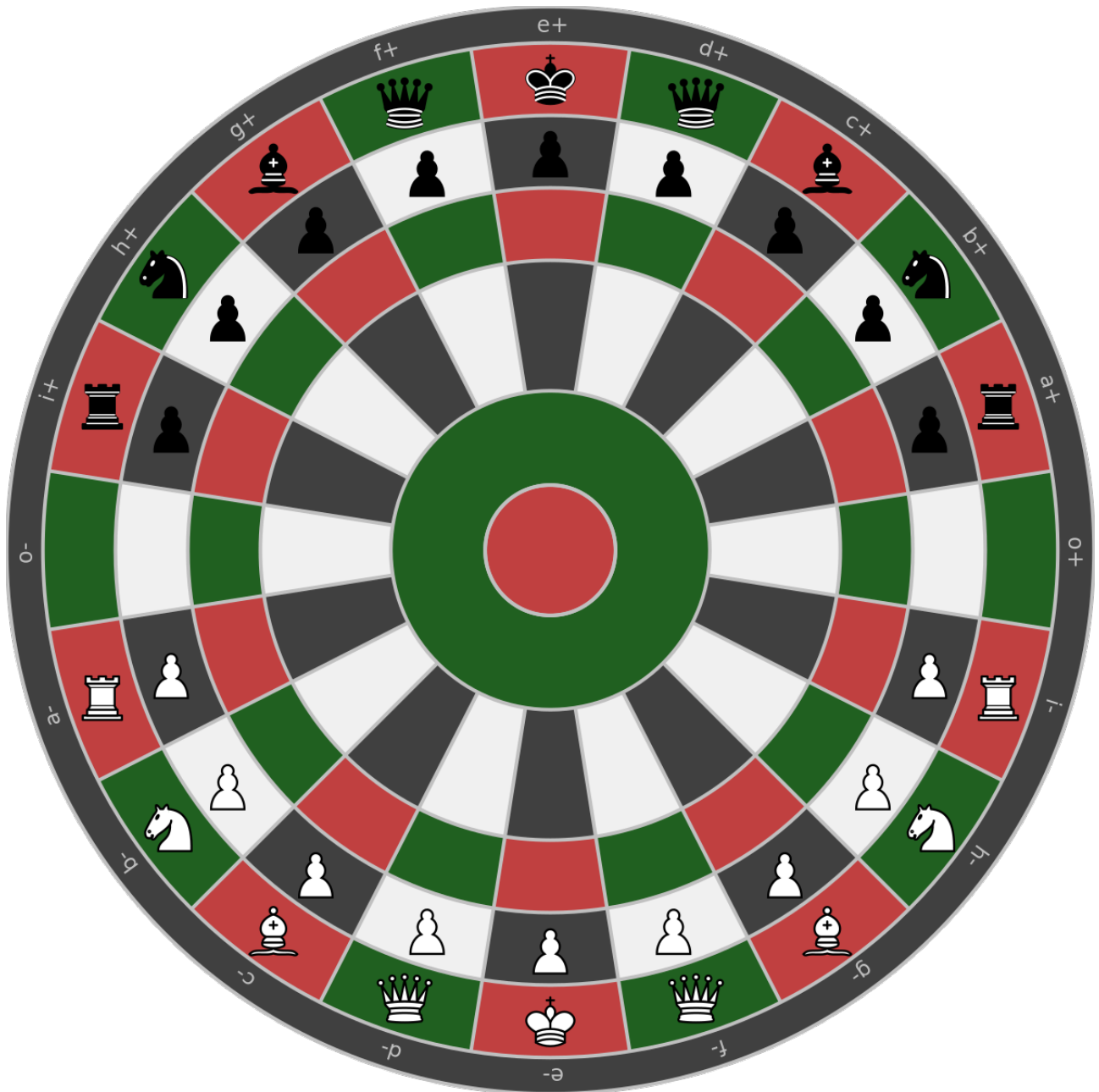

SCHARTEN



Een bordspel van het AIVD-kerstpuzzelteam

november 2023 (versie 0.99)

Welkom

Scharten is een abstract strategisch bordspel voor twee personen. Scharten is bijna schaken op een dartbord. Met een paar nieuwe regels, waardoor het spel totaal anders aanvoelt.

We geven spelregels voor twee varianten: een stille variant en een luide variant. Bij de luide versie speelt behendigheid een rol. Op de koning na wordt de plaats van de overige stukken met dartpijltjes bepaald.

De regels lijken erg op de regels van het schaken. Zoveel zelfs, dat we het "Rules of chess"-lemma van de Engelse wikipedia.org als basis gebruikt hebben voor het maken van deze spelregels.

Iedere speler heeft op een schartbord zes soorten stukken tot zijn beschikking. Ieder type stuk beweegt op zijn eigen manier. Doel van het spel is het mat zetten van de koning van de tegenstander. Bij mat wordt de koning met slaan bedreigd zonder dat daar iets tegen gedaan kan worden. Behalve door de koning mat te zetten kan het spel ook op andere manieren eindigen: een speler kan opgeven en er zijn verschillende manieren om met een gelijkspel ("remise") te eindigen.

Behalve de regels van het spel beschrijven we ook een vorm waarop je schartpartijen opschrijft.

Scharten wordt gespeeld op een schartbord, dit is een dartbord met andere verhoudingen om op alle velden een stuk te kunnen plaatsen. Een schartbord is een rond bord met tachtig velden (verdeeld in vier ringen met ieder twintig velden) met verschillende kleuren die per ring veranderen. Net als bij het darten, maar in tegenstelling tot bij het schaken, hebben de kleuren weinig betekenis in het spel. Het scharten kent geen lopers voor de witte velden. De kleuren helpen wel bij het behouden van overzicht op het bord. Iedere speler begint met 18 'witte' of 'zwarte' stukken. Het bord wordt zo geplaatst dat iedere speler het dichtst bij de eigen koning zit. Twee tegenover elkaar gelegen taartpunten (darts: pies, wiskunde: sectoren) noemen we een lijn, iedere cirkel noemen we een ring. De lijnen noemen we 'O' en 'A' tot en met 'I'. De ringen noemen we volgens het darten 'double' voor de buitenste ring, en dan naar binnen toe 'fat', 'treble' en 'little'. Hoewel een schartbord rond is, worden bewegingen langs de ring 'horizontaal' genoemd. Beweging langs een ring heet 'verticaal' (zelfs bij de O-lijn, die op een normaal dartbord loopt tussen de 11 en de 6). Beweging langs diagonale hoeken van velden heet 'diagonaal'.

1 The bull

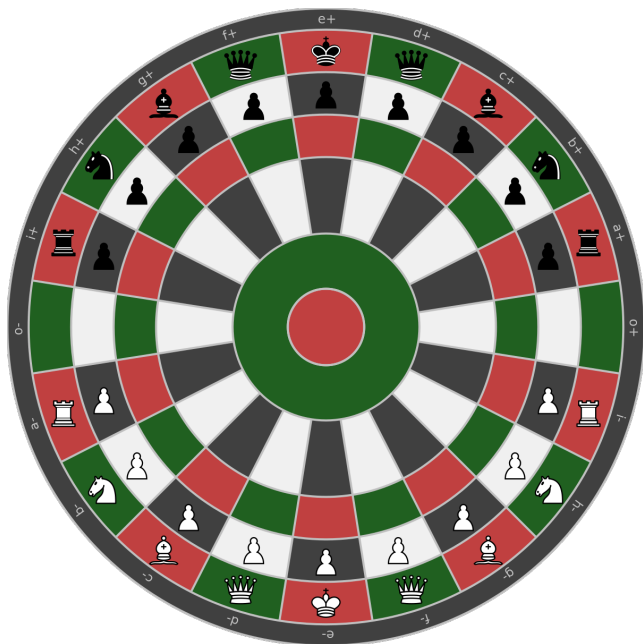
"Do not try and play the bull. That's impossible. Only try to realise the truth."

