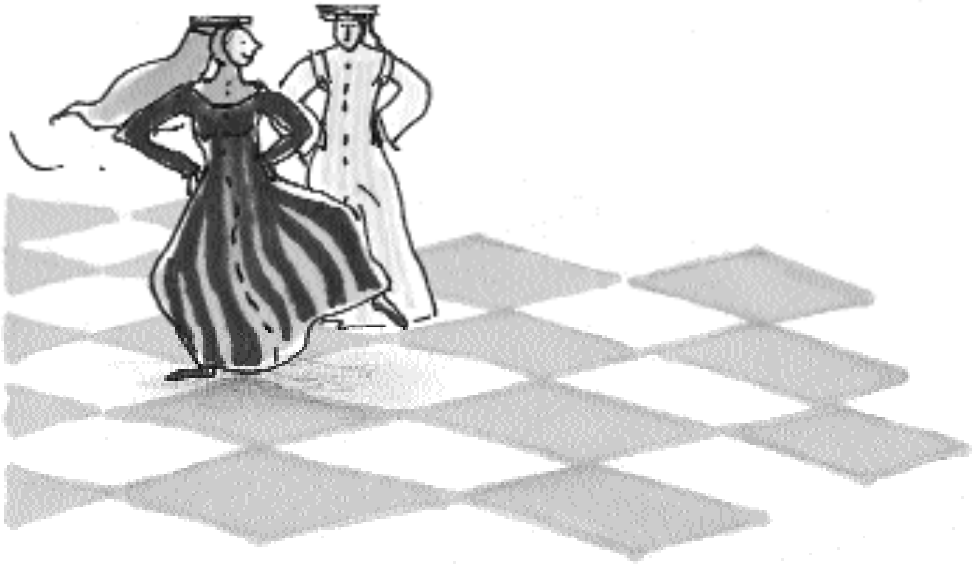
Lang Leve de koningin

Wil je zelf schaken?
Hier zijn de regels en de schaakpartijen van Sara.



Deze download hoort bij het luisterboek Lang leve de koningin van Esmé Lammers. Het komt van de site www.kinderboeken.nl/langlevedekoningin

Op de site staan de regels van het schaakspel en leuke weetjes over het verhaal van *Lang Leve de koningin*.

Tekst: Esmé Lammers 2021

Schaakborden: Esmé Lammers 2021

Illustraties: Annemarie van Haeringen 1997

Uitgeverij Leopold, Amsterdam / www.leopold.nl

www.kinderboeken.nl

DE REGELS VAN HET SCHAAKSPEL

WIE DOEN MEE?

- De witte en de zwarte *koning*.
- En natuurlijk ook de witte en de zwarte *koningin*. De koningin wordt ook wel eens dame genoemd.
- Hun raadslieden; de witte en de zwarte raadsheer en de witte en de zwarte hofdame. Ook wel *lopers* genoemd.
- De witte en de zwarte *paarden*.
- De witte en de zwarte *torens*.
- En de witte en de zwarte soldaten, die *pionnen* genoemd worden.

WAT DOEN ZE?

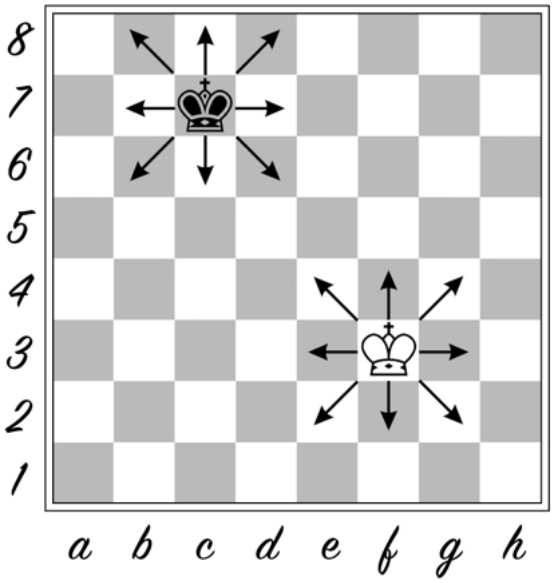


Diagram 01

De *koningen* mogen in elke richting (naar voren, naar. achteren, opzij of schuin) één stap doen.

