt bewegen, in om het even welke richting. Denk eraan dat je je koning altijd moet beschermen, want wanneer die geslagen wordt, eindigt het spel en verlies je!



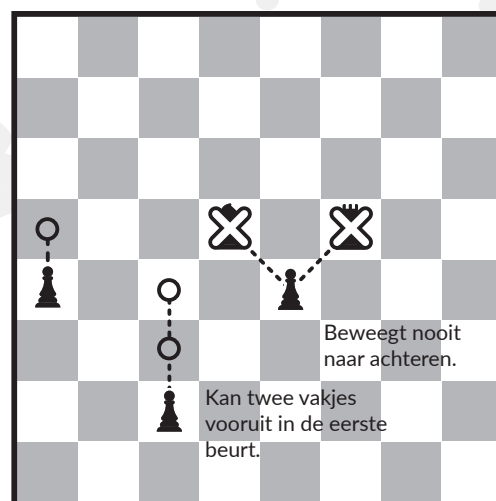
## PIONNEN

WAARDE: 1

Beide teams starten met acht pionnen in een rechte lijn op de tweede rij van het schaakbord. Pionnen kunnen enkel voorwaarts bewegen, nooit achterwaarts. Ze bewegen één vakje per beurt, behalve als ze voor het eerst in het spel bewegen. Bij hun eerste beurt kunnen ze ofwel één, ofwel twee vakjes vooruit. Pionnen kunnen enkel naar lege vakjes verplaatst worden als ze vooruit gaan.

Pionnen hebben een speciale manier om een tegenspeler te slaan. Om een ander schaakstuk te slaan, beweegt de pion één vakje diagonaal.

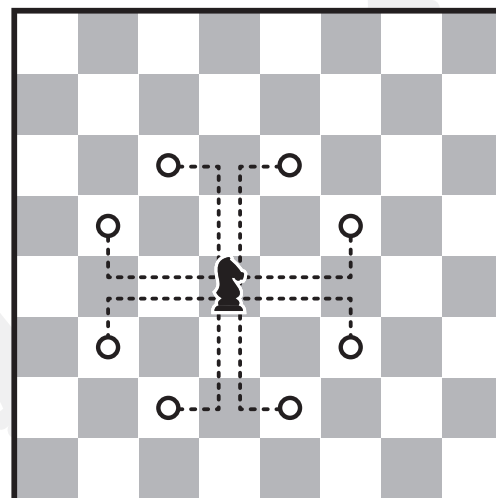
Pionnen zijn de kleinste schaakstukken, en ook de ingewikkeldste! Het zijn de enige schaakstukken die kunnen "promoveren" om een ander, sterker stuk te worden. Ook kunnen ze "En Passant" een ander stuk slaan. Zie het deeltje *Speciale zetten* voor de volledige uitleg.



## PAARDEN

WAARDE: 3

De paarden bewegen in een L-vorm: ze gaan twee vakjes in een richting, en dan eentje opzij. Ze dansen over het hele bord: "galopperen, galopperen, stapje opzij." Het paard kan het dansje in om het even welke richting starten, behalve diagonaal. Dit is ook het enige schaakstuk dat over andere schaakstukken kan springen.

