



Over dit boek

Dit is een digitale kopie van een boek dat al generaties lang op bibliotheekplanken heeft gestaan, maar nu zorgvuldig is gescand door Google. Dat doen we omdat we alle boeken ter wereld online beschikbaar willen maken.

Dit boek is zo oud dat het auteursrecht erop is verlopen, zodat het boek nu deel uitmaakt van het publieke domein. Een boek dat tot het publieke domein behoort, is een boek dat nooit onder het auteursrecht is gevallen, of waarvan de wettelijke auteursrechttermijn is verlopen. Het kan per land verschillen of een boek tot het publieke domein behoort. Boeken in het publieke domein zijn een stem uit het verleden. Ze vormen een bron van geschiedenis, cultuur en kennis die anders moeilijk te verkrijgen zou zijn.

Aantekeningen, opmerkingen en andere kanttekeningen die in het origineel stonden, worden weergegeven in dit bestand, als herinnering aan de lange reis die het boek heeft gemaakt van uitgever naar bibliotheek, en uiteindelijk naar u.

Richtlijnen voor gebruik

Google werkt samen met bibliotheken om materiaal uit het publieke domein te digitaliseren, zodat het voor iedereen beschikbaar wordt. Boeken uit het publieke domein behoren toe aan het publiek; wij bewaren ze alleen. Dit is echter een kostbaar proces. Om deze dienst te kunnen blijven leveren, hebben we maatregelen genomen om misbruik door commerciële partijen te voorkomen, zoals het plaatsen van technische beperkingen op automatisch zoeken.

Verder vragen we u het volgende:

- + *Gebruik de bestanden alleen voor niet-commerciële doeleinden* We hebben Zoeken naar boeken met Google ontworpen voor gebruik door individuen. We vragen u deze bestanden alleen te gebruiken voor persoonlijke en niet-commerciële doeleinden.
- + *Voer geen geautomatiseerde zoekopdrachten uit* Stuur geen geautomatiseerde zoekopdrachten naar het systeem van Google. Als u onderzoek doet naar computervertalingen, optische tekenherkenning of andere wetenschapsgebieden waarbij u toegang nodig heeft tot grote hoeveelheden tekst, kunt u contact met ons opnemen. We raden u aan hiervoor materiaal uit het publieke domein te gebruiken, en kunnen u misschien hiermee van dienst zijn.
- + *Laat de eigendomsverklaring staan* Het “watermerk” van Google dat u onder aan elk bestand ziet, dient om mensen informatie over het project te geven, en ze te helpen extra materiaal te vinden met Zoeken naar boeken met Google. Verwijder dit watermerk niet.
- + *Houd u aan de wet* Wat u ook doet, houd er rekening mee dat u er zelf verantwoordelijk voor bent dat alles wat u doet legaal is. U kunt er niet van uitgaan dat wanneer een werk beschikbaar lijkt te zijn voor het publieke domein in de Verenigde Staten, het ook publiek domein is voor gebruikers in andere landen. Of er nog auteursrecht op een boek rust, verschilt per land. We kunnen u niet vertellen wat u in uw geval met een bepaald boek mag doen. Neem niet zomaar aan dat u een boek overal ter wereld op allerlei manieren kunt gebruiken, wanneer het eenmaal in Zoeken naar boeken met Google staat. De wettelijke aansprakelijkheid voor auteursrechten is behoorlijk streng.

Informatie over Zoeken naar boeken met Google

Het doel van Google is om alle informatie wereldwijd toegankelijk en bruikbaar te maken. Zoeken naar boeken met Google helpt lezers boeken uit allerlei landen te ontdekken, en helpt auteurs en uitgevers om een nieuw leespubliek te bereiken. U kunt de volledige tekst van dit boek doorzoeken op het web via <http://books.google.com>

973

NIEUW REGLEMENT
OP HET
GEWOON SCHAAKSPLEN,

ALSMEDER
HET REGLEMENT
OP HET
SCHAAKSPEL MET VIER EN DRIE SPELERS,

NAAR DE NIEUWSTE BRONNEN BEWERKT

DOOR

GUSTAVUS,

REDACTEUR VAN HET NEDERLANDSCHE MAANDSCHRIFT VOOR HET SCHAAKSPEL: „Sissa.“

(MET TWEE PLATEN.)

C



36

WIJK BIJ DUURSTEDER.
W. F. STRAMROOD

1848.

*Bibliothèque
de la Marine.*

LN 4862

973 C.

NIEUW REGLEMENT
OP HET
GEWOON SCHAAKSPELEN,

ALSMEDS

HET REGLEMENT

OP HET

SCHAAKSPEL MET VIER EN DRIE SPELERS,

NAAR DE NIEUWSTE BRONNEN BEWERKT

DOOR

GUSTAVUS,

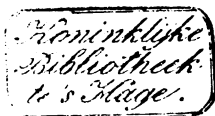
REDACTEUR VAN HET NEDERLANDSCHE MAANDSCHRIFT VOOR HET SCHAAKSPEL: „Sicaa.”

(MET TWEE PLATEN.)



WIJK BIJ DUURSTEDÉ.
W. F. STRAMROOD.

1843.

