



# SPILLEREGLER SJAKK

Før spillet starter legges spilleplanet slik at de hvite hjørnerutene ligger til høyre for spilleren. Man trekker om hvilken spiller som skal ha de hvite brikkene. Hvit begynner alltid spillet.

Brikkene skal plasseres på planet på følgende måte:

Hvit: fra venstre mot høyre:

Tårn, Springer, Løper, Konge, Dronning, Løper, Springer, Tårn.

Svart: fra venstre mot høyre:

Tårn, Springer, Løper, Konge, Dronning, Løper, Springer, Tårn.

Legg merke til at hvit Dronning skal stå på hvitt felt, svart Dronning på svart felt. Samtlige brikker skal likeledes stå rett overfor hverandre.

For lettere å kunne iakttå et parti blir de loddrette feltene på brettet benevnt med bokstaver fra A til H, de vannrette med tall fra 1 til 8.

Brikkenes gang og anvendelse:

## **Kongen:**

Kongen kan flyttes i alle retninger, men kan bare forflyttes en rute om gangen. Et unntak er når spilleren foretar en rokade. — Det vil si at Tårnet flyttes inntil Kongen og Kongen flyttes på den andre siden av Tårnet. En rokade kan foretas når verken Tårn eller Konge har vært flyttet tidligere. Feltene mellom Kongen og Tårnet må videre være tomme for andre brikker. Feltene som Kongen passerer over i forbindelse med en rokade må heller ikke være truet av en av motspillerens brikker. 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 motspillerens Konge eller Dronning. Blir Kongen angrepet har spilleren tre muligheter til å avverge angrepet. Kongen kan hvis mulig forflyttes til et annet felt, han kan hvis mulig slå den av motspillerens brikker som truer Kongen eller han kan flytte en av sine andre brikker foran Kongen for å beskytte denne. Eksisterer ingen av disse mulighetene er spilleren sjakk-matt og spillet er over.

## **Dronningen:**

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

## **Tårnet:**

Tårnet beveger seg i vannrett og loddrett retning og over et ubegrenset antall tomme ruter. Den er på grunn av sin plassering i hjørnefeltene ikke så lett å bringe i angrepsposisjon, og det kan ofte være lønnsomt å foreta en rokade for tidligere å kunne benytte seg av dens offensive egenskaper.

## **Løperen:**

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

## **Springeren:**

Springeren går først 1 frem og så 2 til siden eller om man vil, 2 frem og 1 til siden. Den blir dermed stående på felt av forskjellig farve etter hvert slag. Springeren kan også gå bakover. Fra D3 kan den altså forflyttes til B4 eller B2, C1 eller E1, F2, eller F4, E5 eller C5. Det er den eneste brikken som kan bevege seg over andre brikker, både fiendtlige og egne.

## **Bonden:**

Bonden går bare rett frem, ved første slag 2 felt, siden bare ett. Bonden slår på skrå og er dermed den eneste brikken som har en annen slagart enn gangart. En hvit Bonde på D4 kan altså slå en fiendtlig brikke på C5 eller E5. Lykkes en i å komme helt over brettet med en Bonde, kan denne byttes i en hvilken som helst annen brikke. Det vil da være naturlig å velge Dronning, og en spiller som kan operere med 2 dronninger vil stå meget sterkt.

Spillets hensikt er å sette motspilleren Sjakk-Matt. En spiller er Sjakk-Matt når Kongen kan slåes av en av motspillerens brikker uten at det finnes muligheter til å slå tilbake, flytte Kongen, eller plassere en annen brikke i Sjakk-linjen.