



FI

# SHAKKI

*Collection  
Classique*

## Pelin sisältö

1 pelilautaa, 32 shakkinappulaa.

## Pelin tavoite

Tarkoituksena on vastustajan kuninkaan vangitseminen. Kaikki muut nappulat voidaan lyödä ja poistaa laudalta. Kun kuningas joutuu vangituksi, siitä tulee "matti".

## Alkuasetelma

Pelilautaa asetetaan pelaajien väliin niin, että kummankin pelaajan oikealla oleva kulmaruutu on valkea. Kahdeksaa vaakasuoraa ruuturiviä nimitetään "riveiksi", kahdeksaa pystysuoraa ruuturiviä "linjoiksi". Samanvärisiä ruuturivejä, jotka kulmittain koskettavat toisiaan, nimitetään "viistoriveiksi". Pelinappuloiden värit arvotaan. Kummallakin on 16 nappulaa, yksi kuningas, yksi kuningatar, kaksi tornia, kaksi lähettiä, kaksi ratsua ja kahdeksan sotilasta "tärkeysjärjestyksessä" lueteltuna. Pelinappulat sijoitetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla (kuva 1).

## Nappuloiden siirtäminen

Jokainen nappula voi siirtyä lähtöruudultaan määrättyjen sääntöjen puitteissa. Nappula ei voi siirtyä oman nappulan miehittämään ruutuun. Jos siirtoruudulla on vastustajan nappula, tämä "lyödään" ja poistetaan pelilaudalta. Vain ratsu voi ylittää ruudun, jolla on jommankumman väriäinen nappula.

## Yksittäisten nappuloiden siirrot

• Kuningas siirtyy linnoittautumista lukuun ottamatta ruudustaan johonkin sitä koskettavaan ruutuun, jota vastapelaajan nappula ei uhkaa. Osapuolten

kuninkaat eivät milloinkaan voi olla toisiaan koskettavilla ruuduilla (kuva 2). Linnoittautuminen on kuninkaan siirto, jota täydentää tornin siirto. Se lasketaan yhdeksi siirroksi ja on suoritettava seuraavasti: kuningas siirtyy samaa riviä myöten jompaankumpaan lähimpään samanväriseen ruutuun ja sen jälkeen torni, jota kohti kuningas on siirtynyt, siirtyy kuninkaan yli ruutuun, jonka tämä juuri on ylittänyt (kuva 3). Linnoittautuminen on mahdoton, jos kuningasta on aiemmin siirretty. Linnoittautuminen on samoin mahdoton jo siirtyneen tornin avulla.

Linnoittautuminen on tilapäisesti estetty:

- a) kun kuninkaan lähtöruutu tai ruutu, jonka yli kuninkaan on siirryttävä, on vastapelaajan nappulan uhkaama tai
- b) kun kuninkaan ja tornin välissä on yksi tai useampi nappula.

• Kuningatar liikkuu pitkin niitä linjoja, rivejä ja viistorivejä, joilla se on (kuva 4).

• Torni liikkuu pitkin linjoja ja rivejä, joilla se on (kuva 5).

• Lähetti liikkuu pitkin viistorivejä, joilla se on (kuva 6).

• Ratsun siirron muodostavat kaksi erilaista askelta. Ensin se ottaa yhden askeleen linjaa tai riviä myöten ja sitten jatkuvasti lähtöruudusta pois päin yhden askeleen viistoriviä myöten (kuva 7).

• Sotilas siirtyy ainoastaan eteenpäin.

a) Lyöntitapausta lukuun ottamatta se etenee alkuperäisestä ruudustaan yhden tai kaksi ruutua vapaata linjaa myöten ja sen jälkeen yhden ruudun kerrallaan, mikäli se on vapaa. Lyödessään se etenee yhden ruudun viistoriviä myöten (kuva 8).

b) Sotilas, joka uhkaa ruutua, jonka vastapelaajan alkuperäisestä ruudustaan yhdellä kertaa kaksi askelta edennyt sotilas on sivuuttanut, voi lyödä, mutta ainoastaan välittömästi seuraavalla siirrolla, tämän vastapelaajan sotilaan, ikään kuin viimeksimainittu olisi siirtynyt vain yhden ruudun. Tätä lyöntiä nimitetään ohestalyöntiksi (en passant-lyönti) (kuva 9).

c) Jokainen sotilas, joka saavuttaa viimeisen rivin, on saman siirron osana vaihdettava heti ja riippumatta shakkilaudalla jäljellä olevista muista nappuloista samanväriseksi kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi pelaajan valinnan mukaan. Tätä sotilaan vaihdosta nimitetään korotukseksi. Korotettu nappula vaikuttaa välittömästi.