"What truth?"

"There is no bull."

Op de bulls (zowel de bull als de bull's eye) wordt niet gespeeld. Twee tegenover elkaar liggende sectoren worden beschouwd als direct verbonden zonder dat er iets tussenin ligt. Een veld aan de little (binnenste ring) is diagonaal gekoppeld aan twee andere velden op de little via de bijbehorende hoekpunten die ze delen met het veld dat verticaal tegenover het eerste veld ligt.

2 Beginopstelling



Afbeelding 1: Beginopstelling (stille variant)



Afbeelding 2: Beginopstelling (luide variant)

Iedere speler speelt met achttien stukken (zes verschillende soorten) op een schartbord:

Stuk	Koning	Dame	Toren	Loper	Paard	Pion
Aantal	1	2	2	2	2	9
Symbol	 	 	 	 	 	 

3 Stille variant

Bij de stille variant begint de partij in een vaste beginopstelling.

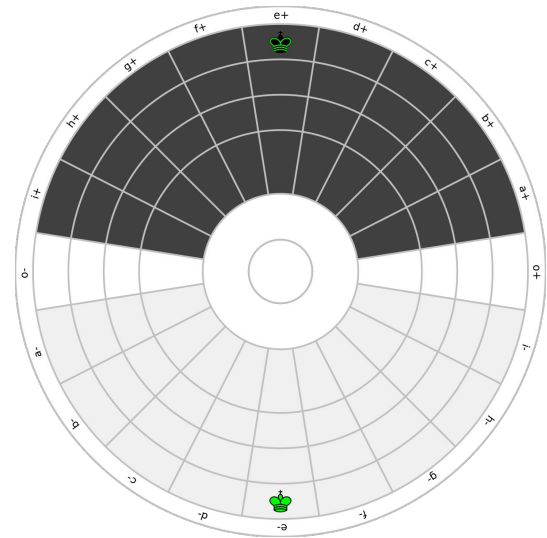
Voor een stille partij worden de stukken opgesteld als in afbeelding 1: iedere speler heeft een koning, twee dames, twee torens, twee lopers, twee paarden en negen pionnen. De stukken worden als volgt op het bord geplaatst (ieder stuk heeft een eigen veld):

- De koning wordt geplaatst op het veld het dichtst bij de eigen speler (op de e-lijn).
- De dames worden geplaatst aan beide kanten van de koning (op de d- en de f-lijnen).
- De lopers komen ieder op het lege veld naast iedere dame (op de c- en de g-lijnen).
- Paarden daar direct weer naast (op de b- en de h-lijnen).
- En de torens naast de paarden (op de a- en de i-lijnen).
- De pionnen worden geplaatst op de velden direct voor de andere stukken van dezelfde kleur.

4 Luid scharten

Voordat een luide partij begint, worden de koningen op hun plek gezet (zie afbeelding 2). De overige stukken worden geplaatst door normale dartpijltjes op een normaal dartbord te gooien. Wit begint het spel door of een stuk dat al op het bord geplaatst is te zetten, of een enkel dartpijltje op het bord te werpen en het volgende stuk op het bijbehorende veld op het schatbord te plaatsen. Iedere speler plaatst zijn eigen stukken in een vaste volgorde: eerst 9 pionnen, daarna twee paarden, twee lopers, twee torens en tot slot twee dames.

Wit mag alleen stukken in het lichtgrijze deel van het bord in afbeelding 3 plaatsen, zwart alleen in het donkergrijze deel. Darts die buiten het beschikbare gebied landen, of op velden die al door stukken zijn ingenomen, leiden tot verloren zetten en hebben geen gevolgen voor het schartbord of de volgorde waarin nieuwe stukken geplaatst worden. Darts die op velden landen waar al een stuk van de tegenstander staat slaan het stuk niet.



Afbeelding 3:

Beschikbare velden voor het plaatsen van nieuwe stukken.

Een speler die achtereenvolgend drie zetten verliest door het gooien van verloren darts verliest direct het spel. De telling begint opnieuw na een gedane zet of een nieuw stuk dat met een succesvol geworpen dart wordt geplaatst.

Een speler verliest ook gelijk het spel als de speler schaak staat, maar het werpen van een dart (om een stuk in het schaakpad te werpen) mislukt. Voor de meeste spelers zal het daarom veiliger zijn om dergelijke schaak te stoppen door een passende zet te doen.

5 Spelverloop

De speler met de witte stukken wordt “Wit” genoemd, de speler met de zwarte stukken “Zwart”. Na een eerste zet door Wit zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Een speler die aan de beurt is, moet een zet doen of een dart werpen. Het overslaan van een beurt is niet toegestaan, ook niet als er alleen maar slechte zetten zijn. In een luide partij waarbij een speler nog niet al zijn stukken op het bord heeft geplaatst, is het mogelijk om onder een zet uit te komen door opzettelijk een dart verkeerd te gooien.

Het spel gaat door totdat een koning mat is gezet, een speler opgeeft of het spel in gelijkspel eindigt. Daarnaast verliest een speler als er met een klok gespeeld wordt en de tijd van die speler verstreken is, tenzij de speler nog onmogelijk mat gezet kan worden.

De schartregels kennen geen vaste manier om te bepalen wie met wit speelt. In een luide partij kunnen darts gebruikt worden om dit te bepalen. In stille partijen is het gebruikelijk dat een van de spelers in iedere hand een andere kleur pion verbergt, waarna de andere speler door het kiezen van een hand de eigen speelkleur kiest.

6 Zetten

Standaard zetten

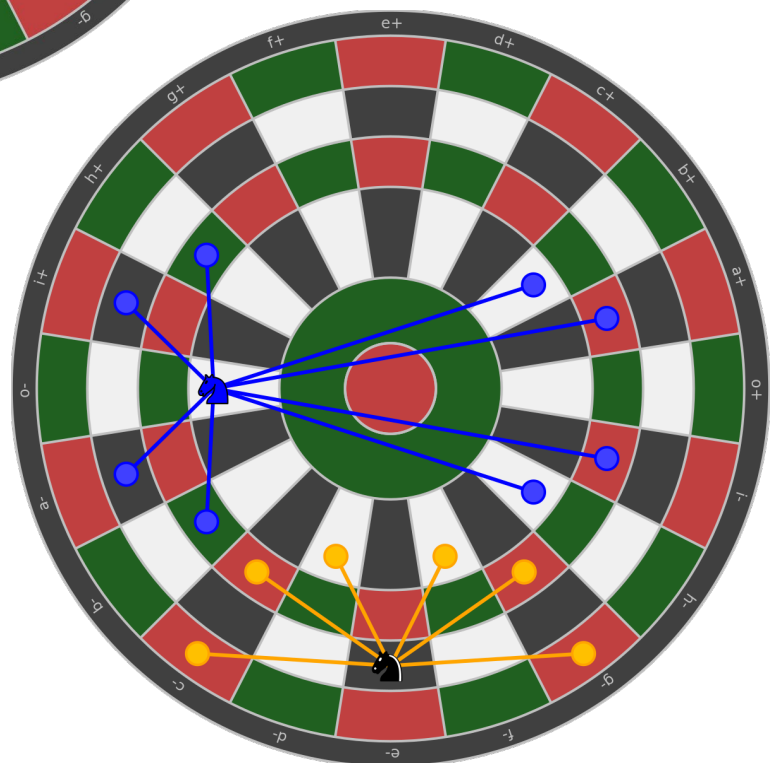
Ieder soort schartstuk heeft zijn eigen bewegingspatroon. Stukken verplaatsen naar lege velden, tenzij er een stuk wordt geslagen.

