



NO

Collection  
Classique

# SJAKK

## Spillet inneholder

1 spill Brett, 32 sjakkbrikker

## Spillidé

Målet med spillet er å fange inn motspillerens konge. Alle andre brikker kan slås og tas bort fra spillbrettet. Når kongen blir tatt til fange sier man at han er matt.

## Forberedelser

Spillebrettet plasseres mellom spillerne slik at de begge har et hvitt felt nederst til høyre. De åtte horisontale feltene kalles rader og de åtte vertikale feltene kalles linjer. Trekk lodd om hvem som skal ha hvilke farger. Begge spillerne har 16 brikker; 1 konge, 1 dronning, to tårn, to løpere, to springere og åtte bønder, rangert etter styrke. Spillebrikkene plasseres på spillbrettet slik som vist på bildet (bilde 1).

## Flytting av brikker

Hver brikke kan flyttes fra starttruten etter bestemte regler. Brikken kan ikke flyttes til en rute som allerede er opptatt av egen brikke. Man kan derimot flytte til en rute hvor motspilleren har en brikke og motspillerens brikke blir slått ut og tas bort fra spillbrettet. Kun springeren kan hoppe over en rute hvor det står en brikke i en av fargene.

## Flytting av de ulike brikkene

- Kongen kan, unntatt ved rokade, flytte fra sin rute til en rute inntil som er ledig. Begge kongene kan ikke stå på ruter som berører hverandre (bilde 2). Rokaden er kongens trekk og kompletteres av tårnets trekk. Rokaden regnes som et trekk og må utføres på følgende måte: kongen flytter langs

samme rad til en av de nærmeste rutene med samme farge. Så flyttes det tårnet kongen nærmer seg over til den ruten kongen har gått over (bilde 3). Rokaden er umulig hvis kongen allerede er flyttet. Rokaden er også umulig ved hjelp av det tårnet som allerede er flyttet.

Rokaden forhindres midlertidig:

- a) når kongens startrute eller ruten som kongen må flytte over blir truet av motspillerens brikke eller
- b) når det er to eller flere brikker mellom kongen og tårnet.

- Dronningen flyttes langs de linjene, rekkene og diagonalene som den er på (bilde 4).
- Tårnet flyttes langs de linjene og rekkene som den er på (bilde 5).
- Løperen flyttes langs diagonalene som den er på (bilde 6).
- Springerens trekk består av to ulike steg. Først tar den ett steg langs linjen eller raden og så ett steg bortover starttruten langs diagonalen (bilde 7).
- Bonden flyttes kun ett steg framover.
  - a) Unntatt for å slå går den framover langs den ledige linjen en eller to ruter og deretter én rute om gangen, hvis den er ledig (bilde 8).Når den slår går den diagonalt framover én rute (bilde 8).

- b) Når det gjelder bondens dobbeltslag når den står på sin opprinnelige plass, nemlig om bonden passerer over en rute som er under angrep av en fiendtlig bonde har motspilleren rett til å slå den forbipasserende bonden. Dette må gjøres i det neste trekket, ellers blir denne retten tapt. Trekket kalles "en passant" (bilde 9).

- c) Hver bonde som kommer til den siste rekken må umiddelbart byttes som en del av samme trekk og uavhengig av hvilke øvrige brikker som er igjen på sjakkbrettet. Bonden byttes ut til dronning, tårn, løper eller springer etter spillerens eget valg. Dette kalles bondeforvandling. Den forvandlede brikken deltar umiddelbart i spillet.

## Spillet

Den første spilleren som fikk de lyse brikkene i loddtrekningen gjør det første trekket. Etter dette flytter man etter tur. Når brikkene er i startoppstillingen kan begge spillerne kun flytte på én springer eller én bonde. Etter det første trekket får man også de andre brikkene med i spillet.

## Sjakk og matt

Kongen er sjakk når hans rute er truet av motspillerens brikke. Hvis kongen er i sjakk må dette avverges med én gang med følgende trekk:

- a) ved å flytte kongen til en rute hvor den ikke er truet
- b) ved å slå brikken som har satt den i sjakk eller
- c) ved å flytte en brikke på linjen som er i sjakk.

Hvis sjakket ikke kan forhindres er kongen matt.

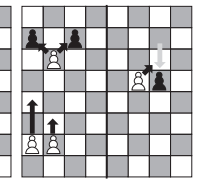
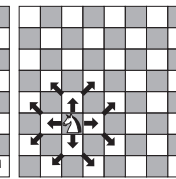
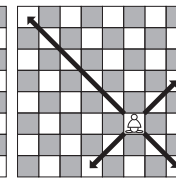
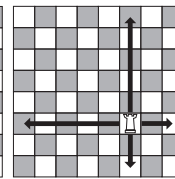
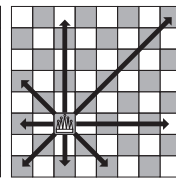
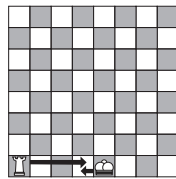
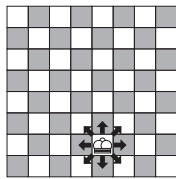
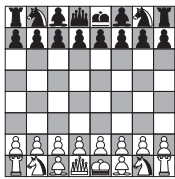
## Vinner av spillet

Spilleren som gjør matt av motspillerens konge er vinner selv om han har færre brikker på spillbrettet. Spilleren som ser at hans konge trues av matt eller som ser at han vil tape, vil vanligvis gi seg. Den spilleren som får motstanderen til å gi seg, har vunnet.

## Remi

Spillet er uavgjort (=remi):

1. Hvis ingen av spillerne har nok brikker til å sette motspilleren i matt, f.eks. ensom konge mot ensom konge, eller hvis én av spillerne bare har en konge og den andre har en konge og en løper igjen. Da er det umulig å gjøre matt mot en ensom konge.
2. Når neste spillers konge ikke er i sjakk, men likevel ikke kan gjøre et trekk (situasjonen er "patt").
3. Når begge spillerne er enige om dette.
4. Hvis samme trekk kommer opp tre ganger kan én av spillerne kreve remi når flyttemulighetene er like for begge. En spiller kan kreve rent remi kun ved følgende tilfeller:
  - a) når et trekk fører til at stillingen fornyer seg og at spilleren sier at han vil gjøre dette trekket.
  - b) når den fornyede stillingen blir besvart.
5. Når spilleren som har tur viser at motspilleren har gjort minst 50 trekk uten å slå noen brikke eller uten å flytte på en bonde.



1

2

3

4

5

6

7

8

9