

Schaken
-
Jeu d'échecs
-
Schach
-
Chess

Schaken

1. Het schaakbord, verdeeld in 64 vakken, wordt zodanig tussen beide spelers geplaatst, dat ze beneden rechts een wit vak hebben. Om de verschillende zetten gemakkelijk te kunnen noteren zijn de vakken genummerd van a1 tot en met h8; zie diagram A.
2. Elke speler heeft 16 stukken, hetzij wit, hetzij zwart, te weten 1 koning, 1 koningin, 2 torens, 2 lopers, 2 paarden en 8 pionnen. Voor de beginopstelling van het spel verwijzen wij naar diagram B.
3. Het doel van het spel is, de vijandelijke koning mat te zetten, d.w.z. er voor te zorgen dat deze, na aangevallen (schaak gezet) te zijn, geen vrij veld meer heeft.
4. De stukken hebben alle hun eigen manier van voortbewegen resp. slaan. Deze loop van de stukken is aangegeven in de diagrammen C t/m G. Uit de diagrammen blijkt dat er alleen bij de pionnen verschil is tussen de voortbeweging of zet en het slaan.
5. Voor alle stukken geldt, dat slaan betekent: gaan staan op een door de tegenstander bezet veld en het vijandelijk stuk van het bord verwijderen. Een stuk kan echter ook naar een onbezet veld worden verplaatst, in welk geval er sprake is van zetten en niet van slaan. Een stuk mag nooit worden verplaatst naar een veld, dat door een stuk van de speler zelf is bezet.
6. Wit begint te spelen: als regel opent hij het spel door een van zijn pionnen 1 of 2 vakjes vooruit te zetten: zie diagram H. Na de eerste zet mag de pion slechts een vakje worden vooruitgezet.
7. De pion slaat altijd schuin een vakje naar voren; zie diagram I.
8. De pion kan in één geval en passant slaan. Dit kan gebeuren:
 - a. door de witte pion die op de 5e rij staat. Wanneer een zwarte pion hem passeert door op een lijn links of rechts ernaast van de 7e naar de 5e rij te gaan, heeft wit het recht, deze pion te slaan alsof hij niet naar de 5e gaat, maar naar de 6e rij gespeeld was;
 - b. door een zwarte pion die op de 4e rij staat, wanneer een witte pion hem van de 2e naar de 4e rij passeert;
 - c. Er is geen dwang om en passant te slaan maar men kan anderzijds alleen van dit recht gebruik maken in direct antwoord op de zet van de tegenstander. Doet men dit niet, dan is het recht vervallen.
9. De koning mag zich tijdens het spel een keer in veiligheid brengen door middel van een rokade, d.w.z. het van plaats verwisselen met een van zijn torens. Voor de wijze waarop deze wordt uitgevoerd kan men diagrammen J en K raadplegen. Rokeren mag niet gebeuren wanneer:
 - a. de koning schaak staat;

- b. een van de velden, die de koning moet passeren, door een vijandelijk stuk wordt bestreken;
 - c. de koning of de desbetreffende toren reeds eerder verzet is geweest.
- 10.** Een pion, die de bovenste rij van het bord heeft bereikt, wordt gepromoveerd tot een ander stuk. De eigenaar mag kiezen, maar natuurlijk mag hij niet een extra koning kiezen. Men kan dus bijvoorbeeld met meer dan één dame spelen.
- 11.** Staat een koning schaak, d.w.z. dat hij in de volgende zet door de tegenstander kan worden geslagen – iets wat die tegenstander altijd van tevoren hardop moet aankondigen – dan kan dit schaak worden opgeheven door:
- a. de koning te verplaatsen;
 - b. een stuk tussen de koning en het aanvallende (= schaakbiedende) stuk te plaatsen;
 - c. het aanvallende stuk te staan. Kan de aangevallen koning zich in de volgende zet niet op een van deze drie manieren in veiligheid brengen dan is hij schaakmat of afgekort, mat.
- 12.** Als in een partij geen duidelijk, beslissend voordeel is behaald, wordt de partij remise of onbeslist verklaard. Dit geldt in de volgende gevallen:
- a. Door pat. Hierbij staat de koning niet schaak, maar hij kan zich niet meer verplaatsen zonder wel schaak te staan. Wanneer zijn speler aan zet is en geen andere stukken meer heeft of zijn andere stukken geblokkeerd zijn (geen zet meer kunnen doen), is de partij remise door pat.
 - b. Door gebrek aan materiaal. Geen van beide spelers heeft voldoende overwicht om de tegenstander mat te zetten. Bijv. koning plus paard of koning plus loper is niet voldoende om de overgebleven vijandelijke koning mat te zetten.
 - c. Wanneer dezelfde stelling zich driemaal herhaalt met dezelfde speler aan zet. Beide spelers kunnen remise eisen.
 - d. Door eeuwig schaak. Hierbij wordt de koning voortdurend schaak geboden door de tegenstander; hij kan zich weliswaar steeds in veiligheid brengen door naar een vrij veld te vluchten, maar niet ontsnappen aan een volgend schaak.
 - e. Wanneer beide spelers bij onderling goedvinden tot remise besluiten.