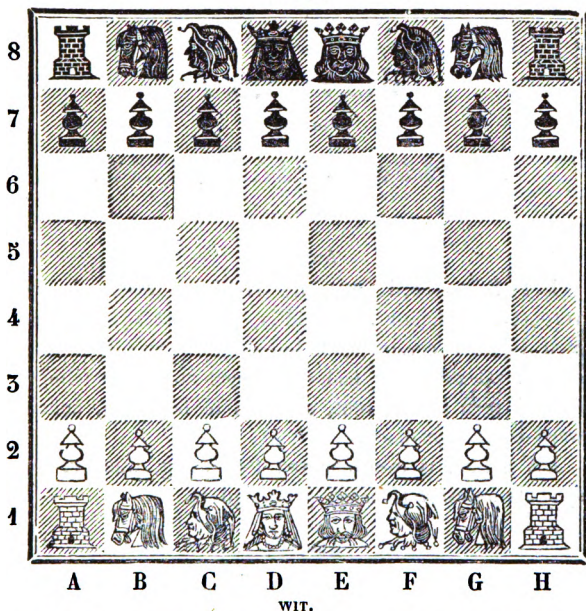


• De wetten van een spel zijn oorspronkelijk vastgesteld, om strijdigheden voor te komen, of twist te beslissen, dewijl zij bij het onbepaalde en onzekere bepaaldheid en zekerheid geven, en daardoor aan alle hardnekkige twisten en krukeelen een einde maken."

PHILIDOR.

STAND DER STUKKEN
 BIS HET
GEWOON SCHAAKSPLEN.

ZWART.



Het bord moet altijd zoodanig geplaatst zijn, dat ieder speler een *wit* hoekveld aan zijne regterhand heeft.

REGLEMENT
OP HET
GEWOON SCHAAKSPELEN.

ART. 1.

Het Schaakbord met de stukken, even als op vorenstaande figuur afgebeeld is, geplaatst zijnde, moet men bij het eerste spel loten, wie der spelers den eersten zet zal doen; naderhand gaat zulks beurtelings, ten zij men hieromtrent, alvorens te beginnen, anders ware overeengekomen.

Dit Artikel is evenzeer van toepassing, wanneer het spel als *onbeslist* (*Remise*) geëindigd is.

ART. 2.

Wanneer in den loop van het spel ontdekt mogt worden, dat het schaakbord *niet goed* gesteld is, of dat stukken op *verkeerde ruiten* geplaatst, of *geheel en al vergeten* zijn op het bord te plaatsen, dan is het spel *niet* geldend, en

moet men, na de fout hersteld te hebben, op nieuw de partij beginnen.

ART. 3.

Wanneer men aan partij een stuk vóórgeeft, dan heeft hij, die hetzelfde vóórgeeft, het regt, om den eersten zet te doen in *alle* partijen, welke hij op die wijze spelen zal, ten zij men hieromtrent met partij andere overeenkomsten hadde getroffen.

ART. 4.

Hij, die vóórgeeft, en het vóór te geven stuk verzuimt van het bord te nemen, moet er genoeg in nemen, dat, zoodra dit verzuim ontdekt is, de partij op nieuw begonnen wordt.

ART. 5.

Wanneer er niet bepaaldelijk door partijen overeen gekomen is, welken Pion, of Toren of Paard men zal vóórgeven, zoo wordt geacht bedoeld te zijn: Pion op lijn F, Paard op die van B, en Toren op die van A.

ART. 6.

Geen zet mag teruggenomen worden. Wanneer men een stuk aanraakt of omwerpt, zonder op hetzelfde oogenblik te zeggen: *Ik zet te regt* (J'adoube), is men verplicht met dat stuk te spelen, of partij kan ook eischen, dat men met zijnen Koning spele. In geval, men den Koning spelen moet, mag men in dien zet niet

roqueren. Kan noch de Koning, noch het aangeraakte stuk worden verplaatst, alsdan kan geene straf toegepast worden. —

In alle strafbare gevallen kan echter de tegenpartij slechts daarop aandringen, als hij zelf nog geen stuk voor den eerstvolgenden zet heeft aangevat. (*Pièce touchée pièce jouée*).

ART. 7.

Doet men eenen valschen zet, of raakt men een stuk van partij aan, of neemt men een stuk van partij, alsdan heeft de tegenpartij het regt, dien zet voor geldend aan te merken, of het aangeraakte stuk te doen nemen met zoodanig stuk, hetwelk zulks volgens de regelen kan doen. Tegenpartij kan oók in deze gevallen voorderen, dat men zijnen Koning spele.

Het aanraken van den Koning, zoo deze niet anders dan in Schaak kan gespeeld worden, is niet strafbaar.

ART. 8.

Een zet is volbragt, wanneer het stuk op een ander veld geplaatst en met de hand los gelaten is. Dus kan men daarmede eenen *anderen* zet doen, zoolang men het stuk vasthoudt.

ART. 9.

De aard van het Schaakspel gedooft niet, dat men met meer dan éenen zet de partij begint.

ART. 10.

Hij, die twee zetten *in eens* doet, moet het tweede stuk terugplaatsen; de tegenpartij heeft echter het regt te eischen, dat de twee zetten zullen blijven en dat met het spel voorgedaan worde, als of slechts één Zet hadde plaats gehad.

ART. 11.

Elke Pion mag van zijn oorspronkelijk veld *in eens* twee velden voortrukken, ook dan, wanneer hij daardoor eenen vijandelijken Pion passeerde. In het laatste geval heeft echter de tegenpartij in den eerstvolgenden zet het regt, (is de zet voorbij, dan niet meer) om dien Pion te nemen, en wel op dat veld, waar de gepasseerde Pion zoude gestaan hebben, indien hij maar één veld voortgerukt was.

Het spreekt van zelf, dat een Pion ongehinderd een' Officier mag passeren, zonder dat die laatste regt hebbe, om denzelven te nemen. Dit Artikel is van toepassing op Pion tegen Pion.

ART. 12,

Een Pion, tot dam komende, verkrijgt dadelijk den rang en de magt van zulk een stuk, als men verkiest, zelfs wanneer men zoodanig stuk nog niet verloren heeft. Men is echter verpligt direkt eenen Officier te kiezen: want de Pion mag niet als Pion blijven ageren.

