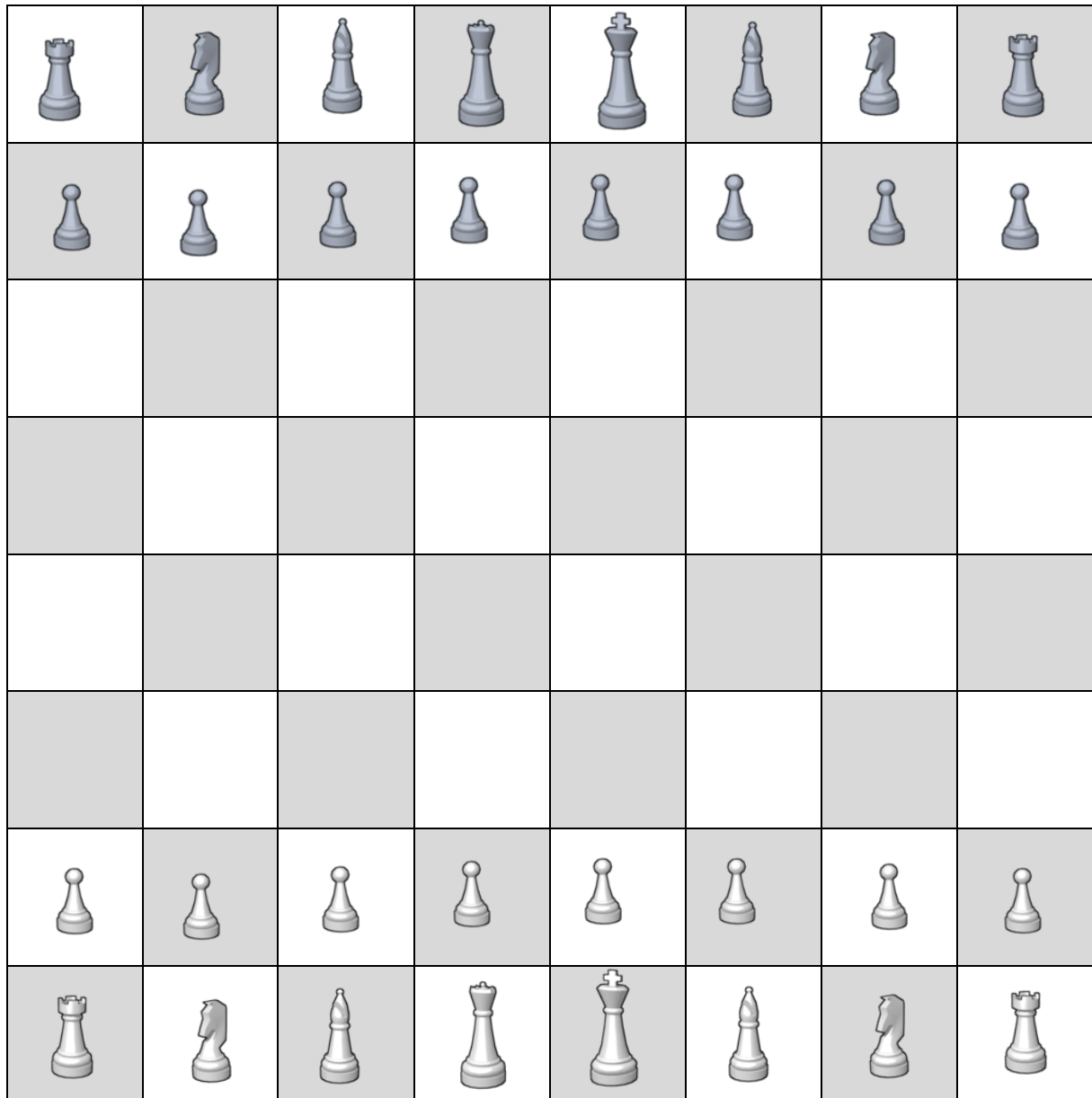


SPELREGELS SCHAKEN

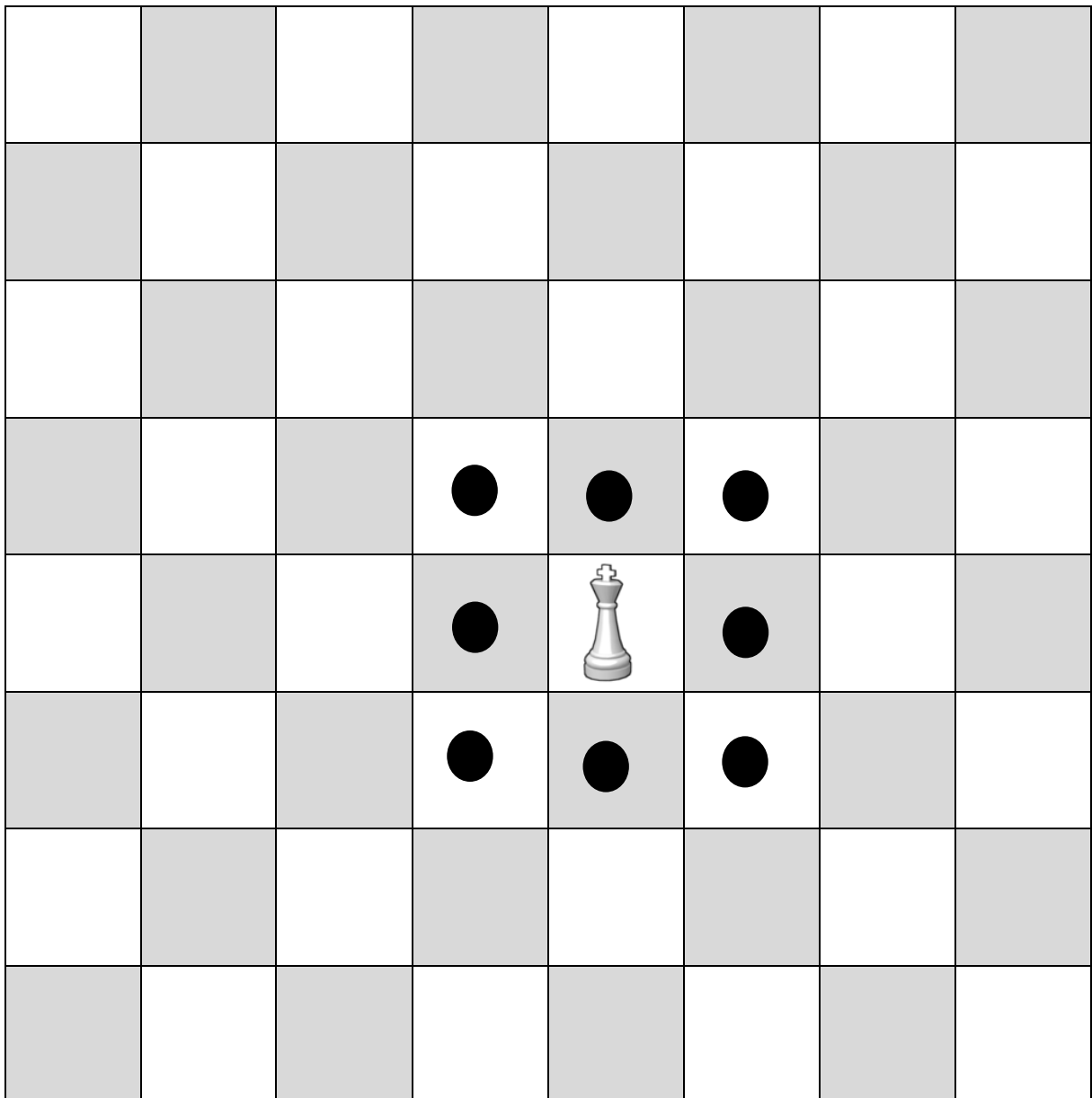
SCHAAKBORD



ALGEMENE AFSPRAKEN

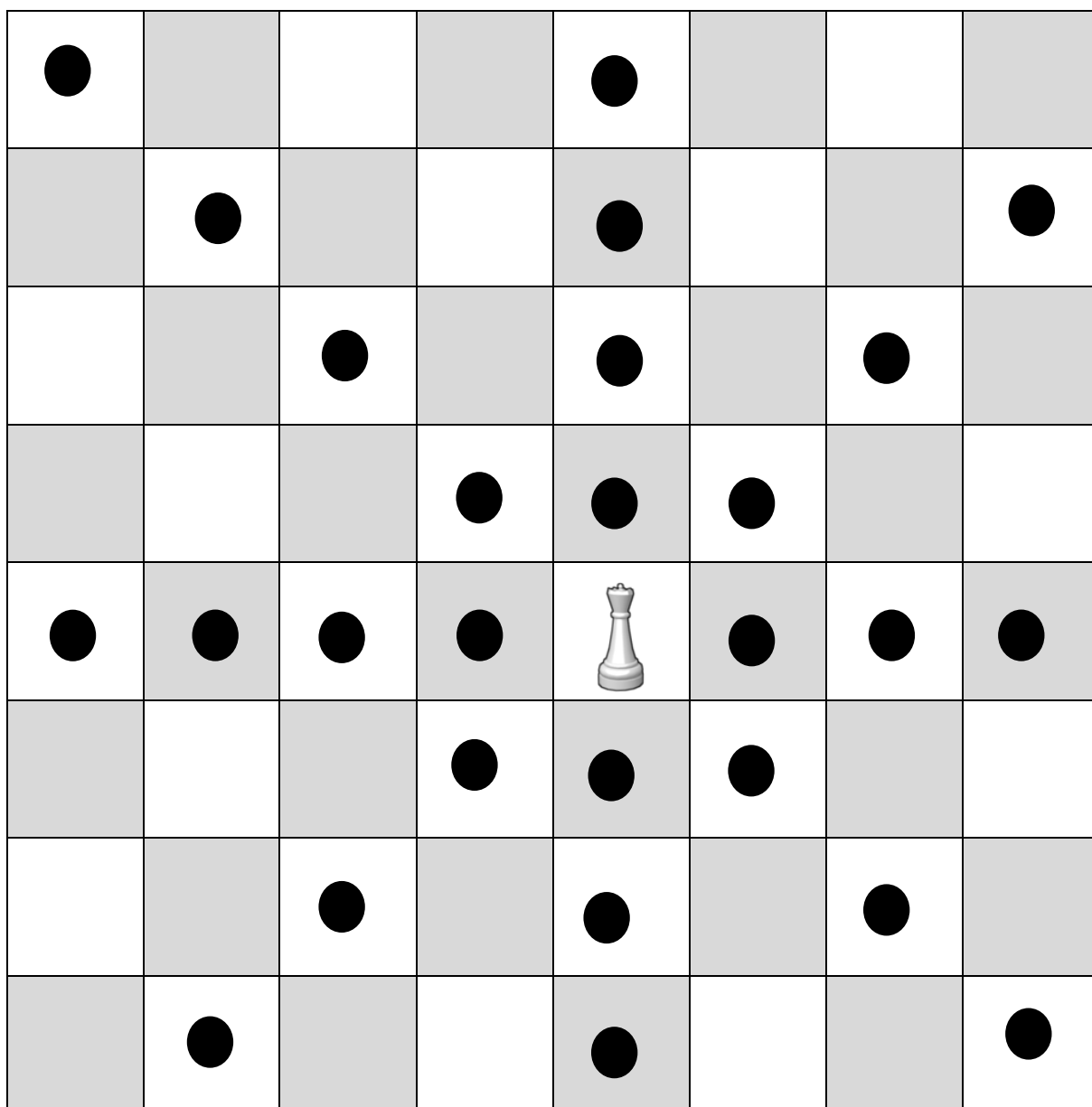
1. Wit begint altijd te spelen.
2. Een schaakstuk kan door gelijk welk schaakstuk geslaan worden.
Bv.: Een paard kan geslaan worden door een paard, een pion, een looper, een toren, de koning en de koningin.
3. Het spel is voorbij wanneer de koning schaakmat staat. Dit wil zeggen dat de koning geen kant meer op kan.
4. Wanneer de koning bij de volgende zet geslaan kan worden, maar hij kan dit nog voorkomen, dan staat hij schaak. Dit moet luidop worden gezegd door de tegenstander.