Om het schaakspel goed – of beter- onder de knie te krijgen, verdient het aanbeveling, zich een hiertoe geëigend studieboek aan te schaffen of op internet te zoeken waar zowel voor beginnende als (ver)gevorderde spelers veel te vinden is.

JEU D'ECHECS

1. L'échiquier, divisé en 64 cases, est posé entre les 2 joueurs de façon à ce que chaque joueur ait devant lui et à sa droite une case blanche. Afin de pouvoir noter facilement les coups, les cases ont été numérotées de a1 à h8, voir l'image A.
2. Chaque joueur a 16 pièces, blanches ou noires, qui comprennent : 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Pour la position de départ voir l'image B.
3. Le but du jeu est de faire échec et mat au roi adverse c.à.d. qu'une fois capturé, le roi n'a plus de cases pour se déplacer.
4. Chaque pièce a ses propres déplacements et prises. Les mouvements des différentes pièces sont montrées dans les images C jusqu'à G. Lorsque l'on analyse les images, il en ressort que, à part les pions, les pièces capturent les adversaires dans le sens de leurs déplacements.
5. Pour toutes les pièces, « prendre » signifie: arriver sur une case occupée par une pièce adverse et enlever celle-ci de l'échiquier. Vous pouvez également déposer votre pièce sur une case vide mais en aucun cas sur une case occupée par une pièce de votre camp.
6. Le joueur qui a les pièces blanches commence. Il peut avancer un pion d'une ou deux cases (diagramme H), à moins qu'il ne préfère jouer un de ses cavaliers. Après le premier coup, les pions ne pourront être avancés que d'une seule case.
7. Le pion prend toujours son adversaire en avançant d'une case en diagonale. (voir diagramme I).
8. Le pion peut prendre 'en passant' dans un seul cas. Cela peut se faire:
 - a. Par un pion blanc placé sur la 5e rangée. Lorsqu'un pion noir le dépasse par la droite ou la gauche pour se déplacer de la 7e à la 5e rangée, le pion blanc a le droit de le prendre de la même façon que si le pion noir était placé sur la 6e rangée et non sur la 5e;
 - b. Par un pion noir se trouvant sur la 4e rangée, lorsqu'un pion blanc le dépasse pour aller de la 2e à la 4e rangée;
 - c. Il n'y a aucune obligation à prendre 'en passant' mais on ne peut profiter de ce droit qu'immédiatement après le coup de l'adversaire. Après tout droit est perdu.
9. Durant la partie le roi ne peut se mettre qu'une seule fois en sécurité au moyen d'un roque, c.à.d. en changeant de place avec l'une de ses tours. Pour la procédure, il y a lieu de consulter les images J et K. Roque est interdit :

- a. Lorsque le roi est en échec;
 - b. Lorsque l'une des cases traversées par le roi est contrôlée par une pièce adverse;
 - c. Lorsque le roi ou la tour en question ont déjà été déplacés antérieurement.
- 10.** Si un joueur conduit un pion jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier, il le remplace par une pièce de son choix, sauf par un pion ou un roi.
- 11.** Si le roi est en échec, c.à.d. qu'au tour suivant le roi peut être pris, chose que l'adversaire doit annoncer à haute voix, cet échec peut être levé :
- a. en déplaçant le roi;
 - b. en plaçant une pièce entre le roi et la pièce attaquante;
 - c. en prenant la pièce adverse.
- Si le roi attaqué ne peut, au tour suivant, se mettre en sécurité par un des 3 moyens énoncés ci-dessus, il est fait échec et mat.
- 12.** Outre la conclusion normale par échec et mat, la partie peut se terminer par une partie nulle. La nullité est déclarée dans les cas suivants :
- a. Le pat. Il y a pat lorsque le roi ne peut se déplacer sans être mis en échec et lorsque le joueur manque de pièces ou ne peut plus en déplacer.
 - b. L'insuffisance de matériel. Aucune possibilité pour aucun des deux camps de mettre échec et mat le camp adverse par manque de pièces. Par exemple, le roi et un cavalier ou bien le roi et un fou contre un roi seul ne sont pas assez forts pour mettre le roi de l'adversaire en échec et mat.
 - c. Par répétition de la même position sur l'échiquier à trois reprises. Les positions sont identiques si le trait est le même. Chacun des joueurs peut exiger la nullité.
 - d. L'échec perpétuel. Le roi se trouve dans l'incapacité de se soustraire à des échecs répétés alors qu'il dispose toujours d'une case de fuite empêchant le mat.
 - e. Par un accord entre les deux joueurs.

