

4: De pion

Loop van de pion

De pion

Je kent de loop van alle stukken behalve die van de pion.
In deze les komt hij aan bod.

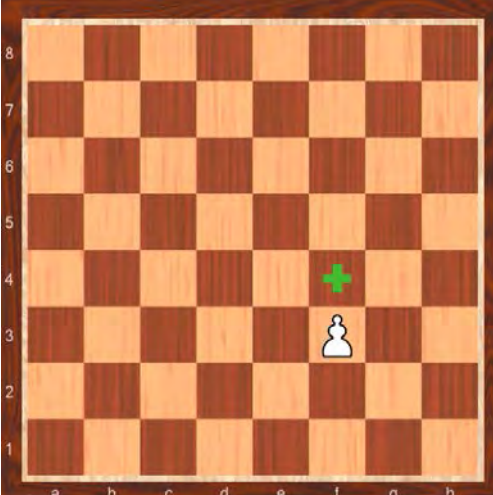
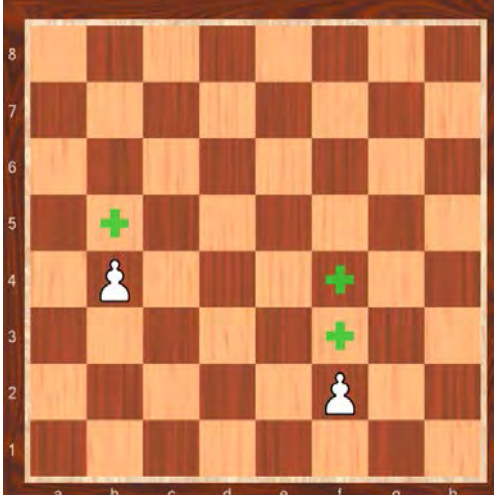
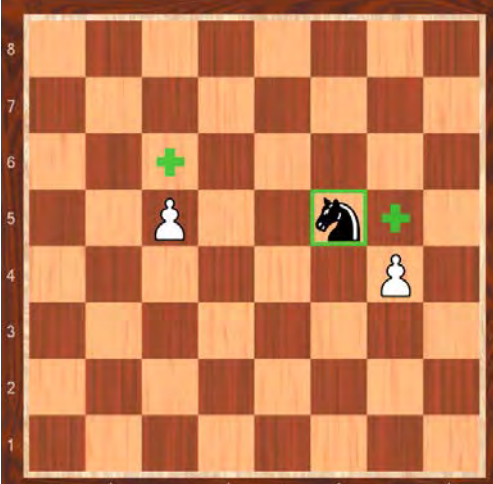
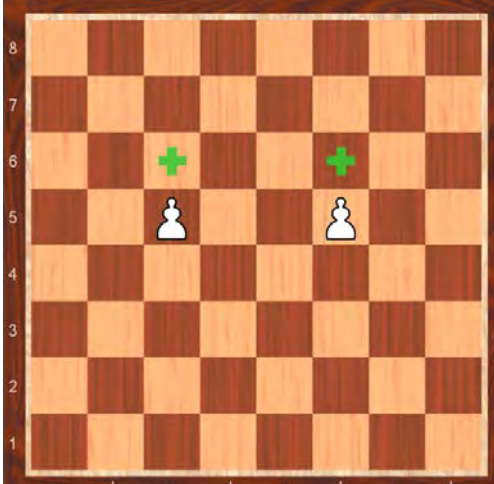
De pion is een bijzonder schaakstuk. Er zijn er acht van en de regels rond de pion zijn helemaal anders dan die van de andere stukken.

De enkele stap

De loop van de pion is heel bescheiden. Hij mag per zet maar één stapje **vooruit**.

Dat is alles. Een pion mag dus **niet** achteruit.

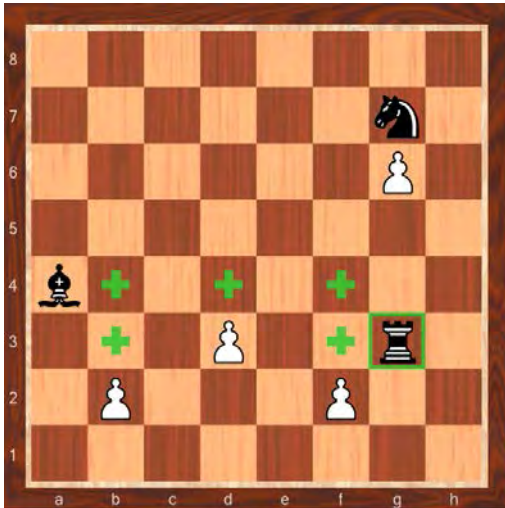
Een witte pion loopt van beneden naar boven (als het bord met de eerste rij beneden ligt).