KONING



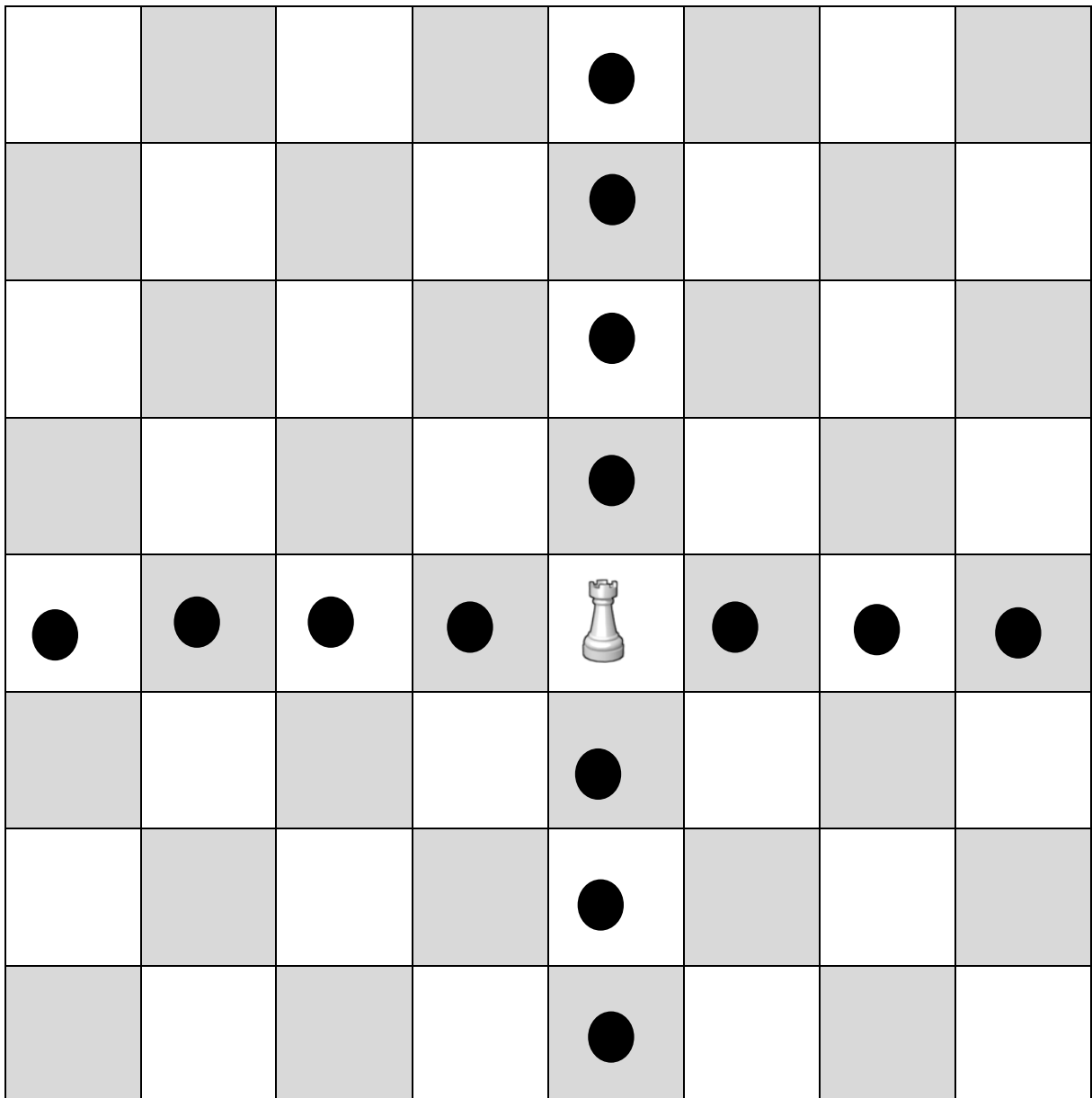
De koning mag telkens 1 stap zetten in gelijk welke richting.

