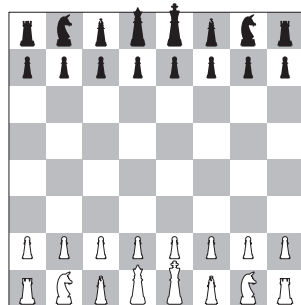


DK SKAK

Anbring skakbrikkerne på brættet som vist på billedet.

1. Kongen er den vigtigste skakbrik. Han kan flyttes et felt ad gangen i alle retninger, dvs. både frem, tilbage, til venstre, til højre og diagonalt.
2. Tårnet kan flyttes flere felter ad gangen enten vandret eller lodret uden at hoppe over de andre skakbrikker.
3. Løberen kan flyttes diagonalt og altid kun på felter i samme farve, som brikken står på.
4. Dronningen er den mest magtfulde af alle skakbrikkerne, fordi hun kan flyttes på samme måde som både tårnet og løberen, dvs. både vandret, lodret og diagonalt til et felt, som ikke er optaget af en af de øvrige skakbrikker.
5. Springereren er den eneste skakbrik, som kan springe over de andre skakbrikker. Springereren bevæger sig i et "L", hvilket vil sige to felter enten frem, tilbage, til venstre eller til højre og derefter ét felt til en af siderne, så den ender på et felt i modsatte farve end udgangspunktet.
6. Bonden kan kun flyttes lige frem ét felt ad gangen, undtagen i første træk, hvor han kan flyttes to felter, hvis spilleren ønsker det. Bonden kan kun slå modstanderens brikker ved at rykke et felt diagonalt frem, og hvis en bonde når hele vejen til den modsatte side af brættet, må man ombytte den til en vilkårlig anden brik, typisk en dronning.

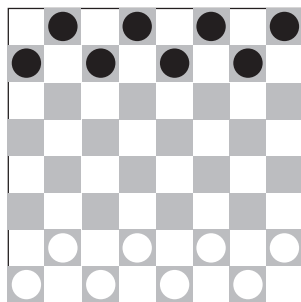


Det er ikke nødvendigt at erobre alle modstanderens skakbrikker, så de fjernes fra brættet. Det gælder blot om at erobre modstanderens konge. Når en spiller forsøger at angribe eller erobre modstanderens konge, kaldes det for "skak" eller "skakmat". Spilleren, som bliver angrebet, kan beskytte sin konge ved at flytte den til et andet ledigt felt eller ved at lade en anden skakbrik beskytte kongen. Hvis det ikke lykkes for spilleren at beskytte kongen, er spillet slut, og modstanderen har vundet. Hvis det ikke er muligt at erobre kongen efter tre identiske forsøg, eller der ikke er nye mulige angrebsmetoder, siger man, at spillet ender i "remis", dvs. uden en egentlig vinder. Der findes et særligt træk kaldet en "rokade", som tillader en spiller at flytte to brikker i det samme træk, så kongen og tårnet bytter plads. Hver spiller kan kun benytte trækket én gang i et spil, forudsat at hverken kongen eller tårnet er blevet flyttet tidligere i spillet, at der ikke er andre skakbrikker imellem kongen og tårnet, og at kongen ikke er "skakmat". Man kalder det for en kort rokade, hvis tårnet er den brik, der er tættest på kongen, og en lang rokade, hvis tårnet er til venstre for kongen.

Den spiller, som først erobrer modstanderens konge, har vundet.

DAM

Anbring brikkerne på de sorte felter tættest på spillerne som vist på billedet. Hver spiller har tre rækker med fire sorte felter i hver. De to rækker midt på pladen er tomme. Spillerne skal forsøge at erobre modstanderens brikker ved at hoppe over dem, når der er et ledigt felt bag ved brikken. Hoppet kan gentages to eller tre gange. Den spiller, som først erobrer alle modstanderens brikker, har vundet. Spillebrikkerne kan flyttes skråt fremad til højre og venstre fra felt til felt, men aldrig bagud. Når en spiller når modstanderens bageste række med sin brik, omdannes brikken til en "dam", som kan flyttes overalt på spillepladen. Dog kun på skrå og på de sorte felter. Det gælder om hurtigst muligt at nå frem til modstanderens bageste række med sin brik, så den omdannes til en "dam". Alle erobrede brikker skal fjernes fra spillepladen. Kommer man til at flytte en brik, der kunne have slået en af modstanderens brikker i stedet, må modstanderen fjerne denne brik - det kaldes at puste.