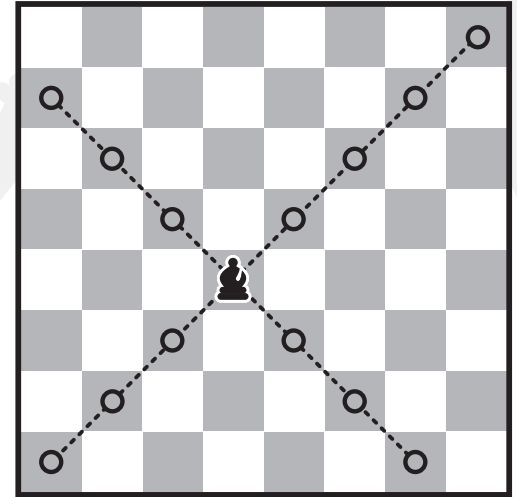




## LOPERS

WAARDE: 3

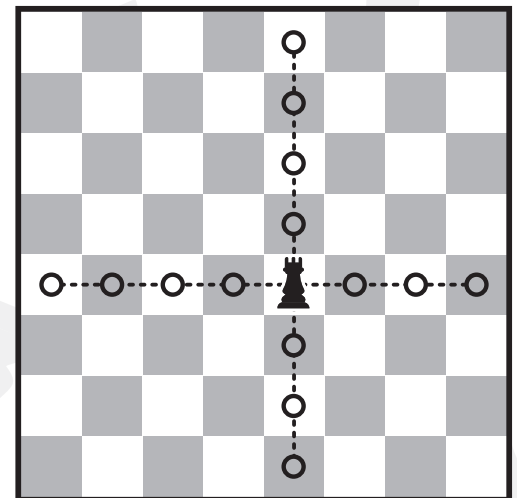
Lopers bewegen zich diagonaal. Ze gaan zover als ze willen, in één richting per beurt. Ze kunnen echter niet “door” of “over” een ander stuk gaan. Elke loper blijft in z'n eigen kleur. Dus de loper van het donkere vakje blijft altijd op donker, de loper van het witte vakje blijft altijd op wit.



## TORENS

WAARDE: 5

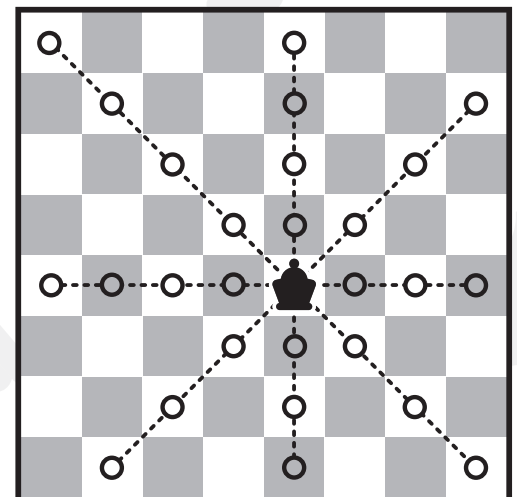
Torens kunnen zich naar voren, naar achteren of opzij verplaatsen. Ze bewegen in één beurt zo veel vakjes als ze willen, zolang ze in dezelfde richting blijven gaan. Ze kunnen ook niet “door” of “over” een ander stuk bewegen. Torens bewegen nooit diagonaal. Door hun voorwaartse, achterwaartse of zijwaartse beweging, kunnen ze in slechts twee beurten om het even welk vakje op het bord bereiken (zolang er geen ander schaakstuk hun weg blokkeert).



## KONINGIN

WAARDE: 9

De koningin is het sterkste stuk op het bord. Ze kan bewegen als een toren of als een loper. Ze beweegt zo ver als ze wil, zolang ze in dezelfde richting blijft gaan en niet “door” of “over” een ander stuk moet.