Behalve voor zetten met het paard of bij rokeren (zie later) kunnen stukken niet over andere stukken heen springen. Een stuk wordt *geslagen* als een stuk van de tegenstander op zijn veld gaat staan. Het geslagen stuk wordt daarbij uit het spel genomen. De koning kan schaak gezet worden, maar niet worden geslagen (zie de regels voor schaak en mat verderop in dit document).

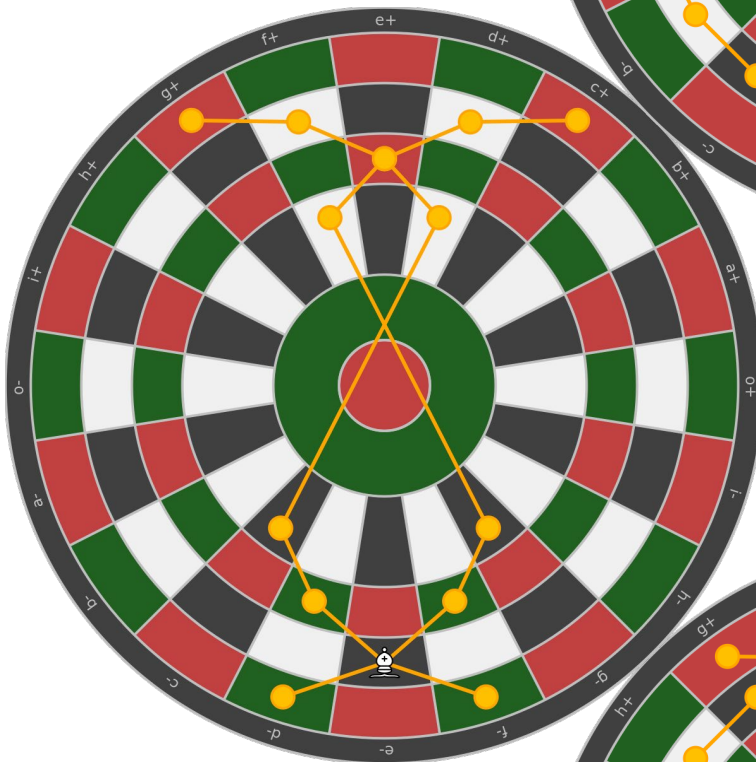
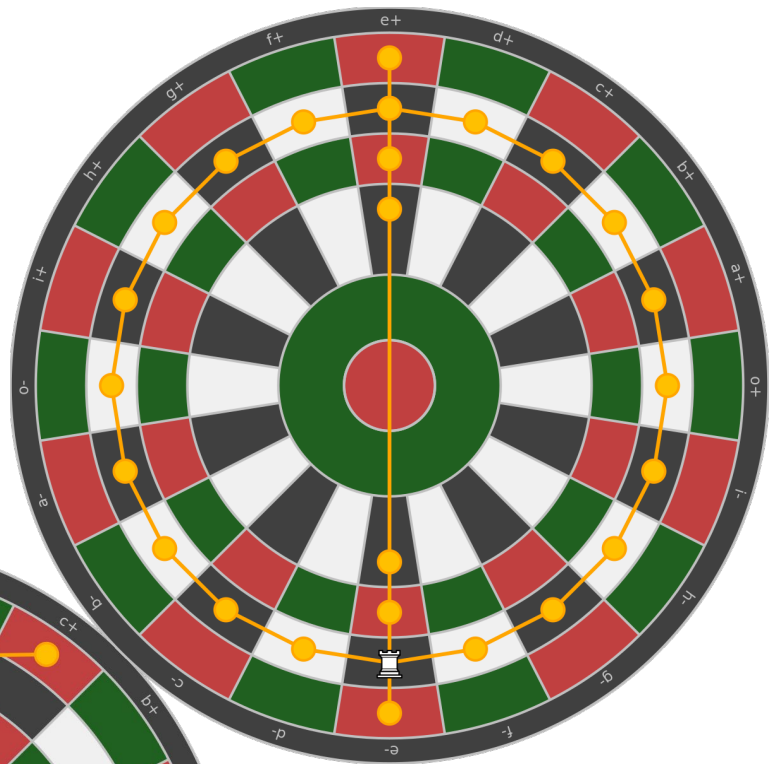


◀ De koning kan precies één veld horizontaal, verticaal of diagonaal verplaatst worden. Iedere speler kan maximaal een keer per spel een bijzondere zet met de koning en een toren uitvoeren, rokeren (zie later).

▶ Een paard kan gezet worden naar een van de velden die het dichtst bij het huidige veld ligt, maar niet op dezelfde ring, lijn of diagonaal. Een andere manier om ernaar te kijken is dat het paard in een 'L'-vorm springt, of dat het naar de meest nabije velden kan gaan die niet door een dame kunnen worden bereikt. Paarden worden niet geblokkeerd door andere stukken, een paard springt over andere stukken naar zijn bestemming.

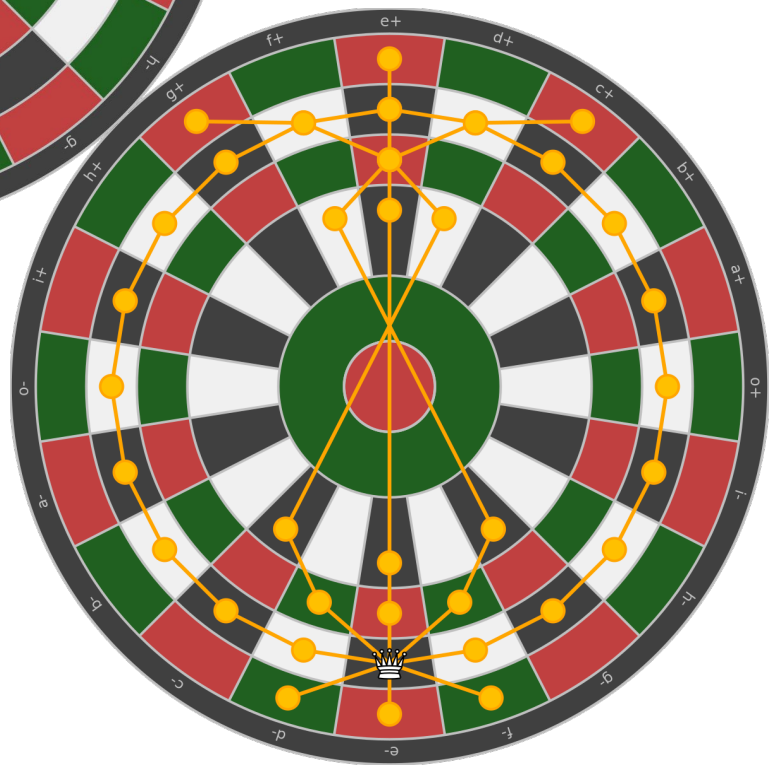


► Een toren kan zich horizontaal (over een ring) of verticaal (over een lijn) bewegen over zoveel velden als gewenst. Bij rokade wordt ook een torenzet gedaan. Torens mogen geen hele ring bewegen om op hun startveld terecht te komen. Dit zou ten koste gaan van de kracht van zetdwang.



