

Rokade er et trekk med kongen og tårnet av samme farge. Det regnes som et kongetrekk og utføres slik: Kongen flyttes fra sitt utgangsfelt to felter mot tårnet. Deretter flyttes tårnet til feltet som kongen nettopp har passert.

Rokade er ikke tillatt dersom kongen er flyttet tidligere eller om tårnet har flyttet tidligere. Rokade er midlertidig forhindret dersom feltet kongen står på, feltet kongen skal passere eller feltet den skal gå til er angrepet av en eller flere av motstanderens brikker, eller hvis det står brikker mellom kongen og tårnet som det skal rokeres med.

Kongen kan ikke flyttes til et felt som kan nås av en fiendtlig brikke og dermed sette seg selv i posisjonen sjakk. Kongen kan altså aldri flytte til ruten ved siden av motspill-erens konge eller dronning.

Blir kongen angrepet, har spilleren tre muligheter til å avverge angrepet:

1. Spilleren kan, hvis mulig, flytte kongen til et annet felt.
2. Spilleren kan, hvis mulig, slå den av motspillerens brikker som truer kongen.
3. Spilleren kan flytte en av sine andre brikker foran kongen for å beskytte den. Eksisterer ingen av disse mulighetene er spilleren sjakk-matt og spillet er over.

## VINNER AV SPILLET

Vinneren av spillet kan kåres på ulike måter:

- Partiet er vunnet av spilleren som har mattet motstanderens konge. Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte mattstillingen var lovlig.
- Partiet er vunnet av en spiller når motstanderen erklærer at han eller hun gir opp. Dette avslutter partiet umiddelbart.
- Partiet er remis når spilleren i trekket ikke har noe lovlig trekk og kongen ikke står i sjakk. Partiet sies å ende med "patt". Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte pttstillingen var lovlig.
- Partiet er remis når det har oppstått en stilling der ingen av spillerne kan matte motstanderens konge ved noen lovlig trekkrekkefølge. Partiet sies å ende i en "død" stilling. Dette avslutter partiet umiddelbart, forutsatt at trekket som frembrakte stillingen var lovlig.
- Partiet er remis ved overenskomst mellom de to spillerne under partiets gang. Dette avslutter partiet umiddelbart.
- En spiller kan kreve remis dersom samme stilling er i ferd med å oppstå eller har oppstått på sjakkbrettet for minst tredje gang.
- En spiller kan kreve remis dersom minst de 50 siste påfølgende trekkene for hver spiller er utført uten bondetrekk og uten slag av noen brikke.



© 2009 YES GAMES AS, Oslo / Egmont Serieforlaget AS, Oslo  
www.yes-games.com / www.univers.no

For mer informasjon gå til: www.chessattack.no



# CHESS ATTACK

## SPILLEREGLER

### INNHold

Sjakkbrett, 10 hvite og 10 sorte sjakkbrikker.

### SPILLET I KORTE TREKK

Chess Attack er en enkel utgave av sjakk, hvor reglene er nøyaktig de samme, og oppsettet av brikker er helt likt vanlig sjakk. Eneste forskjellen er at brettet er mindre, og at det er færre brikker i spillet. Dette gjør at Chess Attack er mye hurtigere å spille enn vanlig sjakk.

Målet for hver spiller er å sette motstanderens konge under angrep på en slik måte at motstanderens konge er truet og motstanderen ikke kan gjøre noen lovlige trekk. Spilleren som oppnår dette målet sies å ha mattet motstanderens konge, og vinner dermed partiet. Hvis stillingen er slik at ingen av spillerne har mulighet til å matte, er partiet remis (uavgjort).

### FORBEREDELSE

Sjakkbrettet består av et 5x6 rutenett med 30 like felter som er enten sorte eller hvite.

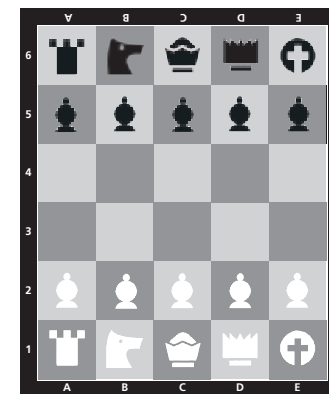
Ved partiets begynnelse har spillerne 10 brikker hver. Disse brikkene er som følger:

1 konge, 1 dronning, 1 tårn, 1 løper, 1 springer og 5 bønder.

Brikkenes utgangsstilling på sjakkbrettet er som vist til høyre.

### BRIKKENES GANGART

Ingen brikke kan flyttes til et felt hvor det står en brikke av samme farge. Hvis en brikke flyttes til et felt der en av motstanderens brikker står, blir motstanderens brikke slått og fjernet fra sjakkbrettet som en del av det samme trekket. En brikke sies å angripe en av motstanderens

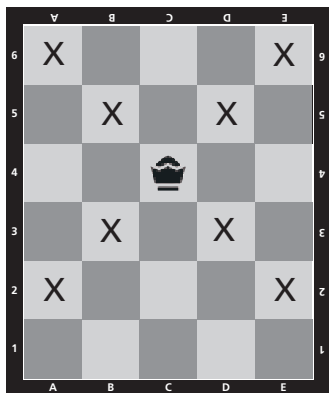


brikker dersom brikken kan utføre et lovlig slag (se forklaring nedenfor). En brikke sies å angripe et felt selv om denne brikken ikke kan flyttes til dette feltet fordi den da vil la kongen av samme farge bli stående eller komme under angrep.

