DreamLand

SCHAKEN/ÉCHECS

6+ jaar/ans

2

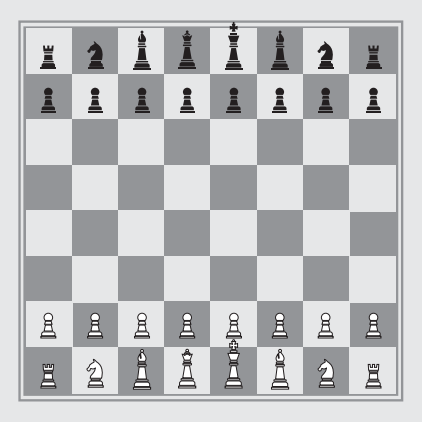
SPELREGELS

Inhoud

- 1 schaakbord
- 2 x 16 stukken (2 koningen, 2 dames, 4 torens, 4 lopers, 4 paarden en 16 pionnen)

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is het schaakmat zetten van de vijandelijke koning.



HET SPEL

Het schaakbord wordt zo tussen beide spelers gelegd dat elke speler rechts onderaan een wit veld ziet. Vervolgens worden de schaakstukken volgens een bepaalde manier op het bord gezet. Op de tweede rij staan de pionnen. De torens worden in de hoeken van de eerste rij gezet. Daarnaast komen de paarden, gevolgd door de lopers, de dame en de koning. De dame staat altijd op het veld van haar eigen kleur (een witte dame op een wit veld, een zwarte dame op een zwart veld).

Verloop

De speler met de witte schaakstukken mag beginnen, daarna is het de beurt aan zijn tegenstander. Elk stuk kan een ander stuk slaan. Dit wil zeggen dat een schaakstuk uit het spel verdwijnt als een ander stuk op zijn plaats komt staan. De spelers zijn echter niet verplicht om een stuk van de tegenstander te slaan of om een eigen stuk te redden. Dit geldt uiteraard niet voor de koning.

Als een schaakstuk de vijandelijke koning bedreigt en hem in de volgende zet kan slaan, moet de verantwoordelijke speler dit aan zijn tegenstander duidelijk maken door "schaak" te zeggen. De bedreigde speler moet nu zijn koning redden. Hij kan een ander stuk voor de koning schuiven, als dat mogelijk is, of zijn koning verplaatsen. Enkel als dit niet meer kan, staat de koning "schaakmat". Als geen van beide spelers de koning van de andere schaakmat kan zetten, eindigt het spel met een dode stelling. Een pat is een stelling waarbij een speler maar één mogelijke zet heeft en daarbij zijn koning schaak zou zetten, wat verboden is. Een patstelling kan voorkomen aan het einde van een spel, wanneer er enkel nog de koningen en een paar pionnen overblijven.

De loop van de schaakstukken

De pion: de pion is het zwakste schaakstuk. Bij zijn eerste zet mag hij twee velden vooruit, daarna slechts 1 meer. Een pion mag niet achteruitgaan. Als hij slaat, slaat hij altijd één veld diagonaal naar voor. Een pion kan dus uitsluitend recht vooruitgaan als het veld voor hem leeg is. Hij kan enkel schuin vooruitgaan als hij op die manier een vijandelijk stuk slaat.

Het paard: het paard is het enige stuk dat over andere stukken mag springen. Zijn sprong bestaat eruit 2 velden naar voor en dan 1 veld naar links of rechts te bewegen (of 1 veld naar voor en dan 1 veld schuin naar voor). Het paard mag in alle richtingen bewegen. Als het zich in het midden van een schaakbord bevindt, heeft het dus keuze uit acht verschillende sprongen.

De loper: dit schaakstuk verplaatst zich steeds diagonaal naar voor of naar achter en mag dit over meerdere velden doen. In tegenstelling tot het paard, hebben de loper en de andere schaakstukken plaats nodig om zich te verplaatsen. Er mag dus geen ander stuk op hun pad staan. Bij aanvang van het spel blokkeren de pionnen dan ook elke beweging.

