

## Het Paco Ŝako spel

Gecreëerd als een expressie van vrede, vriendschap en samenwerking, is Paco Ŝako een nieuw en dynamisch schaakspel met een vredelievende gedachte en adembenemende speelervaring. Het spel wordt gespeeld door twee spelers die tegenover elkaar zitten, ieder met hun eigen kleur. Het doel is om één van je eigen stukken in een eenheid te brengen met de koning van de andere speler. Paco Ŝako is een spel met een unieke speelwijze: schaakstukken kunnen zich verenigen met de stukken van de andere speler. Zo ontstaat er een spel waarin gebruik wordt gemaakt van deze eenheden, resulterend in een speelwijze met nieuwe tactieken, patronen en veelzijdige scenario's.

De gedachte achter het spel is dat de speler die dit doet daarmee het beste voorstel voor vrede en/of samenwerking aandraagt. Deze speler heeft daarmee de sleutel tot die vrede, vriendschap en samenwerking gevonden. De naam Paco Ŝako komt uit het Esperanto. Paco betekent vrede en Ŝako betekent schaken. Je spreekt het uit als Paakó Schaakó. Met de Paco Ŝako set kan ook volgens de traditionele schaakregels gespeeld worden.

De spelregels zijn geschreven voor mensen die het traditionele schaken niet kennen. We hebben daarom bij ieder stuk voorbeelden gegeven en de speluitleg uitgebreid gemaakt. Voor mensen die al bekend zijn met traditioneel schaken is het eenvoudig te leren.

Voor videovoorbeelden van de spelregels, bezoek de website: **[www.pacosako.com](http://www.pacosako.com)**

## De spelregels

Voor degenen die al bekend zijn met schaakspel en de bewegingen van de stukken zullen delen van de uitleg vertrouwd voorkomen. De basiseigenschappen van het bord en de stukken zijn hetzelfde gebleven ten opzichte van traditioneel schaken. Echter vanaf het traditionele “slaan” wordt het spel anders en komen er “eenheden” van waaruit een geheel nieuw strategisch spel ontstaat.

In deze beschrijving van de spelregels zullen we eerst het begin van het spel bespreken (p.4), dan de 5 spelregels (p.13) en vervolgens worden er nog 5 unieke situaties beschreven (p.48). Tot slot wordt er wat besproken over het spelen met kinderen & varianten (p.73) en het ontstaan van Paco Šako (p.74). Tijdens het bespreken van de spelregels zijn in de voorbeelden overbodige stukken van het bord gehaald om duidelijker aan te geven waar het in de uitleg om gaat.

## Begin van het spel

Het schaakbord  
De schaakstukken  
De beginopstelling  
Een zet doen

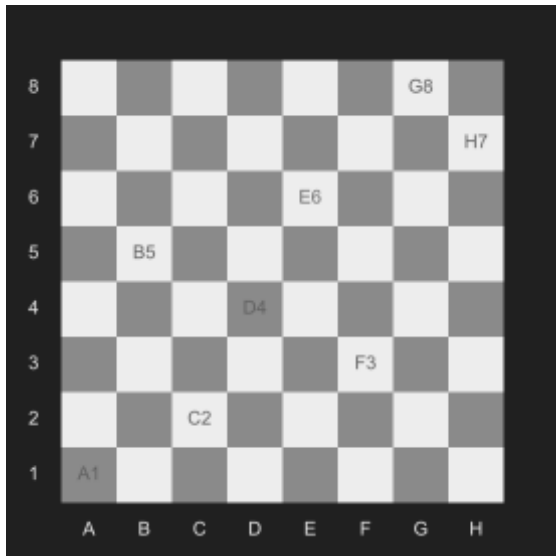
Pagina 4  
Pagina 5  
Pagina 11  
Pagina 12



## Het schaakbord

Het schaakspel wordt gespeeld op een bord met 64 vierkante velden. Deze zijn gelijk verdeeld in 8 rijen bij 8 lijnen en om en om verdeeld in zwarte en witte velden. De 8 rijen (horizontaal) worden aangeduid met de cijfers 1 tot en met 8 en de lijnen (verticaal) met de letters A tot en met H. Let op! Voor mensen die een schaakbord zonder cijfers en letters hebben: je kunt het schaakbord telkens een kwartslag draaien waardoor het veld linksonder wit of zwart is. Het is gebruikelijk dat het veld linksonder een zwart veld is.

Niet alle schaakborden hebben deze cijfers en letters op het bord staan. In het voorbeeld is een aantal velden benoemd gezien vanaf de kant van de speler die met wit speelt.



**De schaakstukken:** Er zijn 6 verschillende schaakstukken. Iedere speler heeft 16 stukken. Per speler zijn er:  
**8 Pionnen**



Uitleg op pagina 16.

## 2 Torens



Uitleg op pagina 22.

## 2 Paarden



Uitleg op pagina 28.

## 2 Lopers



Uitleg op pagina 34.



## 1 Dame



Uitleg op pagina 40.

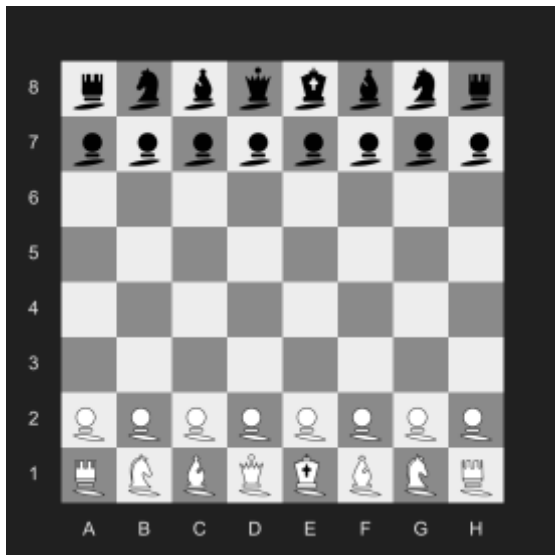
## 1 Koning



Uitleg op pagina 46.

## De beginopstelling

De stukken worden bij het begin van het spel als volgt opgesteld: zie bord.



## Een zet doen

De spelers moeten om de beurt 1 zet doen.

Een zet betekent het verplaatsen van een stuk van het veld waar het stuk op staat naar een ander veld. Ieder schaakstuk mag zich echter *alleen* op een bepaalde wijze verplaatsen, passend bij het soort schaakstuk dat het is. In Paco Šako is een schakeling van zetten in 1 beurt mogelijk.

In het Paco Šako schaakspel worden er overigens geen stukken van het bord gehaald, maar ontstaan er eenheden op het bord van waaruit verder gespeeld wordt.

## De 5 spelregels

Hier volgt een korte beschrijving van de 5 spelregels. Vervolgens wordt ieder stuk apart behandeld en wordt de toepassing van de spelregels bij ieder stuk een keer uitgebeeld in een voorbeeld. Hier worden soms extra tips meegegeven.

### 1. De beweging van ieder stuk

De 6 verschillende schaakstukken hebben ieder hun eigen manier van bewegen. Onder ieder kopje “De beweging van ...” worden de eigenschappen van het stuk besproken.

### 2. De vereniging

In Paco Šako worden er dus geen stukken geslagen, maar is het mogelijk om een eenheid te creëren met een stuk van de andere speler. Alle stukken kunnen een eenheid met elkaar vormen. Je kunt alleen een eenheid creëren met een stuk van de andere speler.

### 3. De beweging van een eenheid

Met een eenheid van een wit en zwart stuk kan verder worden gespeeld door beide partijen. Je kunt een eenheid verplaatsten met de beweging van het stuk dat jij in die eenheid hebt. De andere speler kan de eenheid bewegen passend bij het stuk dat hij of zij in die eenheid heeft.

#### **4. Het vrijspelen**

De enige manier om een stuk uit een eenheid te halen is door er een ander stuk de eenheid in te spelen. Wanneer mogelijk kan je dus een vrij stuk een eenheid inbrengen en het stuk dat je in de eenheid hebt staan mag je eruit halen. Het stuk dat uit de eenheid wordt gehaald mag dan een zet doen vanaf het veld vanwaar het stuk uit de eenheid werd gehaald. Het stuk moet wel naar een veld kunnen gaan wat past bij de beweging van het stuk. Dit kan een open veld zijn of het stuk mag zich verenigen met een vrijstaand stuk van de andere speler.

