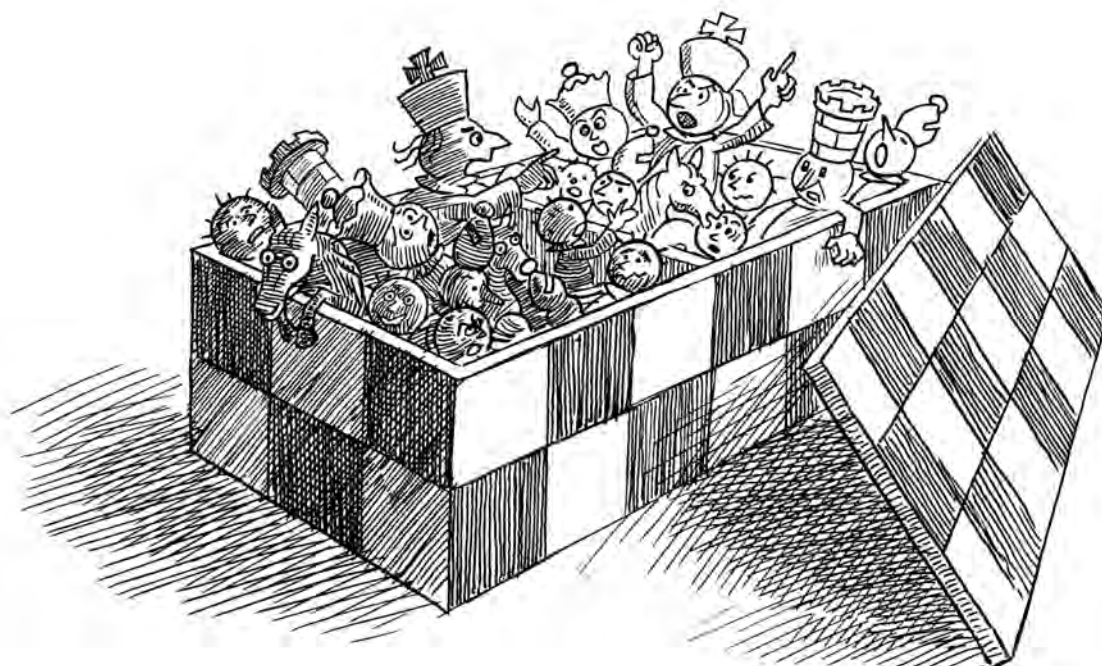
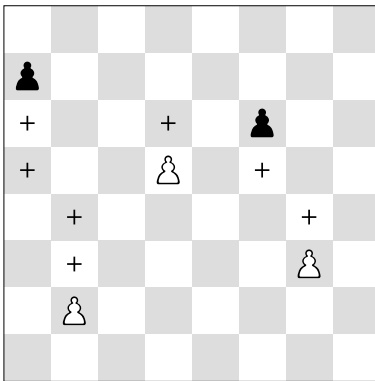


# Stap 1



<b>Naam:</b>	<b>Geboortedatum:</b>
<b>Straat:</b>	<b>Woonplaats:</b>
<b>School:</b>	<b>Vereniging:</b>
<b>Schaken geleerd van:</b>	<b>Jeugdleader:</b>

Elke partij heeft acht pionnen. Hun loop lijkt in het geheel niet op die van de andere stukken. Eigenlijk is alles anders.

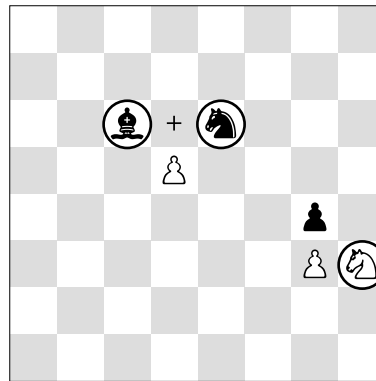


Een pion mag één veld naar voren.

Vanuit de beginstand mag de pion kiezen of hij één of twee stappen vooruit gaat.

