

SCHACK

INNEHÅLL

Schackbräde och spelpjäser.

SPELREGLER

Placera ut spelpjäserna enligt bilden.



1. Kungen, är en av de viktigaste schackpjäserna, han får bara gå ett steg åt gången men får röra sig i alla riktningar så han kan gå framåt, bakåt, åt vänster, åt höger och diagonalt.

2. Drottningen, är den kraftfullaste schackpjäsen på brädet. Hennes rörelser är en kombination av hur tornet och löparen rör sig, så hon kan röra sig både horisontellt, vertikalt och diagonalt till de rutor som inte är upptagna av dina övriga schackpjäser.

3. Löparen, rör sig diagonalt och enbart inom samma färgfält som han startade på.

4. Tornet, kan röra sig horisontellt och vertikalt så många rutor som önskas men får inte hoppa över några andra schackpjäser.

5. Springare, är den enda schackpjäsen som kan hoppa över andra schackpjäser. Springarens rörelse är "L-formad". Efter att ha rört sig två rutor framåt eller bakåt, åt vänster eller åt höger så måste han ta ett steg åt sidan och landar då på en ruta som är av annan färg än den han startade på.

6. Bonden, kan bara röra sig rakt framåt med ett steg åt gången. Vid det första draget får han ta två steg om han vill. Sina fiender kan han bara fånga genom en diagonal rörelse. När han oskadd över till andra sidan belönas han med uppgradering till en redan utslagen pjäs även om det skulle vara drottningen.

Att attackera motspelarens schackpjäser, för att slå ut dem och ersätta dem med dina egna, är inte alltid nödvändigt i ett schackspel. Det stora målet är att fånga motspelarens kung. När motspelarens pjäs attackerar eller försöker fånga din kung kallas det för "Schackmatt" eller "Schack". För att skydda kungen kan spelaren flytta sin kung till en ruta som inte är ockuperad av någon annan pjäs eller så kan han använda en annan pjäs för att skydda kungen från att bli fångad eller för att slå ut motståndarens pjäs. Om ovan nämnda inte funkar så är kungen fångad och spelet är över. Om kungen inte fångas efter att ha blivit attackerad med samma metod tre gånger eller att inga nya metoder kan användas så har spelet blivit oavgjort och ingen vinnare kan utses.

Det finns ett specialdrag som heter "rockad" som innebär att kungen flyttar två steg från ursprungspositionen och ställer sig bredvid tornet. Tornet hoppar då över kungen och ställer sig på hans andra sida. Draget kan bara användas en gång per spelare i en match och bara om kungen och tornet inte flyttats och inga spelare finns mellan dem. Draget går heller inte att utföra om kungen är "schackmatt". Utnyttjas draget till höger om kungen kallas det "kort rockad" och utnyttjas det till vänster om kungen kallas det för "lång rockad".

Den spelare som lyckas med att fånga motspelarens kung är spelets vinnare.

SJAKK

INNHold

Sjakkbrett og brikker.

SPILLEREGLER

Plasser brikkene som vist på bildet.



1. Kongen er en av de viktigste sjakkbrikkene. Han kan bare flyttes ett felt om gangen, men han kan bevege seg i alle retninger. Han kan altså gå fremover, bakover, til venstre, til høyre og diagonalt.

2. Dronningen er den mektigste sjakkbrikken på brettet. Hennes bevegelser er en kombinasjon av måten tårnet og løperen beveger seg, så hun kan flyttes både horisontalt, vertikalt og diagonalt til de rutene som ikke er opptatt av andre sjakkbrikker.

3. Løperen beveger seg diagonalt og bare til ruter med samme farge som den startet på.

4. Tårnet kan flyttes horisontalt og vertikalt så mange ruter man ønsker, men det kan ikke hoppe over andre brikker.

5. Springeren er den eneste sjakkbrikken som kan hoppe over andre sjakkbrikker. Springerens bevegelser er «L-formet». Etter å ha blitt flyttet to felt fremover eller bakover, til venstre eller til høyre, må den flyttes ett felt til siden, slik at den lander på en rute av en annen farge enn den startet på.