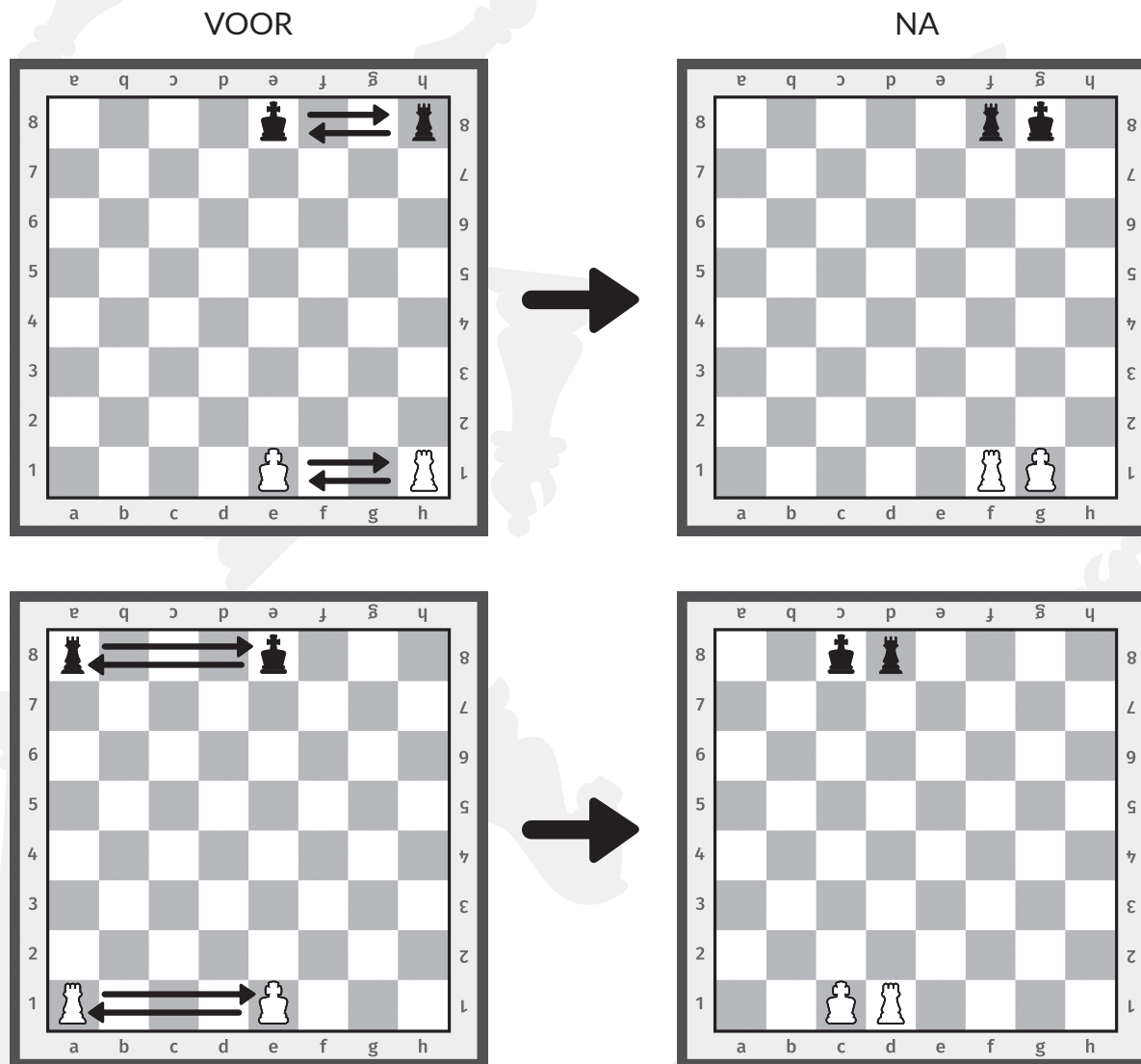


# SPECIALE ZETTEN

## ROKADE:

In de juiste omstandigheden kan de toren één keer per spel een superspeciale zet doen. Voor deze zet, moeten zowel de koning als de toren nog op hun startvakje staan (met andere woorden, ze hebben nog niet bewogen gedurende het spel). Ook moeten de koning en de toren mekaar kunnen “zien”, dus er mogen geen andere schaakstukken meer tussen staan. Tenslotte mag de koning niet schaak staan, en moeten ook de vakjes tussen de koning en de toren veilig zijn. Enkel als aan al deze voorwaarden wordt voldaan, kan een speler “rokeren”.