De toren: de toren verplaatst zich in horizontale of verticale richting en mag dit over meerdere velden doen. Hij mag ook achteruitgaan. De toren vult de loper aan.

CE

ON723323

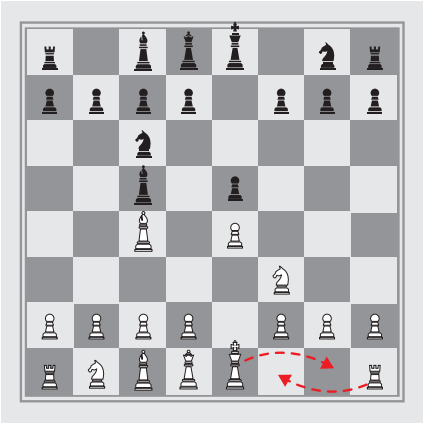
De dame: de dame kan diagonaal bewegen zoals de loper en horizontaal en verticaal zoals de toren. Het is het belangrijkste en meest mobiele stuk van het spel. Speelt een speler zijn dame kwijt, dan staat hij vaak ook op het punt het spel te verliezen.

De koning: de koning verplaatst zich zoals de dame, maar slechts 1 veld per keer. Het is het stuk dat door alle vijandelijke stukken geviseerd wordt en moet dus koste wat kost verdedigd worden. Het is heel moeilijk voor een koning om een ander stuk te slaan zonder zelf bedreigd te worden en zich dus schaak te zetten.

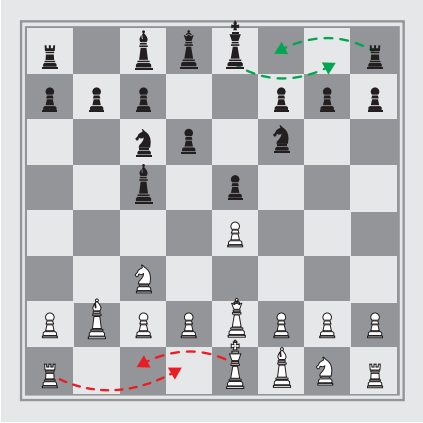
BIJZONDERE ZETTEN

Rokade: bij deze zet wordt de koning van zijn beginveld twee velden zijwaarts verplaatst, in de richting van een op een hoekveld staande toren. Daarna wordt de toren uit die hoek verplaatst naar het veld waar de koning overheen is gesprongen. Men spreekt van een "korte rokade" als de koning en de toren slechts 2 velden van elkaar gescheiden zijn, en van een "lange rokade" als er drie velden tussen de koning en de toren liggen

- **Korte rokade:** de witte koning verplaatst zich twee velden in de richting van de toren. De toren zet zich onmiddellijk links van de koning. In onderstaande opstelling is een zwarte rokade voorlopig verboden, omdat er zich een stuk (het paard) tussen koning en toren bevindt.



- **Lange rokade:** ook bij de lange rokade verplaatst de koning zich twee velden in de richting van de toren. De toren gaat aan de andere kant van de koning staan. In onderstaande opstelling zijn 2 rokades mogelijk: een lange witte rokade en een korte zwarte rokade.



Voor een rokade moeten 2 voorwaarden vervuld zijn:

1. De koning mag niet schaak staan of komen te staan.
2. De koning en de toren mogen nog niet eerder verzet zijn.

En passant slaan: dit betreft een bijzondere manier waarop een pion een andere pion kan slaan. Als een pion zich op de vijfde rij bevindt en de tegenstander één van zijn pionnen twee velden vooruit beweegt zodat beide pionnen naast elkaar staan, mag de eerste pion de tweede "in het voorbijgaan" slaan. De speler beweegt de pion daartoe naar de zesde rij, in de kolom van de vijandelijke pion en haalt die pion uit het spel.