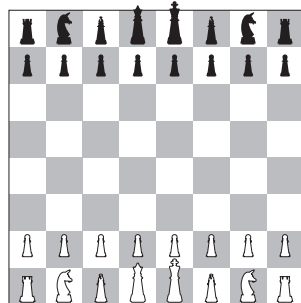


Den spiller, som først erobrer alle modstanderens brikker, har vundet.

NO SJAKK

Sett sjakkbrikkene på brettet som vist på bildet.

1. Kongen er en av de viktigste sjakkbrikkene, han kan bare flyttes én rute om gangen i alle retninger, dvs. at han kan bevege seg fremover, bakover, til venstre, til høyre og diagonalt.
2. Tårnet kan flyttes horisontalt og vertikalt et fritt antall ruter, men det kan ikke hoppe over andre sjakkbrikker.
3. Løperen flyttes diagonalt og blir alltid værende på den opprinnelige rutefargen, som er den samme som hans egen.
4. Dronningen er den mektigste brikken på sjakkbrettet, for hun kan flyttes i en kombinasjon av tårnets og løperens bevegelser. Det vil si at hun kan flyttes horisontalt, vertikalt eller diagonalt til en rute som ikke er opptatt av en annen sjakkbrikke.
5. Springeren er den eneste sjakkbrikken som kan hoppe over andre sjakkbrikker. Springeren beveger seg i en "L"-form. Etter to ruter fremover, bakover, til venstre eller til høyre, flytter springeren til en rute som har en annen farge enn den han kom fra.
6. Bøndene kan bare flyttes rett fremover og bare én rute om gangen, unntatt i det første trekket, da kan de flyttes to ruter hvis det er ønskelig. Og bøndene kan bare ta en av fiendens brikker ved å bevege seg diagonalt. Hvis en bonde når den andre enden av sjakkbrettet, blir han belønnet med å forvandles til en annen brikke, til og med til en dronning.

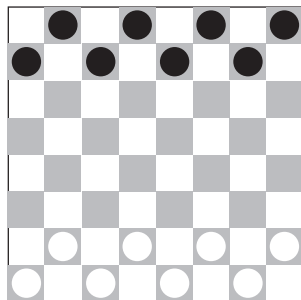


Å ta eller angripe motspillerens sjakkbrikke, dvs. fjerne denne sjakkbrikken fra spillebrettet og erstatte den med din egen sjakkbrikke, er ikke alltid nødvendig i et parti sjakk. Det endelige målet for spillet er å ta motspillerens konge. Når motspillerens sjakkbrikke skal til å angripe eller ta kongen din, kalles dette henholdsvis "Sjakk matt" eller "Sjakk". For å hindre at kongen blir tatt, kan spilleren flytte kongen til en rute som ikke er opptatt av en annen sjakkbrikke, han kan bruke en annen sjakkbrikke til å hindre at kongen blir slått ut eller han kan ta motspillerens sjakkbrikke. Hvis ingen av løsningene ovenfor er mulig, er kongen tatt og spillet er over. Hvis kongen ikke kan tas ut etter å ha blitt angrepet med den samme metoden tre ganger, eller hvis det ikke finnes flere angrepsmåter, sier vi at spillet avsluttes som remis, dvs. at ingen av spillerne vinner spillet. Det finnes et trekk for kongen som kalles "rokade", det består i å flytte kongen ved siden av tårnet og deretter flytte tårnet på den andre siden av kongen. Dette trekket kan bare brukes én gang i hvert spill for hver spiller, og under følgende forutsetninger: Ingen av de to sjakkbrikkene som er involvert, kongen og tårnet, er blitt flyttet i løpet av sjakkpartiet, det er ingen andre sjakkbrikker mellom dem, og kongen er ikke sjakk matt. Vi kaller trekket "kort rokade" for tårnet som står nærmest kongen, og "lang rokade" hvis tårnet er på venstre side av kongen.