Men mag derhalve zóó vele Dames, Paarden, Torens

en Raadsheeren te gelijker tijd op het bord nemen, als men verkrijgen kan.

(Men begrijpt ligt, dat, een Pion op een *zwart* veld op dam komende, men dan geen Raadsheer kan kiezen, die de *witte* velden beheerscht.)

ART. 13.

Het Roqueren geldt voor éénen zet.

ART. 14.

Dewijl de gewone *Duitsche* wijze van Roqueren, als de meest met den aard van het spel overeenkomende wordt beschouwd, is het wenschelijk, alleen die wijze te behouden, en daar, waar men hieromtrent te voren niet uitdrukkelijk is overeengekomen, moet geacht worden, de *gewone* wijze bedoeld te zijn. Men roqueert aan de *korte* zijde: door Koning op de lijn G en Toren op die van F; en aan de *lange* zijde, door Koning op de lijn C en Toren op die van D te plaatsen.

ART. 15.

Men mag roqueren, wanneer:

- a. De Koning noch Toren vroeger verplaatst is.
 - b. De Koning *niet* schaak staat.
 - c. De Koning *geen* in schaak staand veld passeren moet, of op een door het roqueren te staan komt.
 - d. Wanneer geene figuur tusschen Koning en Toren staat.
- Hij, die in vergissing van bovenstaande bepalingen

afwijkt, kan verplicht worden den zet over te doen, en de tegenpartij heeft regt te eischen, dat hij den Koning of Toren spelen zal.

(Derhalve mag men ook Roqueren, al heeft de Koning reeds in schaak gestaan, doch niet van zijne oorspronkelijke plaats is geweest. Men mag ook roqueren, al staat de Toren schaak.)

ART. 16.

Hij die eenen Toren vóórgeeft kan aan die zijde, welker Toren van het bord is, *niet* roqueren.

ART. 17.

In Kunstspelen enz, waarbij Koning en Toren op hunne oorspronkelijke velden staan, en waarbij niet uitdrukkelijk aangegeven is, dat zij reeds verplaatst zijn, heeft men de vrijheid, om nog te roqueren.

ART. 18.

Alleen aan den Koning moet het „Schaak” aangekondigd worden; wordt zulks vergeten, zoo kan de tegenpartij *ongestraft* eenen anderen zet doen, moet echter, bij de eerste opmerking daarvan door partij, dien zet of zetten terugnemen, en naar vrije keuze den Koning voor dit schaak beschermen.

(De Dame behoeft men *geen* schaak aan te kondigen, noch wanneer men haar aanvalt, noch wanneer zij zich zelve „en prise” stelt.)

ART. 19.

Iemand bespeurende, dat zijn Koning in schaak staat, zonder te weten, hoe zulks in het eerst plaats had, mag, in zoodanig geval, zijnen laatsten zet terugnemen, en den Koning buiten schaak spelen. Zijn er meer zetten voorbijgaan, dan moet hij zijnen Koning buiten schaak spelen.

ART. 20.

De tegenpartij „Schaak” zeggende, zonder inderdaad schaak te bieden, en men daardoor zijn’ Koning reeds verzet of een stuk er tusschen geplaatst heeft, mag men den zet overdoen, mits dat zulks ontdekt worde, vóór dat de tegenpartij gespeeld heeft.

ART. 21.

Alléen overgebleven Koning (Roi depouillé) mag Mat gezet worden, en alsdan is de partij, even als bij elk ander Mat, verloren.

ART. 22.

Wordt den Koning voortdurend „Schaak” gegeven, zoo is het spel *Remise*. (Noch gewonnen, noch verloren.)

ART. 23.

Remise heet een spel, waarin geen der twee spelers elkander Mat kunnen zetten. Er zijn verschillende soorten van *Remise*-spelen:

1. Wanneer de overig blijvende kracht van eenen spe-

- ler niet genoegzaam is, om Mat te geven, b. v. eenen speler een Paard of een Raadsheer overblijft, of tegenpartij *Pat* gezet is.
2. Wanneer beide spelers gelijke figuren overhouden welke elk voor zich in staat zijn, de positie te behouden.
 3. Wanneer een speler voldoende kracht heeft, om Mat te geven, het echter in 50 zetten van weërszijden niet vermag tot stand te brengen. (Zie Art. 26).
 4. Wanneer een speler voortdurend schaak geeft, of wanneer een en dezelfde serie van zetten bij beide spelers plaats heeft, zonder dat een van beide daarvan wil afwijken.

ART. 24.

Pat is een Koning, welke met geene andere stukken meer spelen kan, en zelf evenmin verplaatst kan worden, zonder zich in Schaak te begeven. (Zie ook art. 29.)

ART. 25.

Pat wordt met *Remise* gelijk gesteld.

ART. 26.

Hij, die eenen Toren en Raadsheer tegen eenen Toren, of twee Raadsheeren, of Paard en Raadsheer tegen den Koning alleen overhoudt, is verplicht voor het meest in vijftig zetten van weërskanten het Mat te bewerken, of het spel is voor *onbeslist* (*Remise*) aan te merken. De zetten worden gerekend van den oogen-

blik, waarop de tegenpartij te kennen geeft, dat hij dezen begint te tellen.

ART. 27.

Art. 26 is niet van toepassing, wanneer een speler in zeldzame gevallen in staat is, om te bewijzen, dat hij na een groot aantal oogenschijnlijk nuttelooze zetten, door een *Tempo* te winnen, eene beslissende overmagt bekomen heeft.

ART. 28.