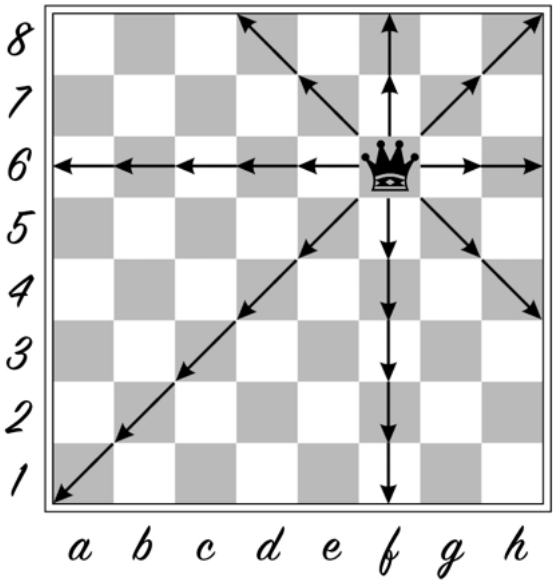


Diagram 02

De *koninginnen* mogen ook in elke richting én ze mogen zover ze kunnen.

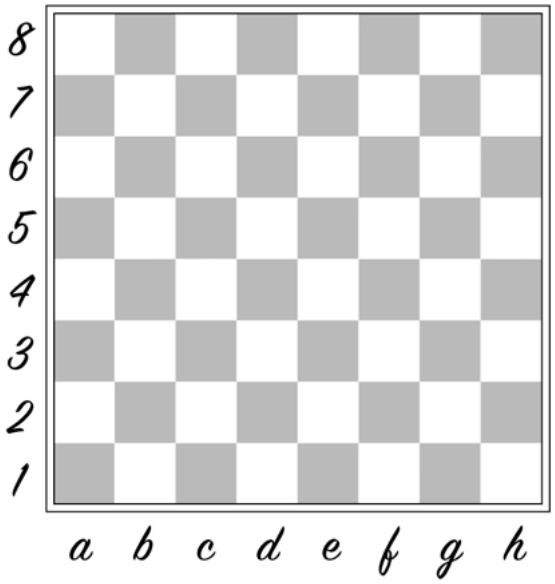


Diagram 03

Het schaakbord ligt trouwens goed als er in de linkerhoek een zwart veld is.

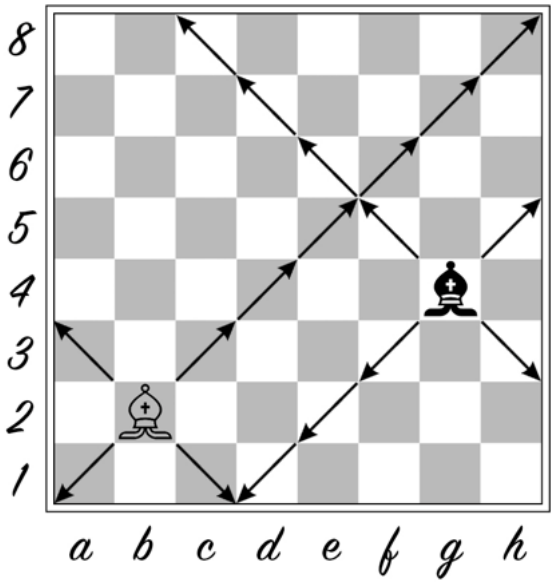


Diagram 04

De *lopers* mogen alleen schuin naar voren of naar achteren, maar wel zover ze kunnen.