<p>De enkele stap</p> <p>De pionzet: één stapje vooruit. Gelukkig kan de pion in andere situaties meer.</p>	<p>De enkele en dubbele stap</p> <p>Wat de b-pion mag, weten we al: één veld vooruit. De pion die nog in de beginstelling staat (zoals hier de f-pion) mag kiezen uit één of twee stappen vooruit.</p>
	
<p>Schuin slaan</p> <p>De pion kan gelukkig meer dan alleen recht naar voren. De pion slaat schuin. De g-pion kan het paard slaan. Dat hoeft niet, slaan is niet verplicht, maar het is wel vaak slim.</p>	<p>De schuine slagzet</p> <p>De pion heeft het paard geslagen. Net als bij slagzetten van andere stukken komt de pion op het veld van het geslagen stuk te staan. Het paard verdwijnt en doet verder niet meer mee. De pion op f5 mag nu alleen weer recht naar voren.</p>
	

Samenvatting voor een witte pion

De verschillende mogelijkheden van de pion staan nog een keer in het diagram.

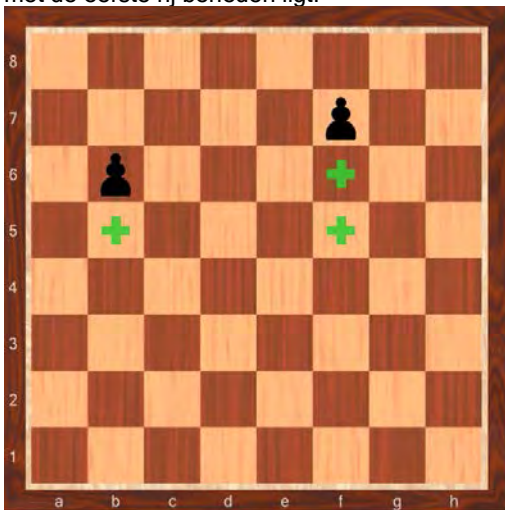
- De b-pion mag kiezen uit één of twee velden vooruit.
- De d-pion mag alleen maar één veld vooruit.
- De f-pion heeft de meeste keus. Hij kan één of twee velden naar voren of de toren slaan.
- De g-pion kan op dit moment niet spelen. Hij kan pas spelen als het zwarte paard weggaat of er een zwart stuk op f7 of h7 komt te staan.



De zwarte pion

De zwarte pionnen hebben natuurlijk dezelfde loop als de witte. Met deze bordligging (wit beneden) lopen de zwarte pionnen van boven naar beneden. De b-pion kan één stap vooruit en de f-pion twee stappen.

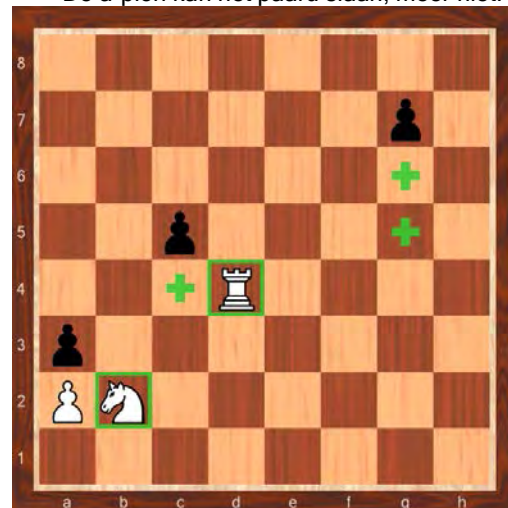
Een zwarte pion loopt van boven naar beneden als het bord met de eerste rij beneden ligt.



De zwarte pion

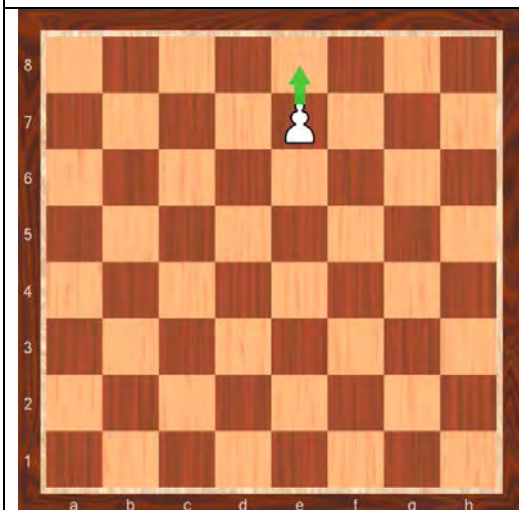
De mogelijkheden van een zwarte pion op de verschillende plaatsen.