De *Gambiet* heeft zijnen naam ontleend van het *Italiaansche* woord: *Gambetto*, „Iemand een been ligten,” „*hinderlaag leggen*.” Dit afbeeldsel is daarop gegrond, dat de eerste speler in twee zetten wel eenen Pion prijs geeft, echter die opoffering door verrassende zetten en eenen hevigen aanval tracht te vergoeden.

De tegenspeler is niet verplicht, den aangeboden *Gambiet Pion* te nemen.

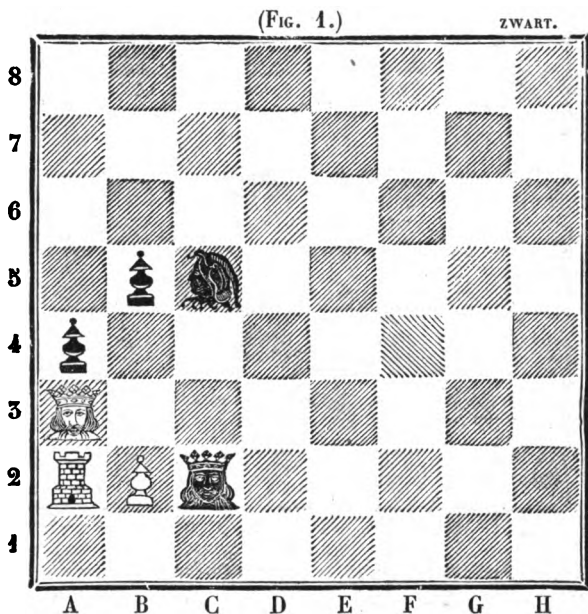
ART. 29.

Indien men *Mat* geeft, zonder het te weten, of zonder het uitdrukkelijk aan te kondigen, is dit niet strafbaar, maar blijft de partij gewonnen voor dengenen, die zich willens of onwillens aan dit verzuim schuldig maakt.

ART 30.

Men is verplicht *en passant* eenen Pion te nemen, indien men zonder denzelfden te nemen *Pat* zoude wezen. (zie figuur 2.) Mogten echter door het *en passant* nemen beide Koningen in schaak komen, terwijl

door het schaak passeren van den Pion, reeds een Koning in schaak kwam, zoo mag die Pion niet genomen worden, bijvoorbeeld in onderstaande **BILGUE**'sche Positie:



WIT.

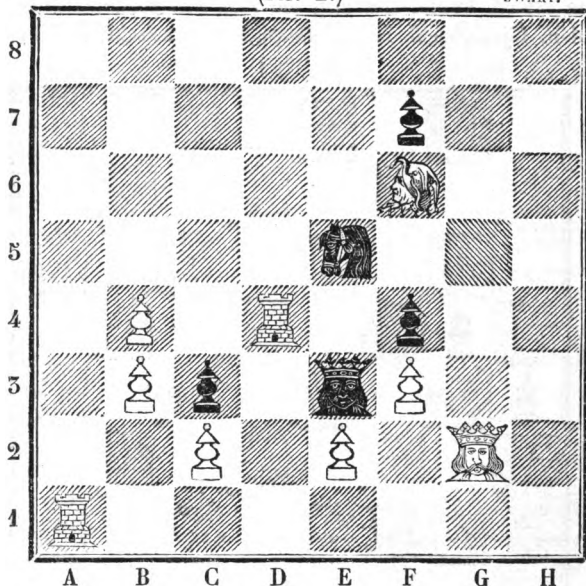
B 2 wordt in eens op B 4 gebragt, om het $\dagger$ te dekken, geeft daardoor tevens schaak aan den *zwarten* Koning, en hoezeer B 2 schaak aan A 4 heeft gepasseerd, mag A 4 dien Pion niet nemen, maar moet zijnen Koning spelen.

Met Art. 30 vergelijkte men »**SISSA**», *Maandschrift voor het Schaakspel*, 1^{en} Jaargang, 1847 bl. 33.

Positie van Anderssen.

(Fig. 2.)

ZWART.



WIT.

1e. zet wit A 1 op E 1. zwart E 3 n. D 4.

2e „ E 2 „ E 4. F 4 nt. E 4 op E 3.

Zwart is verplicht, dien Pion te nemen: want het spel voldoet, niet aan de vereischte van het Pat, maar is nog bij magte, om met een ander stuk te spelen, en moet dus met F 4 den Pion E 4 op E 3 nemen, hoezeer hij ook nu door E 1 op D 1 te brengen Schaakmat wordt. (a)

(a) Indien op E 6 een *Zwarte* Pion stond, zou alleen bovenvermelde Oplossing het Mat kunnen bewerken, maar nu is dit ook op eene andere wijze uit te voeren.

EINDE.

REGLEMENT

VOOR HET

SCHAAKSPEL MET VIER SPELERS. (a)

Alle de reglementaire bepalingen, welke voor het Schaakspel met twee Spelers zijn aangegeven, zijn ook toepasselijk op dit spel, met uitzondering van de volgende artikelen, die, als volgt, gewijzigd worden:

(a) In »SISSA», *Maandschrift voor het Schaakspel*, 1^{en} Jaargang, bl. 114—119, hebben wij voor het drie- en vier- Schaakspel de oude regelen, waarin vele leemten bevonden zijn, als geldende opgegeven. — De *hierin* thans vermelde zijn het resultaat van eene naauwgezette studie der theorien van die spelen, getoetst aan praktische bruikbaarheid, en het meest met die spelen overeenkomende. — Het *drie-Schaakspel*, waarvan in dat Maandschrift toen insgelijks eene afbeelding van het Schaakbord en de regelen van dit spel, op den ouden leest geschoeid, zijn vermeld, kon volgens die wijze, het minst tot een bevredigend resultaat leiden. Na alles over dit onderwerp getoetst te hebben, kwam ons de wijze, naar welke W. TESCHÉ dit spel behandelde, op theorie en praktijk gegrond, als de meest interessante voor en wij zullen daarom volgens die methode, met toevoeging van enkele wijzigingen, de reglementaire bepalingen inrigten. Voor zoo veel de tijd ons dit toelaat, zullen wij bereid zijn, in het Maandschrift, »SISSA», alle zoodanige toelichtende ophelderingen te geven, welke men omtrent de in dit reglement voorkomende artikelen zoude verlangen.