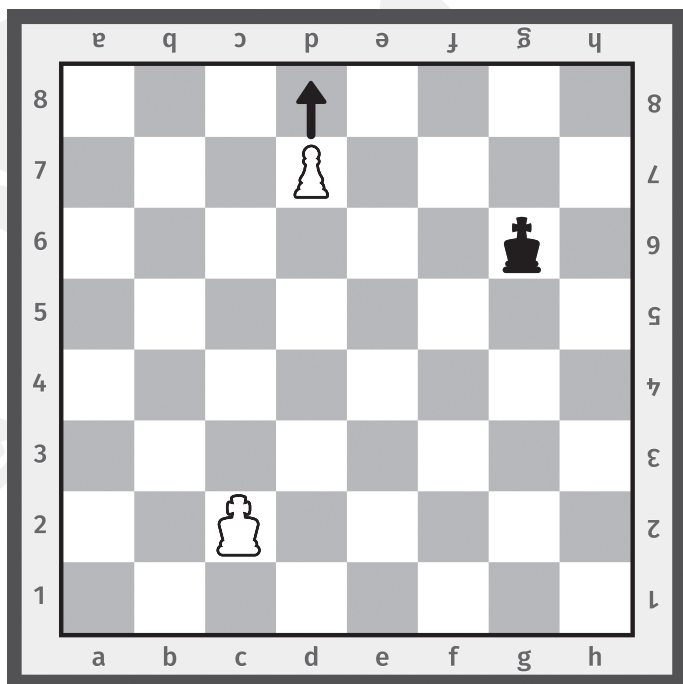
Bij een rokade beweegt de koning twee vakjes in de richting van de toren. De toren springt over de koning en landt er vlak naast.



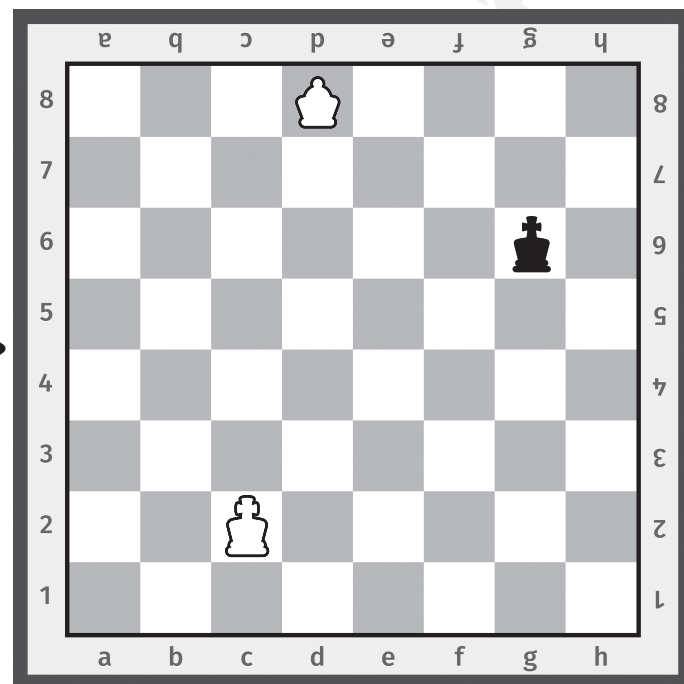
## PROMOVEREN VAN EEN PION:

Wanneer een pion de overkant van het schaakbord bereikt, kan die promoveren. De pion wordt van het bord verwijderd en vervangen door om het even welk schaakstuk (behalve de koning of een andere pion). Meestal zal een speler kiezen om de pion te vervangen door een koningin, want dit is het sterkste stuk. Als de koningin van de speler nog op het bord staat, gebruik dan een voorwerp of muntstuk om de tweede koningin voor te stellen. Je kunt eventueel ook een reeds geslagen toren ondersteboven zetten om de tweede koningin voor te stellen.

BEFORE



AFTER



## EN PASSANT:

“En passant” is een ingewikkelde regel bij het schaken. We raden aan deze pas in te voeren voor meer ervaren spelers vanaf 7 jaar. De pion is een ingewikkeld schaakstuk, en “en passant” zou beginners kunnen verwarren.

“En passant” kan gebruikt worden wanneer een pion twee vakjes beweegt vanaf de startpositie en naast de pion van de tegenspeler landt. De pion van de tegenspeler kan die pion nu slaan door diagonaal te bewegen naar het vakje erachter. Dit is een unieke en zeldzame zet die enkel gebruikt kan worden tegen een pion die voor de eerste keer heeft bewogen.