#### **5. De schakeling**

Je kunt dus met een eigen vrijstaand stuk een eigen stuk dat in een eenheid staat vrijspelen. Het stuk dat vrijgespeeld wordt, kan wanneer mogelijk op zijn beurt ook weer een volgende eenheid overnemen en uit die volgende eenheid een stuk vrijspelen. Zo ontstaat er een schakeling. Een schakeling geschiedt in één beurt en je kunt dus via een schakeling meerdere stukken verplaatsen in één beurt. Deze schakeling kan zo lang door gaan als mogelijk, totdat je een stuk dat uit een eenheid komt naar een open veld speelt of verenigt met een vrijstaand stuk van de andere speler. Hierna gaat de beurt naar de andere speler.

Paginanummering speluitleg per stuk:

	<b>De beweging van ieder stuk</b>	<b>De vereniging</b>	<b>De beweging van een eenheid</b>	<b>Het vrijspelen</b>	<b>De schakeling</b>
De Pion	p. 16	p. 17	p. 18	p. 19	p. 20
De Toren	p. 22	p. 23	p. 24	p. 25	p. 26
Het Paard	p. 28	p. 29	p. 30	p. 31	p. 32
De Loper	p. 34	p. 35	p. 36	p. 37	p. 38
De Dame	p. 40	p. 41	p. 42	p. 43	p. 44
De Koning	p. 46	p. 47			

## De beweging van de pion

Een pion mag per zet 1 veld vooruit worden gezet. Een pion kan niet vooruit wanneer er een stuk voor de pion staat en kan ook niet over een stuk heen springen.

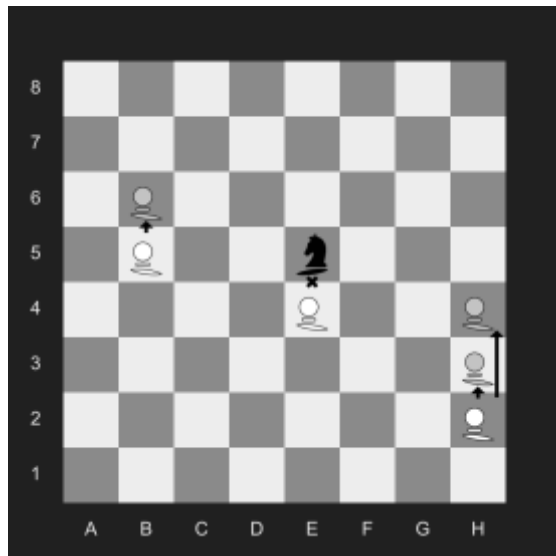
Uitzondering is wanneer een pion op de rij staat waar de pionnen het spel beginnen, voor wit is dit rij 2 en voor zwart rij 7, dan mag de speler kiezen of de pion 1 of 2 velden vooruit wordt gezet.

Voorbeeld:

**De pion op B5:** De witte pion mag 1 veld vooruit.

**De pion op E4:** De witte pion kan niet vooruit.

**De pion op H2:** De witte pion mag 1 of 2 velden vooruit, omdat hij op rij 2 staat. Zwart mag vanaf rij 7, 1 of 2 velden vooruit.





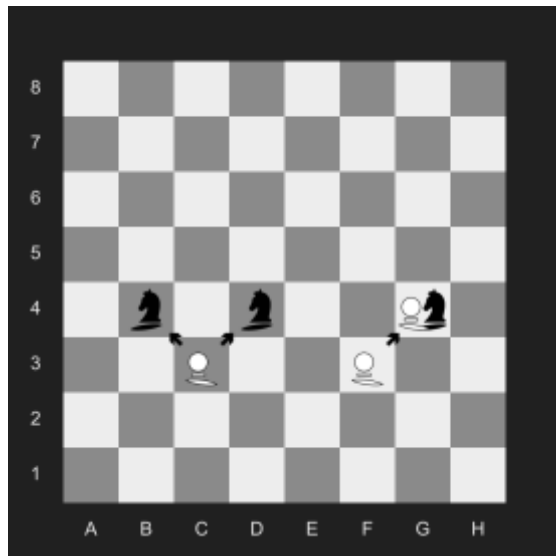
## De vereniging (pion)

Een pion kan zich met een stuk van de andere speler verenigen wanneer een schaakstuk van de andere speler op een aangrenzend veld schuin voor de pion staat. Een pion kan zich niet met een stuk dat recht voor hem staat verenigen.

Voorbeeld:

**De witte pion op C3:** Wanneer er een stuk van zwart op één van de twee velden schuin voor de witte pion staat, dan kan de witte pion zich met één van die zwarte stukken verenigen.

**De witte pion op F3:** Wit kiest ervoor om de witte pion met het zwarte paard op G4 te verenigen. De witte pion op F3 wordt een eenheid met het zwarte paard op G4 en ze komen samen op veld G4 te staan.



## De beweging van een eenheid (pion)

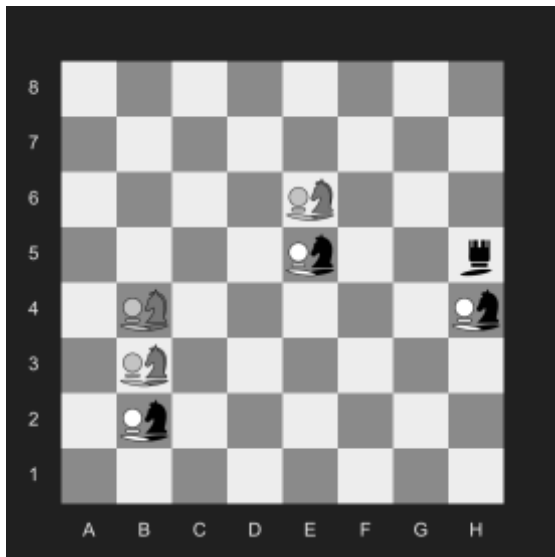
Wanneer een pion verenigd is, kan je wel verder spelen met de pion. Je neemt het stuk van de andere speler dan mee. De andere speler mag op zijn of haar beurt weer de pion meenemen, maar men mag deze eenheid alleen verplaatsen op de wijze waarop het eigen stuk beweegt.

Voorbeeld:

**De witte pion (met het zwarte paard) op B2:** De witte pion kan samen met het zwarte paard 1 of 2 velden vooruit worden gespeeld, omdat hij op rij 2 staat. Zwarte pionnen mogen vanaf rij 7, 1 of 2 velden vooruit.

**De witte pion (met het zwarte paard) op E5:** De witte pion kan samen met het zwarte paard 1 veld vooruit.

**De witte pion (met het zwarte paard) op H4:** De witte pion kan niet samen met het zwarte paard vooruit.



## Het vrijspelen (pion)

Ieder eigen stuk kan door een ander eigen stuk vrij worden gespeeld uit de eenheid. Wanneer dit gebeurt, zal het vrijgespeelde stuk naar een veld moeten kunnen gaan dat bij de beweging van het vrijgespeelde stuk hoort. Het stuk dat een stuk vrijspeelt, komt in de eenheid te staan. Dit vrijspelen geschiedt in één beurt.

Voorbeeld:

**De witte pion op A5** kan de witte pion op B6 vrijspelen door de eenheid over te nemen. De witte pion die uit de eenheid komt mag een zet vooruit doen.

**De witte pion op B2** kan de eenheid van de witte pion op veld C3 niet overnemen. Er is geen vrij veld voor de witte pion om naar toe te gaan, want er staat een zwarte pion.

**De witte loper op D1** mag een de eenheid op F3 overnemen. De witte pion kan in dit geval een zet naar voren. De situatie die hier uit volgt, wordt weergegeven op de velden H3 en H4.



## De schakeling (pion)

Een stuk dat in een eenheid staat, kan worden vrijgespeeld en kan vervolgens een volgende eenheid vormen. Dit kan een eenheid zijn met een vrij stuk van de andere speler, maar er kan ook een nieuwe overname volgen. Een schakeling kan doorgaan totdat:

1. Een eigen stuk vanuit een eenheid naar een open veld wordt gespeeld.
2. Een stuk zich verenigt met een vrijstaand stuk van de andere speler.