KONINGIN



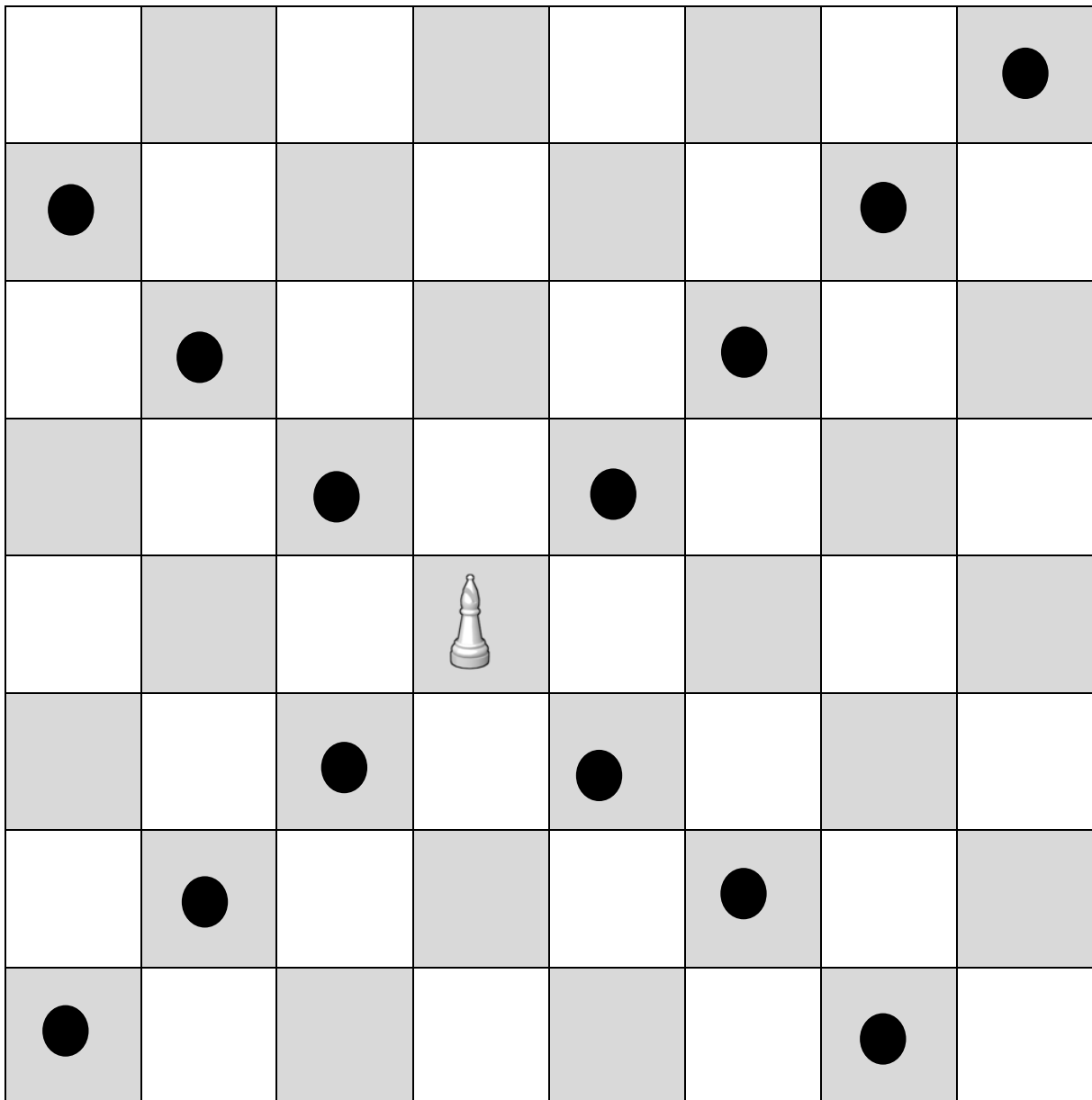
De koningin mag in alle richtingen zover als ze kan. Ze mag niet over andere schaakstukken springen.