◀ Een loper beweegt een willekeurig aantal diagonale velden.

► De dame beweegt een willekeurig aantal velden horizontaal, verticaal of diagonaal. Ook dames mogen niet een hele ring horizontaal bewegen om weer op hun startveld uit te komen.

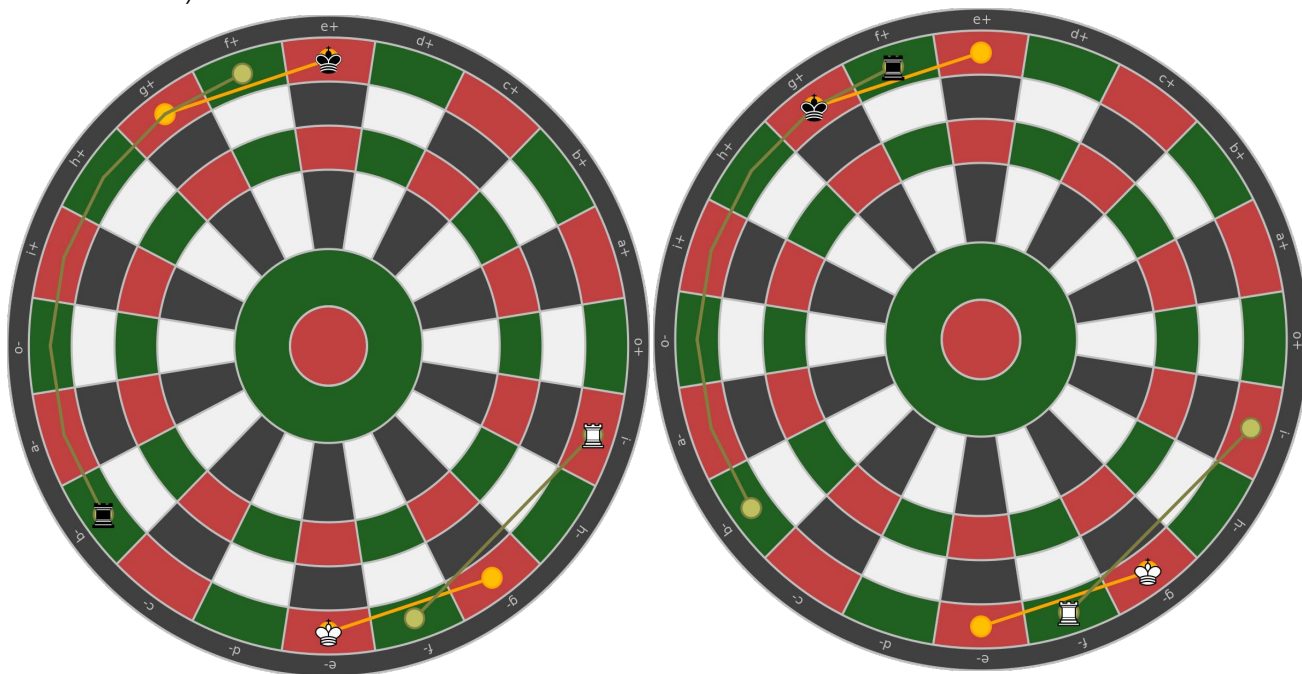


Bij scharten kunnen pionnen ieder stuk slaan zonder enige steun van andere stukken, zelfs op double en treble velden. Pionnen geven, op welk veld ze ook staan, slechts een steun van 1 als andere stukken slaan.

Rokeren

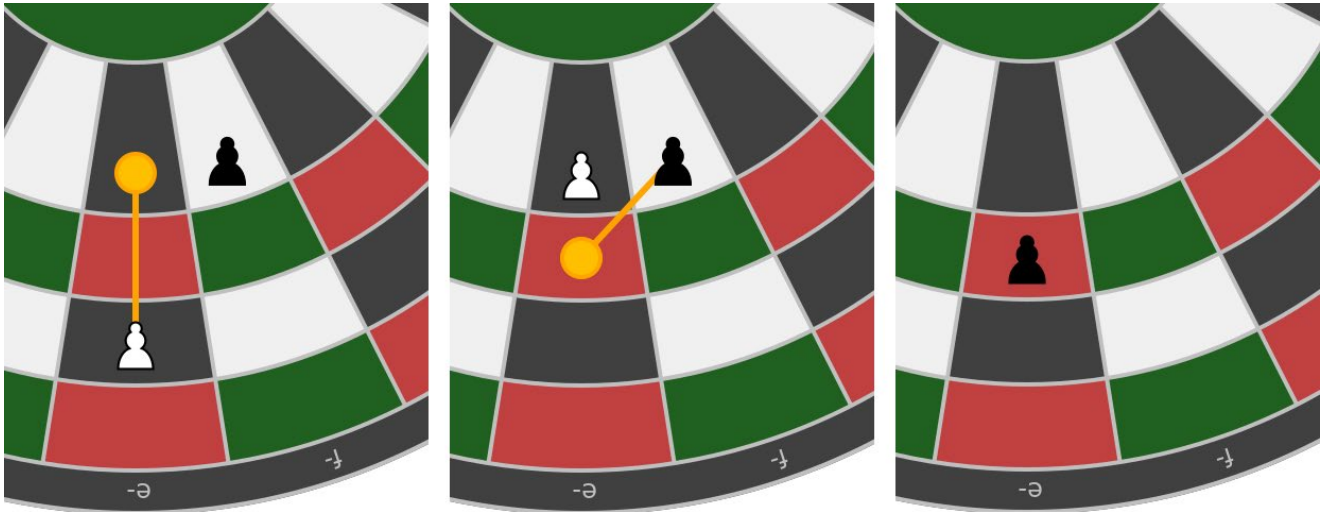
Bij rokeren verplaatst de koning twee velden in de richting van een toren, gevolgd door de toren die aan de andere kant van de koning wordt geplaatst naar het veld waar de koning overheen is gesprongen. Het is niet toegestaan om tegelijk de koning en de toren te verplaatsen, omdat iedere zet met één hand moet worden uitgevoerd. Rokeren is alleen toegestaan als:

- de koning en de toren nog nooit hebben gezet (het terugzetten van stukken naar hun oorspronkelijke plaats herstelt het recht op rokeren dus niet);
- er in de richting die de koning beweegt geen stukken staan tussen de koning en de toren;
- de toren zou in staat zijn om naar het veld van de koning te zetten als dat veld leeg was geweest;
- de koning staat nu niet schaak, gaat niet over een veld waar het schaak zou staan en eindigt niet op een veld waar het schaak zou staan (hoewel de toren wel over velden mag bewegen waar het geslagen had kunnen worden).



En passant

Als een pion bij zijn eerste zet twee velden vooruitgaat en daarmee direct naast een pion van de tegenstander eindigt, dan kan het door die pion van de tegenstander *en passant* worden geslagen. De aanvallende pion gaat diagonaal vooruit



naar de lijn van de zojuist bewogen pion, waarbij die van het bord wordt genomen. Deze zet is alleen toegestaan direct na de zet waarbij de pion die geslagen wordt twee velden vooruit is gegaan.

