



Šahs

Komplektā ietilps:

Spēles laukums, 16 balti un 16 melni spēles kauliņi.

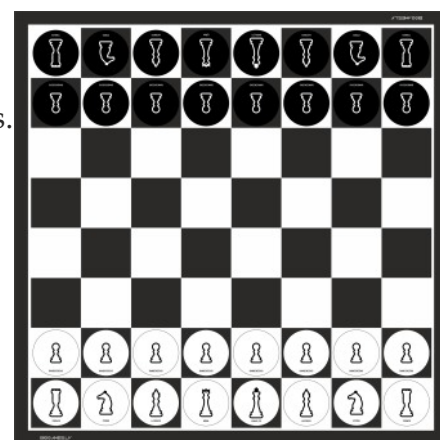
Spēles ideja:

Šahā vinnē tas, kurš pirmais ieliek «matu» pretinieka karalim. Ielikt matu nozīmē sakārtot savas figūras tādā pozīcijā, ka pretinieka karalim nav nekāda glābiņa - lai kurp karalis pārvietotos, tas visur ir apdraudēts ar pretinieka figūrām.

Šaha figūru sākuma izkārtojums

Viens pretinieks spēles sākumā saņem baltās figūras, otrs – melnās. Figūras izkārto uz pamatnes kā tas norādīts un pēc kārtas veic gājienus, cenšoties sasniegt spēles galveno mērķi - piesakot matu - pretinieka karalim.

Pirms sākt izvietot figūras, pareizi jānovieto arī šaha laukums, tas nozīmē, ka raugoties no katra spēlētāja skatupunkta, laukuma labajā apakšējā stūrī atrodas balts lauciņš.



Lauciņus uz pamatnes pirmajā (jeb apakšējā) horizontālē ieņem:

- ☒ divi tornī, kurus novieto malējos lauciņos abās pusēs;
- ☒ divi zirgi - novieto blakus tornīem;
- ☒ divi laidņi - novieto blakus zirgiem (virzoties uz dēļa centru);
- ☒ dāma - melnā dāma tiek likta melnās krāsas lauciņā, baltā dāma – baltajā lauciņā.
- ☒ karalis tiek izvietots pēdējā brīvajā lauciņā blakus dāmai.
- ☒ otro horizontāli aizņem astoņi bandinieki – pa vienam katrā lauciņā.

Figūru pārvietošana

Lai sasniegtu spēles mērķi un gūtu uzvaru, Jums vajadzēs pārvietot figūras pa šaha laukumu. Katra no šaha figūrām pārvietojas savādākā veidā.

Laidnis - var iet uz jebkuru lauciņu pa diagonāli, uz kuras tas atrodas.

Tornis - var iet uz jebkuru lauciņu pa horizontāli vai vertikāli, uz kurām tas atrodas.

Dāma - var iet pilnīgi uz jebkuru lauciņu pa vertikāli, horizontāli vai diagonāli, uz kurām tā atrodas.

Zirgs - var pārvietoties uz vienu no tuvākajiem lauciņiem no tā, uz kura atrodas, taču ne uz tās pašas vertikāles, horizontāles vai vertikāles. Vienkāršāk sakot, zirgs pārvietojas "L" burta veidā.

Bandinieks - var pārvietoties četros dažādos veidos:

- 1) uz tās pašas vertikāles lauciņu tieši pretī bandiniekam - par 1 soli uz priekšu;
- 2) no tā sākuma pozīcijas par 1 vai 2 lauciņiem uz priekšu uz tās pašas vertikāles, ja šie lauciņi vēl ir brīvi;
- 3) uzbrūkot pretinieka figūrai, kura atrodas blakus lauciņā pa diagonāli. Tādā gadījumā pretinieka figūra tiek noņemta, un bandinieks ieņem tās vietu;
- 4) noceļot pretinieka figūru «garāmejojot». Iespējams tikai situācijā, ja iepriekšējā gājienā pretinieks pārvietoja savu figūru uzreiz par diviem lauciņiem. Tad bandinieks var noņemt šo pretinieka virzīto bandinieku L-burta veidā - tā, it kā pretinieka gājiens būtu veikts tikai par vienu lauciņu.