- De g-pion staat in de beginstelling en kan dus kiezen.
- De c-pion kan één veld naar voren maar slaan van de toren is ongetwijfeld slimmer.
- De a-pion kan het paard slaan, meer niet.

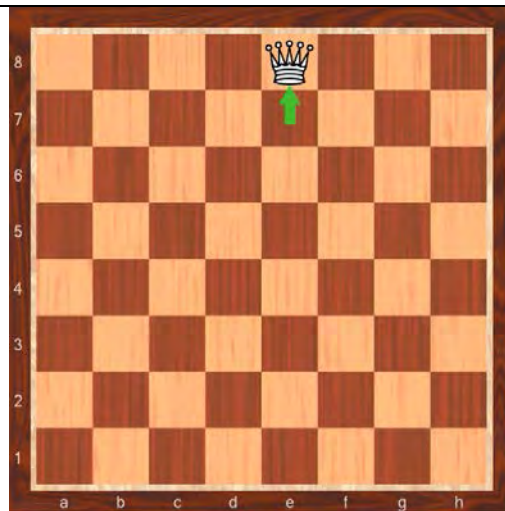


Nooit achteruit

De pion mag niet achteruit. Dat betekent dat een pion die aan de overkant komt niets meer zou kunnen. Er is geen negende rij.
Een pion die op de zevende rij staat en naar de achtste rij gaat, promoveert. Wat dat inhoudt, zie je op het volgende scherm.

**Promotie tot dame**

De pion promoveert tot dame. Dat kunnen we met recht een promotie noemen.
Een pion die aan de overkant komt, promoveert tot dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur. Vijandelijke stukken of de eigen koning mag je niet kiezen. De pion mag ook niet blijven staan.
Andere promoties komen in het volgende scherm.

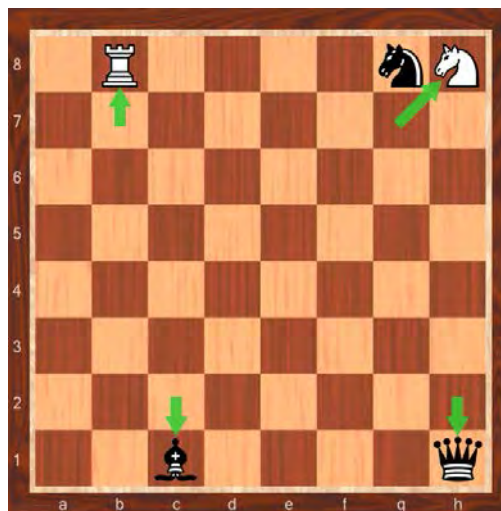
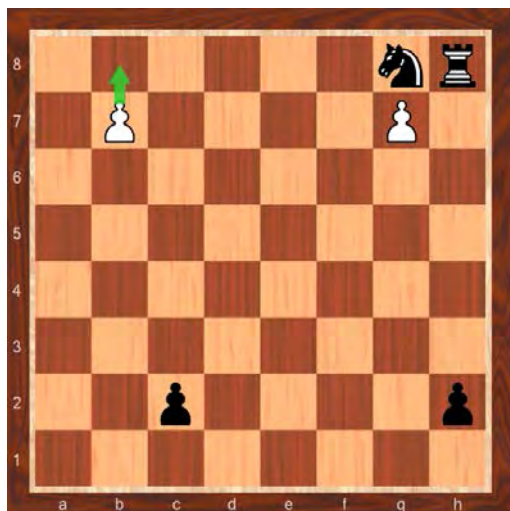
**De keus bij promotie**

Vier maal een promotie.

Je hebt de keus uit vier stukken: dame, toren, loper en paard van de eigen kleur.

De dame kan het meeste en is het meeste waard. Daarom kiezen we bijna altijd voor de dame.

Later zullen we zien dat het soms nuttig is om tot een stuk van mindere waarde te promoveren. Dat noemen we dan een **minorpromotie**.

**Bijzondere zet van de pion**

De laatste spelregel rond de pion bewaren we tot les 14. Deze regel werd pas later ingevoerd en voorlopig heb je hem helemaal niet nodig. Nog een extra uitzondering voor de pion werkt alleen maar verwarrend.

Nu kan het zijn dat de computer voor les 14 deze bijzondere spelregel toepast. Hij speelt dan niet vals. Lees in dat geval les 14 even door.

Samenvatting

De regels van de pion nog even op een rijtje:

- de pion gaat recht, een veld per zet
- de pion heeft in de beginstelling de keus van een enkele of dubbele stap
- de pion slaat schuin
- de pion promoveert als hij de overkant van het bord bereikt
- de pion is het enige schaakstuk dat niet achteruit mag