De figuren tonen dit: als de witte pion van e2 naar e4 gaat, dan kan de zwarte pion op f4 *en passant* slaan door van f4 naar e3 te gaan, waarbij de witte pion van e4 van het bord wordt verwijderd.

Promotie

Als een speler een pion naar de laatste rij zet, dan wordt de pion *gepromoveerd* (verandert deze) in een dame, toren, loper of paard van de eigen kleur naar voorkeur van de speler (meestal wordt een dame gekozen). De keuze blijft niet beperkt tot stukken die eerder zijn geslagen of nog niet op het bord zijn geworpen (bij een luid spel). Het aantal dames, torens, lopers en paarden kan dus oplopen tot elf als alle pionnen van een speler promoveren.

Stukken die op het bord worden geplaatst door een promotie worden als onbewogen beschouwd voor rokades en ook bij luide partijen voor de bescherming van onbewogen stukken.

7 Schaak

De zwarte koning staat schaak. Zwart kan het schaak opheffen door de koning naar een veld te zetten waar het niet schaak staat. Zwart kan het schaak ook opheffen door de loper naar b4 te zetten of door de schaakgevende loper met het paard te slaan. Als zwart zijn koning naar f6 zet, dan zet het de witte koning schaak, omdat de witte koning op de little ring staat, dus met een veldwaarde van 1, terwijl de zwarte koning zelf op een treble veld staat, met een veldwaarde van 3. Daarom staat de witte koning dan schaak, maar de zwarte koning niet.

Een koning *staat schaak* als het dreigt te worden geslagen door de stukken van de tegenstander. Een stuk dat zelf niet mag bewegen omdat het schaak aan de eigen koning zou veroorzaken (het stuk staat 'gepend') kan de tegenstander nog steeds schaak geven.

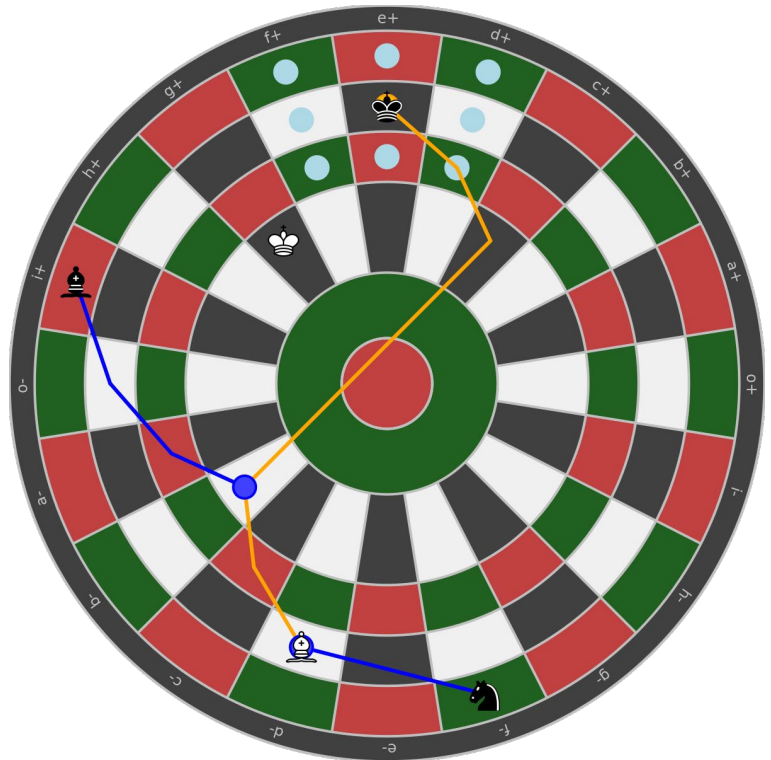
Het is niet toegestaan een zet te doen dat de eigen koning schaak zet of dat een bestaand schaak niet oplost. Schaak is op te lossen door het:

- *verplaatsen* van de koning naar een veld waar het niet schaak staat;
- *slaan* van een schaakgevend stuk (dat kan ook met de koning);
- *blokkeren* door een stuk te plaatsen in het pad tussen het schaakgevende stuk en de koning;
- *blokkeren* door een stuk te plaatsen in het pad van een voor de schaak noodzakelijk steunend stuk.

In luide spelen kan het ook mogelijk zijn om een dart te werpen op een leeg bed in het pad tussen het schaakgevende stuk en de eigen koning. Het spel is echter direct verloren als de dart niet in het juiste bed terecht komt.

Als het niet mogelijk is het schaak op te heffen, dan staat de koning *schaakmat* en is het spel afgelopen.

In informele spelen is het gebruikelijk om de tegenstander te waarschuwen door het woord 'schaak' te zeggen bij het schaak geven.

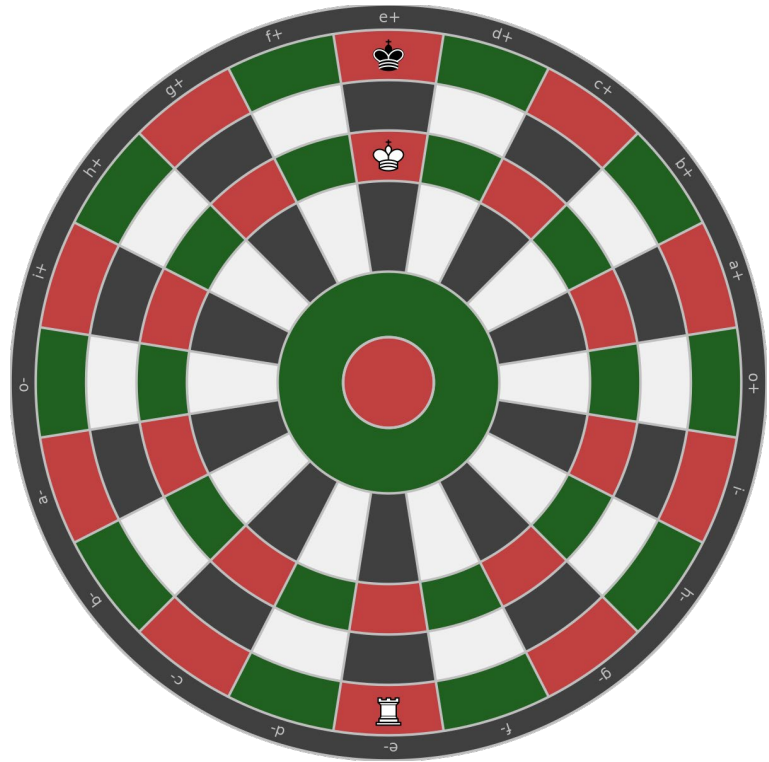


8 Einde van het spel

Schaakmat

Als de koning van de speler schaak staat en er is geen legale zet van de speler die het schaak eindigt, dan heet het dat de koning *schaakmat* staat, en eindigt het spel met het verlies van die speler. Anders dan de andere stukken kan de koning nooit geslagen worden.

Het figuur toont een voorbeeld van een schaakmat. De zwarte koning staat op de double ring en wordt bedreigd door zowel de witte toren als de koning en staat daarom schaak. De lege velden e2 en f2 worden aangevallen door de witte koning, veld g2 wordt aangevallen door de witte toren, de koning en de toren kunnen niet geslagen worden, omdat alleen de zwarte koning ze aanvalt terwijl ze op de double ring staan en er kunnen evenmin stukken geplaatst worden tussen de schaakgevende stukken en de eigen koning.



Afbeelding 4: Zwart is schaakmat gezet; wit wint.