ART. 1.

Het Schaakbord wordt even als in onderstaande figuur geplaatst.

A													
1		2		3		4							
	5		6		7		8						
9		10		11		12							
D													
13		14		15		16		17		18		19	
	20		21		22		23		24		25		26
27		28		29		30		31		32		33	
	34		35		36		37		38		39		40
41		42		43		44		45		46		47	
	48		49		50		51		52		53		54
55		56		57		58		59		60		61	
	62		63		64		65		66		67		68
C													
		69		70		71		72					
	73		74		75		76						
		77		78		79		80					

De Spelers zijn twee tegen twee te zamen verbonden; de verbondenenen zitten tegen over elkander, zoodat A en C, en B en D verbondenenen zijn. — De lichtgekleurde stukken moet de eene, de donkergekleurde de andere partij besturen.

De beurt van spelen gaat van de linker- naar de rechterhand; overigens blijven de bepalingen, in Art. 1 op het *gewoon* Schaakspelen vermeld, ook hierbij van toepassing: (a)

ARTT. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16 & 17
op het *gewoon* Schaakspelen zijn ook toepasselijk
in *dit* spel.

ART. 18.

Wordt in zoo verre gewijzigd, dat niet alleen aan den Koning, maar ook aan de Dame »*Schaak*» aangekondigd moet worden. — De strafbepalingen zijn dezelfde.

ARTT. 19. 20. 21 en 22 blijven toepasselijk.

ART. 23.

Wordt aldus gewijzigd:

Remise (onbeslist) heet een spel:

1. Wanneer geene der partijen Mat gezet kan worden.
2. Wanneer in iedere partij slechts een Koning Mat staat, en de twee voortspelende partijen elkander niet Mat kunnen zetten.

(a) Zie verder »SISSA, » *Maandschrift voor het Schuakspel*, 2^{en} Jaarg. bl. 237 en vervolgens.

3. Wanneer twee verbondenen *Pat* staan, of van iedere Partij slechts een, terwijl de voortspelenden geen van beiden *Mat* kunnen geven.
4. Wanneer het twijfelachtig is, of het spel *al* dan *niet* *Remise* is, zoo moet na 30 zetten van iedere zijde de beslissing voldoende bewezen zijn, of anders het spel als *Remise* worden aangemerkt.

ARTT. 24, 25, 26, 27, 28, 29 en 30 zijn ook hierbij van toepassing.

ART. 31.

De Pion kan op eene *tweevoudige* wijze Officier worden:

1. Wanneer hij door slaan tot aan de randrij van zijnen linker of regter vijand geraakt.
2. Wanneer hij over het geheele bord het randveld van zijnen verbondene bereikt.

In beide gevallen kan men denzelfden verheffen tot eenen Officier naar vrije keuze, onverschillig, of hetzelfde reeds genomen is geworden, of niet, en werkt dan direkt in die kwaliteit mede. Hij mag echter geen Pion blijven.

ART. 32.

De Koning moet zich *dadelyk* tegen Schaak dekken, hoezeer ook zijn verbondene in staat zoude wezen, dit Schaak op te heffen, voordat de Schaakbiedende wederom aan den zet kwam. — De verbondene is *vrij* in het spelen, en dus niet verplicht het Schaak

van zijnen vriend op te heffen, of te dekken. Het staat aan zijne keuze, dit *al* of *niet* te doen.

ART. 33.

Eene Dame, die zich in Schaak stelt, kan vrijelijk genomen worden.

ART. 34.

Stelt een Speler zijnen Koning in Schaak, zoo moet hij, wanneer een zijner vijanden dien miszet bemerkt, *voordat er door een' ander gezet is*, op diens verlangen dadelijk eenen *anderen zet* doen. De tegenpartij heeft echter het regt, dien zet voor geldend te houden, en is de Schaakstaande verplicht, zoodra de zet aan hem komt, zich tegen dit Schaak te vrijwaren. — Intusschen mag zijn verbondene dit insgelijks doen, omdat die vóór hem aan den zet is. Heeft de tegenpartij zoodanigen miszet niet in tijds bemerkt, dan heeft hij het regt verloren, om eenen anderen zet te eischen, maar kan zulks slechts door hem als een Schaak aangemerkt worden.

ART. 35.

De verbondene speelt *vrĳ* met zijne stukken, hij mag zelfs een stuk verwijderen, al kwam daardoor zijne bevriende partij in het Schaak, of werd zij daardoor Mat.

ART. 36.

De Koning is dan eerst Mat, wanneer de zet aan hem is, en hij het Schaak niet outkomen kan. Van

dezen oogenblik af mag men van zijn spel geene stukken meer slaan.

ART. 37.

De stukken van een' Matten Koning blijven onbewegelijk staan, zoo als zij zich op den oogenblik van het Mat bevonden; *echter mag een vijandelijke Koning zich niet tegen dezelve in Schaak stellen.* (a)

ART 38.

De verbondene van een Mat spel speelt alleen tegen twee vijanden voort, en moet zoo veel mogelijk trachten zijnen bondgenoot van het Mat te verlossen. De Mat gezette, welke van hem bevrijding hoopt, mag zich daaromtrent *vrijelijk* met zijnen verbondene beraden. Overigens mogen verbondenen *niet* over het spel bespreken.