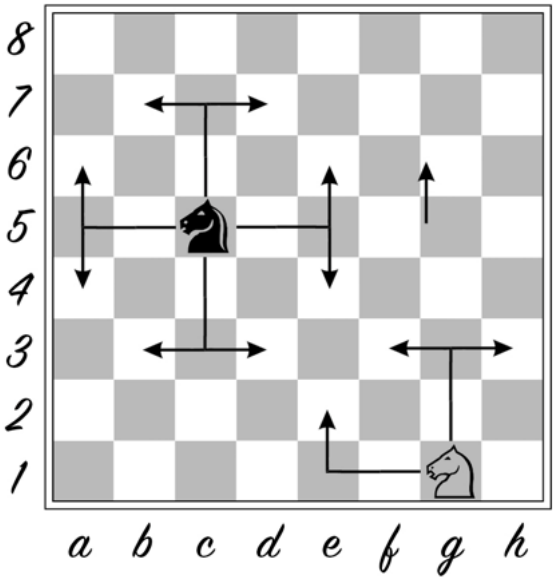


Diagram 05

De *paarden* springen één recht (naar voren of naar achteren) en één schuin. (Je kunt ook zeggen dat ze twee recht en één opzij gaan)

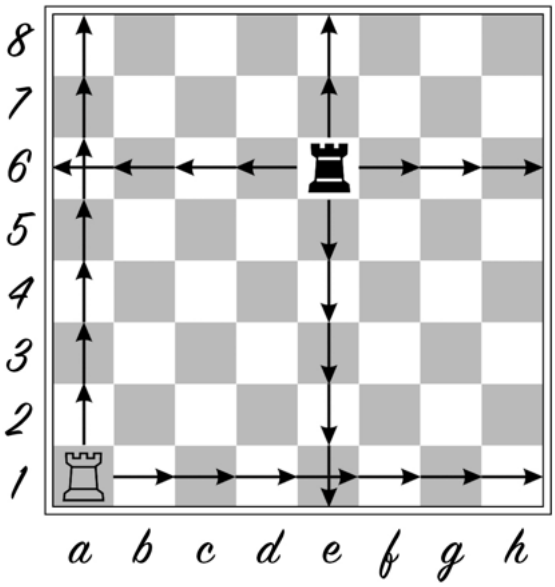


Diagram 06

De *torens* mogen alleen recht naar voren of naar achteren en opzij, maar wel zover ze kunnen.

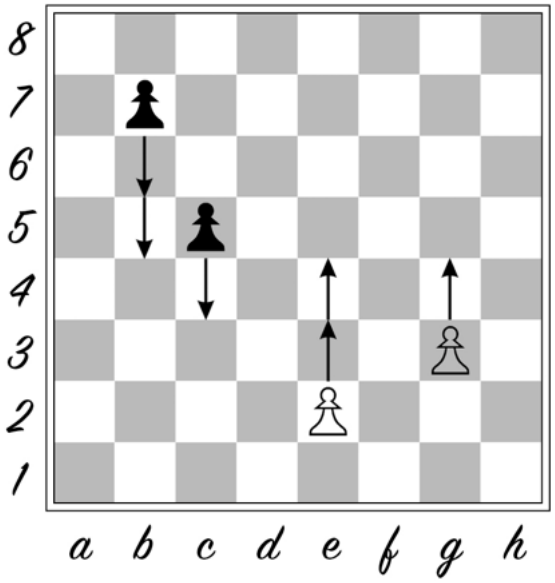


Diagram 07

De *pionnen* mogen normaal gesproken alleen recht naar voren. De eerste keer twee stappen (een dubbele stap) en als ze eenmaal verplaatst zijn nog maar één stap.

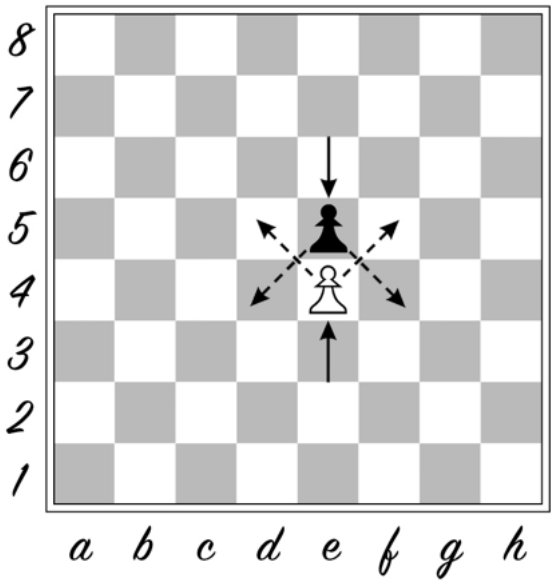


Diagram 08

De pionnen mogen alleen schuin naar voren als ze iemand gevangen kunnen nemen.