6. Bonden kan bare bevege seg rett fram, og bare ett felt om gangen. Ved det første trekket kan den flyttes to ruter, hvis man vil. Brikken kan bare slå fiender som står diagonalt. Hvis den flyttes uskadet over til den andre siden, belønnes man med oppgradering til en av brikkene som allerede er slått ut – til og med dronningen.

I sjakk er det ikke alltid nødvendig å angripe motspillerens brikker for å slå dem ut og erstatte dem med dine egne. Det store målet er å slå motspillerens konge. Når motspillerens brikke angriper eller forsøker å slå kongen din, kalles det «sjakk matt» eller «sjakk». For å beskytte kongen kan spilleren flytte kongen til et felt som ikke er opptatt av en annen brikke. Man kan også beskytte kongen med en annen brikke, slik at den ikke blir slått, eller slik at man kan slå ut motspillerens brikke. Hvis dette ikke går, er kongen slått, og spillet er over. Hvis kongen ikke slås etter å ha blitt angrepet med samme metode tre ganger, eller hvis det ikke kan brukes andre metoder, blir det uavgjort, og ingen vinner kan kåres.

Det finnes et spesialtrekk som heter «rokade». Det innebærer at kongen flyttes to felt fra den opprinnelige posisjonen og plasseres ved siden av tårnet. Da hopper tårnet over kongen og plasseres på den andre siden av kongen. Trekket kan bare brukes én gang per spiller per parti, og bare hvis kongen og tårnet ikke har blitt flyttet, og det ikke er spillere mellom dem. Trekket kan heller ikke utføres hvis kongen er «sjakk matt». Hvis trekket brukes til høyre for kongen, kalles det «kort rokade». Hvis det brukes til venstre for kongen, kalles det «lang rokade».

Spilleren som lykkes i å slå motstanderens konge, har vunnet.

SHAKKI

SISÄLTÖ

Shakkilauta ja pelinappulat.

PELISÄÄNNÖT

Sijoita pelinappulat kuvassa näkyvällä tavalla.



1. Kuningas, joka on pelin tärkeimpiä nappuloita, voi siirtyä vain yhden ruudun kerrallaan mutta kaikkiin suuntiin: eteenpäin, taaksepäin, vasemmalle, oikealle ja viistoon.

2. Kuningatar on laudan vahvin nappula. Sen liikkeet ovat yhdistelmä tornin ja lähetin liikkeistä, eli se voi siirtyä vaakasuoraan, pystysuoraan ja viistoon sellaisiin ruutuihin, joissa ei ole muita pelaajan omia nappuloita.

3. Lähetti siirtyy laudalla viistoon ja vain aloitusruutunsa väristen ruutujen mukaan.

4. Torni voi siirtyä vaaka- ja pystysuoraan kuinka monta ruutua tahansa, mutta se ei voi hypätä muiden nappuloiden yli.

5. Ratsu on pelin ainoa nappula, joka voi hypätä muiden nappuloiden yli. Sen siirto on "L-kirjaimen" muotoinen. Kun ratso on liikkunut kaksi ruutua eteenpäin, taaksepäin, vasemmalle tai oikealle, sen on astuttava askel sivulle, jolloin se päättyy eriväriseen ruutuun kuin siirron lähtöruutu.

6. Sotilas voi liikkua vain suoraan eteenpäin yhden ruudun kerrallaan. Ensimmäisessä siirrossa se voi kuitenkin liikkua kaksi ruutua, mikäli haluaa. Se voi syödä vastustajiaan vain viistoon suuntautuvalla siirrolla. Jos se onnistuu pääsemään laudan vastakkaiseen reunaan, se korotetaan joksikin pelistä poistetuksi nappulaksi, jopa kuningattareksi.

Vastustajan nappuloiden uhkaaminen, lyöminen ja omilla nappuloilla korvaaminen ei ole shakissa välttämättä tarpeen. Päätaivoite on vastustajan kuninkaan vangitseminen. Kun vastustajan nappula uhkaa tai yrittää vangita pelaajan kuninkaan, tilanne on "shakkimatti" tai "shakki". Pelaaja voi estää vangitsemisen ja suojata kuningastaan siirtämällä sen tyhjään ruutuun, siirtämällä sen suojaksi toisen nappulan tai lyömällä nappulallaan vastustajan nappulan. Mikäli mikään edellä mainitusta ei onnistu, kuningas joutuu vangiksi ja peli päättyy. Jos kuningasta ei saa vangittua kolmen samanlaisen yrityksen jälkeen eikä muita mahdollisuuksia ole, peli päättyy ratkaisemattomana eikä kumpikaan pelaaja voita.