ART. 39.

De Mat-houdende stukken mogen door andere afge-
lost worden, doch bij uitsluiting door de gewone regelmatige zetten.

ART. 40.

De stukken van een Mat-gezet spel mogen niet eergenomen worden, dan nadat de Koning, die Mat was, eenen *Schaakvrijen* zet heeft kunnen doen: want tot zoolang kon zijn spel niet als *vrij* aangemerkt worden.

ART. 41.

Zoolang een spel *Pat* staat, terwijl zijn verbondene

(a) Natuurlijk *andere* stukken wel.

nog voortspeelt, is hij aan dezelfde bepalingen van het Mat onderworpen. Wordt het *Pat* opgeheven, zoo neemt hij op zijne beurt weder deel aan het spel; wordt daarentegen zijn verbodene insgelijks *Pat* gezet, zoo is de partij *Remise*.

ART. 42.

Men heeft dan eerst regt op de overwinning, wanneer *beide vijandelijke Koningen* Mat staan.

Half gewonnen is de partij, wanneer wel de *twee* vijandelijke Koningen Mat staan, echter ook één van de overwinnende; of ook wanneer men slechts éenen kan Mat zetten, terwijl het andere spel *Remise* blijft.

ART. 43.

De verbondenen, welke de partij *verloren* hebben, bezitten het regt, in de eerstvolgende partij, weder met elkander als verbondenen te strijden.

ART. 44.

De Stukken van bondgenooten mogen vereenigd Schaak geven en Mat zetten. (*b*)

(*b*) Wijders verwijzen wij hieromtrent naar »*SISSA*“, *Maandschrift voor het Schaakspel*, 2^{en} Jaargang. 1848, bl. 237. enz.



SCHAAKBORD VOOR DRIE SPELERS.

Stelling der Witten Stukken.

Stelling der Roode Stukken.

		C 10	D 10	E 10	F 10	G 10	H 10	I 10	K 10		
		C 9	D 9	E 9	F 9	G 9	H 9	I 9	K 9		
	B 6	C 8	D 8	E 8	F 8	G 8	H 8	I 8	K 8	L 6	
	B 5	C 7	D 7	E 7	F 7	G 7	H 7	I 7	K 7	L 5	
	B 4	C 6	D 6	E 6	F 6	G 6	H 6	I 6	K 6	L 4	
	B 3	C 5	D 5	E 5	F 5	G 5	H 5	I 5	K 5	L 3	
A 2	B 2	C 4	D 4	E 4	F 4	G 4	H 4	I 4	K 4	L 2	M 2
A 1	B 1	C 3	D 3	E 3	F 3	G 3	H 3	I 3	K 3	L 1	M 1
		C 2	D 2	E 2	F 2	G 2	H 2	I 2	K 2		
		C 1	D 1	E 1	F 1	G 1	H 1	I 1	K 1		

Stelling der Zwarte Stukken.

K 1 en M 1 zijn Witte hoekvelden, en zoo om het andere.

REGLEMENT

OP HET

SCHAAKSPEL MET DRIE SPELERS.

De wetten voor het Schaakspel met *drie* Spelers zijn bijna dezelfde, als die voor het *gewone* Schaakspel geldende zijn. Bijzonder zijn zij daarin van de laatste onderscheiden, dat het *Pat* met *Mat* gelijk staat, en het Roqueren hierbij *volstrekt niet* geschieden kan. De bepalingen zijn hoofdzakelijk de volgende:

ART. 1.

Het Schaakbord met de stukken (door verschillende kleuren van elkander onderscheiden), even als op nevenstaande figuur afgebeeld is, geplaatst zijnde, moet men bij het eerste spel (daarna beurtelings) loten, wie der spelers den eersten zet en welke kleur van stukken hij zal hebben. Overigens blijft Art. 1 op het *gewone* Schaakspel van kracht. Evenzoo Artt. 2, 3, en 4.

ART. 5.

Indien men overeengekomen is, dat men één of meer stukken zal vóórgeven, zoo moet men vóór den aanvang der partij bepalen, welk stuk of stukken vóórgegeven zullen worden.

ARTT. 6, 7, 8, 9, 10, 11 en 12 blijven toepasselijk; Art. 12 vindt in zoo verre wijziging, dat de Pion de tegen over hem liggende damrij moet bereiken. Ge-
raakt bijv. C 2. op A 4, dan wordt hij niet geacht op Dam te zijn. In dier voege wordt ook voor de *roode* en *witte* stukken gerekend.

ARTT. 13, 14, 15, 16 en 17 zijn hierbij vervallen.

ARTT. 18, 19, 20, 21 en 22 blijven van toepassing.

ART. 23.

Aldus gewijzigd:

Remise (onbeslist) heet een spel:

1. Wanneer, op het einde van het spel, onder de drie partijen *gelijke* stukken of *gelijke* krachten overblijven, en daardoor het *Mat-* of *Pat-*zetten der twee Koningen eene onmogelijke zaak is.
2. Wanneer men niet in staat is, beide Koningen *Mat* of *Pat* te zetten, nadat er reeds, op verlangen der tegenpartij, 50 zetten van iedere partij voorbijgegaan zijn. Overigens is hierop Art. 26 toepasselijk.
3. Wanneer men voortdurende Schaak geeft.

ART. 24.

Is insgelijks van toepassing.

ART. 25.

Pat wordt met *Mat* gelijk gesteld.

ART. 26 (zie boven), 27, 28, 29 en 30 blijven van kracht.

ART. 31.