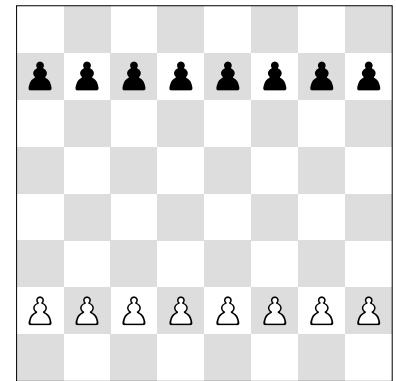
Daarna mag de pion steeds maar één stap vooruit.

In diagrammen spelen de witte pionnen van beneden naar boven. De zwarte spelen van boven naar beneden.

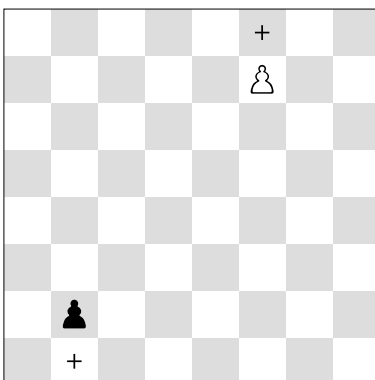


De pion slaat schuin naar voren. Het is het enige schaakstuk dat anders gaat dan slaat. De pion op d5 kan kiezen uit het slaan van de looper of het paard. Hij kan ook één stapje naar voren.

De pion op g4 kan alleen slaan. De pion op g3 kan pas spelen als de zwarte pion geslagen heeft.



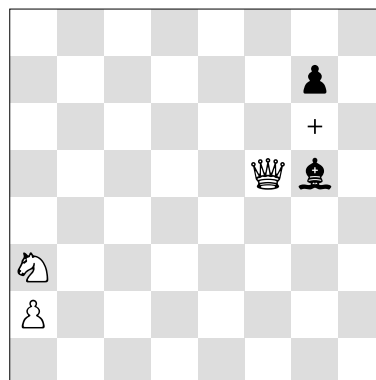
Elke partij heeft in de beginstand liefst 8 pionnen. Zij staan op de 2<sup>e</sup> en de 7<sup>e</sup> rij. Een pion is het enige schaakstuk dat niet achteruit mag. Hij mag ook niet achteruit slaan. Dat houdt in dat de witte pionnen nooit op de 1<sup>e</sup> rij en de zwarte pionnen nooit op de 8<sup>e</sup> rij kunnen komen.



Als een pion aan de overkant komt, verandert hij in een dame, toren, looper of een paard van dezelfde kleur. De pion verdwijnt van het bord. De pion promoveert (wordt meer waard). Een koning mag je niet kiezen. Pion f7 kan kiezen uit:



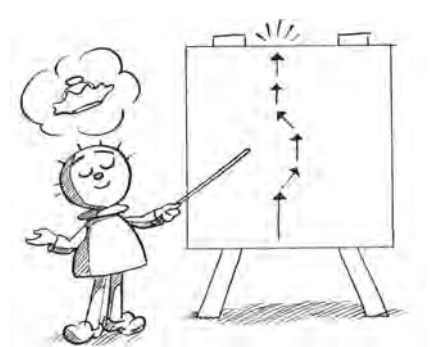
Pion b2 kan kiezen uit:



Pionnen mogen niet springen, niet over eigen stukken en niet over vijandelijke stukken.

De witte a-pion kan niet spelen.

De zwarte g-pion mag niet twee velden vooruit omdat de looper in de weg staat. Hij mag ook de witte dame niet slaan. De enige zet is een stapje vooruit naar g6.