TOREN



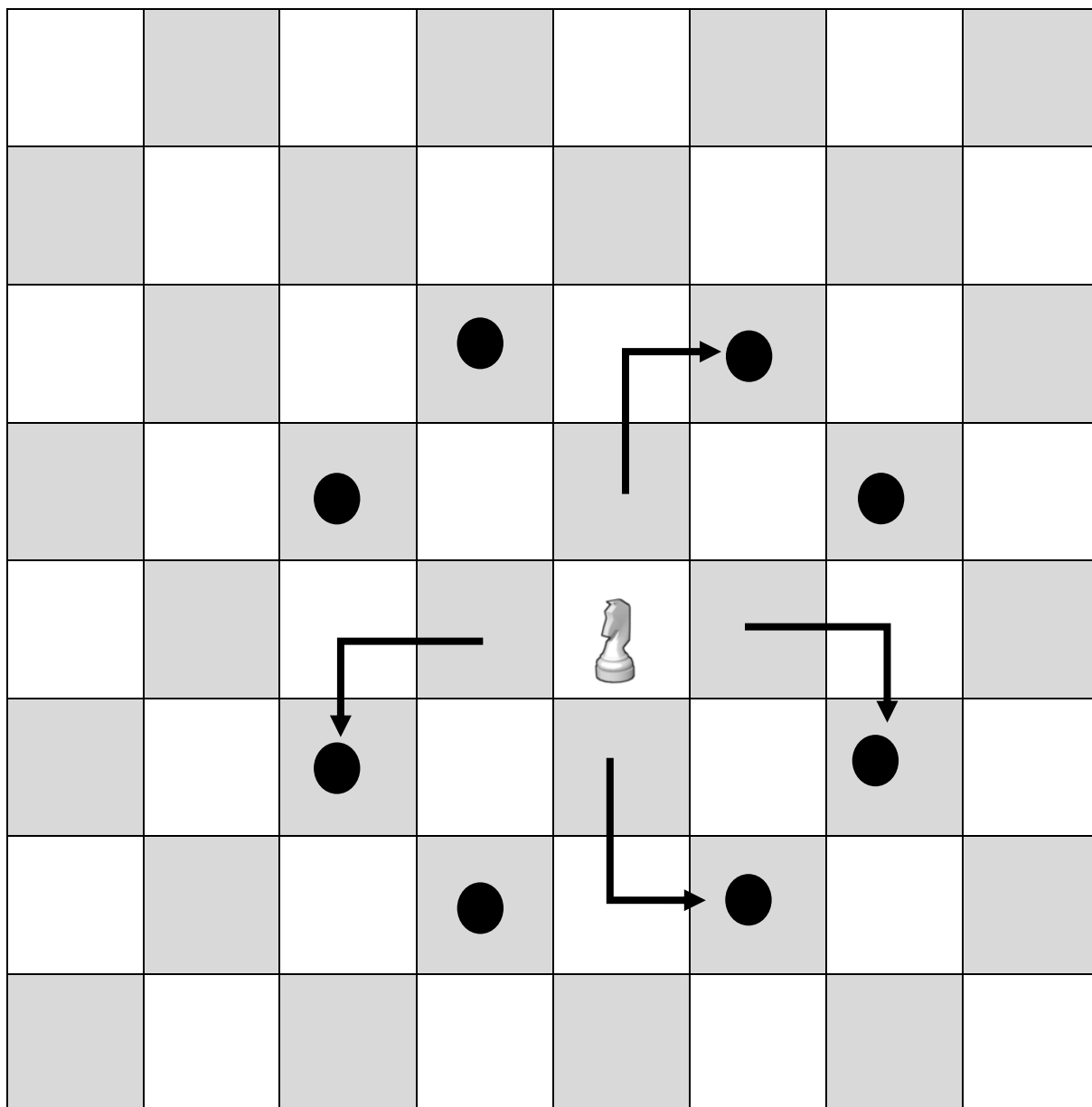
De toren mag zover vooruit, achteruit en opzij als hij kan. Hij kan niet over andere schaakstukken springen

