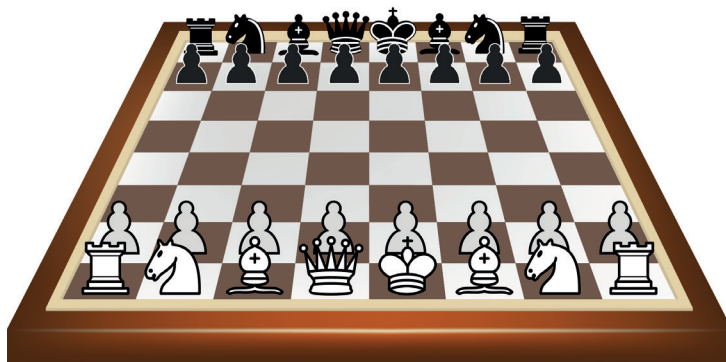
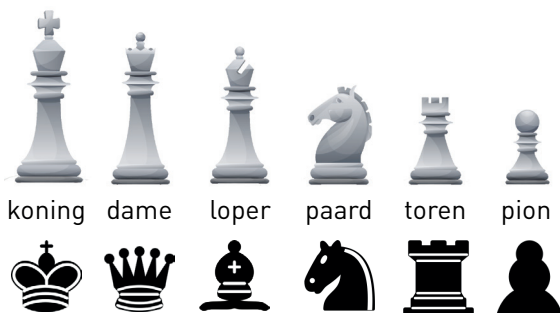


LEER JE KIND SCHAKEN IN 5 STAPPEN



1. HET BORD EN DE STUKKEN



Beginstand

2. DE LOOP VAN DE STUKKEN

DE KONING

- > mag in alle richtingen bewegen
- > mag maar 1 stapje per beurt

DE DAME

- > is het sterkste stuk
- > mag in alle richtingen bewegen (horizontaal, verticaal, diagonaal, vooruit, achteruit)
- > mag zo ver als ze wil
- > kan niet over andere stukken heen

DE LOPER

- > gaat altijd schuin (diagonaal)
- > kan niet over andere stukken heen
- > mag zo ver als hij wil

HET PAARD

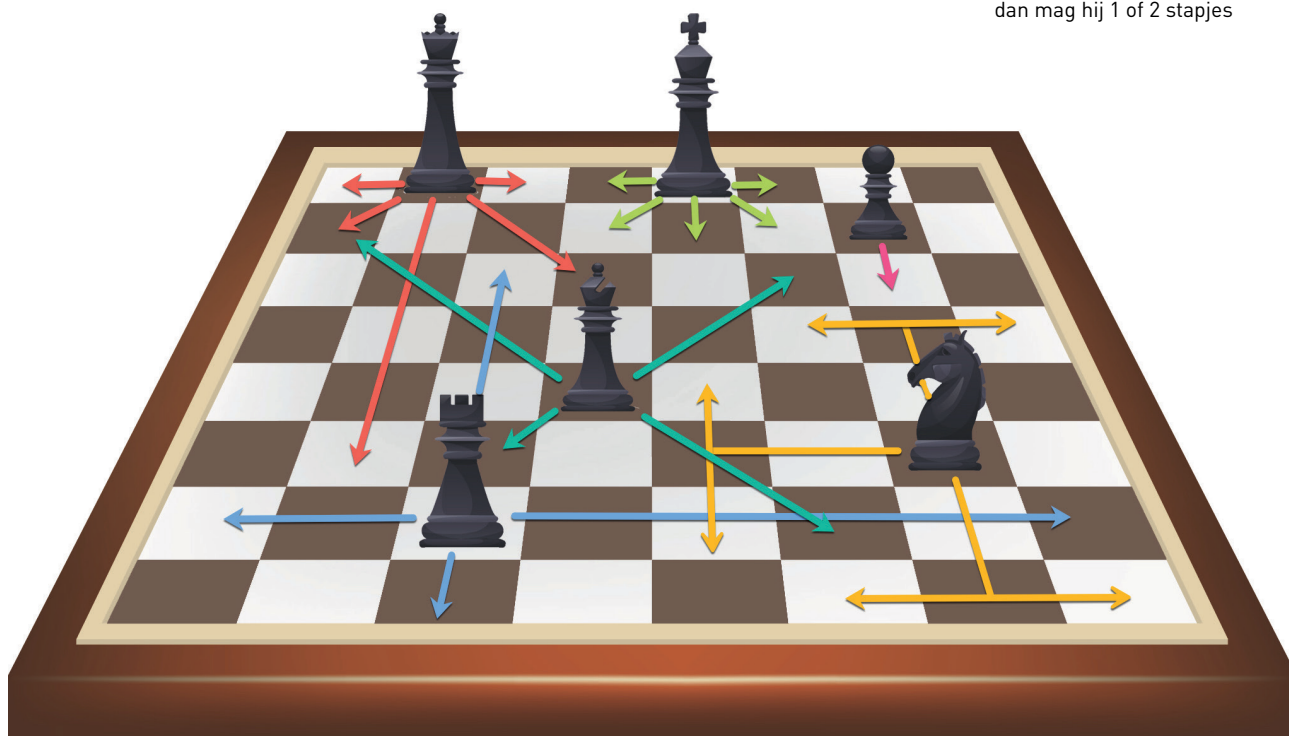
- > springt in een L-vorm: 2 vakjes vooruit en 1 opzij
- > mag in alle richtingen springen
- > kan over andere stukken springen

DE TOREN

- > mag horizontaal en verticaal
- > mag vooruit en achteruit
- > kan niet over andere stukken heen
- > mag zo ver als hij wil

DE PION

- > gaat alleen vooruit, nooit achteruit
- > doet 1 stapje per keer, behalve als hij voor eerst van zijn plek komt, dan mag hij 1 of 2 stapjes



3. STUKKEN SLAAN

Om een stuk van de tegenstander te slaan, zet je je eigen stuk op de plek van dat stuk neer. Let op bij de pion: deze loopt recht vooruit, maar slaat schuin (stukken die 1 stapje links of rechts voor hem staan).

4. SCHAAK EN SCHAAKMAT

Als je de koning van de tegenstander in de volgende beurt kunt slaan, zeg je 'schaak'. De tegenstander moet zijn koning dan proberen te redden. Als dat niet kan, is het schaakmat. Dan heb jij gewonnen!

5. SPELEN MAAR!

De spelers doen om de beurt een zet. De speler met de witte stukken mag beginnen

VEEL PLEZIER!

MEER WERKBLADEN? Kijk op heutinkvoorthuis.nl

heutink
voor thuis.