Voorbeeld:

**De witte pion op B3:** Je kunt niet zomaar een pion uit een eenheid halen om een andere eenheid te maken.

**De witte pion op F2** kan de eenheid van de witte pion met het zwarte paard op G3 overnemen. De witte pion kan vanuit de eenheid met het zwarte paard op zijn beurt weer een eenheid met een zwarte loper maken. De lengte van een schakeling is onbeperkt.



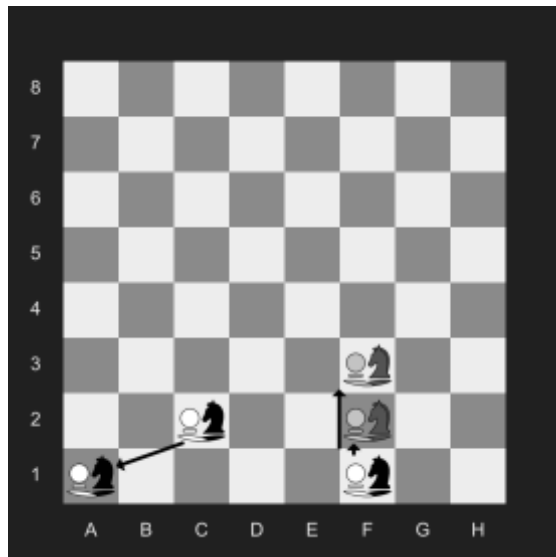
## Aantekening (pion)

Bij Paco Šako ontstaat er een mogelijkheid die bij traditioneel schaken niet mogelijk is. Omdat stukken van wit en zwart een eenheid kunnen vormen en verplaatst kunnen worden, is het dus mogelijk dat een stuk van de andere speler jouw pion meeneemt. Zo kan het dus voorkomen dat jouw pion wordt meegenomen naar de voor jou eerste rij of terug wordt geplaatst naar de rij waarop jouw pion begon. Voor wit is dit rij 1 of 2 en voor zwart is dit rij 7 of 8. In zo'n geval mag je er opnieuw voor kiezen de pion 1 of 2 velden vooruit te spelen. Dit mag zowel vanaf rij 1 en 2 voor wit als vanaf rij 7 en 8 voor zwart.

Voorbeeld:

Links in het voorbeeld zie je hoe een zwart paard de witte pion meeneemt naar rij 1.

Rechts in het voorbeeld wordt aangegeven, dat wit ervoor kan kiezen de eenheid 1 of 2 velden naar voren te plaatsen.

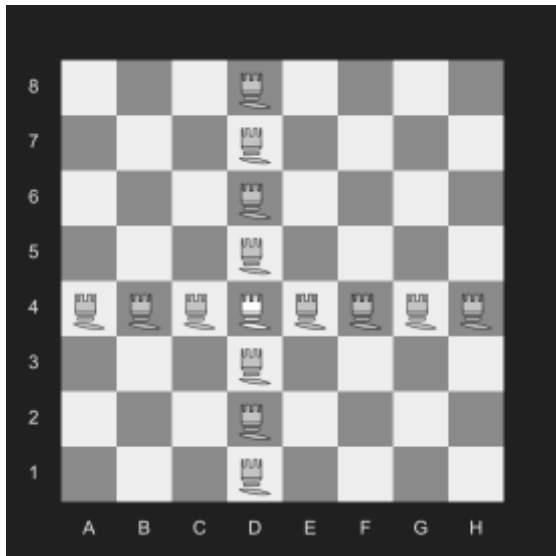


## De beweging van de toren

De toren kan zich alleen horizontaal of verticaal bewegen. Dus rechtdoor over de rijen en lijnen. Een toren mag niet over een ander stuk heen springen en stopt dus wanneer er een stuk voor hem staat.

Voorbeeld:

**De toren op D4** mag de gehele verticale en horizontale lijn bestrijken vanaf het veld waar de toren op staat.



## De vereniging (toren)

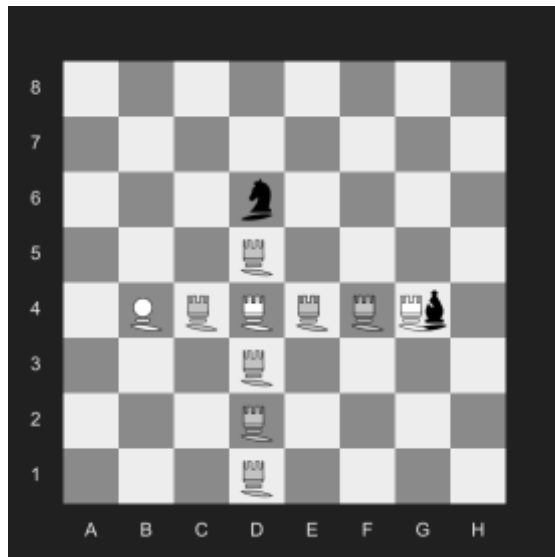
Ook een toren kan zich verenigen met een stuk van de andere speler wanneer dit stuk op de bewegingslijn van de toren staat.

Voorbeeld:

**De witte toren op D4:** Wanneer de witte toren een eigen stuk tegenkomt kan de witte toren niet verder. In het voorbeeld staat er een witte pion op B4. De witte toren kan tot en met C4 en kan zich niet verenigen met stukken die eventueel achter de pion staan.

Wanneer een toren een stuk van de andere speler tegenkomt, kan hij niet verder, maar de toren kan er wel voor kiezen zich te verenigen met dit stuk. De witte toren kan niet voorbij het zwarte paard op D6, hij kan wel een eenheid worden met het zwarte paard.

Op veld G4 zie je een voorbeeld van hoe een toren zich heeft verenigd met een zwarte loper.



## De beweging van een eenheid (toren)

De toren mag zich blijven bewegen wanneer hij in een eenheid staat.

Voorbeeld:

De witte toren op D4 kan samen met de zwarte looper verzet worden. De witte toren kan niet voorbij het witte paard op D7 en ook niet voorbij de zwarte dame op G4.

De witte toren kan ook niet zomaar weg uit de eenheid met de zwarte looper. Hij kan wel samen met de looper op de aangegeven velden worden geplaatst.





## Het vrijspelen (toren)

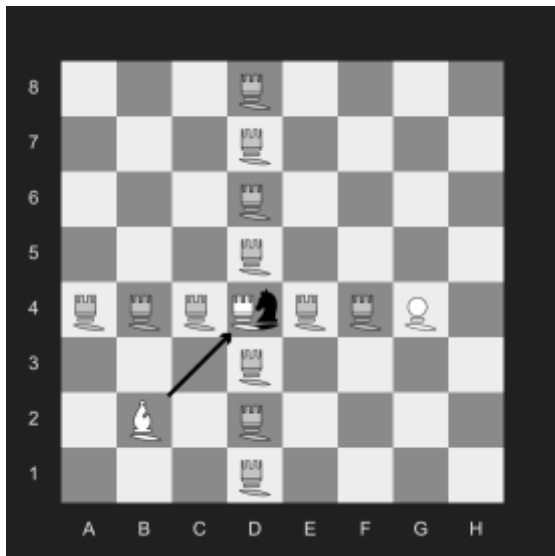
Ook de toren kan worden vrijgespeeld.

Het is niet mogelijk om een toren zomaar uit een eenheid te halen. Een toren kan alleen uit een eenheid wanneer het wordt vrijgespeeld door een eigen stuk.

Voorbeeld:

In het voorbeeld wordt de witte toren, die in een eenheid met een zwart paard staat, vrijgespeeld door de witte loper van B2. De witte loper neemt de eenheid over en komt samen met het zwarte paard op veld D4 te staan. De witte toren wordt vrijgespeeld en mag alleen naar één van de aangegeven velden.

De witte toren kan niet voorbij zijn eigen witte pion op G4.