Fogling (misgooien)

In een luid spel verliest een speler als deze in drie opeenvolgende beurten een dart gooit zonder dat een nieuw stuk geplaatst wordt. Zodra een zet gedaan is of een stuk succesvol geplaatst begint de telling opnieuw. Fogling leidt tot een remise (gelijkspel) als de stelling geen reeks legale zetten en worpen biedt die zouden leiden tot een schaakmat van de speler die de darts gegooit heeft.

Deze regel is ingevoerd om te voorkomen dat spelers door het opzettelijk misgooien zetsdwang kunnen blijven vermijden. In informele spelers kunnen onervaren darters onderling afspreken dat het aantal toegestane mislukte worpen hoger ligt om hun gebrek aan nauwkeurigheid bij het darten te compenseren.

Opgeven

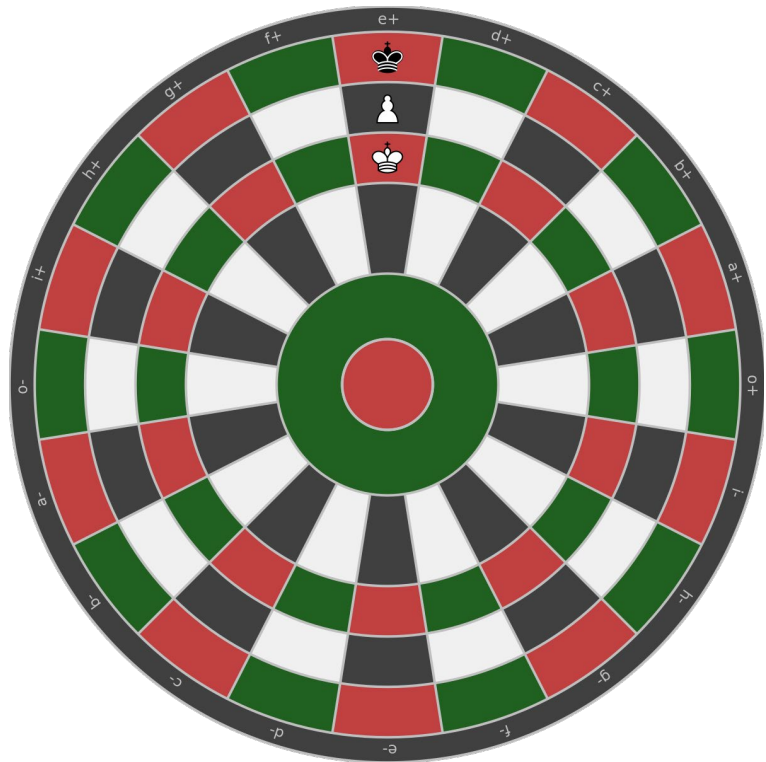
Iedere speler mag op ieder moment de wedstrijd *opgeven*. De speler gunt daarmee de tegenstander de winst. Een speler kan opgeven door dit tegen de tegenstander te zeggen of door het op het notatieblad aan te geven door: (1) op te schrijven 'geeft op', of (2) door de eindstand op het formulier te omcirkelen of (3) door het schrijven van '1-o' als Zwart opgeeft of '1-o' als Wit opgeeft. Het is gebruikelijk dat ook het omtikken van de eigen koning een signaal is om op te geven, maar dit zou ook per ongeluk kunnen gebeuren. Het stilzetten van de klok is geen signaal dat een speler opgeeft, omdat dit ook nodig kan zijn als een scheidsrechter nodig is. Een uitnodiging voor het schudden van handen wordt in praktijk soms gebruikt, maar kan ook bedoeld zijn om een remise voor te stellen.

Opgave van een speler leidt tot remise als de tegenstander als de stelling geen reeks legale zetten en worpen biedt die zouden leiden tot een schaakmat van de speler die opgegeven heeft. In andere gevallen verliest de speler die heeft opgegeven.

Remise (gelijkspel)

Het spel eindigt in remise als:

- De speler aan zet staat niet schaak, maar heeft geen legale zetten. Dit wordt *pat* genoemd. Een voorbeeld van pat staat in het figuur hieronder.
- Het spel bereikt een dode stelling.
- Beide spelers zijn het eens over remise nadat één van de spelers remise aanbiedt.
- De speler aan zet claimt remise door terecht te claimen dat één van de volgende situaties zich voordoet, of door terecht te claimen dat na zijn volgende zet een dergelijke situatie ontstaat:
 - Dezelfde stand is drie keer ontstaan met dezelfde speler aan zet en met gelijke rechten met betrekking tot rokade, en passant slaan en nog te werpen darts inclusief overeenkomende fogling standen ('driemaal dezelfde stelling').
 - Er is door geen van beide spelers een stuk geslagen, een pion verplaatst, of stukken op het bord gegooid in de laatste vijftig zetten, terwijl de laatste zet geen schaakmat was. ('vijftigzetten regel').
- De scheidsrechter roept remise uit, zonder dat een daarvoor noodzakelijk is:
 - als dezelfde stand vijf keer is ontstaan;
 - als de laatste vijfenzeventig zetten door geen van beide spelers een stuk is geslagen, pion is verplaatst, of een dart is gegooid.
- Normaal gesproken verliest een speler die door zijn tijd heen is of door op te geven, maar als de tegenstander geen enkele legale mogelijkheid heeft om tot schaakmat te komen, dan wordt het spel ook remise.



Zwart aan zet staat pat, omdat zwart geen toegestane zetten heeft, maar ook niet schaak staat. Remise.

Er is geen regel specifiek over eeuwig schaak. Maar in een dergelijke situatie zal op een goed moment driemaal dezelfde stelling ontstaan of zal de vijftigzetten regel in werking treden. In praktijk komen in zo'n situatie de spelers remise overeen.

Dode stelling

Een dode stelling is een stelling waar geen van beide spelers de koning van de tegenstander schaakmat kan zetten met enige zettenreeks en dartkeuzes. Hoewel in praktijk spelers soms doorspelen in dode stellingen, stopt volgens de regels van Scharten het spel onmiddellijk zodra een dode stelling op het bord staat.

Dit spel is te jong om goed in te kunnen schatten welke stellingen dood zijn en welke niet. Daarom maken we nu een inschatting, maar bijstelling van de regels kan nodig zijn.

Bij luide partijen zijn stellingen waarbij minstens één van de partijen nog stukken op het bord mogen gooien nooit dode stellingen.

Er zijn twee soorten dode stellingen mogelijk:

- Stellingen waarbij, gebaseerd op de stukkenverdeling, mat onhaalbaar is. Dit zijn stellingen met de volgende stukkenverdelingen:
 - koning tegen koning
 - koning tegen koning en loper
 - koning tegen koning en paard.
- Overige stellingen waar het onmogelijk is om met legale zetten tot schaakmat te komen. Dit zou bij gesloten stellingen voor kunnen komen waarbij het voor beide partijen onmogelijk is stukken te slaan. Er zijn op dit moment geen dergelijke stellingen bekend.

Tijdsoverschrijding

Bij een spel waarbij met klok gespeeld wordt verliest de speler die al zijn tijd verbruikt heeft, tenzij de tegenstander met geen mogelijkheid de tegenstander mat had kunnen zetten (zie 'Spelen met een klok'). Er zijn verschillende soorten tijdbeperking. Spelers kunnen een vaste hoeveelheid tijd krijgen voor de hele partij, of kunnen een bepaalde hoeveelheid tijd krijgen voor een bepaald aantal zetten. Ook kan voor iedere zet een beperkte hoeveelheid tijd worden toegevoegd.