Den spilleren som lykkes i å ta motspillerens konge, har vunnet spillet.

DAM

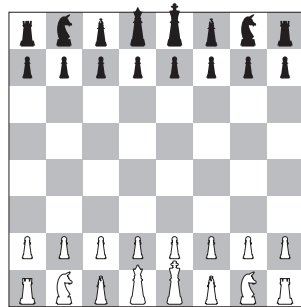
Plasser dambrikkene på de svarte rutene nærmest hver spiller, som vist på bildet. Hver spiller bruker tre rader og fire ruter på hver rad til sine dambrikker. De to midterste radene på brettet skal være tomme. Når det er en ledig rute bak den ene spillerens dambrikke, kan den andre spillerens dambrikker hoppe over dambrikken og ta den. Slike hopp kan gjentas kontinuerlig to eller tre ganger. Den spilleren som først klarer å ta alle motspillerens dambrikker, har vunnet spillet. Dambrikkene kan flyttes diagonalt én rute fremover, men de kan ikke flyttes bakover, unntatt for "kongene", dambrikker som har nådd frem til den første raden på motspillerens område. Det er taktisk lurt å prøve å forvandle en dambrikke til en "konge" så snart som mulig. Dambrikker som tas, skal fjernes fra spillebrettet. Hvis du kan slå ut en av motstanderens brikker med en av dine brikker, men ikke gjør det, og i stedet bare flytter brikken din, kan motstanderen fjerne denne brikken.



Den spilleren som først klarer å ta alle motspillerens dambrikker, har vunnet spillet.

Ställ upp schackpjäserna enligt bilden.

1. Kungen, som är en av de viktigaste pjäserna, kan endast flyttas en ruta i taget i alla riktningar, dvs. kan flytta framåt, bakåt, vänster, höger och diagonalt.
2. Tornet kan flyttas horisontellt eller vertikalt i valfritt antal rutor utan att hoppa över de andra schackpjäserna.
3. Löparen kan flyttas diagonalt och alltid till samma färg som den stod på från början.
4. Drottningen är den mäktigaste pjäsen på schackbrädet, eftersom den flyttas i en kombination av tornet och löparen, dvs. den kan flyttas horisontellt, vertikalt eller diagonalt till en ruta som inte är upptagen av en annan schackpjäs.
5. Springaren är den enda pjäsen som kan hoppa över en annan schackpjäs. Den flyttas i en L-form, två steg framåt, bakåt, till vänster eller till höger, och därefter till den ruta som har en annan färg än startrutan.
6. Bonden kan endast flyttas framåt och ett steg i taget, förutom första gången, då kan den flyttas två steg framåt. Bonden kan endast ta en motståndarpjäs diagonalt. Om bonden klarar sig över till andra sidan belönas denne genom att uppgraderas till valfri annan pjäs, till och med till en drottning.