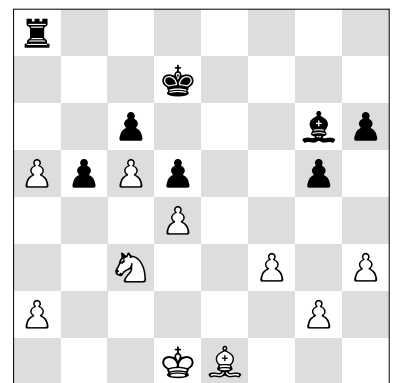
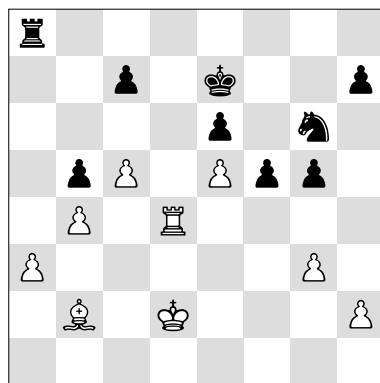
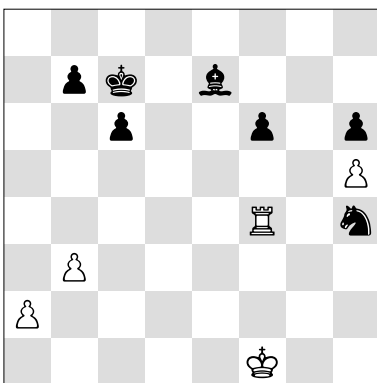
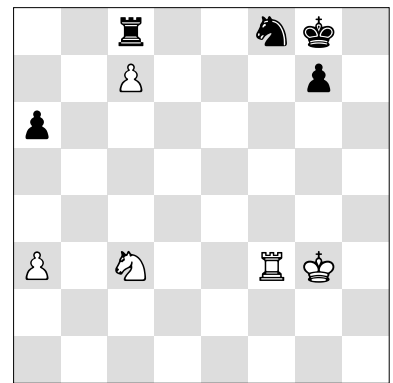
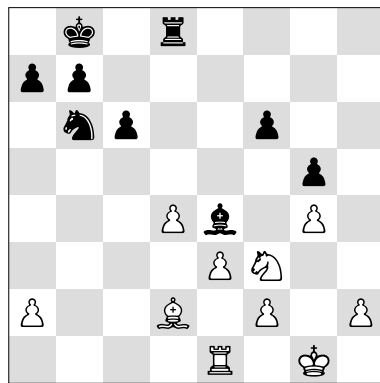
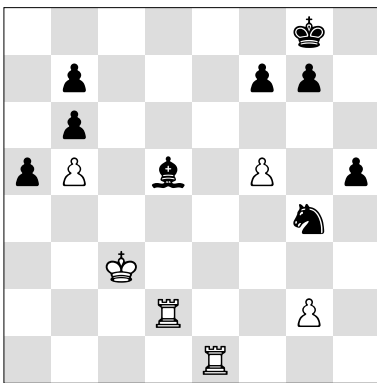
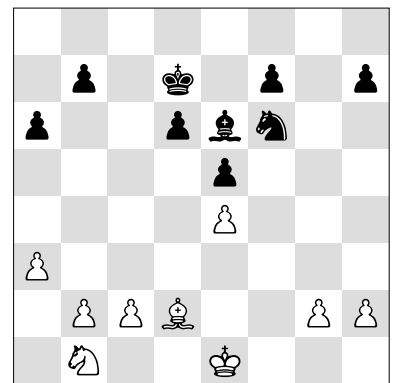
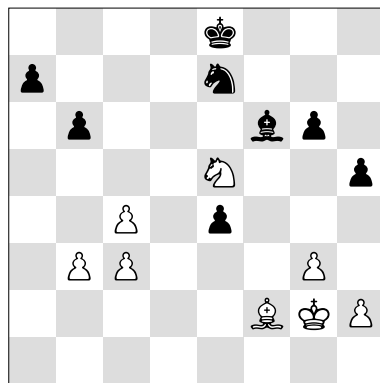
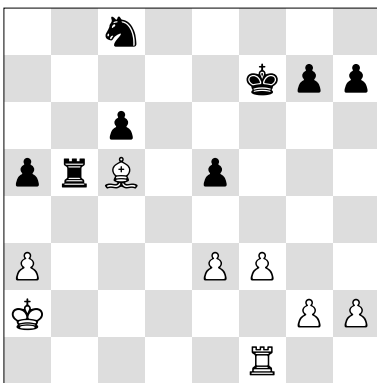
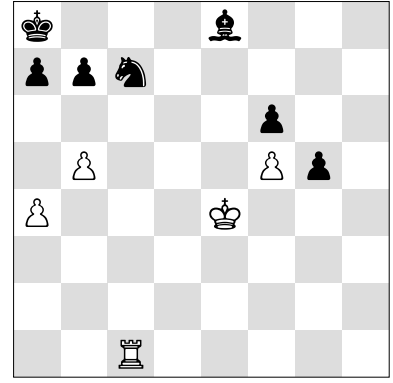
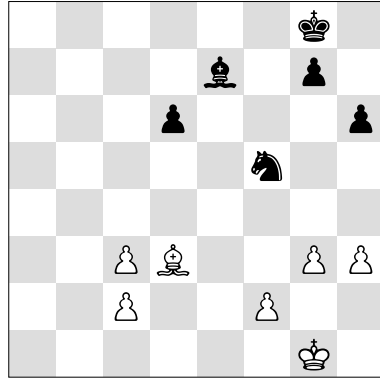
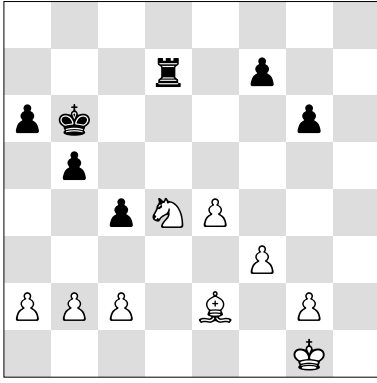