Afin de bien apprendre à jouer aux échecs, il est conseillé de se procurer un livre sur le sujet ou de consulter l'internet. Les éditions sont infinies, aussi bien pour débutants que pour joueurs avancés.

SCHACH

1. Das Schachbrett ist in 64 Felder unterteilt. Es wird zwischen die beiden Spieler gelegt, so dass sich vor jedem Spieler unten rechts ein weißes Feld befindet. Die Felder sind nummeriert von A1 bis H8, damit es einfacher ist, die einzelnen Züge nachzuvollziehen (siehe Abbildung A).
2. Jeder Spieler hat ein Set Spielfiguren, das aus 16 weißen oder 16 schwarzen Figuren besteht. Ein Set umfasst 1 König, 1 Dame, 2 Türme, 2 Läufer, 2 Springer und 8 Bauern. Abbildung B zeigt die Startaufstellung der Figuren beider Spieler.
3. Das Ziel des Spiels besteht darin, den gegnerischen König schachmatt zu setzen, d. h. dafür zu sorgen, dass er – wenn er im Schach steht – nirgendwohin ziehen kann, ohne im Schach zu bleiben.
4. Jede Spielfigur schlägt und bewegt sich auf eine andere Art, die in den Abbildungen C bis G gezeigt wird. Wie den Abbildungen zu entnehmen ist, sind die Bauern die einzigen Figuren, die anders ziehen als schlagen.
5. Alle Figuren können mit normalen Zügen gegnerische Figuren schlagen. Voraussetzung ist jedoch, daß sich die gegnerische Figur in deren Zugfeld befindet. Diese Figur wird dann vom Spielbrett entfernt. Wenn eine Figur auf ein freies Feld zieht, gilt das als normale Bewegung, nicht als Schlagen. Es ist nicht möglich, seine Figur auf ein Feld zu ziehen, auf dem bereits eine andere eigene Figur steht.
6. Weiß beginnt. Dieser Spieler eröffnet die Partie, indem er einen seiner Bauern ein oder zwei Felder vorwärts bewegt (siehe Abbildung H). Nach dem ersten Zug kann der Bauer immer nur ein Feld vorwärts ziehen.
7. Bauern können ausschließlich gegnerische Figuren schlagen, die diagonal vor ihnen stehen (siehe Abbildung I).
8. Eine besondere Möglichkeit des Bauern ist der Schlagzug „en passant“. Er kann unter folgenden Bedingungen angewendet werden:
 - a. Wenn ein weißer Bauer in der fünften Reihe steht, und ein schwarzer Bauer zieht rechts oder links neben ihn, von der siebten zur fünften Reihe – dann kann Weiß diesen Bauern schlagen, als sei er in die sechste statt in die fünfte Reihe gezogen.
 - b. Wenn ein schwarzer Bauer in der vierten Reihe steht, und ein weißer Bauer zieht von der zweiten Reihe aus neben ihn in die vierte Reihe.
 - c. Ein Bauer, der auf diese Weise gezogen wird, muss nicht zwangsläufig geschlagen werden. Allerdings ist das Schlagen „en passant“ nur als direkte Reaktion auf den entsprechenden gegnerischen Zug möglich; später besteht diese Möglichkeit nicht mehr.
9. Der König kann sich einmal während der Partie in Sicherheit bringen, indem er mit einem Turm seiner Farbe den Platz tauscht. Diese Zugmöglichkeit wird „Rochade“ genannt. Weitere Informationen dazu bieten die Abbildungen J und K. Eine Rochade ist nicht möglich, wenn:

- a. der König sich im Schach befindet oder danach im Schach stünde,
 - b. eines der Felder, über das der König ziehen müsste, von einer gegnerischen Figur besetzt ist,
 - c. der König oder der betreffende Turm bereits gezogen wurde.
- 10.** Ein Bauer, der die gegenüberliegende Seite des Spielbretts erreicht hat, wird in eine andere Figur umgewandelt. Der Spieler darf dafür – außer dem König – eine beliebige Figur wählen. So ist es beispielsweise möglich, die Partie mit zwei Damen fortzusetzen.
- 11.** Wenn ein Spieler den gegnerischen König in seinem nächsten Zug schlagen könnte, befindet er sich im Schach. Der Spieler muss diese Situation stets ansagen. Der König kann aus der Gefahr gerettet werden durch
- a. einen Zug des Königs,
 - b. durch den Zug einer anderen Figur, die zwischen den König und die angreifende Figur des Gegners bewegt wird (die dem König Schach bietet),
 - c. das Schlagen der angreifenden Figur.
- Wenn der König nicht im nächsten Zug durch eine dieser drei Möglichkeiten in Sicherheit gebracht werden kann, ist er schachmatt.
- 12.** Wenn in einer Partie keiner der beiden Spieler einen klaren Vorteil erreicht, endet sie unentschieden – mit einem Patt.
- Dies gilt in den folgenden Fällen:
- a. bei Zugunfähigkeit: Der König befindet sich nicht im Schach, kann aber nicht mehr bewegt werden, ohne dass eine gegnerische Figur ihm Schach bietet. Wenn dieser Spieler an der Reihe ist und keine anderen Figuren mehr hat bzw. wenn alle seine anderen Figuren nicht bewegt werden können, endet die Partie remis.
 - b. bei einem Mangel an Figuren: Keiner der beiden Spieler kann einen Vorteil erringen, der es ihm erlauben würde, den Gegner schachmatt zu setzen. So reichen beispielsweise ein Springer und der König oder ein Läufer und der König nicht aus, um den gegnerischen König matt zu setzen.
 - c. bei einer dreimaligen Wiederholung einer identischen Konstellation auf dem Spielbrett während des Zugs desselben Spielers: In diesem Fall können beide Spieler die Partie für unentschieden erklären.
 - d. beim „ewigen Schach“: In diesem Fall bietet ein Spieler dem Gegner laufend Schach. Auch wenn der König sich durch den Zug auf ein freies Feld in Sicherheit bringt, kann er dem folgenden Schachgebot nicht entkommen.
 - e. Wenn beide Spieler sich darauf einigen, die Partie Remis enden zu lassen.

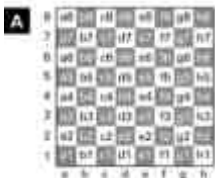
Hier sind nur die wesentlichen Regeln und Anweisungen aufgeführt. Wer seine Schachfähigkeiten erweitern möchte, sollte ein entsprechendes Fachbuch lesen. Es gibt zu diesem Thema eine sehr große Anzahl an Büchern für Anfänger und Fortgeschrittene.

CHESS

1. The chess board, divided into 64 squares, is placed between the two players such that both will have a white square in the bottom-right corner. The squares are numbered from A1 to H8 to make it easier to take note of the various moves; see diagram A.
2. Each player has 16 pieces, either white or black; these consist of 1 king, 1 queen, 2 rooks, 2 bishops, 2 knights and 8 pawns. Refer to diagram B for the starting positions for both sides.
3. The aim of the game is to checkmate the opponent's king, i.e. ensure that, once placed in check, it cannot move anywhere else without remaining in check.
4. Each piece has different ways of moving and taking other pieces. These are indicated in diagrams C through G. As the diagrams show, the pawns are the only pieces whose general movement differs from their taking opportunities.
5. For all pieces, taking refers to moving to a square occupied by the opponent and removing their piece from the board. If a piece is moved to an empty square, this is known as moving, not taking. A piece cannot be moved to a square that is currently occupied by one of the player's other pieces.
6. White moves first; as a rule this player opens the game by moving one of their pawns either one or two squares forward: see diagram H. After the first move, the pawn may only move one space forward at a time.
7. The pawn can only take an enemy piece placed diagonally in front of it; see diagram I.
8. There is one eventuality in which a pawn can take a piece passing it by. This can occur:
 - a. if a white pawn is on the fifth row being passed by a black pawn in a straight line to the left or right of it from the seventh to the fifth row. In this case, white can take this pawn as if it were moving to the sixth row as opposed to the fifth;
 - b. if a black pawn is on the fourth row being passed by a white pawn from the second to the fourth row;
 - c. taking a passing pawn in this way is not compulsory, however this right can only be used as a direct response to the opponent's move. If this is not the case, the opportunity is lost.
9. The king may move itself to safety only once in the game by changing places with one of its rooks; this is known as castling. For further information on this move, consult diagrams J and K. Castling is not permitted when:
 - a. the king is and/or would then be in check;