9 Competitieregels

De volgende regels worden gebruikt voor partijen die op een fysiek bord worden gespeeld. De regels zullen waarschijnlijk aangepast moeten worden als belangstelling voor scharten formele regels noodzakelijk maakt (competities of andere vormen van georganiseerde partijen). Ook zullen aanvullende regels nodig zijn voor scharten via het internet, correspondentiescharten, probleemscharten, sprookjesscharten, etc.

10 Stukken verplaatsen

Stukken moeten met één hand verplaatst worden. Zodra de hand een stuk heeft losgelaten, mag de zet niet teruggenomen worden, tenzij de zet illegaal was.

Bij rokeren moet de speler eerst met een hand de koning verplaatsen en daarna met dezelfde hand de toren. Bij een promotie moet de speler als hij de pion op de achterste rij loslaat de pion promoveren. Na de pion verplaatst te hebben mag de speler ieder stuk aanraken dat niet op het bord staat; de promotie is niet afgerond totdat het nieuwe stuk op het promotieveld staat.

11 Aanraken-is-zetten

Als bij een serieuze partij een speler die aan zet is een stuk aanraakt zonder vooraf duidelijk aan te geven dat de aanraking een andere reden heeft dan om een zet te doen, dan moet de speler als een toegestane zet mogelijk is een zet met dit stuk spelen. Zolang de speler het stuk niet heeft losgelaten op een nieuw veld, kan deze iedere toegestane zet uitvoeren. Als een speler een stuk van de tegenstander aanraakt, dan moet dat stuk geslagen worden als er een toegestane zet mogelijk is om het stuk te slaan. Als geen van de aangeraakte stukken kan worden verplaatst of geslagen dan zijn er geen consequenties.

Bij het rokeren moet de koning het eerst worden aangeraakt. Als een speler én de koning én een toren aanraakt, dan moet de speler als dat kan rokeren met die toren. Als de speler een koningszet over twee velden afrondt zonder een toren aan te raken, dan moet de speler, als dat toegestaan is, de bijbehorende toren verplaatsen. Als een speler begint

aan een niet toegestane rokade, dan moet de speler, als dat mogelijk is, een andere koningszet spelen, waarbij een andere rokade mogelijk kan zijn.

Als een speler een pion naar de laatste rij beweegt en loslaat, dan kan de zet niet door een andere pionzet worden vervangen. De zet is nog niet afgerond totdat het promotiestuk op het veld is losgelaten.

Als een speler een stuk aanraakt om het beter op het veld te zetten, dan moet de speler eerst de tegenstander waarschuwen door *J'adoube* te zeggen (Frans voor 'Ik raak aan'). Zodra de partij is begonnen, mag alleen de speler die aan zet is de stukken op het bord aanraken.

12 Spelen met een klok

Partijen kunnen met een beperkte tijd gespeeld worden door een (digitale) schaakklok te gebruiken. Voor beide spelers houdt zo'n klok afzonderlijk bij hoeveel tijd deze heeft gebruikt; iedere speler moet binnen de toegestane tijd zetten doen omdat anders de partij verloren is. Schaakklokken kunnen op verschillende manieren worden gebruikt. Voor een standaard schartpartij kunnen verschillende tijdverdelingen worden toegepast, bijvoorbeeld 100 minuten voor de eerste 40 zetten, daarna 50 minuten voor de volgende 20 zetten en tot slot 15 minuten voor de rest van de partij. Voor rapid en blitz varianten (waar met minder beschikbare tijd gespeeld wordt) kan voor de gehele partij een vaste tijd worden afgesproken. Ook kan afgesproken worden dat spelers per zet een beperkte hoeveelheid extra denktijd krijgen.

Als een speler de beschikbare tijd heeft verbruikt, dan is dat zichtbaar op de klok. Dat heeft geen gevolgen voor de uitslag tenzij een speler dat opmerkt:

- als een speler de tegenpartij mat zet, dan is de partij afgelopen en heeft die speler gewonnen;
- als de stelling pat wordt, een dode stelling oplevert, of een van de andere remise-regels in werking treden, dan is de partij afgelopen en is er een remise;

Als een speler terecht claimt dat de tijd van de tegenstander voorbij is, dan wint de speler de partij. Tenzij de claimende speler zelf ook geen tijd meer heeft, of ook niet met hulp van de tegenstander deze mat kan zetten; dan eindigt de partij in remise.



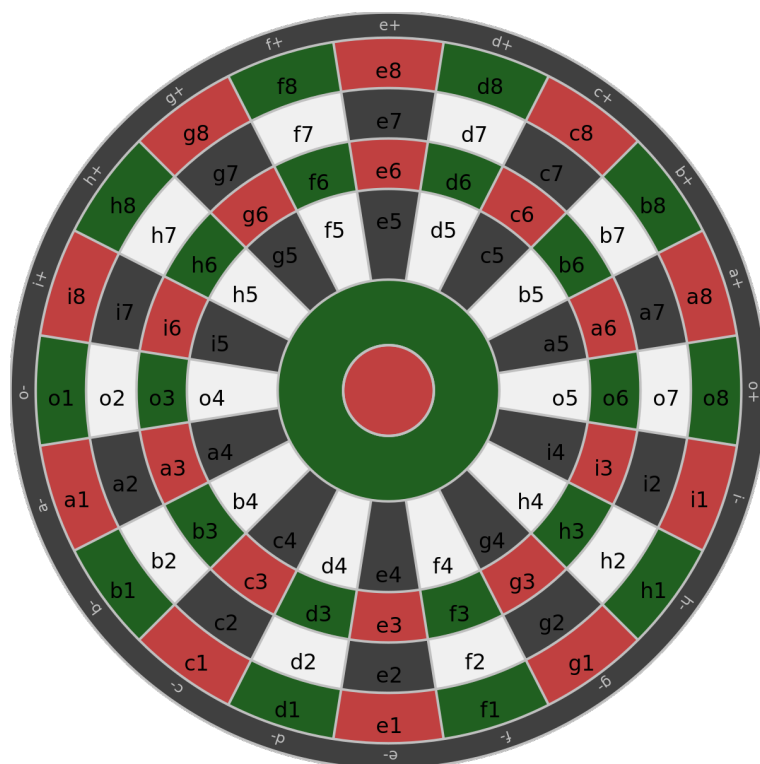
Afbeelding 6: Digitale schaakklok

13 Partijnotatie

Partijen kunnen (in competitiepartijen moeten ze) genoteerd worden. Een variant van de schaaknotatie ('algebraïsche notatie') kan hiervoor gebruikt worden. Deze notatie is gebaseerd op een systeem van coördinaten die aan ieder veld een eigen naam geeft.

14 De namen van de velden

Ieder veld van een schachtbord krijgt een coördinaat dat bestaat uit de lijn waarop het veld ligt en een cijfer dat aangeeft hoe ver het veld van de witspeler af ligt. De verticale lijnen hebben de namen 'o' en 'a' tot en met 'i', van wits linkerkant tot wits rechterkant. Op een soortgelijke manier zijn de velden op de lijnen vanaf de witspeler genummerd van 1 tot en met 8. Daarmee heeft ieder veld op het bord een eigen lijn en rijnummer. De witte koning begint bijvoorbeeld op veld e1, en een zwart paard op **b8** kan in de beginstand zetten naar **a6**, **c6** of **o7**, omdat op het veld **d7** al een eigen pion staat.