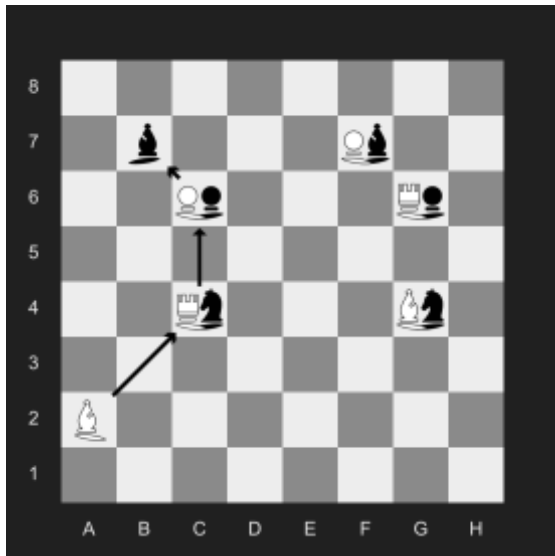
## De schakeling (toren)

In het voorbeeld van de toren laten we een langere schakeling zien. Hier wordt niet alleen de witte toren gebruikt, maar ook de witte pion. Een schakeling kan doorgaan totdat je het stuk dat uit een schakeling komt naar een vrij veld speelt of verenigt met een vrijstaand stuk van de andere speler. In het voorbeeld is de laatste stap van de schakeling dat er een eenheid wordt gevormd met de zwarte looper.

Voorbeeld:

De witte looper op A2 speelt de witte toren op C4 vrij. De witte toren komt vrij en mag naar een vrij veld of kan op zijn beurt een eenheid vormen met de zwarte pion op veld C6. Dat doet hij en de witte pion op veld C6 komt vrij. Deze witte pion kan vervolgens naar het open veld of zich verenigen met de zwarte looper op B7. Wit kiest ervoor om de witte pion te verenigen met de zwarte looper.

Rechts op het bord wordt de nieuwe spelsituatie weergegeven. Er is een schakeling gemaakt die eindigt met een eenheid van de witte pion en de zwarte looper.

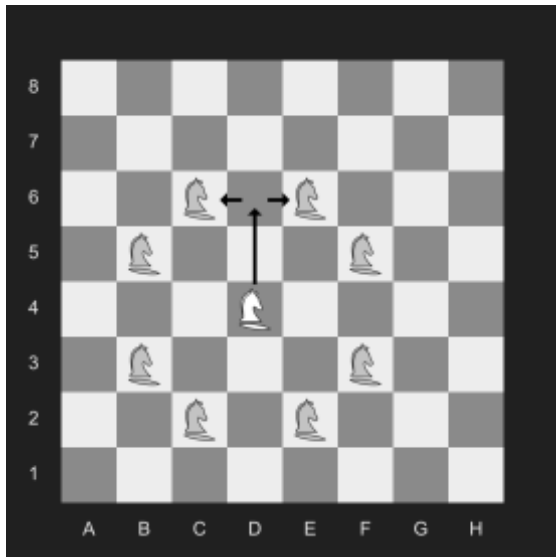




## De beweging van het paard

Het paard is het enige stuk dat over andere stukken heen kan springen. Het paard mag 2 velden recht vooruit of achteruit of naar links of naar rechts en vervolgens 1 veld naar keuze haaks opzij. Er is een voorbeeld van de beweging met pijltjes aangegeven.

De velden waar het paard overheen springt worden niet beïnvloed.



## De vereniging (paard)

Ook het paard kan een eenheid creëren.

Voorbeeld:

Het witte paard op D4 kan zich verenigen met de zwarte looper op E2.  
Het witte paard kan over de witte pionnen heen springen en een eenheid vormen met de zwarte looper.

Op veld E6 zie je hoe het paard een eenheid heeft gevormd met de zwarte toren.

Het witte paard kan niet naar veld B3 of C2 omdat zijn eigen pionnen daar staan.



## De beweging van een eenheid (paard)

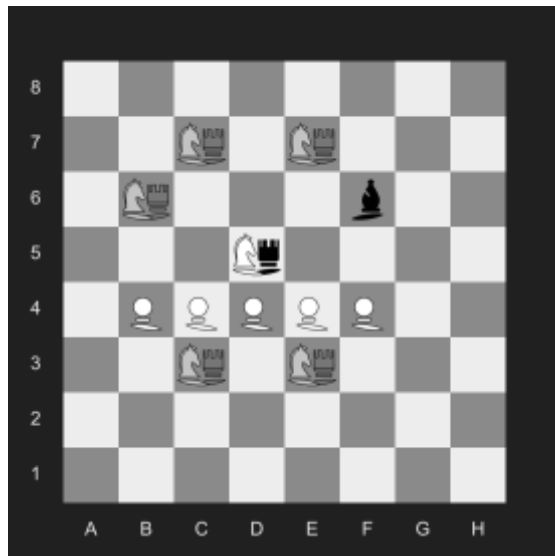
Wanneer een paard een eenheid vormt, kan hij het stuk van de andere speler meenemen en over andere stukken heen springen.

Voorbeeld:

Het witte paard, dat op D5 een eenheid vormt met de zwarte toren, mag naar een open veld worden geplaatst.

Het witte paard kan samen met de zwarte toren over de rij witte pionnen springen.

Het witte paard en de zwarte toren kunnen niet op velden worden geplaatst waar een eigen stuk staat of een stuk van de andere speler. Dus niet op B4 en F4, omdat daar witte pionnen staan en niet op F6, omdat daar een zwarte loper staat.



## Het vrijspelen (paard)

Ook het paard kan worden vrijgespeeld.

Voorbeeld:

De witte dame op B6 kan het witte paard op B2 vrijspelen. Het witte paard kan dan naar één van de aangegeven velden.

Op veld G2 en H4 zie je de situatie die volgt wanneer de witte dame de eenheid heeft overgenomen en het witte paard is vrijgespeeld en naar H4 is gezet.



## De schakeling (paard)

Ook met het paard kunnen schakelingen worden gemaakt.

Voorbeeld:

In het voorbeeld is een schakeling te zien waarbij twee witte paarden betrokken zijn. De witte pion op B3 speelt het witte paard op C4 vrij. Dit witte paard speelt het witte paard op B6 vrij, dat vervolgens naar A8 gaat. Zo geeft het witte paard de zwarte koning "Šako".

Rechts op het bord zie je de nieuwe situatie die ontstaat na deze schakeling. De zwarte koning wordt "Šako" gegeven!  
Meer informatie over "Šako" op pagina 48.

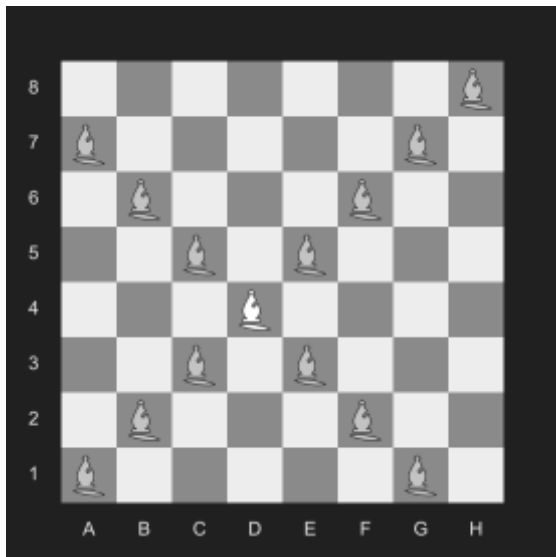






## De beweging van de loper

De loper mag alleen diagonaal over het bord en kan niet over andere stukken heen springen. Staat er een eigen stuk op de lijn van de loper dan stopt de loper voor dit stuk. Staat er een stuk van de andere speler dan kan de loper zich daarmee verenigen.



## De vereniging (loper)

Ook de loper kan een eenheid vormen.

Voorbeeld:

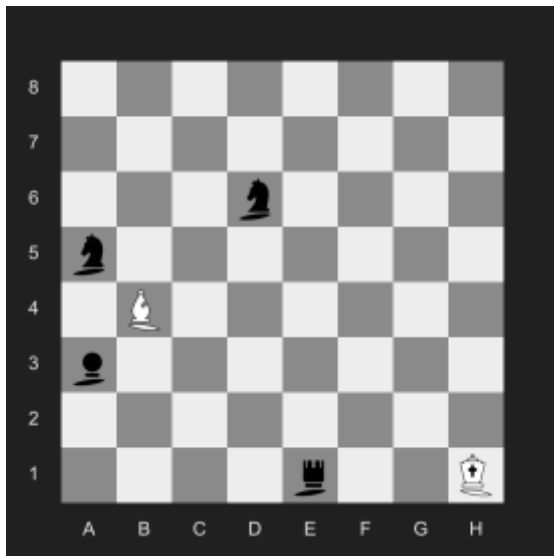
De witte loper op B4 kan zich verenigen met één van de zwarte stukken.