- b. one of the squares the king would have to pass through is occupied by an enemy piece;
 - c. the king or the applicable rook has previously moved.
- 10.** A pawn that has reached the other side of the board is promoted to another kind of piece. Its owner may choose, but they may not choose another king. It is therefore possible, for example, to play with more than one queen.
- 11.** If a king is in check, i.e. the opponent could take it in the next move – which the opponent must always clearly announce – then it can escape by:
- a. moving;
 - b. placing another piece between itself and the attacking enemy piece (i.e. the one placing it in check);
 - c. taking the attacking piece.
- If the king cannot bring itself to safety by one of these three methods in the next move, it is checkmated.
- 12.** If no clear and discernible advantage on the part of either player can be reached in a game, it is declared a stalemate or undecided.
- This applies in the following cases:
- a. by stalemate. This is where the king is not in check, but can no longer move without placing itself in check. If it is that player's turn and they have no more pieces or all their other pieces are blocked (i.e. can no longer move), the game is considered a draw by stalemate.
 - b. by a lack of resources (chess pieces). Neither player can gain enough of an advantage to checkmate their opponent. For example, a king and a knight or a king and a bishop are not sufficient to checkmate the enemy king.
 - c. when the same positioning of pieces on the board is repeated three times for the same player's turn. In this case either player can declare the game a draw.
 - d. by eternal check. This is where the opponent is continuously placing the king in check; although it can keep bringing itself to safety by moving to an empty square, it cannot ultimately escape a subsequent check.
 - e. when both players reach a mutual decision to declare the game a draw.

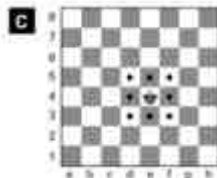
The above rules and instructions are very basic. In order to gain or improve your chess skills, it is recommended to purchase an appropriate study book or look at special websites. There is a virtually inexhaustible list of literature on the subject, ranging from beginners to advanced players.



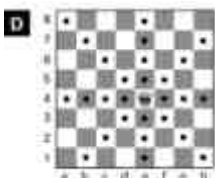
Schaakbord
Échiquier
Schachbrett
Chess board



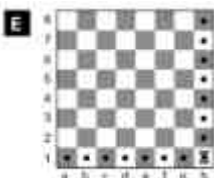
Beginopstelling
Position de départ
Startaufstellung
Starting position



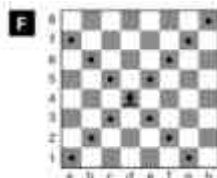
Koning
Roi
König
King



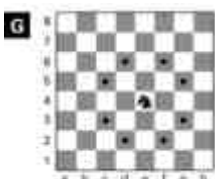
Koningin
Dame
Dame
Queen



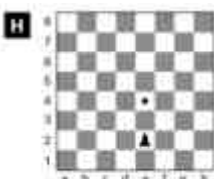
Toren
Tour
Turm
Rook



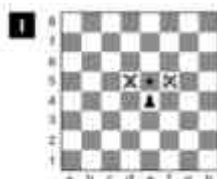
Loper
Fou
Läufer
Bishop



Paard/paardesprong
Cavalier/saut du
cavalier
Springer
Knight



Beginzet van de pion
Mouvement initial
du pion
Bauer: Erster Zug
Pawn's initial move



Zet en slag van de
pion
Mouvement et prise
du pion
Bauer: Bewegung
und Schlagen
pawn's movement
and taking



- NL** Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst
- F** Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.
- D** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile.
Erstikungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.
- UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts.
Choking hazard. Please keep this box for future reference.

- NL** Opgelet! Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magnetten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metalen voorwerp hechten, kunnen ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts als magneten worden ingeslikt of ingeademd"
- F** «Attention! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions aux conséquences mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale».
- D** „Warnung! Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.“
- UK** "Warning ! This toy contains magnets or magnetic components. Warning! There is a risk of injury to the digestive system if the magnets are swallowed or inhaled.
"Magnets sticking together or becoming attached to a metallic object inside the human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical help if magnets are swallowed or inhaled."

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

www.jumbo.eu

Made in China



CE
12763