Eene Dame, die zich in Schaak stelt, kan *vrijelijk* genomen worden.

ART. 32.

De Koning is dan eerst *Pat* of *Mat*, wanneer de zet aan hem is, en hij niet ontkomen kan.

ART. 33.

Twee stukken van *onderscheidene* kleuren mogen niet *Mat* of *Pat* zetten.

ART. 34.

Het *Pat*-zetten is in het drie schaakspel geoorloofd.

ART. 35.

Alle stukken van een *Mat* of *Pat* gezet spel, blijven in dezelfde positie, als zij zich op den oogenblik van het *Mat* of *Pat* bevonden, werkeloos staan; echter mag een vijandelijke Koning zich *niet* tegen dezelve in Schaak stellen.

Art. 39 en 40 van het Reglement op het Schaakspel met vier spelers vinden hierbij insgelijks toepassing.

ART. 36

Wordt het *Mat* of *Pat* opgeheven, zoo neemt hij op zijne beurt weder deel aan het spel.

ART. 37.

Men heeft dan eerst regt op de overwinning, wanneer beide Koningen *Mat* of *Pat* staan. Wanneer slechts één *Mat* is, terwijl de andere *Pat* staat, zoo heeft men slechts op eene onvolkomene overwinning aanspraak.

ART. 38.

De beurt van spelen gaat van de linker- naar de regterhand. *Zwart* begint het eerst spelen.

ART. 39.

Het is verboden gedurende het spel over hetzelfde te spreken, of door eenigerlei teeken den zet aan te duiden, die men wenschen zoude, dat door eenen der spelers gedaan wierd.

ART. 40.

Het Roqueren vindt in het *drie* schaakspel *geen* plaats.

ART. 41.

Wanneer een' Koning Schaak of *Mat* gegeven wordt, dan mag dit Schaak of *Mat* niet daardoor opgeheven worden, dat men er een stuk tusschen plaatst, waardoor een andere Koning, welke niet den eerstvolgenden zet heeft, in Schaak gebragt wordt: want dan zoude deze buiten de mogelijk zijn, om zich daartegen te vrijwaren. Bijvoorbeeld in deze stelling:

ZWART.	ROOD.	WIT.
Koning F 2.	Koning L 4.	Koning B 5.
Dame K 1.	Paard G 3.	Dame H 4.

Zwart brengt K 1 op F 1 en nu is *Rood* aan den zet, en mag thans zijn Paard G 3 *niet* verplaatsen, of die *Zwarte* Dame nemen, omdat dit Paard den *Zwart*en Koning dekt, die anders door de *Witte* Dame in Schaak zoude staan, en zich daartegen niet verdedigen kunnen, omdat *Wit* de eerstvolgende speler is, en dus dien Koning zoude kunnen nemen.

N A S C H R I F T.

Hoezeer wij ook in vergelijking met de tot heden bestaande Reglementen iets volledigers en altans geene tegen den aard dier spelen aandruischende bepalingen in dit geschrift geleverd hebben, zijn wij echter verre, van te beweren, dat ook hierin geene leemten zullen ontdekt worden. Voor zoo verre wij het magtig konden worden, hebben wij alles over die onderwerpen nagegaan en de bepalingen *gewikt* en *gewogen*, en zoo wij hopen, alleen het goede, op theorie en praktijk gegronde en het meest met den aard dier spelen overeenkomende, daaruit ontleend. Mogt echter in het vervolg blijken, hier of daar eenige wijzigingen noodig te zijn, zoo zullen wij op eenigerlei wijze, voor de Inteeke-naren die additionele Artikelen *gratis* verkrijgbaar stellen.

Wel bewust met dezen arbeid aan een innig verlangen van vele Schaakliefhebbers voldaan te hebben, moge zij tot aankweeking, bloei en juiste beoefening eener kunst leiden, die zoo zeer wetenschappelijke regten toekomt, en op elks hoogschatting aanspraak kan maken.

Gustavus.

T A A M L I J S T
VAN
H. H. INTEEKENAREN.

Alkmaar.

BERGMAN (A.), Boekhandelaar, 8 Exemplaren.
HONTE DE LANGE. (W. G. TEN.)
MASDORP. (F.)
OHMSTE. (V. S.)
STOVE. (H. H.)
VRIENDSCHAP EN OEFENING. (Het Schaakgezelschap)
WENTEL. (A.)
WIT. (D. de)

Alphen.

WERKHOVEN, (F. G. A. J. VAN) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

Amerongen.

BORGER, (P. A.) Predikant.
COOLHAAS, (D.) op Kliftwijk.

Amersfoort.

HUBERS. (G.)
TAATS, (Gebroeders) Boekhandelaren.

Amsterdam.

BAKKENES, (L. VAN) Boekhandelaar.

BRINKMAN, (J. H.) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

BRINKMAN, (J. N. W.)

COSTER Jz., (M.) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

HOOGEBOOM, (A.) »

HOORN, (G. H.) Apoth.

HABMS. (W. J.)

HULST, (de Wede. L. van) en Zn., Boekhandelaren, 3 Exmpl.

KAMPEN, (P. N. van) Boekhandelaar, 26 Exemplaren.

KIRCHNER, (J. W.) » 3 »

ROEFF. (F.)

Berlin. (Duitschland.)

Het Schaakgezelschap aldaar (door tusschenkomst van de Gebroeders TAATS te *Amersfoort*).

Brielle.

MUNNICH. (A. J.)

Buren.

SLANGEN, (J. H. W.) 5 Exemplaren.

Bussum bij Naarden.

VOGELPOOT (D. J.)

Cothen.

DERKSEN, (G. H.) Onderwijzer.

Delft.

BLOEMESTEIN. (H. J. V.)