Atcerieties, ka bandinieks nevar pārvietoties atpakaļ, tostarp atpakaļgaitā nocelt pretinieka figūras.



Karalis - pārvietošanas divos veidos:

- 1) iet uz jebkuru blakus esošo lauciņu, kurš ir «drošs» – tam nevar uzbrukt viena vai vairākas pretinieka figūras;
- 2) «rokādes veidā», kad karalis un tās pašas krāsas tornis pārvietošanas pa spēlētājam tuvāko daļu horizontāli. Dažkārt šāds gājiens palīdz pārvietot drošākā vietā karali un «izvest no stūra» jeb iesaistīt spēlē torni. Tas notiek sekojoši: karalis pārvietošanas no sava izejas lauciņa par 2 lauciņiem torņa virzienā, kurš atrodas sākotnējā lauciņā. Savukārt tornis pārvietošanas pāri karalim uz sekojošo aiz tā lauciņu. Rokādi var veikt, ja karalis vēl ne reizi nav veicis gājienu, arī tornis vēl nav veicis gājienu un atrodas sākotnējā pozīcijā. Starp figūrām (uz šīs pašas horizontāles) neatrodas citas figūras. Karalis nav stāvoklī «zem šaha» un tas nešķērso vai neaizņems lauciņu, kuru apdraud kāda no pretinieka figūrām.

Šahā vinnē tas, kurš pirmais ieliek «matu» pretinieka karalim. Pirms mata karalis var atrasties stāvoklī «zem šaha». Tas nozīmē, ka karalim uzbrūk viena vai vairākas pretinieka figūras. Šādā situācijā pasargāt karali no sakāves var 3 veidos:

- 1) pārvietojot uz brīva droša lauciņa;
- 2) «piesedzot» ar citu figūru;
- 3) noceļot karalim uzbrūkošo figūru.

Spēles gaitā Jums vajadzēs sargāt savu karali, vienlaikus cenšoties uzbrukt un ielikt matu pretinieka karalim. Citu pretinieka figūru nocelšana parasti paātrina šī mērķa sasniegšanu. Tādējādi figūras cenšas izvietot pozīcijās, lai tās apdraudētu pretinieka figūras ar nocelšanu. Tajā pašā laikā jāsargā savas figūras, kuras centīsies nocelt pretinieks.

Ir arī otrs veids, kā tiek ieskaitīta uzvara, - pretinieks padodas.

Ja nevienam no spēlētājiem neizdodas ielikt matu pretinieka karalim, spēle tiek uzskatīta par neizšķirtu.

Spēles gaita

Spēles norisinās, pēc kārtas veicot gājienu ar figūrām pa šaha laukumu. Ievērojiet zemāk uzskaitītos noteikumus.

Pirmās gājienu vienmēr veic baltās figūras. Lai izlemtu, kuram tiks baltās figūras, var izmantot jebkādu Jums pieņemamu izlozes metodi.

☒ Nedrīkst veikt gājienu uz lauciņu, kuru aizņem tās pašas krāsas figūra.

☒ Tāpat nevar pārvietoties pāri lauciņam, kuru aizņem cita tādas pašas krāsas figūra.

Izņēmums ir zirgs.

Veikt gājienu var 2 veidos:

- 1) Jūs varat pārvietot savu figūru brīvajā lauciņā;
- 2) Jūs varat uzbrukt pretinieka figūrai, ievērojot noteikumus, kā pārvietošanas figūra, ar kuru grasāties veikt gājienu. Uzbrukums notiek sekojoši: Jūs ejat uz lauciņa, kuru aizņem pretinieka figūra, noņemot šo figūru no šaha daļa un aizstājat ar savējo.

☒ Ja esat veiksmīgi veicis uzbrukumu un nocēlis pretinieka figūru, Jums pienākas vēl viens gājiens.

☒ Ja bandinieks sasniedz daļu pēdējo lauciņu (kustība uz priekšu vairs nav iespējama), notiek bandinieka «pārvēršanās» – to maina pret bandinieka krāsas dāmu, torni, laidni vai zirgu, novietojot jauno figūru minētajā daļā pēdējā lauciņā. Jaunā figūra uzreiz veic gājienu.

Vēlam veiksmi!