LOPER



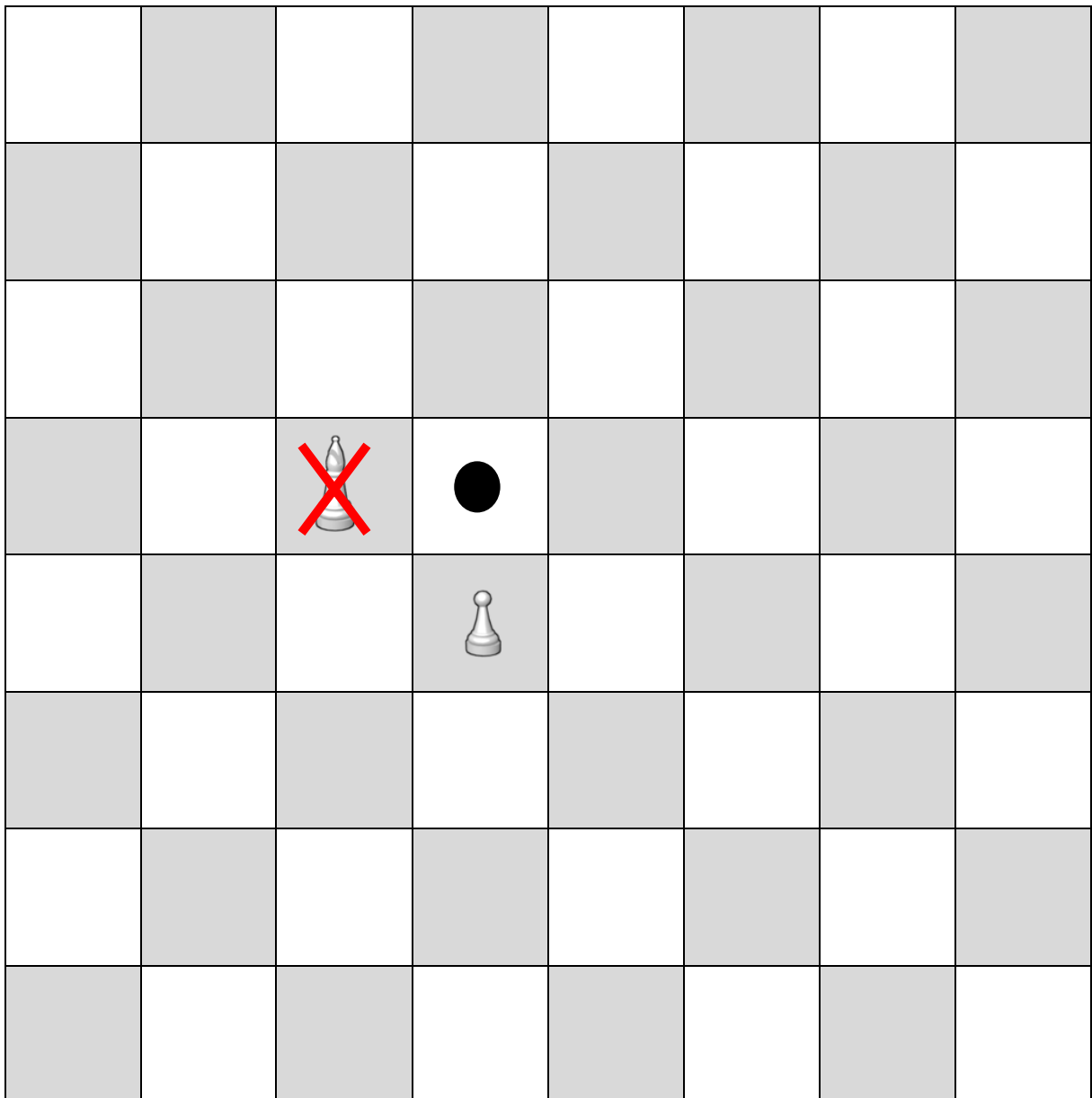
De looper mag enkel schuin verplaatst worden. Hij moet dus telkens op hetzelfde kleur blijven. Hij mag zover mogelijk verplaatst worden. Maar kan niet over andere schaakstukken.

PAARD



Het paard verplaatst zich in de vorm van een L. Hij zet telkens 2 stappen in een gekozen richting en daarna 1 stap opzij. Het paard kan over andere schaakstukken springen!

PION



De pion kan telkens 1 stapje verplaatst worden. Dit kan enkel voorwaarts gebeuren. Hij kan wel een ander schaakstuk schuin slaan. (niet voorwaarts)