LAAN. (K. van der)

PALAMEDES. (Het Schaakgezelschap)

ROOLJ, (J. de) Boekhandelaar, 5 Exemplaren.

WIEGMAN. (G.)

WIJNMALEN. (....)

Enkhuizen.

PANNEBAKKER en COMP., Boekhandelaren.

Enschedé.

BLIJDESTIJN, (B. B.) Boekhandelaar, 3 Exemplaren.

NEHRICH. (WILH.)

RANT, Visiteur der In- en Uitgaande Regten en Accijnsen.

Goes.

ALEGOED, (M.) Opzigter van 's Rijks Waterstaat.

ASPEREN VERVENNE, (B. VAN) Apotheker.
 JOHANNISSEN, (P.) Apotheker.
 JONGE, (S. J. DE) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.
 KOOPMAN AZ. (J.)
 TOMPSON. (P. J. K.)
 VERHAGEN. (O.)

Gorinchem.

STOCKHUIZEN, (W.) Boekhandelaar.

Grave.

Schaakgezelschap aldaar. (Het)
 WITZ, (J.) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

's Gravenhage.

HAAFT, (J. M. VAN 'T) Boekhandelaar.
 NIEVERGELT en GIEBERT.
 SLINGERLAND, (J. J.) Boekhandelaren.

Groningen.

HAES, (DE) 2^e. Luit. Adj. bij het 1^e. Batt. 3^e. Reg. Inf.
 SCHIERBEEK (R. J.) JUNIOR, Boekhandelaar.

Haastrecht.

DIEMONT, (J. H. W.) Pred. 3 Exemplaren.

Harmelen.

DOORN VAN ROOLJEN, (J. D. VAN) Chirurgijn.

Hasselt.

WIGGERS VAN KIRCHEM, Majoor.

's Hertogenbosch.

MULLER, (Gebroeders) Boekhandelaren.

Hilvarenbeek.

ROEST. (M. Mz.)

Krommenle.

BRIEL, (K.) Boekhandelaar.

Leiden.

FRAISSINET. (J. C.)
 HARTMANN. (A. W.)
 HAZENBERG en COMP., (H. W.) Boekhandelaren, 3 Exemplaren.
 HOEK, (C. G. VAN DER) » 2 »

IMMERZEEL MOUNIER, (C. A. VAN) Boekhandelaar.

LEENDERS. (L. A.)

MOERKERKEN. (P. A. VAN)

NABET OLIPHANT, (C.) voor het Schaakgezelschap: »PALAMEDES.»

RENSINK, (A. A.) Boekhandelaar.

Loenen.

MULDER. (H.)

Medemblik.

VERMANDE, (Wed. L. C.) Boekh. 2 Exemplaren.

Nieuwer-Amstel.

STOOT, (J. M. VAN DER) R. C. Pastoor, 5 Exemplaren.

Nijmegen.

CRANENDONCQ, (C.) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

Rotterdam.

ARRENBURG, (C.) Boekhandelaar.

BELLE, (J. A. VAN) »

GOGH, (H. V. VAN) » 2 Exemplaren.

HAAS. (J. DE)

KOSTER. (S.)

NES. (T. HOOG VAN)

TAVENRAAT, (J. J.) Wethouder.

VLIET CZ., (J. VAN DER) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

WIJNHOFEN HENDERIKSEN, (T. J.) Boekhandelaren, 2 Exemplaren.

Schiedam.

ROELANTS, (H. A. M.) Boekhandelaar.

Sluis in Zeeland.

JANSEN, (T. J.) Directeur van het postkantoor.

Sneek.

HOLTKAMP en Zn., (F.) » 2 »

TEENSTRA, (T. S.) Boekhandelaar, 3 Exemplaren.

Utrecht.

ALTENA, (F.) Apotheker.

ALTER, (S.) Boekhandelaar, 3 Exemplaren.

BLANCHE en COMP., (A. F.) Boekhandelaren, 6 Exemplaren.

BLANCHE KORLENSMID. (A. F.)

CARO. (W.)
 DEKEMA, (B.) Boekhandelaar.
 DERKSEN. (B. A.)
 DORSSSEN. (A. VAN)
 GRAAF, (I. J. DE) Apotheker.
 HAAGEN. (P. J. VAN)
 KOELENSMID. (W. F. A.)
 NES. (I. M. J. VAN)
 PALAMEDES. (Het Schaakgezelschap)
 VISSCHER, (K.) Onderwijzer.

Vlissingen.

MESTDAGH, (N. J.) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.

Woudsend.

STRIJD IN EENDRAGT, (Het Schaakgezelschap) 7 Exemplaren.
 TROMP. (T. S.)

Wijk bij Duurstede.

MARIËNHOF, (H. J. VAN) Burgemeester.
 BANENS. (J. L.)
 BERGH. (P. T. L. HELVETIUS VAN DEN)
 BRILL. (Mr. P. A. D'ARTILLAC)
 DOESBURG. (N. W. VAN)
 GRIVEL. (J. H.)
 HEIJMERIKS. (J.)
 PELS. (C. P.)
 ROUENDAL. (S. W. VAN)
 SISSA. (Het Schaakgezelschap)
 VERBEEK. (J. J. A.)
 VERBEEK. (W. J. L.)

Zaandam.

WARBURG, (K.) Boekhandelaar, 2 Exemplaren.
 ZWAARDEMAKER. (C.)

Zwolle.

AURORA. (Het Schaakgezelschap)
 HAAST U LANGZAAM, (Het Schaakgezelschap) 6 Exemplaren.
 SCHEUER. (J. B.)
 STEGEREN, (D. K. VAN) Boekhandelaar.



plaren.

laren.

