

SHAKKI

Peli kahdelle pelaajalle.
Molemmalla pelaajalla on 16 nappulaa.

Pelin tavoitteena on saattaa vastustajan kuningas shakki-mattiin.

Alkuasetelma

Valkoiset sotilaat asetetaan shakkilaudalla toiselle riville, kaikki muut valkoiset nappulat ensimmäiselle riville. Kulmiin asetetaan tornit, niiden viereen ratsut ja sen jälkeen lähetit. Kuningatar asetetaan vapaalle valkoiselle ruudulle ja kuningas mustalle ruudulle. Mustat nappulat asetetaan seitsemännelle ja kahdeksannelle riville peilikuvana valkoisiin nähden. (Kuva 1)

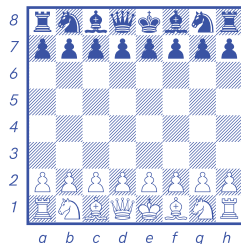
Pelaaminen

Valkoinen aloittaa, jonka jälkeen pelataan vuorotellen. Omalla vuorollaan pelaaja siirtää yhtä nappulaansa toiseen ruutuun, joka voi olla joko tyhjä tai vastustajan nappulan miehittävä. Jos ruutu on vastustajan nappulan miehittävä, nappula lyödään ja poistetaan laudalta.

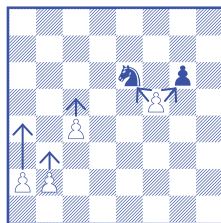
Jokaisella nappulalla on omat liikkumissääntönsä:

Sotilas liikkuu yhden ruudun suoraan eteenpäin. Poikkeus: alkuasemastaan sotilas voi liikkua myös kaksi ruutua suoraan eteenpäin. Sotilas ei lyö suoraan eteenpäin, vaan lyö diagonaalisesti yhden ruudun eteenpäin. (Kuva 2)

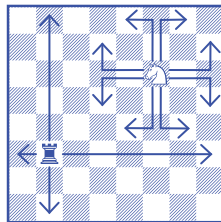
Torni liikkuu vaaka- tai pystysuunnassa minkä tahansa määrän tyhjiä ruutuja. (Kuva 3)



Kuva 1. Alkuasetelma



Kuva 2. Sotilaan liikkuminen



Kuva 3. Tornin ja ratsun liikkuminen

Ratsu liikkuu L-kirjaimen muotoisesti. Ratsu on ainoa nappula, joka voi hypätä muiden nappuloiden yli. (Kuva 3)

Lähetti liikkuu diagonaalisesti minkä tahansa määrän tyhjiä ruutuja. (Kuva 5)

Kuningatar voimakkain nappula, voi liikkua mihin tahansa suuntaan minkä tahansa määrän tyhjiä ruutuja. (Kuva 4)

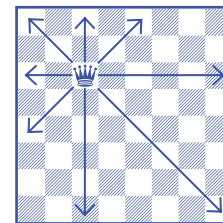
Kuningas liikkuu yhden ruudun mihin tahansa suuntaan, kunhan ruutu ei ole vastustajan uhkaama. (Kuva 5) Tähän on yksi poikkeus: linnoitus.

Linnoitus

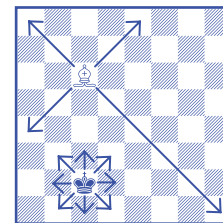
Linnoitus on erikoissiirto, jossa pelaaja siirtää kahta nappulaa kerralla: kuningasta ja tornia. Se lasketaan kuninkaan siirroksi. Ensin kuningas siirtyy alkuasemastaan kaksi ruutua tornia kohti, joka on myös alkuasemassaan. Tämän jälkeen torni siirtyy kuninkaan toiselle puolelle, viereiseen ruutuun samalla rivillä. (Kuva 6)

Linnoituksen saa tehdä seuraavin ehdoin:

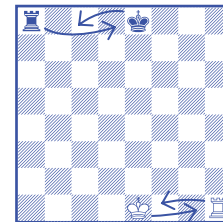
1. Kuningasta ja kyseistä tornia ei ole aiemmin siirretty.
2. Kaikkien ruutujen kuninkaan ja tornin välillä on oltava tyhjiä.
3. Yksikään ruutu, jossa kuningas on, jonka se ylittää tai johon se siirtonsa päättää, ei saa olla vastustajan uhkaama.
4. Kuningasta on siirrettävä ensin. Jos pelaaja koskee ensin torniin, linnoitusta ei saa tehdä, vaan tornilla on tehtävä tavallinen siirto.