NOG DRIE REGELS DIE NIET IN HET VERHAAL VOORKOMEN

Voor de volledigheid zijn hier nog drie regels die niet besproken zijn in het verhaal van Lang Leve de Koningin.

En passant slaan.

(dat betekent letterlijk: in het voorbijgaan)
Wanneer een pion een dubbele stap naar voren doet (zijn eerste zet) en daardoor naast een pion van de tegenpartij komt te staan, dan mag deze (de pion van de tegenpartij dus) hem gevangen nemen. De pion is dan namelijk over een veld gegaan waar hij gevangen genomen had kunnen worden.

Als de pion van de tegenpartij de pion wil slaan, moet hij het wel meteen doen.

Promotie

Als een pion de overkant bereikt, dan kan hij eigenlijk geen kant meer op (hij mag immers niet achteruit), maar omdat de pionnen dat niet eerlijk vinden en beloond willen worden voor hun moed en ijver, hebben ze voor elkaar gekregen dat ze mogen veranderen. Vanaf dat moment worden ze een koningin of een loper of een paard of een toren, net wat ze zelf willen. Het kan dus voorkomen dat er ineens twee koninginnen in het spel zijn.

Rokade

Door de rokade vindt de koning dekking achter zijn toren en zijn pionnen. De toren schuift naar de koning en de koning springt eroverheen.

Dit mag alleen maar als:

1. de koning nog niet verplaatst is

2. de toren nog niet verplaatst is

3. de koning niet schaak staat en geen enkel veld dat hij passeert door de tegenpartij aangevallen wordt

4. er geen stukken tussen de toren en de koning staan.
   De koning kan twee kanten op dekking zoeken. Als er twee tegels tussen hem en de toren waren, heet het korte rokade. Als er drie tegels tussen waren, heet het lange rokade.

WAT = WAT ALS JE HET OPSCHRIJFT?

K = koning
D = dame (koningin)
L = loper (raadsheer, hofdame)
P = paard
T = toren
pi = pion. Dit wordt alleen gebruikt bij het opschrijven van een stelling. Bij het noteren van zetten wordt het weggelaten.

- = gaat naar
x = 'slaat' of 'neemt gevangen' e.p. = en passant
0-0 = korte rokade
0-0-0 = lange rokade
† = schaak
†† = dubbelschaak
†mat = schaakmat Je schrijft altijd eerst over welke zet het gaat, dan wat wit heeft gedaan – wit mag namelijk altijd beginnen – en na de komma wat zwart heeft gedaan.

Dus: 1. Pg1-f3, e7-e5. 2. Pf3xe5, f7-f6... enzovoort.
Dit betekent dan:
Bij de eerste zet zette wit zijn paard van g1 naar f3. Zwart schoof toen zijn pion van e7 naar e5.
Bij de tweede zet sloeg wit met zijn paard de zwarte pion op e5. Zwart schoof toen de pion van f7 naar f6.

Als er bijvoorbeeld staat: 10..., Ke8-d8, betekent dit dat zwart tijdens de tiende zet zijn koning van e8 naar d8 schoof.

DE SCHAAKPARTIJEN

SARA SCHAAKT TEGEN DE WITTE KONING

1. f2-f3, e7-e5

2. g2-g4,

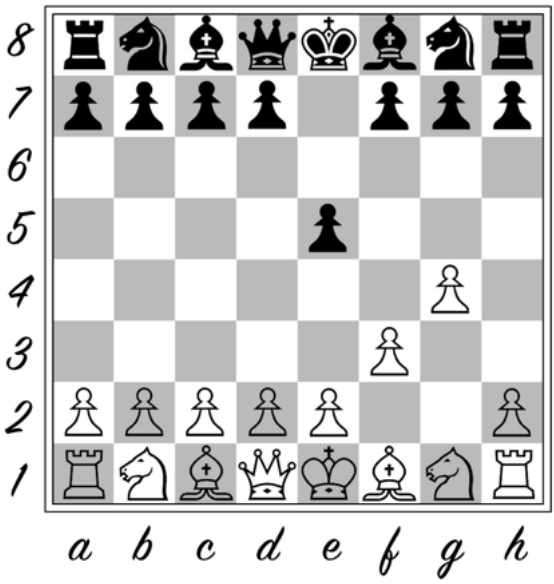


Diagram 09
(stand na 2e zet witte koning)