Promotie: pionnen die de laatste rij van het bord bereiken, promoveren. Als een speler met een pion de laatste rij haalt, dan moet hij die pion verruilen voor een dame, toren, paard of loper (van dezelfde kleur). Kiest hij een ander stuk dan een dame, dan wordt dit minorpromotie genoemd. Bij het kiezen van een nieuw stuk hoeft men geen rekening te houden met de stukken die al geslagen zijn. Een speler kan van zijn pion dus een dame maken zelfs als hij er nog een op het bord heeft staan. De pion neemt onmiddellijk zijn nieuwe functie aan. Het is dus mogelijk om tegelijkertijd een pion te promoveren en de vijandelijke koning schaak te zetten.

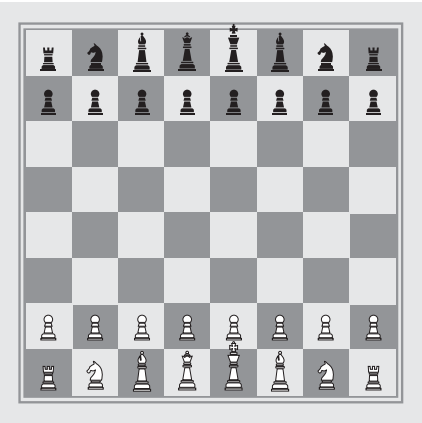
FR RÈGLES DU JEU

Contenu

- 1 échiquier
- 2 séries de 16 pièces (2 rois, 2 dames, 4 tours, 4 fous, 4 cavaliers et 16 pions)

BUT DU JEU

Le but du jeu est de mater le roi adverse. C'est l'échec et mat.



LE JEU

Au début de la partie, l'échiquier est placé de manière à ce qu'une case blanche se trouve dans le coin inférieur droit du camp de chaque joueur. Les pièces sont ensuite disposées de la même manière à chaque début de partie. La deuxième rangée (ou ligne) est occupée par les pions. Sur la première rangée, les tours occupent les coins. Les cavaliers viennent à leurs côtés, suivis des fous, de la dame et enfin du roi, la dame devant se trouver sur une case de sa couleur (dame blanche sur case blanche, dame noire sur case noire).

Déroulement

Les pièces blanches commencent la partie, ensuite c'est au tour de l'adversaire. Chaque pièce peut en prendre une autre, c'est-à-dire que la pièce prise est retirée de l'échiquier puisque la pièce prenante s'est mise sur cette case. Les joueurs ne sont cependant pas obligés de prendre une pièce ou de sauver leur propre pièce, ce qui est évidemment différent avec le roi.

Lorsqu'une pièce menace le roi adverse et pourrait le prendre avec le coup suivant, il faut l'annoncer à l'adversaire en précisant « échec ». Le joueur menacé doit maintenant sauver son roi. Il peut soit placer une autre pièce devant le roi - si cela est possible - ou déplacer le roi. Uniquement lorsque ceci n'est plus possible, le roi est "échec et mat". Si aucun des joueurs n'est dans la possibilité de mater le roi de l'autre, la partie se termine par une partie nulle. Le pat est la situation dans laquelle le seul coup jouable est de mettre son roi en échec (ce qui est interdit). Une position de pat peut arriver en fin de partie, quand il ne reste que les rois et quelques pions.

Les pièces et leurs déplacements

Le pion : le pion est la pièce la plus faible. Lors du premier coup, le pion peut avancer de 2 cases ; ensuite, il ne peut plus avancer que d'une case à la fois et ne peut pas reculer. Les pions doivent toujours prendre en biais d'une case à gauche ou à droite et quittent ainsi leur ligne pour continuer dans la ligne voisine.

Le cavalier : c'est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres pièces. Le cavalier se déplace d'une case en avant et d'une case en biais (c'est-à-dire deux cases en avant et une case à droite ou à gauche). Il peut se déplacer dans toutes les directions. Ainsi, un cavalier se trouvant au milieu de l'échiquier a huit possibilités de déplacement.

Le fou : cette pièce se déplace en diagonale d'autant de cases que voulues, vers l'avant ou l'arrière. Au contraire du cavalier, le fou et les autres pièces doivent avoir de la place pour se déplacer, puisque la ligne des pions empêche tout mouvement au début de la partie.

La tour : la tour se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases que voulues, et peut reculer. Il s'agit d'une pièce complémentaire au fou.