Kuva 4. Kuningattaren liikkuminen



Kuva 5. Kuninkaan ja lähetin liikkuminen



Kuva 6. Linnoitus

Ohestalyönti

Toinen erikoissiirto on ohestalyönti -lyönti (en passant). Jos vastustajan sotilas siirtyy ensimmäisellä siirrollaan kaksi ruutua eteenpäin ja päätty oman sotilaasi viereen, voit lyödä vastustajan sotilaan ohestalyönnillä siirtämällä sotilaasi diagonaalisesti yhden ruudun eteenpäin vastustajan sotilaan taakse (Kuva 7). Ohestalyönti voidaan tehdä vain välittömästi vastustajan sotilaan kyseisen siirron jälkeen.

Shakki

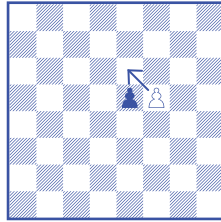
Kuningas on shakissa, jos sitä uhkaa vähintään yksi vastustajan nappula, eli vastustajan nappula voi seuraavalla siirrollaan siirtyä kuninkaan ruutuun (Kuva 8). Shakin ilmoittaminen ei ole pakollista. Kun kuningas on shakissa, sen on päästävä uhan alta pois ennen vastustajan seuraavaa siirtoa.

Pelaaja voi:

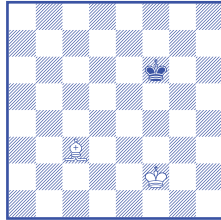
- siirtää kuninkaan ruutuun, jota ei uhata
- lyödä uhkaavan nappulan
- estää shakin siirtämällä nappulan kuninkaan ja uhkaavan nappulan väliin

Sotilaan korottaminen

Kun sotilas saavuttaa viimeisen rivin, se korotetaan välittömästi samanväriseksi kuningattareksi, torniksi, lähettiksi tai ratsuksi. Valintaa ei rajoita jo lyötyjen nappuloiden määrä. Tätä kutsutaan sotilaan korotukseksi. Korotuksen vaikutus on välitön.



Kuva 7. Ohestalyönti
Musta sotilas liikkuu kaksi ruutua – valkoinen voi nyt lyödä ohestalyönnillä



Kuva 8. Shakki
Valkoinen lähetti asettaa mustan kuninkaan shakkiin

Pelin päättyminen

1. Matti

Jos pelaaja ei pysty seuraavalla siirrollaan pelastamaan kuningastaan shakin alta, hän häviää ja peli päättyy. Tätä kutsutaan shakkimatiksi (Kuva 9).

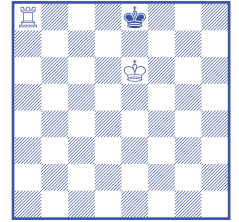
2. Luovutus

Pelaaja voi milloin tahansa luovuttaa, jos pitää asemaansa toivottomana eikä halua jatkaa peliä. Tällöin vastustaja voittaa ilman shakkimattia.

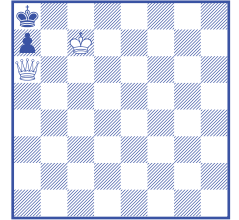
3. Tasapeli, jos:

- a) Molemmat pelaajat suostuvat siihen. Tasapeliä voi tarjota vain pelaaja, joka on juuri tehnyt siirtonsa.
- b) **Patti:** kun pelaajan kuningas ei ole shakissa, mutta pelaajalla ei ole yhtään sallittua siirtoa. Peli päättyy tasapeliin pattitilanteen vuoksi (Kuva 10).
- c) Sama asema toistuu kolmesti tai toistuisi kolmannen kerran seuraavalla siirrolla.
- d) 50 siirron aikana kumpikaan pelaaja ei ole siirtänyt sotilasta eikä lyönyt nappulaa.

e) Laudalle jääneet nappulat eivät mahdollista kummarkaan pelaajan voittoa.



Kuva 9. Matti
Musta on shakkimatissa



Kuva 10. Pattitilanne
Mustalla ei ole sallittuja siirtoja