2…, Dd8-h4

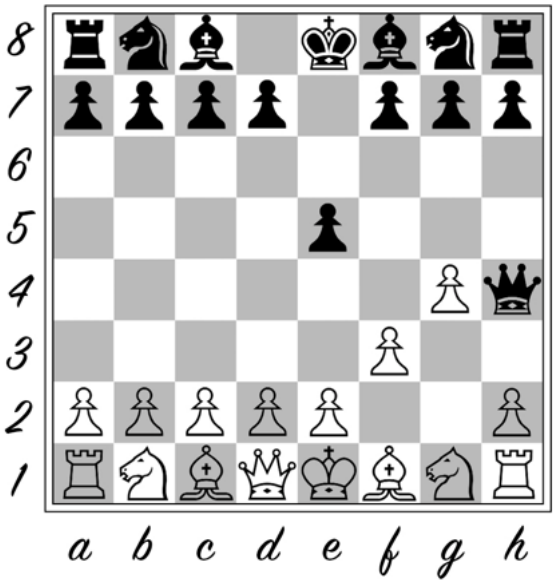


Diagram 10
(stand na 2e zet Sara)

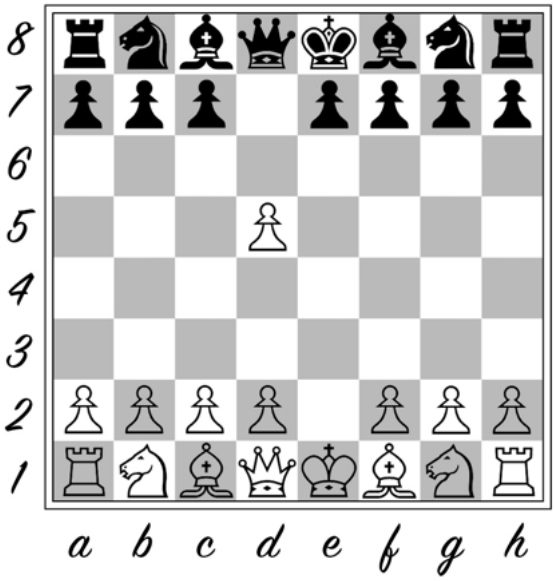
SARA SCHAAKT TEGEN DE MEESTER

Meester – Sara (ontleend aan Alb. Loon en Max Euwe, Oom Jan leert zijn neefje schaken.)

1. e2-e4, d7-d5

2. e4xd5,

Diagram 11
(stand na 2e zet meester)

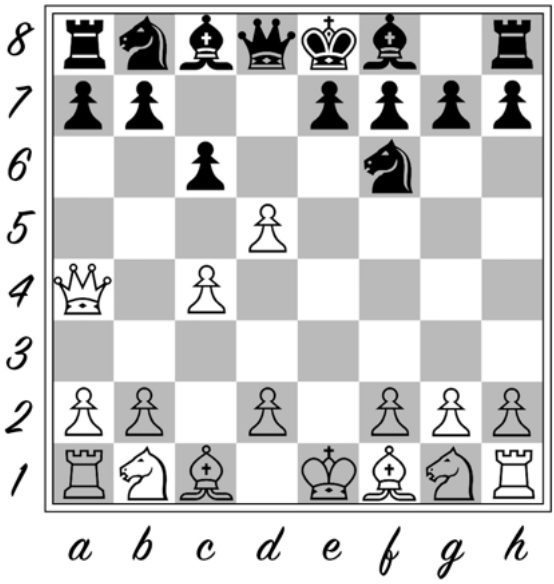


2…, Pg8-f6

3. c2-c4, c7-c6

4. Dd1-a4,

Diagram 12
(stand na 4e zet meester)



