

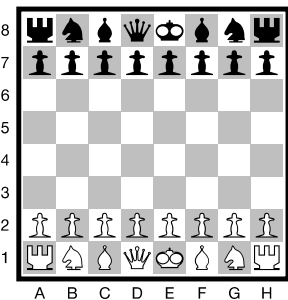
INSTRUKCIJA ŠAHS



Sastāvs: 1 spēles laukums, 2 komplekti, pa 16 šaha figūrām, spēles instrukcija

Spēles noteikumi:

Spēle tiek spēlēta uz šaha vai alternatīva spēles laukuma, tam jābūt sadalītam režģī melnbaltos lauciņos 8x8 gabalos, lai kopā būtu 64 kvadrāti. Lai varētu pierakstīt gājienus katrs lauciņš ir atzīmēts (no a1-a8 līdz h1-h8). Šaha laukums tiek novietots tā, lai baltais lauciņš atrastos spēlētājam labajā apakšējā stūrī (balts h1, melns a8). Šahs ir cīņa starp diviem spēlētājiem - līderiem-, katra puse ir pārstāvēta ar dažādām krāsām. Katra spēlētāja armija sastāv no 16 vienībām: 1 karalis, 1 dāma, 2 torņi, 2 laidņi, 2 zirdziņi, 8 bandinieki.



1 att.

Spēles sākumā abas puses ir vienādi stipras. Zīmējumā 1 jūs varat redzēt, kā pareizi jānovieto savas figūras uz laukuma. Baltās figūras vienmēr sāk spēli. Katrs spēlētājs sava gājiena laikā pārvieto savu figūru atbilstoši noteikumiem.

Sekojoši spēles noteikumi attiecas uz visām šahu figūrām:

Katrs spēlētājs var aizņemt jebkuru kvadrātu, kurš ir brīvs, vai virzīties uz pretinieka aizņemto kvadrātu, sagūstot oponenta figūru, kura tiks novākta no spēles laukuma.

Šaha figūras, izņemot Zirdziņu, nevar pārlekt pāri citām figūrām. Viena gājiena laikā drīkst pārvietot tikai vienu figūru. Vienīgais izņēmums ir rokāde.

Turpmāk figūras tiks apzīmētas sekojoši:

Karalis-K, Dāma-D, Torņi-T, Laidņi-L, Zirdziņš-Z, Bandinieki-B

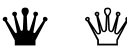
Gājienu veidi:



2 att.



3 att.



4 att.



5 att.



6 att.



7 att.

TORŅI: (2 att.)- Tornis var pārvietoties pa līnijām gan horizontālā, gan vertikālā virzienā, pa tik laukumiem, cik vēlas spēlētājs, bet tas nevar pārlekt pāri citām figūrām. Šī figūra var kontrolēt 14 laukumus.

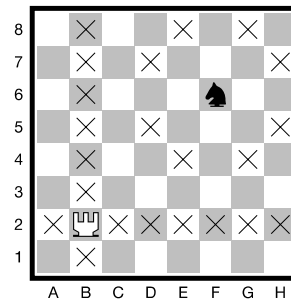
LAIDŅI: (3 att.)- Katram spēlētājam ir 2 Laidņi, un tie var pārvietoties pa diagonāli jebkurā virzienā pa tik laukumiem, pa cik vēlas spēlētājs. Viens no spēlētāja Laidņiem pārvietojas tikai pa baltiem lauciņiem, bet otrs pa melniem. No spēles laukuma centra Laidnis var kontrolēt 13 lauciņus, bet no stūra tikai 7.

DĀMA: (4 att.)- Dāma pārvietojas gan kā Tornis, gan kā Laidnis. Tas padara viņu par visspēcīgāko figūru spēlē. Dāma var pārvietoties pa taisni jebkurā virzienā un jebkurā attālumā.

ZIRDZIŅŠ: (5 att.)- Zirdziņam piemīt visinteresantākās kustības no visām figūrām, un tā ir vienīgā figūra, kas var pārlekt pāri citām figūrām. Atšķirībā no citām figūrām, Zirdziņš pārvietojas ne pa taisnu līniju, bet no viena punkta līdz otram. Viņa pārvietošanās atgādina burtu „L”. Piemēram, Zirdziņš atrodas uz lauciņa d5, tad viņš var izdarīt gājienu uz sekojošiem lauciņiem: b4, b6, c3, e3, e7, f4, f6. Protams, ja uz tiem neatrodas kāda sava figūra.

KARALIS: (6 att.)- Karalis var pārvietoties jebkurā virzienā pa vienu lauciņu viena gājiena laikā, ja lauciņš nav apdraudēts ar pretinieka figūru vai tur nestāv paša spēlētāja cita figūra.

BANDINIEKS: (7 att.)- Bandinieks ir visvājākā figūra spēlē. Tas var pārvietoties tikai uz priekšu pa vienu lauciņu viena gājiena laikā. Tikai Bandinieka pirmajā gājienā spēlētājs var

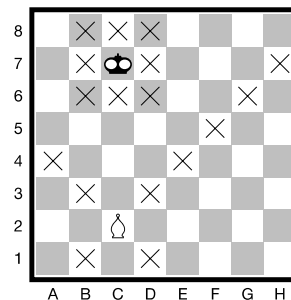


8a att.

izvēles (Dāmu, Tornī, Laidni vai Zirdziņu), bet to nevar aizvietot ar Karali. Tādā veidā spēlētājs var iegūt vēl vienu Dāmu, vai kādu citu papildus figūru. Izņēmums Bandinieka gājienā ir „sitiens garāmejot”. Ja Bandinieks atrodas uz 5. līnijas (vai melnais uz 4.), un pretinieks ar bandinieku, kas atrodas uz blakus vertikāles, izdara gājienu pa diviem lauciņiem, tad to var nokaut „garāmejot”, pārvietojot savu bandinieku uz blakus vertikāles 6. līniju.