## Pelaaminen

Pelaaja, joka sai arvonnassa vaaleat nappulat, tekee ensimmäisen siirron. Tämän jälkeen siirretään vuorotellen. Nappuloiden ollessa alkuasetelmassa kumpikin pelaaja voi siirtää ainoastaan ratsua tai sotilasta. Ensimmäisen siirron jälkeen voi muitakin nappuloita ottaa peliin mukaan.

## Shakki ja matti

Kuningas on shakissa, kun sen ruutu on vastapelaajan nappulan uhkaama. Tämän sanotaan silloin shakkaavan. Shakki on torjuttava välittömästi seuraavalla siirrolla:

- a) siirtämällä kuningas ruudulle, jossa se ei ole uhattuna,
  - b) lyömällä shakkaava nappula tai
  - c) siirtämällä jokin nappula shakkauslinjalle.
- Ellei shakkiä voi torjua, kuningas on matti.

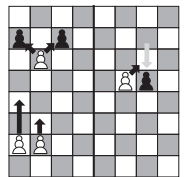
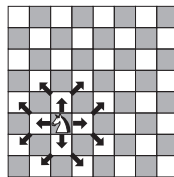
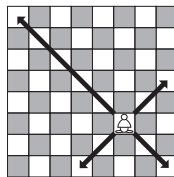
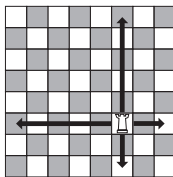
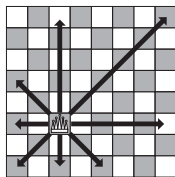
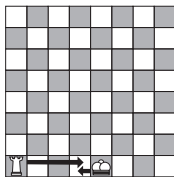
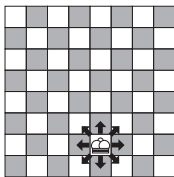
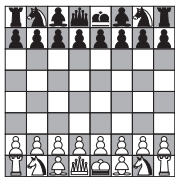
## Pelin voittaminen

Pelaaja, joka tekee vastustajan kuninkaasta matin, voittaa pelin, vaikka hänellä olisi laudalla vähemmän nappuloita. Pelaaja, joka näkee matiksi joutumisen uhkaavan kuningastaan tai toteaa olevansa häviöasemassa, usein antautuu. Pelaaja, joka saa toisen pakotetuksi antautumaan, on voittaja.

## Tasapeli

Peli on tasapeli...

1. Jos kummallakaan pelaajalla ei ole tarpeeksi nappuloita matittaakseen vastustajan kuninkaan.
2. Kun siirtovuorossa olevan pelaajan kuningas ei ole shakissa, mutta tämä pelaaja ei voi tehdä mitään siirtoa (tilanne on "patti").
3. Molempien pelaajien siitä sopiessa.
4. Jommankumman pelaajan vaatimuksesta, kun sama asema esiintyy kolme kertaa saman pelaajan ollessa joka kerta siirtovuorossa. Asema katsotaan samaksi, jos samanlaiset ja -väriset nappulat ovat samoissa ruuduissa ja näiden nappuloiden siirtomahdollisuudet ovat samat. Oikeus vaatia tasapeliä on yksinomaan pelaajalla,
- a) jolla on mahdollisuus tehdä aseman uusiutumiseen johtava siirto, mikäli hän ilmoittaa tekevänsä tämän siirron,
- b) jonka on vastattava aseman uusiutumiseen johtaneeseen siirtoon.
5. Kun siirtovuorossa oleva pelaaja osoittaa, että puolin ja toisin on tehty vähintään 50 siirtoa mitään nappulaa lyömättä tai sotilasta siirtämättä.



1

2

3

4

5

6

7

8

9