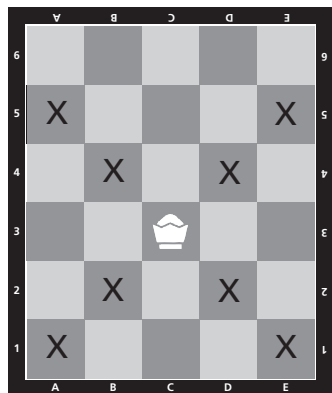
### Løperen

Løperen går diagonalt og over et ubegrenset antall ledige ruter. Legg merke til at løperen bare beveger seg over den fargen den opprinnelig var plassert på.

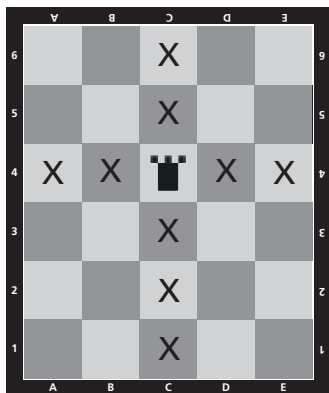
Det betyr at hvit løper alltid skal stå på sort felt, mens sort løper alltid skal stå på hvitt felt.



Sort løper



Hvit løper



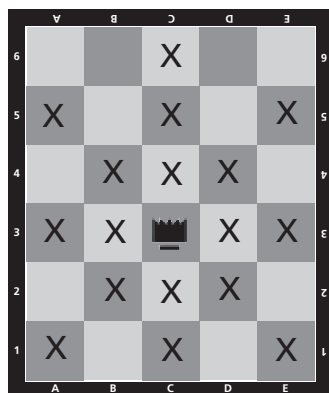
Tårnet

### Tårnet

Tårnet beveger seg i vannrett og loddrett retning og over et ubegrenset antall tomme ruter.

Tårnet er på grunn av sin plassering i hjørnefeltet ikke så lett å bringe i angrepsposisjon.

Dersom det er mulig, kan det være lønnsomt å foreta en rokade for tidligere å kunne benytte seg av dens offensive egenskaper. Rokade forklares under avsnittet om kongen.



Dronningen

### Dronningen

Dronningen kan gå både vannrett, loddrett og diagonalt over et ubegrenset antall ledige ruter.

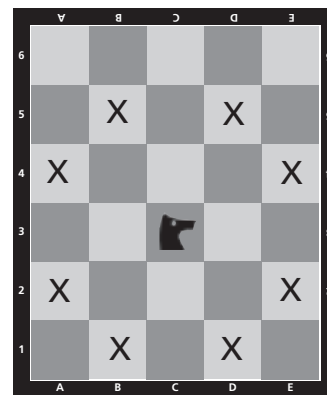
Dronningen er på grunn av sin anvendelighet den viktigste brikken i spillet, og bør – hvis det ikke dreier seg om et enkelt angrep – bli benyttet forsiktig i spillets første fase.

### Springeren

Springeren går først ett skritt frem og så to til siden eller to skritt frem og ett til siden.

Den blir dermed stående på felt av forskjellig farge etter hvert slag/trekk.

Springeren kan også gå bakover, og er dessuten den eneste brikken som kan bevege seg over andre brikker, både motstanderens og egne.



Springeren

### Bonden

Bonden kan flyttes fremover til feltet umiddelbart foran den på samme linje dersom dette feltet er ledig.

Første gang bonden flyttes, kan den flyttes som nevnt ovenfor, eller den kan flyttes to felter fremover langs samme linje. Forutsetningen er at begge

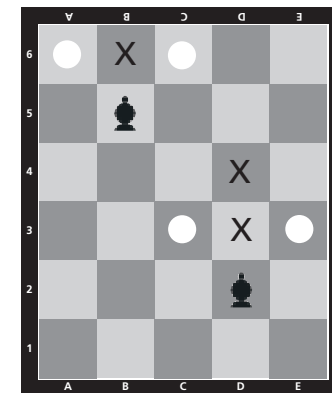
feltene er ledige. Bonden kan flyttes til et felt diagonalt foran den på en tilstøtende linje dersom en av motstanderens brikker står på dette feltet.

Motstanderens brikke blir da slått. Ettersom bonden slår på skrå er bonden den eneste brikken med en annen slagart enn gangart.

En bonde som angriper feltet en av motstanderens bønder nettopp har passert, etter at sistnevnte har flyttet to skritt frem fra utgangsstillingen, kan i det umiddelbart påfølgende trekk slå motstanderens bonde som om denne bare hadde flyttet ett felt frem. Dette kalles å slå "en passant".

En bonde som når frem til raden som er lengst fra dens utgangsstilling, må som en del av det samme trekket byttes ut med en dronning, et tårn, en løper eller en springer av samme farge. Spillerens valg er ikke begrenset til brikker som har blitt slått ut.

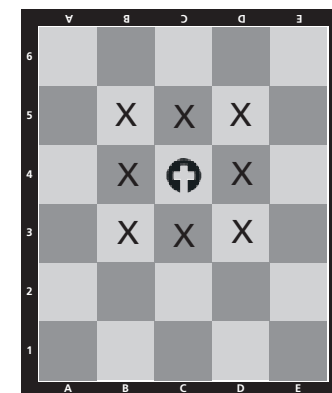
Denne utskiftningen av en bonde med en annen brikke kalles "forvandling", og virkningen av den nye brikken inntreffer med det samme. Det vil ofte være naturlig å velge en dronning, da en spiller som kan operere med to dronninger vil stå meget sterkt.



Bonden

### Kongen

Kongen kan flyttes i alle retninger, men bare én rute om gangen. Det er to ulike måter å flytte kongen på. Enten ved å flytte til et hvilket som helst av de tilstøtende felt som ikke er angrepet av en eller flere av motstanderens brikker eller ved rokade.



Kongen