De witte loper kan ervoor kiezen om een eenheid te vormen met de zwarte pion om zo te voorkomen dat de zwarte pion gaat promoveren. De witte loper kan de zwarte pion dan in een volgende beurt meenemen naar een veld verderop.

Meer informatie over promoveren op pagina 59.

De witte koning op H1 wordt “Ŝako” gegeven door de zwarte toren op E1. De witte loper kan het “Ŝako” opheffen door een eenheid te maken met de zwarte toren. Wanneer de zwarte toren een eenheid vormt met de witte loper en niet uit die eenheid vrijgespeeld kan worden, is er geen mogelijkheid meer voor de zwarte toren om zich te verenigen met de witte koning en wordt het “Ŝako” opgeheven.

Voor meer informatie over “Ŝako” en “Paco Ŝako”: zie pagina 48.

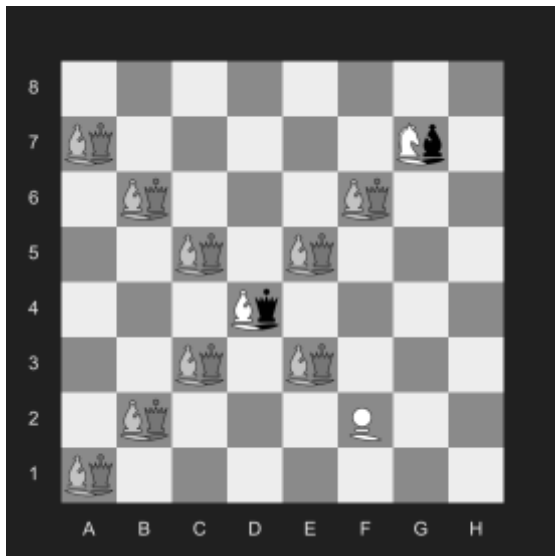


## De beweging van een eenheid (loper)

Een loper kan het stuk waarmee hij een eenheid vormt meenemen.

Voorbeeld:

De witte loper, die een eenheid vormt met de zwarte dame, kan de zwarte dame meenemen naar één van de aangegeven velden. Hij kan niet voorbij de eenheid van het witte paard en de zwarte loper op veld G7 en niet voorbij zijn eigen pion op veld F2.



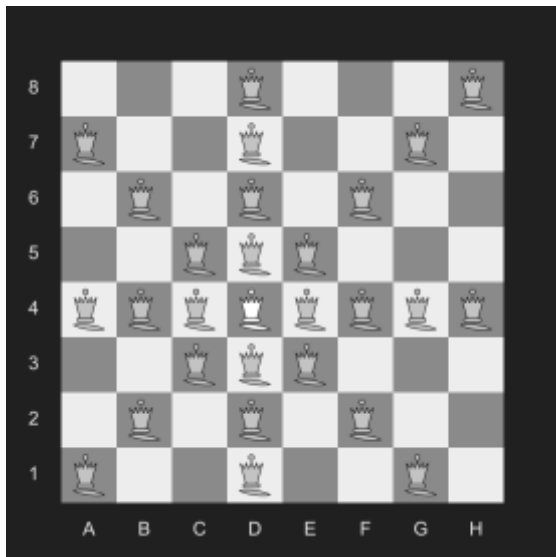






## De beweging van de dame

De dame is het meest veelzijdige stuk. De dame kan niet over andere stukken heen springen, maar mag zowel horizontaal als verticaal als diagonaal. Dus eigenlijk de bewegingen van een looper en toren in één. Ook de dame stopt wanneer er een eigen stuk op de lijn van haar beweging staat. Wanneer er een vrij stuk van de andere speler staat, kan de dame zich hiermee verenigen.





## De vereniging (dame)

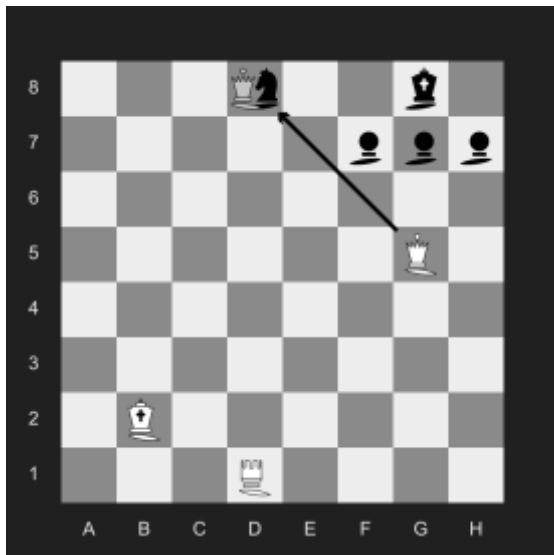
Ook de dame kan zich verenigen met stukken van de andere speler.

Voorbeeld:

De witte dame van G5 wordt een eenheid met het zwarte paard op D8.

In dit geval betekent dit dat de zwarte koning "Ŝako" wordt gegeven. Er ontstaat een directe schakeling van de witte toren op D1 via de witte dame in de eenheid op D8 naar de zwarte koning op G8.

Voor meer informatie over "Ŝako" en "Paco Ŝako": zie pagina 48.

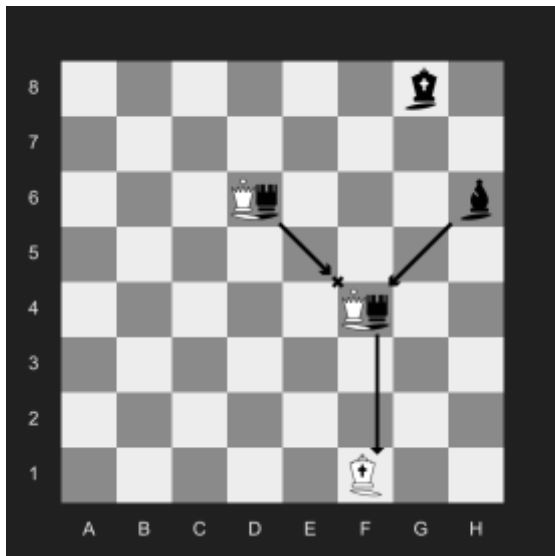


## De beweging van een eenheid (dame)

Zoals eerder is aangegeven kan de dame alle kanten op. Diagonaal, horizontaal en verticaal. Dat mag ze ook wanneer ze een eenheid vormt.

Voorbeeld:

In het voorbeeld is een veld aangegeven waar de witte dame niet naar toe zou moeten. Wit geeft zichzelf hiermee "Paco Šako". Zwart kan immers in de volgende beurt, door middel van de zwarte looper, de zwarte toren vrijspelen en deze met de witte koning verenigen.



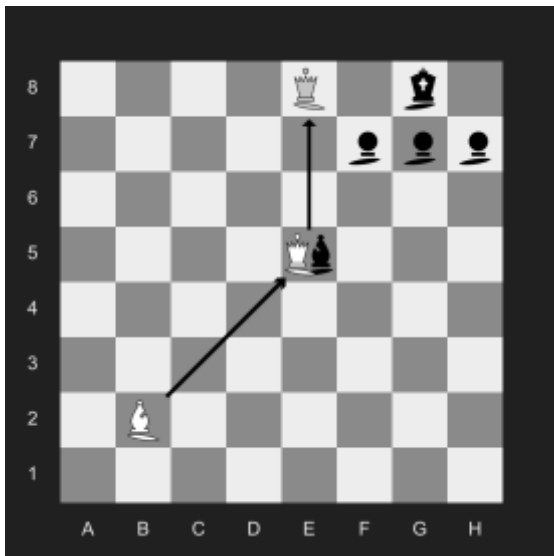
## Het vrijspelen (dame)

Ook de witte dame kan worden vrijgespeeld.

Voorbeeld:

In het voorbeeld wordt de witte dame op E5 vrijgespeeld door de witte looper van B2. In dit geval gaat de witte dame naar E8 en geeft ze de zwarte koning "Paco Šako".

Wit kan nu al "Paco Šako" zeggen, omdat de zwarte koning niet meer onder de aankomende vereniging in de volgende beurt uit kan.