Een pion:

- mag bij de eerste zet kiezen uit één of twee stappen
- mag niet achteruit
- slaat anders (schuin) dan hij gaat (recht naar voren)
- mag een stuk van dezelfde kleur kiezen als hij aan de overkant komt (maar geen koning)

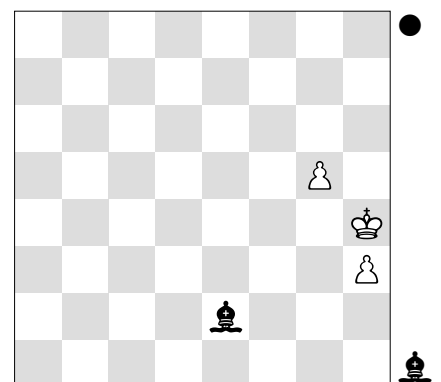
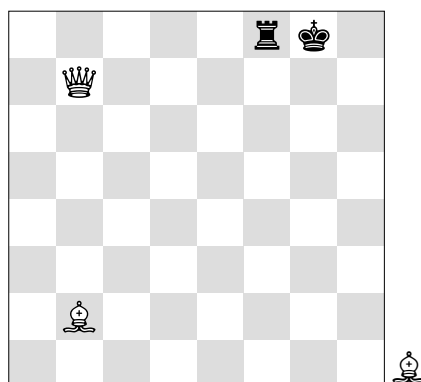
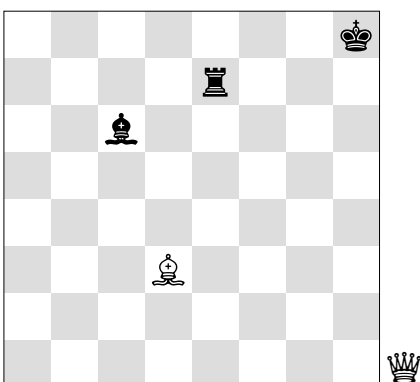
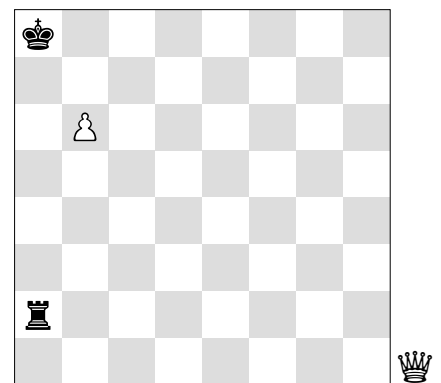