Shakissa on erikoissiirto, jonka nimi on tornitus, "rokadi", jossa kuningas siirtyy kaksi ruutua ja asettuu tornin viereen. Sen jälkeen torni hyppää kuninkaan yli, sen toiselle puolelle. Kumpikin pelaaja voi käyttää tätä siirtoa vain kerran, ja se edellyttää, että kuningasta ja tornia ei ole vielä siirretty eikä niiden välissä ole nappuloita. Lisäksi siirtoa ei voi suorittaa, jos kuningas on "shakkimatissa". Jos tämä siirto tehdään kuninkaan oikealle puolelle, kyseessä on "lyhyt tornitus", vasemmalle tehtyä siirtoa sanotaan "pitkäksi tornitukseksi".

Pelin voittaa pelaaja, joka onnistuu vangitsemaan vastustajan kuninkaan.

SKAK

INDHOLD

Skakbræt og brikker.

SPILLEREGLER

Placer brikkerne som vist.



1. Kongen er en af de vigtigste skakbrikker, han kan kun gå ét felt ad gangen, men kan bevæge sig i alle retninger, så han kan bevæge sig fremad, bagud, venstre, højre og diagonalt.

2. Dronningen er den mest magtfulde skakbrik på brættet. Hendes bevægelser er en kombination af, hvordan tårnet og løberen bevæger sig, så hun kan bevæge sig fremad, bagud, til siderne og diagonalt til de felter, der ikke er besat af dine andre skakbrikker.

3. Løberen bevæger sig diagonalt og kun inden for felter af samme farve, som den startede på.

4. Tårnet kan flytte fremad, bagud og til siderne så mange felter som ønsket, men kan ikke springe over andre skakbrikker.

5. Springeren er den eneste skakbrik, der kan springe over andre skakbrikker. Springerens bevægelsen er "L-formatet". Efter at have flyttet to felter fremad eller bagud, mod venstre eller højre, skal den flytte et felt til siden og lande på et felt af en anden farve end den, den startede på.

6. Bonden kan kun gå lige frem og kun flytte et felt ad gangen. Ved første træk kan han flytte to felter, hvis han ønsker det. Han kan kun slå sine fjender med en diagonal bevægelse. Hvis han når uskadet over til den anden side af brættet, bliver han opgraderet til en allerede slået brik, også selv om det skulle være dronningen.

At angribe din modstanders skakbrikker, slå dem og erstatte dem med din egne er ikke altid nødvendigt i et skakspil. Det store mål er at fange modspillerens konge. Når din modspillers brik angriber eller forsøger at fange din konge, kaldes det "skakmat" eller "skak". For at beskytte kongen kan en spiller flytte sin konge til et felt, der ikke er optaget af en anden brik, eller han kan bruge en anden brik til at beskytte kongen mod at blive fanget eller til at slå modspillerens brik. Hvis ovenstående ikke virker, er kongen fanget, og partiet er forbi. Hvis kongen ikke fanges efter at være blevet angrebet med den samme metode tre gange, eller ingen nye metoder kan bruges, er partiet uafgjort, og ingen vinder kan vælges.

Der er et specielt træk, der kaldes "rokade", hvilket betyder, at kongen bevæger sig to felter fra den oprindelige position og kommer til at stå ved siden af tårnet. Tårnet hopper derefter over kongen og kommer til at stå på hans anden side. Trækket kan kun bruges én gang pr. spiller i et parti, og kun hvis kongen og tårnet ikke er flyttet, og der ikke er nogen brikker mellem dem. Trækket må heller ikke fortages, hvis kongen er "skakmat". Hvis trækket benyttes til højre for kongen, kaldes det "kort rokade", og hvis det benyttes til venstre for kongen, kaldes det "lang rokade".

Den spiller, som det lykkes at fange modspillerens konge, er vinderen af partiet.