

Male

Mängu osad

- mängulaud;
- 32 malendit 2 värvist;
- mängu reeglid.

Ettevalmistus

Mängulaud asetatakse mängijate vahele nii, et valge ruut on mängija poolt vaadetes alumises paremas nurgas. Mängijad asetavad kõik oma värvi malendid lauale vastavalt joonisele.

Mängu käik

Valgete malenditega mängija alustab, liigutades üht oma malendit vabal valikul. Käike tehakse kordamööda.

Malendite põhiliikumised

Malendid ei saa liikumisel teistest üle hüpata (v. a. ratsu liikumine ja vangerdus). Kui malend lüüakse, asetatakse teda rünnanud malend löödud malendi asemele samale ruudule. Võetud malend eemaldatakse mängust.

- Kuningas** liigub ühe välja võrra mistahes suunas, tingimusel, et seda välja ei ründa vastaspoole malend ehk ta ei satu tule alla.
- Vanker** võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel liinil või real, millel ta asub.
- Oda** võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel diagonaalil, millel ta asub.
- Lipp** võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel liinil, real või diagonaalil, millel ta asub.
- Ratsu** võib liikuda ühele neist väljadest, mis on kõige lähemal sellele väljale, millel ta asub, ei asu aga samal real, liinil või diagonaalil. Ratsu võib liikuda üle teiste malendite.
- Ettur** liigub ühe välja võrra edasi, kui see väli on vaba. Kui tegemist on etturi esimese käiguga mängus, võib ta liikuda kaks ruutu edasi. Ettur lööb diagonaalis, olles ainuke malend, mis lööb teistmoodi kui käib. Kui ettur jõuab oma algasendist mängulaua kõige kaugemale

reale, tuleb see asendada sama värvi uue lipu, vankri, oda või ratsuga/tavaliselt valitakse lipp).

Vangerdamine

Kindlatel tingimustel võivad kuningas ja vanker liikuda korraga ehk toimub vangerdamine. Vangerdamise käigus käib kuningas kaks ruutu horisontaalselt ning vanker ühe ruudu võrra üle kuningaga. Vangerdusele kehtivad järgnevad tingimused:

- kuningat ja vankrit, millega tahetakse vangerdada, pole veel mängus liigutatud;
- kuningas ei ole tule all;
- vangerdamise käigus ei tohi kuningas liikuda üle välja, mis on tule all;
- vangerdamise lõpus ei tohi kuningas jääda tule alla;
- kõik ruudud kuningaga ja vangerdatava vankri vahel peavad olema tühjad.

Tuli

Kui vastaspoole malend ründab kuningat, siis on kuningas tule all. Keelatud on teha käiku, mis jätab või asetab kuninga tule alla. Võimalused tule alt pääsemiseks on järgmised:

- Liiguta kuningas ruudule, kus ta ei ole tule all.
- Löö ründav malend (lüüa võib ka tule all sattunud kuningaga).
- Blokeeri tuli, liigutades mõni muu malend ründava malendi ja kuninga vahele.

Kui kuningat ei ole tule alt võimalik välja tuua, on tegemist matiga ja mäng lõpeb (vt Mängu lõpp).

Matt ehk mängu lõpp

Kui kuningas on tule all ning pole võimalik teha ühtegi käiku, et kuningas tule alt välja tuua, on tegemist matiga. Mati saanud mängija kaotab mängu.

Šahs

Spēles komplekts

- spēles laukums;
- 32 figūras 2 krāsās;
- spēles noteikumi.

Sagatavošanās spēlei

Spēles laukums ir novietots tā, ka labās puses stūrī katram spēlētājam atrodas baltais lauciņš. Katrs spēlētājs paņem 16 figūras izvēlētajā krāsā un izkārtot tās kā parādīts attēlā.

Spēles gaita

Pirmo gājieni izdara spēlētājs ar baltajām figūrām, pēc tam otrs spēlētājs utt.

Pamata gājieni

Figūras, izņemot zirdziņu un izdarot rokādes, nedrīkst pārlekt viena otrai. Kad kāda figūra ir nokauta (paņemta), uzbrucēja figūra ieņem nokautās lauciņu. Nokautā figūra tiek noņemta un vairs neatgriežas laukumā.

Karalim var tik pieteikts šahs, bet to nevar nokaut.