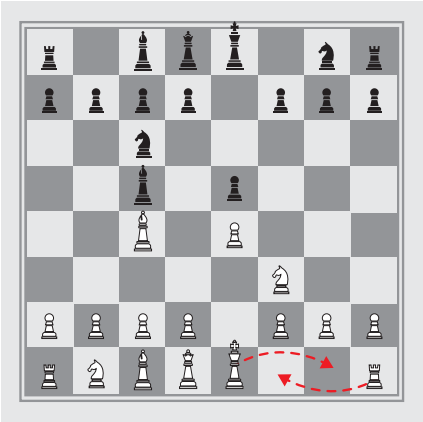
La dame : la dame peut se déplacer en diagonale comme le fou et horizontalement ou verticalement comme la tour. C'est la pièce la plus mobile et la plus importante. Perdre sa dame peut signifier la perte imminente de la partie.

Le roi : le roi se déplace comme la dame, mais seulement d'une case à la fois. C'est la pièce que toutes les pièces adverses vont viser, il faut donc la protéger à tout prix. Il est très difficile pour le roi de prendre une pièce adverse sans être menacé, donc de se faire mater.

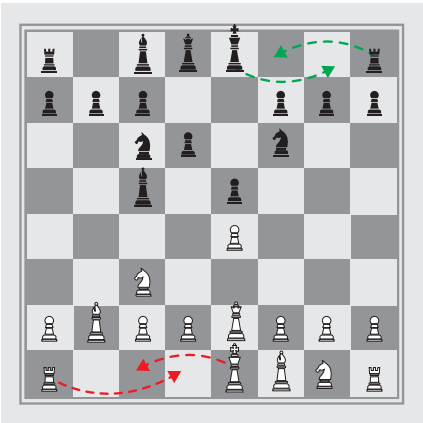
COUPS PARTICULIERS

Roque : ce coup consiste à déplacer horizontalement le roi de deux cases vers l'une des deux tours du même camp, et de placer la tour dont le roi s'est approché sur la dernière case traversée par le roi. On parle de « petit roque » quand le roi et la tour ne sont séparés que par deux cases, et de « grand roque » quand les deux pièces sont séparées par trois cases.

- **Petit roque :** le roi blanc se déplace de deux cases vers la tour. La tour se place immédiatement à gauche du roi. Dans cette configuration, le roque noir est provisoirement interdit car il y a une pièce (le cavalier) entre le roi et la tour.



- **Grand roque :** le grand roque se réalise de manière similaire au petit roque : le roi fait deux pas vers la tour. Cette dernière se place de l'autre côté du roi. (Cet exemple permet deux roques : un grand roque blanc et un petit roque noir.)



Le roque ne peut être effectué qu'à deux conditions :

1. - Le roi qui roque ne peut être menacé d'échec à aucune case de son déplacement
2. - Cela doit être le premier déplacement des deux pièces

Prise en passant : il s'agit d'une possibilité particulière de capturer un pion. Lorsqu'un pion se trouve sur la cinquième rangée et que l'adversaire avance un pion d'une colonne voisine de deux cases (les deux pions se retrouvent alors l'un à côté de l'autre sur la même rangée), le premier pion peut prendre le second. Pour effectuer la prise en passant, le joueur avance son pion en diagonale sur la sixième rangée et la colonne du pion adverse et ôte ce dernier de l'échiquier.

Promotion: elle consiste à amener un pion (pas une pièce) sur la dernière rangée. Arrivé à cette dernière rangée, le pion est obligé de se changer en une dame, une tour, un cavalier ou un fou (obligatoirement de sa couleur). Quand on ne change pas son pion en dame, on parle de sous-promotion. La pièce choisie ne doit pas prendre en compte celles qui ont déjà été prises. En clair, il est parfaitement autorisé de promouvoir son pion en dame, même en en ayant déjà une sur l'échiquier. Le pion promu en une autre pièce prend immédiatement sa nouvelle fonction. Ainsi, on peut promouvoir un pion et faire dans le même coup un échec par la dame nouvellement créée.