## De schakeling (dame)

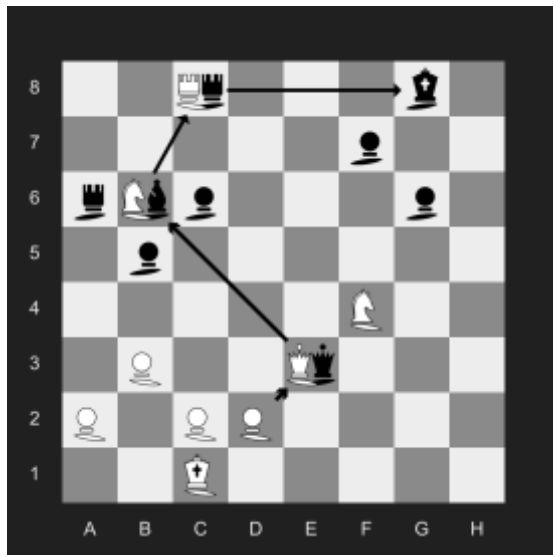
Ook de dame kan deel zijn van een schakeling.

Voorbeeld:

In het voorbeeld is een schakeling getoond waarbij de witte dame betrokken is en het eindresultaat een vereniging met de zwarte koning is. “Paco Šako” zwart.

De witte pion speelt de witte dame vrij en neemt de eenheid met de zwarte dame over. De witte dame speelt vervolgens het witte paard vrij en neemt de eenheid met de zwarte loper over. Het witte paard dat vrijkomt, speelt de witte toren vrij en de witte toren verenigt zich met de zwarte koning.

Voor meer informatie over “Šako” en “Paco Šako”: zie pagina 48.

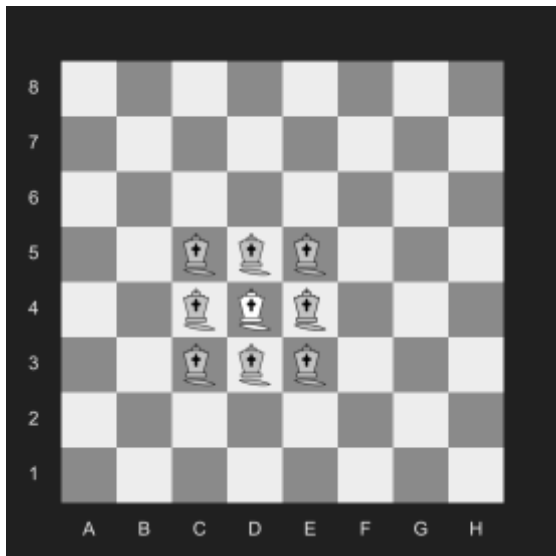




## De beweging van de koning

De koning kan 1 veld verplaatsen. Hij kan iedere kant op naar een aangrenzend veld. Zowel horizontaal, verticaal als diagonaal.

In het Paco Šako spel is het de bedoeling om een eigen stuk met de koning van de andere speler te verenigen.



## **De omhelzing, de beweging met omhelzing, het vrijspelen en de schakeling** (koning)

Voor de koning gelden andere regels. Hij verenigt zichzelf niet en doet dus ook niet mee aan de beweging van een eenheid, het vrijspelen of de schakeling.

In de volgende hoofdstukken kan je lezen wat het “Ŝako” en het “Paco Ŝako” zetten van de koning betekent.

## Ŝako en Paco Ŝako

De koning “Ŝako” geven is gelijk aan het “schaak” zetten bij het traditionele schaakspel.

Wanneer je de mogelijkheid creëert om in de volgende beurt een eigen stuk te verenigen met de koning van de andere speler, dan geef je de koning van de andere speler “Ŝako”. Dit hoeft *niet* gezegd te worden!

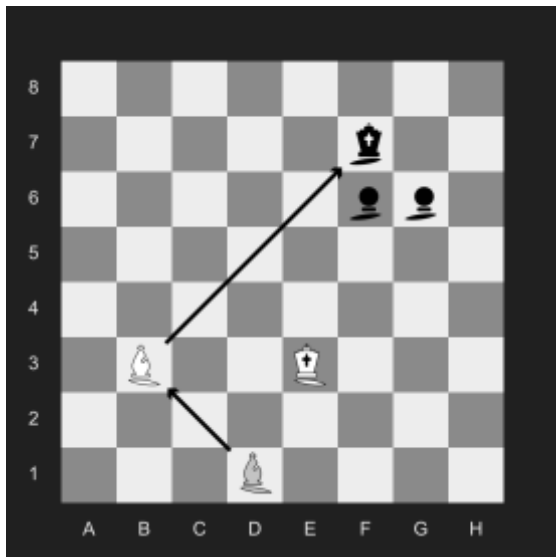
De koning “Paco Ŝako” geven is gelijk aan het “schaakmat” zetten bij het traditionele schaakspel.

Wanneer jouw koning of de koning van de andere speler niet meer onder de vereniging uit kan, dan is die speler “Paco Ŝako” gegeven. In de volgende beurt zal de koning van de speler verenigd worden en is de partij afgelopen. De speler die de eenheid maakt, krijgt de punten van de partij.



## Ŝako met een directe lijn

“Ŝako” kan geschieden door een directe lijn naar de koning. In het voorbeeld zie je dat na het verzetten van de witte looper van D1 naar B3 er een directe lijn naar de zwarte koning ontstaat.

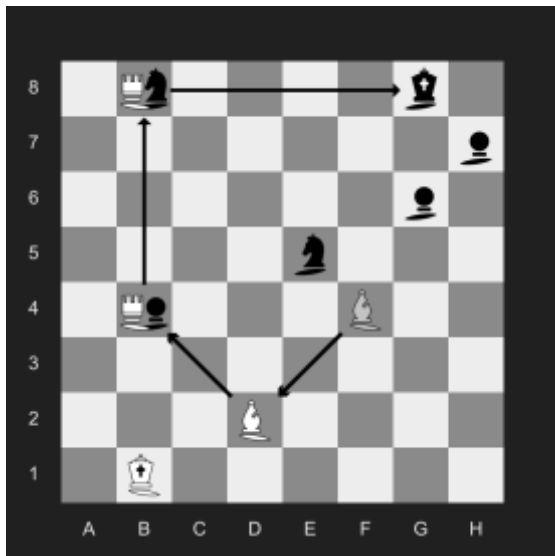


## Ŝako door middel van een schakeling

Ook kan er via een schakeling een mogelijkheid ontstaan om je in de volgende beurt met de koning van de andere speler te verenigen. Ook dit is “Ŝako”.

Voorbeeld:

De witte loper op F4 wordt naar D2 gespeeld. Hiermee ontstaat er een schakeling waarmee de witte toren op B8 zich in de volgende beurt kan verenigen met de zwarte koning. De zwarte koning wordt dus “Ŝako” gegeven door middel van een schakeling.



## Koning uit **Ŝako** plaatsen (voorbeeld 1)

Hier een aantal handige tips om het **Ŝako** op te heffen.

Voorbeeld:

De witte toren gaat van D3 naar D8 en geeft de zwarte koning "**Ŝako**".  
De zwarte koning kan echter naar G7 en heft zo het "**Ŝako**" op.



## Ŝako opheffen door te blokkeren (voorbeeld 2)

Voorbeeld:

Hiernaast een voorbeeld van het opheffen van “Ŝako” door middel van het gebruiken van een eigen stuk. Het zwarte paard wordt van G6 naar F8 gezet om de directe lijn tussen de witte toren en de zwarte koning te blokkeren.



## Ŝako opheffen door een eenheid (voorbeeld 3)

Voorbeeld:

In dit voorbeeld wordt de witte toren van D3 naar D8 gespeeld en zie je hoe het zwarte paard van E6 zich met de witte toren verenigt. De witte toren is niet meer vrij om zich met de zwarte koning te verenigen. In een volgende beurt kan het zwarte paard zelfs de witte toren meenemen naar een ander veld.



## Ŝako door een schakeling (voorbeeld 4)

Voorbeeld:

Nadat wit de witte toren van D3 naar D8 heeft gespeeld, zie je hoe het zwarte paard op E6 via een schakeling vrij wordt gespeeld om zich te verenigen met de witte toren. De zwarte pion van F7 speelt het zwarte paard op E6 vrij, die zich op zijn beurt met de witte toren op D8 verenigt.



## **Paco Šako geven**

Het einddoel van het spel is om een eigen stuk met de koning van de andere speler te verenigen om daarmee de andere speler “Paco Šako” te geven. Dit gebeurt op het moment dat de koning van de andere speler niet meer onder de vereniging uit kan.