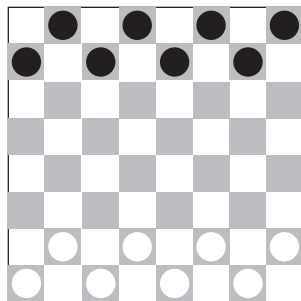


Att ta motståndarens schackpjäser, dvs. att avlägsna dem från brädet och sätta dit din egen schackpjäs, är inte alltid nödvändigt utan det främsta målet är att slå ut motståndarens kung. När motståndarens schackpjäs hotar din kung kallas detta schack matt. För att förhindra kungen från att slås ut kan spelaren flytta sin kung till en annan ruta som är ledig, eller använda en annan schackpjäs för att rädda sin kung och slå ut motståndarens schackpjäser. Om alla metoder ovan misslyckas slås kungen ut och spelet är över. Om kungen inte slås ut efter en attack med samma metod tre gånger, eller om inga nya metoder för attacken kan användas, slutar spelet i remi eller oavgjort. Det finns ett drag för kungen som kallas rockad. Det innebär att kungen placeras bredvid ett torn och att tornet flyttas till andra sidan av kungen. Detta drag kan endast användas av varje användare en gång i varje spel under följande villkor: ingen av de två schackpjäserna, kungen och tornet, har flyttats under spelets gång, det finns inga andra schackpjäser mellan dem, och kungen står inte i schack matt. Rockaden kallas kort om tornet är det som står närmast kungen, och lång om tornet står till vänster om kungen.

Spelaren som först slår ut motståndarens kung vinner spelet.

DAM

Placera brickorna på de svarta rutorna närmast varje spelare som på bilden. Varje spelare kan ta tre rader för sina brickor, fyra rutor i varje rad och två rader i mitten av brådan lämnas tomma. Så länge det finns en ruta som är tom bakom en spelares bricka kan den andre spelarens brickor hoppa över brickan och ta den. Ett sådant hopp kan upprepas två eller tre gånger i rad. Spelaren som först tar alla motståndarens brickor vinner spelet. Brickan kan flyttas från en ruta till en annan diagonalt, men aldrig bakåt förutom de gränsöverskridande brickorna som har flyttats till den första raden på motståndarens territorium. Det kan vara bra att försöka förvandla en bricka till en gränsöverskridande bricka så fort som möjligt. En bricka som tagits måste avlägsnas från spelbrädet. Om du flyttar en bricka som kunde ha tagit en av motståndarens brickor kan motståndaren ta bort din bricka. Detta kallas huffing.

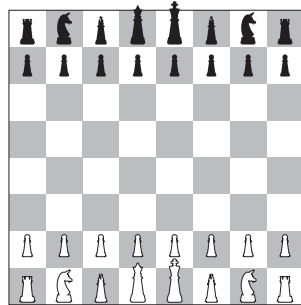


Spelaren som först tar alla motståndarens brickor vinner spelet.

FIN SHAKKI

Asettele nappulat laudalle kuvan mukaisella tavalla.

1. Kuningas, joka on tärkein shakkinappula, voi liikkua vain yhden ruudun kerrallaan mihin tahansa suuntaan, eli eteenpäin, taaksepäin, vasemmalle, oikealle ja viistoon.
2. Torni voi liikkua vaaka- tai pystysuunnassa niin monta ruutua kuin pystyy hyppäämättä muiden shakkinappuloiden yli.
3. Lähetti liikkuu viistoon, ja sen on pysyttävä aina alkuperäisen värisissä ruuduissa, eli samanvärisissä kuin se itse on.
4. Kuningatar on shakkilaudan voimakkain nappula, koska sen tapa liikkua on yhdistelmä tornin ja lähetin tavasta liikkua, eli se voi liikkua vaakasuoraan, pystysuoraan tai viistoon ruutuun, jossa ei ole toista shakkinappulaa.
5. Ratsu on ainoa shakkinappula, joka voi hypätä toisen shakkinappulan tai -nappuloiden yli. Ratsun liikkumistapa on "L"-muotoinen, sen jälkeen, kun se on siirtynyt kaksi ruutua joko eteenpäin, taaksepäin, vasemmalle tai oikealle, se saapuu aina ruutuun, joka on toisenväriäinen kuin lähtöruutu oli.
6. Sotilas voi siirtyä vain suoraan eteenpäin ja vain yhden ruudun kerrallaan, mutta ensimmäisessä siirrossa sitä voidaan haluttaessa siirtää kaksi ruutua. Sotilas voi lyödä vihollisiaan ainoastaan siirtymällä yhden askeleen verran etuviistoon ruutuun, jossa on vastapelaajan nappula, joka tällöin poistetaan pelistä. Jos sotilas pääsee etenemään pelilaudan vastakkaiselle reunalle saakka, se korotetaan ja voidaan vaihtaa toiseen nappulaan, jopa kuningattareen.