Afbeelding 7: De veldnamen

15 Notatie van de stukken

Ieder stuktype, met uitzondering van pionnen, wordt genoteerd met een hoofdletter. In Nederlandse notatie wordt de **K** gebruikt voor een koning, **D** voor een dame, **T** voor een toren, **L** voor een loper en **P** voor een paard.

Verschillende talen gebruiken voor de notatie andere letters voor de stukken. Als stukken geschreven worden voor een internationaal bereik, dan kunnen de taal specifieke letters vervangen worden door stuk-symbolen, zoals ♔ **c6** in plaats van **Pc6**. Deze notatiestijl staat bekend als Figurine Algebraic Notation (FAN). De Unicode Miscellaneous Symbols bevat alle symbolen die nodig zijn voor notatie in FAN.

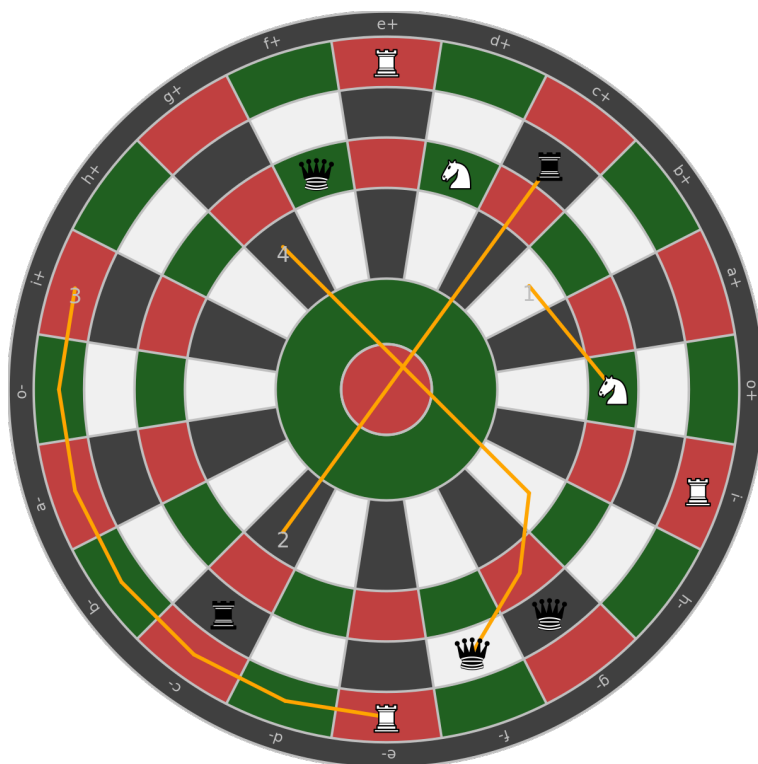
Zowel in standaardnotatie als in FAN worden pionnen aangeduid door een gebrek aan letter of stuk-symbool.

16 Zetnotatie

Bij partijnotatie wordt iedere zet genoteerd door de letter van het stuk gevolgd door de coördinaat van het veld. Zo betekent **Le5** dat de loper naar e5 gaat en betekent **Pf3** dat het paard naar f3 springt. Bij pionnen wordt er geen stukletter gebruikt, dus **c5** betekent dat een pion naar c5 beweegt.

17 Slagnotatie

Als een stuk een ander stuk slaat, dan wordt een **x** geplaatst vlak voor de coördinaat van de bestemming. **Lxe5** betekent bijvoorbeeld dat een loper een stuk van de tegenstander op e5 slaat. Als een pion een stuk slaat, dan wordt de lijn waarvandaan de pion komt gebruikt om de pion aan te duiden. **exd5** betekent bijvoorbeeld dat een pion op de e-lijn een stuk op d5 slaat. Als een pion een pion van de tegenstander *en passant* slaat, dan wordt de slagnotatie aangevuld met de afkorting e.p. om aan te geven dat *en passant geslagen is*, bijvoorbeeld als **exd6 e.p.**



Afbeelding 8: 1)Pob5, 2) ...T7c4, 3) Te1i8, 4) ...Df2g5

18 Het wegnemen van dubbelzinnigheid in notatie

Als twee (of meer) identieke stukken naar hetzelfde veld kunnen zetten, dan wordt het zettende stuk uniek genoteerd door na de letter voor het stuk (met afnemende voorkeur) te plaatsen:

1. de lijn-letter van het zettende stuk (als anders)
2. het rijnummer van het zettende stuk (als de lijn gelijk is, maar de rij niet)
3. als alleen de lijn of alleen de rij niet genoeg is, dan wordt de hele veldcoördinaat genoteerd.

In de afbeelding kunnen beide witte paarden naar b5, dus de zet van het paard op o6 naar b5 wordt genoteerd als **Pob5**. De zwarte torens op de c-lijn kunnen beide naar c4. Het is daarom nodig om het rijnummer te noteren, bijvoorbeeld: **T7c4**. Als de witte toren op e1 naar i8 gaat is noch de lijn, noch de rij voldoende om het onderscheid te maken. Daarom wordt de zet geschreven als **Tei8**. Soortgelijk wordt de zwarte damezet geschreven als **Df2g5**. Als bij een dergelijke zet geslagen wordt, dan wordt een 'x' geschreven voor het bestemmingsveld, bijvoorbeeld **Df2xg5**.

19 Promotie van een pion

Als een pion promoveert, dan wordt aan het einde van de zetnotatie het stuk geschreven waarnaartoe gepromoveerd is: **e8D**.

20 Remiseaanbod

Een remiseaanbod wordt genoteerd door achter de zetnotatie een is-teken-tussen-haakjes '(=)' te plaatsen.

21 Rokeren

Voor rokeren wordt de koningszet genoteerd.

22 Schaak

Achter een zet die de tegenstander schaak zet, wordt gebruikelijk een plusteken '+' of een dolkteken (†) gezet. Dit is niet verplicht.

23 Schaakmat

Schaakmat wordt vaak genoteerd door een hekje '#', dubbel dolkteken (‡), of dubbel plusteken (++) achter de laatste zet te zetten. Ook dit is niet verplicht.

24 Einde van de partij

De notatie 1-0 aan het einde van de zetten geeft aan dat Wit gewonnen heeft. 0-1 Geeft aan dat Zwart gewonnen heeft en ½-½ geeft remise aan. 0-0, ½-0, en 0-½ kunnen ook voorkomen.

Er is vaak geen aanwijzing in de notatie over hoe de partij tot het resultaat is gekomen, maar soms worden er opmerkingen bij de notatie gegeven over de afloop, zoals 'Wit geeft op'.

25 Materiaal

De bij de handleiding beschikbare afbeelding van een bord geeft de verhoudingen van de velden. Voor wat kleinere stukken kan gespeeld worden met een bord met een diameter van 40 centimeter, maar een diameter van ongeveer 50 centimeter is aan te bevelen en nodig voor stukken die bij veel schaakclubs worden gebruikt.

Hoewel er schaakstukken te koop zijn met twee dames voor iedere kleur, zijn er (nog) geen schaakstukken te koop met de extra pion. Voor schaakclubs zal dat geen probleem zijn, maar voor thuisgebruik kan vast in huis met andere materialen (batterijen?) een oplossing gevonden worden.



In partijen met beperkte tijd wordt een schaakklok gebruikt. De zwartspeler bepaalt aan welke kant van het bord de klok wordt geplaatst.