4…, Lc8-d7

5. d5xc6, Pb8xc6

6. Da4-b3,

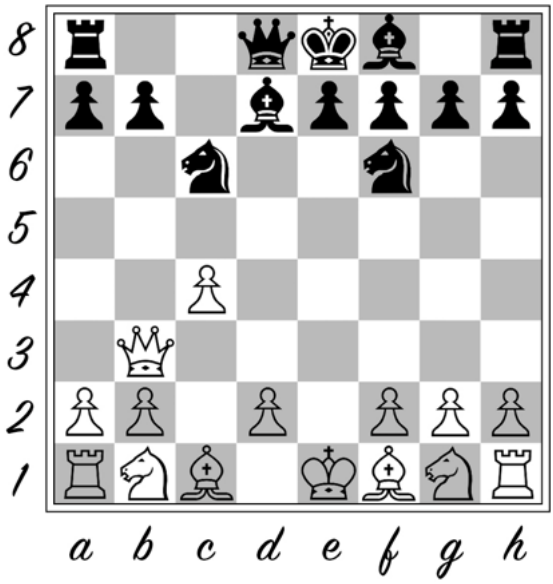


Diagram 13
(stand na 6e zet meester)

6…, Pc6-d4

7. Db3-c3, e7-e5

8. f2-f4, Lf8-b4

Diagram 14
(stand na 8e zet Sara)

9. Dc3-d3, Ld7-f5

10. Dd3-g3, Pf6-e4

11. Dg3xg7,

11…, Pd4-c2 †

Diagram 15
(stand na 11e zet meester)

12. Ke1-e2, Dd8-d3 †

13. Ke2xd3, Pe4-g3 † mat

Diagram 16
(stand na 13e zet Sara)

SARA SCHAAKT TEGEN BOB HOOKE

Bob Hooke – Sara (ontleend aan Aljechin – Euwe, Amsterdam 1936)

1. e2-e4, e7-e5

2. Pg1-f3, Pb8-c6

3. Pb1-c3, Pg8-f6

4. Lf1-b5, Lf8-b4

5. 0-0, 0-0

6. d2-d3, d7-d6

7. Pc3-e2, Pc6-e

8. c2-c3, Lb4-a5

9. Pe2-g3, c7-c6

10. Lb5-a4, Pe7-g6

11. d3-d4, Tf8-e8

12. La4-b3, e5xd4

13. c3xd4, Lc8-e6

14. Pf3-g5, Le6xb3

15. Dd1xb3, Dd8-d7

16. f2-f3, h7-h6

17. Pg5-h3, Te8-e6

18. Ph3-f4, Pg6xf4

19. Lc1xf4, La5-b6

20. Ta1-d1, Ta8-e8

21. Kg1-h1, d6-d5

22. e4-e5, Pf6-h7

23. Pg3-f5, f7-f6

24. g2-g4, f6xe5

25. Lf4xe5, Ph7-f6

26. Db3-d3, Kg8-h8

27. Tf1-g1, Lb6-c7

28. f3-f4, Dd7-f7

29. Td1-f1, Lc7xe5

30. f4xe5, Pf6-e4

31. g4-g5, h6xg5

32. Pf5-d6, Pe4-f2 †

33. Kh1-g2,...

(hier liep Sara weg, maar in 1936 ging de partij verder:) ..., Pf2xd3

34. Pd6xf7†, Kh8-g8

35. Pf7xg5, Te6-g6

36. h2-h4, c6-c5

37. d4xc5, Te8xe5

38. Kg2-h3, Pd3xc5

39. Tf1-c1, Tg6-c6

40. Tg1-e1, Pc5-e4

41. Tc1xc6, b7xc6

42. Te1-c1, Pe4xg5†

43. h4xg5, Te5-e6

44. Kh3-g4, Kg8-f7

45. Tc1-c3, a7-a5

46. Kg4-f3, Kf7-g6

47. Tc3-a3, Kg6xg5

48. Ta3xa5, Kg5-f5

49. a2-a4, g7-g5

50. Ta5-a8, Te6-e4

51. Ta8-f8†, Kf5-e5

52. Tf8-e8†, Ke5-d4

53. Te8-b8, c6-c5

54. b2-b4, c5-c4

55. a4-a5, Te4-e3

56. Kf3-f2, Te3-a3

57. Tb8-g8, c4-c3

58. Tg8xg5, Ta3-a2†

59. Kf2-f3, c3-c2

60. Tg5-g1 en wit geeft tegelijkertijd op.