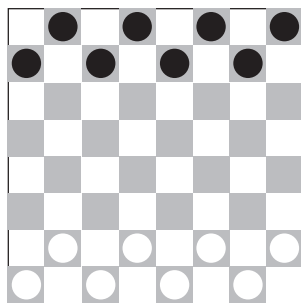


Vastustajan shakkinappuloiden lyöminen, eli niiden poistaminen shakkilaudalta ja korvaaminen omilla nappuloilla ei ole aina välttämätöntä shakkipelissä, pelin päätarkoituksena on saattaa vastustajan kuningas hyökkäyksen kohteeksi. Kun vastustajan shakkinappula uhkaa kuningastasi tai yrittää hyökätä sen kimppuun, tilannetta kutsutaan "shakkimattiksi" tai "mattiksi". Kun kuningas on uhattuna, pelaajan on torjuttava uhka siirtämällä kuningas naapuriruutuun, jossa se ei ole uhattuna, tai hän voi käyttää toista nappulaa torjuakseen kuninkaaseen kohdistuvan uhan tai lyödäkseen uhkaavan nappulan. Jos mikään näistä ei ole mahdollista, kyseessä on matti-tilanne ja peli on hävitty. Jos kuningasta ei ole saatu valloitetua, vaikka se on ollut hyökkäyksen kohteena samalla tavoin vähintään kolme kertaa tai muita hyökkäysmenetelmiä ei voida enää käyttää, tuloksena on tasapeli, eli kumpikaan pelaaja ei voi voittaa peliä. Pelissä on olemassa siirto, jota kutsutaan nimellä "linnoitus", siinä kuningas siirretään ensin tornin viereen, ja torni tämän jälkeen kuninkaan toiselle puolelle. Kumpikin pelaaja saa käyttää tätä siirtoa vain kerran pelin aikana seuraavilla edellytyksillä: kumpikaan kyseessä olevista nappuloista, kuningas tai torni, ei ole liikkunut pelin aikana, niiden välissä ei ole muita shakkinappuloita, eikä kuningas ole "shakkimatti". Siirtoa kutsutaan "lyhyeksi linnoitukseksi", jos torni on lähimpänä kuningasta, kun taas "pitkässä linnoituksessa" torni on kuninkaan vasemmalla puolella.

Pelaaja, joka onnistuu valtaamaan vastustajan kuninkaan, voittaa pelin.

TAMMI

Pelaajat asettavat tamminappulat mustiin ruutuihin, jotka ovat lähimpänä kutakin pelaajaa. Pelaaja voi käyttää nappuloilleen kolme riviä laudalta. Neljä ruutua joka rivillä ja kaksi riviä pelilaudan keskellä jäävät tyhjiksi. Jos pelaajan nappulan edessä on vihollisnappula, jonka takana on vapaa ruutu, sen voi "syödä" hyppäämällä sen yli eli siirtämällä oman nappulansa syödyn nappulan taakse ja poistamalla syöty nappula laudalta. Hyppäyksen voi toistaa kaksi tai kolme kertaa peräkkäin. Pelaaja, joka on syönyt ensimmäisenä kaikki vastustajansa nappulat, on voittaja. Tamminappulat voivat siirtyä ruutu kerrallaan etuviistoon, mutta eivät koskaan taaksepäin, lukuun ottamatta nappuloita, jotka ovat päässeet laudan toiselle puolelle viimeiselle riville saakka, jolloin siitä tulee "kuningas" tai "tammi". Pelistä tulee hauskaa, jos yrität saada nappuloistasi mahdollisimman nopeasti "kuninkaita". Jos vastustaja syö tamminappulan, se on poistettava pelilaudalta. Jos siirät nappulaa, jolla olisit voinut sen sijaan syödä vastustajasi nappulan, vastustaja voi ottaa pois nappulasi. Tätä kutsutaan puhaltamiseksi.



Pelaaja, joka on syönyt ensimmäisenä kaikki vastustajansa nappulat, voittaa pelin.