In de onderstaande voorbeelden zie je verschillende situaties waarin de koning “Paco Šako” wordt gegeven.

## Paco Šako geven (voorbeeld 1)

Voorbeeld:

In dit eerste voorbeeld speelt wit zijn toren van D3 naar D8. Hiermee ontstaat een directe lijn met de zwarte koning. De zwarte koning kan niet naar een veld worden geplaatst waar hij onder de aankomende vereniging uit kan. Er is ook geen stuk van zwart dat tussen de witte toren en de zwarte koning geplaatst kan worden. In de volgende beurt van wit zal wit de witte toren met de zwarte koning verenigen.





## Paco Šako geven (voorbeeld 2)

Voorbeeld:

In het voorbeeld hiernaast zie je dezelfde situatie, maar nu staat de pion van zwart niet op G7, maar op G6. Er lijkt een veld te zijn waar de zwarte koning naar toe kan om onder de vereniging met de witte toren uit te kunnen, maar de witte loper van B2 bestrijkt veld G7.

Wanneer de zwarte koning verplaatst wordt naar G7, dan zal de witte loper zich verenigen met de zwarte koning.



## Paco Šako geven (voorbeeld 3)

Voorbeeld:

In het volgende voorbeeld zie je een "Paco Šako" door middel van een schakeling. De witte pion van C2 speelt de witte toren van D3 vrij en de witte toren wordt op D8 geplaatst. "Paco Šako" zwart.



## Het promoveren van een pion

Het promoveren van een pion houdt in dat wanneer je met jouw pion de overkant bereikt, je jouw pion mag veranderen in een ander stuk. Je mag zelf kiezen welk stuk, maar gebruikelijk is dat men een dame kiest, omdat de dame de meeste mogelijkheden heeft en een sterk stuk is.

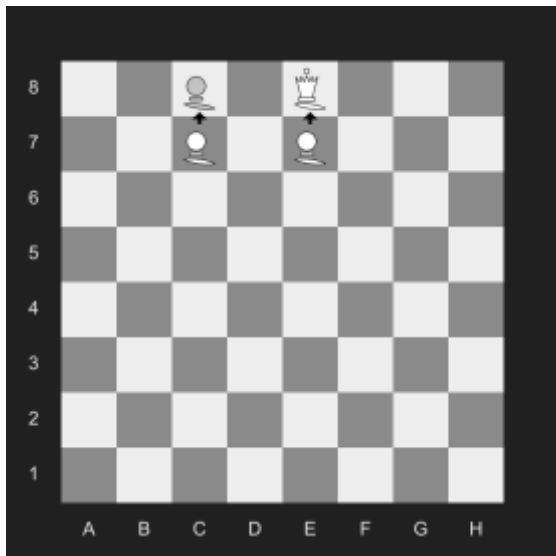
Er kunnen echter spelsituaties zijn waarin het handiger is om bijvoorbeeld voor een paard te kiezen om daarmee direct een veld te bestrijken dat tactisch handig is.

Je kunt ook promoveren wanneer je in een eenheid staat. Het promoveren kan zelfs gebeuren wanneer de andere speler jouw pion, al dan niet per ongeluk, meeneemt naar de overkant.

Hierna volgen verschillende voorbeelden van het promoveren van een pion.

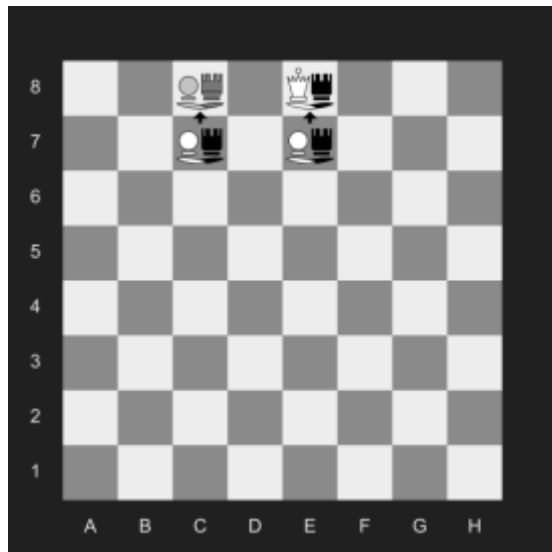
## Promoveren van een pion (voorbeeld 1)

Hiernaast zie je hoe een pion promoveert. De witte pion haalt de overkant en wit kiest ervoor de pion in te ruilen voor een koningin.



## Promoveren van een pion (voorbeeld 2)

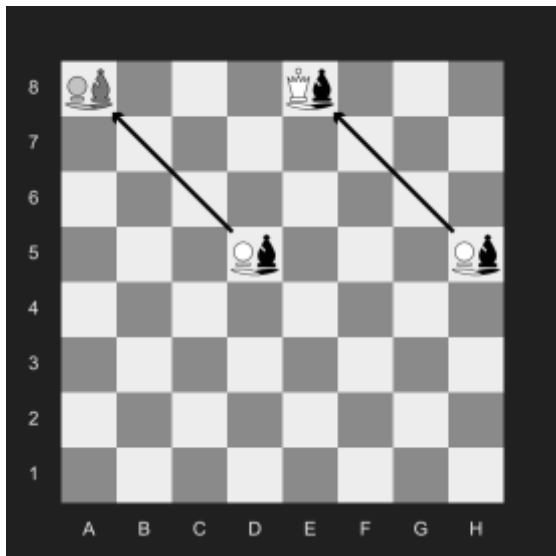
Het promoveren kan ook terwijl de pion in een eenheid is.



## Promoveren van een pion (voorbeeld 3)

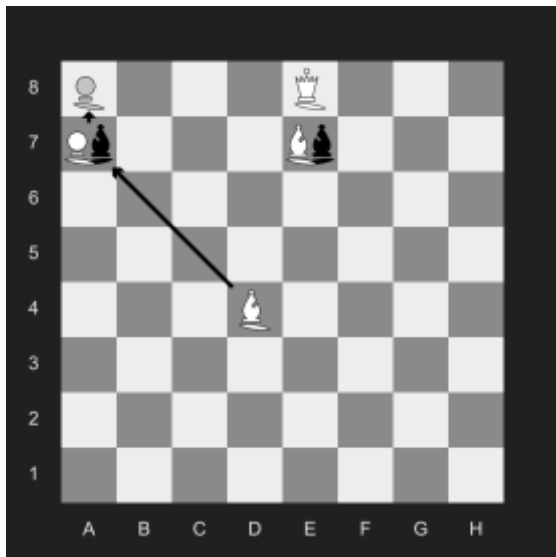
De witte pion kan ook promoveren door een zet van zwart. Dit gebeurt wanneer zwart een stuk dat in een eenheid staat met een witte pion naar rij 8 speelt.

Dit is niet handig, maar wellicht is er een situatie waarin dit noodzakelijk is. Of er is een situatie waarin een dergelijke zet tactisch wel sterk is voor het vervolg.



## Promoveren van een pion (voorbeeld 4)

Het promoveren van een pion kan ook volgen uit een schakeling. Links op het bord zie je hoe de witte looper de pion vrijspeelt en de pion de overkant haalt. Rechts op het bord zie je de situatie die hieruit volgt.



## Rokeren met de koning en de toren

Met de koning en de toren kan je rokeren. Rokeren kan een tactische overweging zijn om je koning in een andere positie te brengen of om de toren strategisch beter te plaatsen. Rokeren kan alleen geschieden wanneer de koning en de toren nog niet van hun beginplek zijn verplaatst. Ook kan er niet gerokeerd worden wanneer er een stuk van de andere speler een veld bestrijkt waarover de rokade plaats moet vinden of wanneer de koning “Ŝako” staat.

Bij een rokade worden de koning en de toren voorbij elkaar geplaatst.  
De rokade kan zowel naar links als naar rechts uitgevoerd worden.

Er kan maar 1 maal gerokeerd worden per partij.



Op de volgende twee pagina's de volgende voorbeelden:

**In voorbeeld 1** zie je de beweging die de koning en de toren uitvoeren om te rokeren. De koning gaat dus 2 velden naar links of naar rechts en de toren gaat hem voorbij en komt op het veld naast en aan de andere kant van de koning te staan.

