

## Sjakk

Spill for 2 personer

Fra: 7 år



**sjakk**, brettspill for to personer på et kvadratisk Brett med 8×8 felter, avvekslende lyse og mørke. Spillerne har 16 brikker hver, henholdsvis hvite og svarte. Brikkene har ulik styrke og bevegelighet med startposisjoner på spillerens to nederste rader (se figur), forrest åtte likeverdige bønder og bakerst åtte offiserer i fem ulike kategorier (konge, dronning, to tårn, to springere og to løpere). Brettet skal settes opp slik at begge spillere har et hvitt felt nederst til høyre. Spilleren med hvite brikker starter spillet (partiet) ved å flytte (trekke) en av sine brikker til et annet felt. Deretter trekker svart og hvit vekselvis én og én brikke gjennom hele partiet. Motstanderens brikker slås og fjernes fra brettet ved å flytte egne brikker til feltet de står på. Det er ikke tillatt å sette to egne brikker på samme felt. Motstanderens konge er angrepet og sies å stå *sjakk* hvis man kan slå kongen i neste trekk. Spillets mål er å sette kongen *sjakk matt* (forkortet matt), dvs. utsette den for et angrep som ikke kan pareres. Et sjakkparti inndeles gjerne i åpningsspill, midtspill og sluttspill. Gjennom tidene er det utviklet mange åpningssystemer hvor trekk og svartrekk er standardisert, bl.a. såkalte *gambit*-åpninger, hvor man lar motstanderen slå bønder for å få satt egne offiserer i spill raskere.

## Brikkene

Offiserene kan flyttes i alle retninger, bøndene bare fremover. Dronningen, tårnet og løperen kan flyttes så langt det er uhindret passasje (dvs. ikke hoppe over andre brikker): dronningen loddrett, vannrett eller på skrå (diagonalt), tårnet loddrett eller vannrett og løperen på skrå. Kongen kan kun flyttes til nærmeste felt: loddrett, vannrett eller på skrå. Det er ikke lov å sette egen konge sjakk. Springerer er den eneste brikken som kan hoppe over andre brikker. Den flyttes to felt vannrett eller loddrett og deretter ett felt vinkelrett på denne retningen. Bøndene flyttes rett frem, fra utgangsfeltet valgfritt ett eller to felt, senere bare ett felt om gangen. De kan imidlertid ikke slå motstanderbrikker rett foran seg, bare brikker på et av nabofeltene skrått foran. Et spesialslag er *en passant*, som benyttes når en bonde blir stående rett ved siden av en motstanderbonde, som i trekket foran er flyttet to felter frem fra sin startposisjon. Man kan da slå bonden som om den bare var flyttet ett felt frem (se figur). Slaget må skje umiddelbart. Bønder som når motpartens opprinnelige offisersrad, kan byttes til dronning, tårn, løper eller springer (*bondeforvandling*); det spiller ingen rolle om samme offiser er på brettet fra før. For å nå siste rad må bonden bli en såkalt *fribonde*, dvs. ikke ha motstanderbønder foran seg på linjen. *Rokade* er et spesialtrekk hvor konge og tårn flyttes samtidig og forbi hverandre, kongen to felter i retning av tårnet, tårnet til det feltet kongen overskred. Rokade mot kongens nærmeste tårn kalles kort rokade, mot det fjerneste lang rokade (se figur). Det er ikke tillatt å rokere hvis kongen eller tårnet er flyttet tidligere i partiet eller det står brikker mellom kongen og tårnet, eller hvis kongen står i sjakk, vil flytte til sjakk eller må passere et felt som er angrepet.

## Resultat

Hvis kongen står sjakk, må den forsvares i neste trekk ved å slå den angripende brikke, sperre angrepslinjen mot kongen (umulig ved springer- eller bondeangrep), eller flytte kongen unna. Hvis forsvar ikke er mulig, er kongen sjakkmatt og partiet tapt. Ofte gir en spiller opp før dette skjer. Vinneren får 1 poeng og taperen 0. I konkurransesjakk må begge spillere utføre et visst antall trekk i løpet av en bestemt tid, og man kan også tape på overskredet tid uansett stilling på brettet. Vanlig tidsbegrensning er 2 timer på de 40 første trekk, 1 time på de eventuelt neste 20 trekk og 15 min (pluss 30 s per trekk) på de resterende trekk. Sjakk spilles ofte med mindre tid til rådighet, se [lynsjakk](#). Til å kontrollere tiden benyttes spesielle *sjakkur*, som har et urverk med tilhørende urskive for hver spiller. Når en spiller har trukket, utløser han en vektmechanisme som stanser eget urverk og starter motstanderens.

Et parti kan ende uavgjort (*remis*) med ½ poeng til begge spillere på flere måter: 1) Ingen av spillerne har nødvendige brikker til å kunne fremtvinge sjakkmatt. 2) Samme stilling oppstår tre ganger, f.eks. ved evig sjakk. 3) Spillerens konge står ikke sjakk, men vil bli hvis den flyttes, samtidig som ingen andre brikker kan flyttes (*patt*). 4) De siste 50 trekk i rekkefølge fra begge spillere er utført uten bondetrekk eller slag av brikker. 5) Ved overenskomst mellom spillerne.