- Karalis** var pārvietoties vienu lauciņu horizontāli, vertikāli vai diagonāli. Katrs spēlētājs vienu reizi spēles laikā drīkst ar karali izdarīt īpašu gājieni, sauktu par rokādi.
- Tornis** var pārvietoties horizontāli vai vertikāli uz visām četrām pusēm visā iespējamā attālumā. Šo figūru izmanto arī rokādē.
- Laidnis** iet tikai diagonāli uz visām pusēm jebkurā iespējamā attālumā.
- Dāma** iet uz visām pusēm diagonāli, horizontāli vai vertikāli jebkurā iespējamā attālumā.
- Zirdziņš** iet divus lauciņus horizontāli, tad vienu vertikāli vai vienu lauciņu horizontāli un divus vertikāli. Zirdziņš ir vienīgā figūra, kas var pārlekt pāri savām un pretinieka figūrām.
- Bandinieks:**
 - Bandinieks var iet vienu lauciņu uz priekšu, ja tas lauciņš ir brīvs. Katra bandinieka pirmajā gājienā tam ir iespēja iet uz priekšu par

diviem lauciņiem, ja abi lauciņi ir brīvi. Bandinieks nevar virzīties atpakaļgaitā.

- Bandinieki ir vienīgās figūras, kas nokauj pretinieka figūras citādi nekā pārvietojas. Tie var nokaut figūru, kas atrodas vienu lauciņu uz priekšu pa diagonāli.
- Bandinieks, kas sasniedz astoto (pēdējo) rindu, pārvēršas par tās pašas krāsas dāmu, torni, laidni vai zirdziņu. Izvēli izdara spēlētājs pats (parasti izvēlas pārvērst bandinieku par dāmu).

Īpašie gājieni

Rokāde

Karali pārvieto divus lauciņus torņa virzienā, tad torni pārceļ pāri karalim un novieto tam līdzās. Rokādi drīkst izdarīt, ja ir sekojoši apstākļi:

- Karalis un rokādē iesaistītais tornis iepriekš nav izdarījuši gājienu;
- Starp karali un torni nav nevienas figūras;
- Karalim rokādes izdarīšanas brīdī neuzbrūk pretinieka figūra, tam nav jāšķērso pretinieka apdraudēts lauciņš, kā arī gājiena beigās tas nenokļūst uz apdraudēta lauciņa. Tornis drīkst būt apdraudēts vai šķērsot apdraudētu lauciņu.
- Karalis un tornis atrodas vienā rindā.

Šahs

Karalim ir pieteikts šahs, kad to apdraud viena vai vairākas pretinieka figūras. Figūra, kas nevar izdarīt gājieni, jo nostādītu savu karali bīstamā situācijā, joprojām var pieteikt šahu pretiniekam.

Spēlētājs nedrīkst izdarīt gājieni, kas atstātu savu karali šaha pozīcijā. Iespējas, kā izkļūt no šaha:

- Pārvietot karali uz drošu lauciņu;
- Nokaut apdraudošo figūru (iespējams ar karali);
- Bloķēt šahu novietojot kādu figūru starp karali un pretinieka apdraudošo figūru.

Spēles beigās (šahs un mats)

Ja spēlētāja karalim ir pieteikts šahs un nav iespējams neviens gājieni, lai no tā izkļūtu, tad karalim ir šahs un mats, spēle beidzas un šis spēlētājs ir zaudējis. Atšķirībā no citām figūrām, karalis nekad netiek nokauts un noņemts no spēles laukuma, jo līdz ar šahu un matu spēle beidzas.

Šachmatai

Žaidimo rinkinys

- Žaidimo lenta;
- 32 dviejų spalvų šachmatų figūrėlės;
- Žaidimo taisyklės.

Pasiruošimas žaidimui

Žaidimo lenta padedama taip, kad prieš kiekvieną žaidėją esantis artimiausias dešinys lentos kampas būtų baltas. Kiekvienas žaidėjas paima pasirinktos spalvos šachmatus ir išdėlioja juos, kaip parodyta paveikslėlyje.

Kaip žaisti

Žaidimą pradeda žaidėjas, turintis baltus šachmatus, vėliau ėjimus atlieka paeiliui.

Šachmatų ėjimai

Šachmatai negali šokti vienas per kitą. Kai nukertama kuri nors figūra, ji pašalinama nuo žaidimo lentos, o kertanti figūra užima nukirstos figūros vietą ant lentos.

- **Karalius** gali judėti tik per vieną langelį horizontaliai, vertikalčiai ar įstrižai.
- **Bokštas** gali judėti per bet kiek tuščių langelių vertikalčiai arba horizontaliai.
- **Rikis** juda per bet kokį tuščių langelių skaičių įstrižai.
- **Karalienė** gali judėti per bet kiek tuščių langelių vertikalčiai, horizontaliai ar įstrižai.
- **Žirgas** gali judėti du langelius horizontaliai ir tada vieną vertikalčiai, arba vieną langelį horizontaliai ir tada du langelius vertikalčiai. Ėjimo metu žirgas gali peršokti per kitas figūras.
- **Pėstininkai** gali judėti vieną langelį į priekį, jei prieš jį esantis langelis yra tuščias. Atlikdamas pirmą savo ėjimą pėstininkas gali judėti du langelius į priekį, jei nėra vienas iš jų užimtas. Pėstininkai yra vienintelės figūros, kurios kerta kitaip nei juda. Pėstininkas gali kirsti priešininko figūrą, esančią priekyje įstrižai nuo jo, bet negali judėti į šiuos langelius, jei jie yra tušti. Jei pėstininkas pereina iki paskutinės

eilės priešininko lentos pusėje, jis yra paaukštinamas į pasirinktą figūrą (dažniausiai pasirenkama karalienė).