**In voorbeeld 2** zie je wat de positie van de koning en de toren zijn na een rokade. In dit voorbeeld is zowel de rokade naar links als de rokade naar rechts aangegeven. Uiteraard is er maar 1 mogelijk per partij.

**In voorbeeld 3** zie je hoe het *niet* mogelijk is om te rokeren, omdat het zwarte paard een veld bestrijkt waarover de witte koning moet gaan om de rokade te maken. Ook mag er niet naar rechts gerokeerd worden, omdat de zwarte loper vanuit een schakeling het veld F1 bestrijkt.

**In voorbeeld 4** mag er *niet* gerokeerd worden, omdat de koning "Šako" staat.

1.



2.



3.



4.





## En passant verenigen

“En passant verenigen” is iets wat alleen pionnen kunnen! “En passant vereniging” (in het passeren verenigen) kan wanneer de andere speler een pion 2 velden vooruit zet en naast een pion van jou neerzet. Of wanneer jij een pion 2 velden vooruit zet en daarmee naast de pion van de andere speler komt te staan.

Dit kan dus wanneer wit een pion van rij 2 naar rij 4 speelt of zwart een pion van rij 7 naar rij 5 speelt. Vervolgens mag de speler die na deze zet aan de beurt is zich met de pion die naast zijn pion is geplaatst verenigen en hem één veld mee naar voren nemen.

Het “en passant verenigen” kan alleen direct na het doen van de zet waarin een pion 2 velden vooruit gaat. Er mag geen beurt tussen zitten.

“En passant verenigen” is ook mogelijk bij een pion die in een eenheid staat en 2 velden vooruit wordt gespeeld. Het stuk dat in de eenheid is, komt dan vrij en mag naar een open veld worden gespeeld. Deze zet geschiedt vanaf het veld waar de eenheid wordt overgenomen.

Bij Paco Šako kan er dus ook “en passant verenigd” worden wanneer een witte pion met zwart stuk van rij 1 naar rij 3 wordt gespeeld of een zwarte pion van rij 8 naar rij 6. Het kan namelijk voorkomen dat een pion is meegenomen naar de eerste rij van de speler.

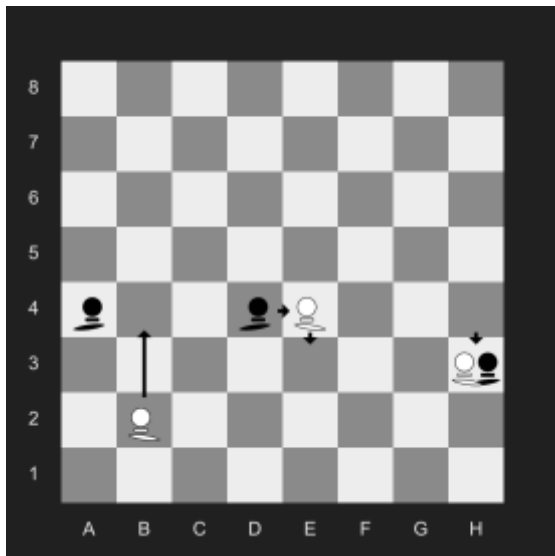
## En passant verenigen (voorbeeld 1)

In het voorbeeld is het “en passant verenigen” in 3 fases uitgebeeld.

Eerst speelt wit de pion van B2 naar B4, 2 velden naar voren.

Vervolgens zie je in het midden van het bord de witte pion naast de zwarte pion staan. De pijlen geven aan dat de zwarte pion zich met de witte pion verenigt en een veld mee naar voren neemt.

Rechts zie je wat de situatie is na het “en passant verenigen” door zwart.



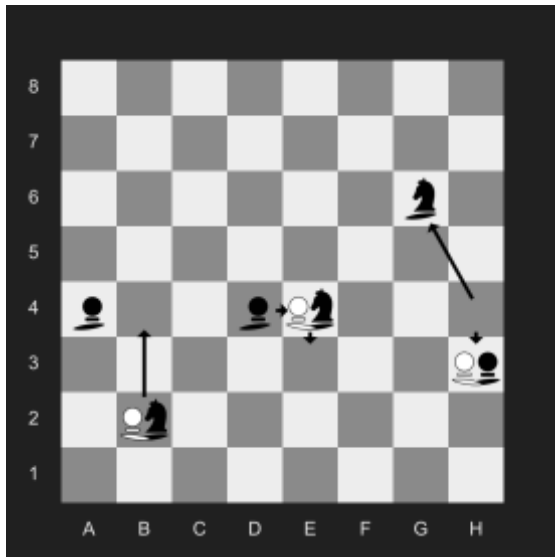
## En passant verenigen (voorbeeld 2)

Ook is het mogelijk een bestaande eenheid over te nemen door het “en passant verenigen”.

Links op het bord worden de witte pion en het zwarte paard twee velden naar voren gespeeld door wit.

In het midden wordt aangegeven wat de daarop volgende beweging wordt van de zwarte en witte pion, wanneer zwart “en passant verenigt”. Zwart verenigt zijn zwarte pion met de witte pion en neemt hem een veld mee naar voren.

Rechts zie je dat de pionnen op rij 3 komen te staan en het paard vrij wordt gespeeld. Het paard wordt verzet vanaf het veld waar de overname van de eenheid plaatsvond. In het voorbeeld rechts op het bord wordt het paard dus verzet vanaf veld H4. Mocht het paard een andere eenheid over kunnen nemen, dan mag dat.





## Toelichting op de spelregels

Aangezien Paco Šako een volledig nieuw strategisch spel brengt, zijn de mogelijkheden nog niet uitgediept. Dit geeft ruimte voor mogelijke aanpassingen gedurende de komende jaren. Wanneer het Paco Šako spel door veel mensen en vele malen gespeeld wordt, kan het zijn dat er een vraag naar aanpassingen op de officiële regels komt. Dit zal op de website worden aangegeven.

Op de website kun je een persoonlijke code invoeren. Deze vind je op de schaakdoos. Je kunt je registreren met de persoonlijke registratiecode en wanneer je je gegevens invoert, word je op de hoogte gehouden van ontwikkelingen.

Mocht je vragen of opmerkingen hebben betreft de spelregels, mail dan naar [customerservice@pacosako.com](mailto:customerservice@pacosako.com)



## Spelregels voor kinderen

Het Paco Šako schaakspel is zeer leuk en plezierig voor kinderen. Waarschijnlijk is het een strategisch grote uitdaging wanneer gespeeld wordt volgens de officiële regels. Zodoende zijn er mogelijkheden om varianten te bedenken die het spel makkelijker maken, zoals het weglaten van de schakeling.

Ook is het leuk om kinderen de regels uit te leggen met de woorden *omhelzen* of *dansen* in plaats van *verenigen*.

Om op de hoogte te blijven van de spelvarianten voor jong en oud kan je je aanmelden op de Paco Šako website. Je kunt je hier aanmelden met de unieke registratiecode van jouw spel dat op de onderkant van de doos staat.

## Ontstaan Paco Šako

Paco Šako is bedacht door Nederlands creatief denker Felix Christiaan Albers. Het ontstond vanuit de wens zijn zoon het schaakspel te leren, zoals Felix het van zijn vader geleerd had. Deze wens bracht echter de vraag met zich mee of het mogelijk was dit grootse denkspel te voorzien van een waardevolle gedachte passend bij het idee dat twee mensen die tegenover elkaar zitten vooruit proberen te denken. Een gedachte die in één lijn ligt met Felix zijn werk aan het filosofische kunstconcept “The moment of life” waar hij in 2016 aan begon. Tijdens de creatie van de samenkomst van de twee tegenover elkaar staande zijdes ontstond de gedachte om met de mogelijkheid van éénwording van de zwarte en witte stukken een nieuwe spelwijze te creëren met de wens het vredelievende schaakspel kracht bij te zetten. Zo ontstond er een dubbele ontwikkeling, waarin het schaakspel niet alleen werd voorzien van een moraal, maar ook van een nieuwe dynamische speelwijze.

*[www.themomentoflife.com](http://www.themomentoflife.com)*



Meer informatie over spelsituaties, FAQ en nieuwe ontwikkelingen vindt u op;

**[www.pacosako.com](http://www.pacosako.com)**

Tekst en afbeeldingen: Felix Christiaan Albers

Spelregelboek gesponsord door:

**[www.schaakstukkenmuseum.nl](http://www.schaakstukkenmuseum.nl)**