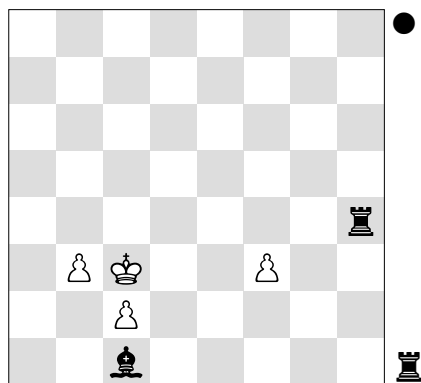
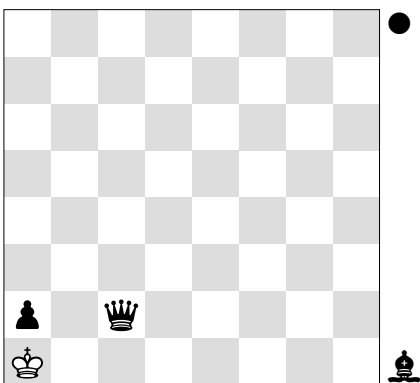
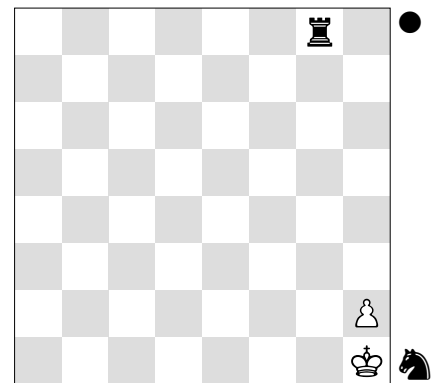
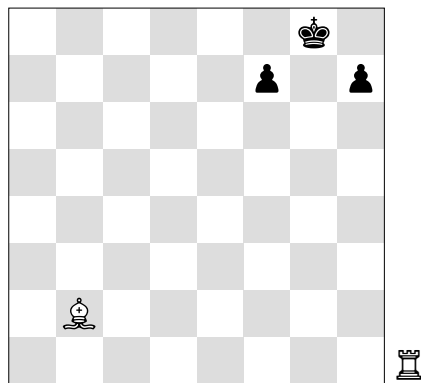
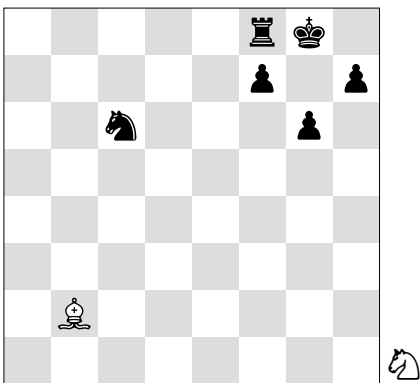
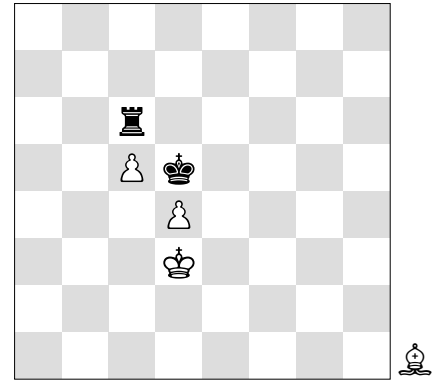
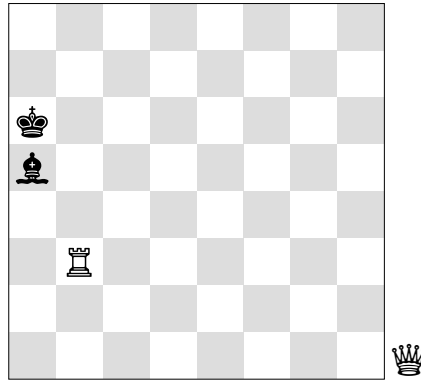
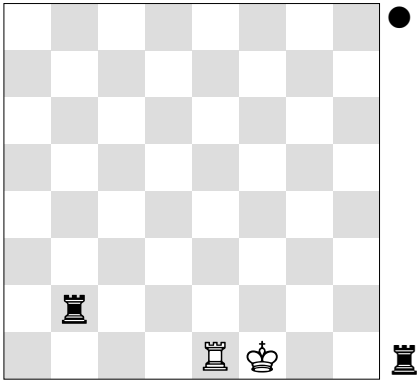
# Verdedigen

# Dekken: A



# Mat

# Mat bedenken: B



# Mat

# Mat in één: G