Perkėlimas

Perkėlimas atliekamas perkeliant karalių per du langelius link bokšto ir perkeliant bokštą karaliui į gretimą langelį iš kitos pusės. Perkėlimas įmanomas tik tuo atveju, jei įvykdomos **visos** šios sąlygos:

- Nei karalius, nei bokštas, dalyvaujantis perkėlime, prieš tai nebuvo pajudėję iš savo vietos;
- Tarp karaliaus ir bokšto nėra jokių kitų figūrų;
- Karaliui ėjimo metu nėra paskelbtas šachas, taip pat karalius negali būti perkeltas, jei langelis, į kurį perkeliama, yra atakuojamas priešininko (tačiau tai negalioja, jei tarp karaliaus ir atakuojančios figūros pastatomas bokštas atakai sulaukyti);

Šachas

Karaliui skelbiamas šachas, kai kitu ėjimu jį atakuoti gali viena ar kelios priešininko figūros. Savo figūros pajudėjimas atidengiant karalių priešininko atakai taip pat gali būti laikoma šachu. Kai karalius yra šachuojamas, neutralizuoti kirtimo grėsmę galima keliais būdais:

- **Perkelti** karalių į laukelį, kurio niekas nepuola.
- Jei įmanoma, **kirsti** šachuojančią figūrą (karalius taip pat gali kirsti).
- **Blokuoti** šachą, pastatant kitą figūrą tarp karaliaus ir atakuojančios figūros.

Žaidimo pabaiga (šachas ir matas)

Jei žaidėjo karalius yra tokioje šacho pozicijoje, kad nebeturi jokių galimų ėjimų, kad apgintų karalių, žaidėjui skelbiamas matas, o jo oponentas laimi.

Шахматы

Комплект игры

- игровая доска;
- 32 фигуры 2 цветов;
- правила игры.

Подготовка к игре

Доску размещают так, чтобы белое угловое поле у каждого игрока находилось с правой стороны. Каждый игрок берет 16 фигур выбранного цвета и располагает их, как показано на диаграмме.

Ход игры

Первым ходит игрок с белыми фигурами, затем ходы игроков чередуются.

Движение — основные ходы

Фигуры не могут перескакивать друг через друга. Когда игрок бьет фигуру противника, атакующая фигура становится на ее место. Битая фигура убирается с поля до окончания данной партии игры.

- **Король** ходит на любое соседнее поле по горизонтали, вертикали или диагонали.
- **Ладья** ходит на любое количество клеток по вертикали или горизонтали.
- **Слон** ходит на любое количество клеток в любом направлении по диагонали.
- **Ферзь** ходит на любое количество свободных клеток по горизонтали, вертикали или диагонали.
- **Конь** ходит на два поля по горизонтали и затем на одно по вертикали или на одно поле по горизонтали и на два – по вертикали. Его движению не мешают другие фигуры, он перепрыгивает через них на новое место.
- **Пешка:** могут ходить на одно поле вперед, если это поле не занято. При своем первом ходе пешка может ходить на два поля вперед. Пешки — единственные фигуры, которыми можно бить не так, как они ходят. Пешкой можно брать фигуру, которая

находится по диагонали на любом из двух смежных полей, но ею нельзя ходить на эти поля, если они не заняты. Если пешка достигает восьмую горизонталь, то она заменяется на любую фигуру по выбору игрока (обычно выбирается ферзь).

Рокировка

Рокировка — это особый ход, при котором король перемещается на два поля в сторону ладьи, после чего ладья перемещается на соседнюю клетку по другую сторону короля. Рокировка возможна только, если соблюдены **все** данные условия:

- Король и ладья, которые участвуют в рокировке, до этого не ходили;
- Между королем и ладьей не должно быть других фигур;
- Король не должен находиться под шахом, а также поле, которое он должен пересечь или которое он должен занять не может находиться под атакой фигурой противника (ладья может находиться под атакой или пересекать поля, находящиеся под атакой).

Шах

Король находится *под шахом* тогда, когда он находится под атакой одной или нескольких фигур противника. Запрещен любой ход, после которого король попадает или остается под шахом. Есть несколько возможностей выйти из под шаха:

- **пойти** королем на поле, которое не находится под атакой;
- **взять** фигуру противника, которая угрожает королю (можно королем);
- **прикрыть** короля, поставив фигуру между королем и угрожающей ему фигурой.

Конец игры — мат

Если король игрока находится под шахом и он не может уйти из под него, используя любой из допустимых ходов, то королю объявляется мат, игра заканчивается и данный игрок проигрывает.