Šaha figūras vērtība tiek noteikta pēc tas kustības spējas. Bandinieks ir bāzes vienība. Pārējo figūru aptuvena vērtība ir sekojoša:

Vieglās figūras (Laidņi, Zirdziņi) vērtība 3-3 ½ Bandinieki, Tornim ir vieglās figūras vērtība un divi Bandinieki, Dāmai ir divu Torņu vērtība vai trīs vieglās figūras. Tā ir tikai aptuvena klasifikācija, tādēļ nav precīza. Reālo figūru vērtību nosaka to atrašanās vieta uz spēļu laukuma.



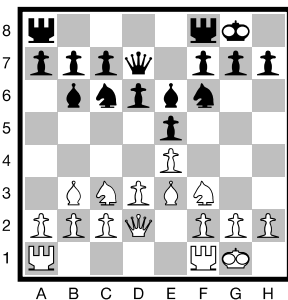
8b att.

pārvietot to pa vienu vai diviem lauciņiem, pēc savas izvēles. Bandinieks nevar nokaut figūru, kas viņam atrodas priekšā. Tas var nokaut pretinieka figūras tikai diagonālā virzienā, kā Laidnis, pārvietojoties pa vienu lauciņu pa labi vai pa kreisi. Tad Bandinieks pārvietojas pa vienu laukumu uz augšu. Bandinieku, kas veiksmīgi sasniedz pretējo šaha laukuma malu, aizvieto ar jebkuru savas krāsas figūru pēc

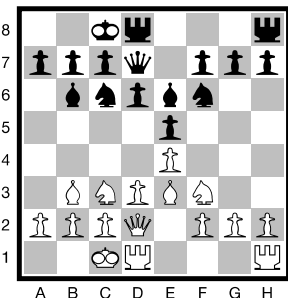
Attēlā 8a tiek demonstrēti Torņa un Zirdziņa gājieni, attēlā 8b Laidņa un Karaļa gājieni.

Rokāde

Šo manevru var izpildīt spēles laikā tikai vienu reizi. Izdarot rokādi, Karalis tiek pārvietots pa diviem lauciņiem Torņa virzienā un Tornis tiek pārcelts pāri Karalim un novietots uz blakus lauciņa. Veicot rokādi Karalis tiek no-



9 att.



10 att.

Spēles mērķis

Karalis ir svarīgākā figūra dotajā spēlē. Ja viņš ir briesmās, Karalim ir jāatkapjās vai jāaizargā sevi. Tas var tikt veikts divējādi – aizsedzot apdraudējušo figūru ar savu figūru vai kaujot uzbrūkošo figūru. Uzbrukums Karalim tiek saukts par “šahu”.

Kad no šaha nevar izvairīties, izmantojot kādu kustību, tad ir “mats” un spēle ir beigusies. Ne vienmēr spēle beidzas ar matu. Dažreiz spēle beidzas ar to, ka viens no spēlētājiem padodas. Tas notiek gadījumā, kad aizstāvēties ir bezcerīgi un mats ir tikai laika jautājums. Ja spēle notiek, izmantojot šaha pulksteni, tad spēle var beigties arī, ja vienam no spēlētājiem beidzies gājiena apdomāšanai paredzētais laiks. Spēle var arī beigties neizšķirti.

vietots drošākā pozīcijā un Tornis ievests spēlē.

Ir vairāki nosacījumi, lai varētu izpildīt šo manevru:

- pirms rokādes, Karalis un Tornis nedrīkst būt kustināti.
- visi lauciņi starp Karali un Torni ir brīvi
- Karalim rokādes brīdī nav uzbrukusi pretinieka figūra un neviena no lauciņiem starp Karali un Torni nav aizņemti ar savu figūru un nav apdraudēti ar pretinieka figūru.

Īsā rokāde

- Karalis tiek pārvietots uz lauciņu g1 vai g8 un Tornis uz lauciņu f1 vai f8.

Attēls 9- pēc īsās rokādes

Garā rokāde

- Karalis tiek pārvietots uz lauciņu c1 vai c8 un Tornis uz lauciņu d1 vai d8

Attēls 10- pēc garās rokādes

Neizšķirts

Spēle beidzas neizšķirti sekojošos gadījumos.

1. Ja ir radusies situācija, kad neviena no spēlētājiem nav uz galda figūra, ar ko varētu pieteikt matu pretinieka Karalim.
2. Ja spēlētājs, kuram ir gājiens, nevar izdarīt nevienu gājienu un viņa Karalim nav pieteikts šahs. Par tāda tipa partiju saka, ka tā beidzas ar „patu”.
3. Ja abi spēlētāji vienojas, ka spēles iznākums ir neizšķirts.
4. Ja vienāds figūru stāvoklis atkārtojas trīs reizes.
5. Ja pēdējie 50 gājieni tika izdarīti bez Bandinieku kustības un figūru nokaušanas.

Parasti šahu spēlē pēc principa “pieskāries - ej”, t.i. ja spēlētājs sava gājiena laikā tišām pieskārs vienai vai vairākām savām figūrām, tad viņam ir jāpārvieto figūra, kurai viņš pieskārs pirmajai, protams, ja tāds gājiens ir iespējams. Tāpat, ja viņš ir pieskāries oponenta figūrām, spēlētājam ir jākauj šī figūra. Protams, ja tas ir iespējams. Ja spēlētājs ir pieskāries figūrai, kuru viņš nevar pārvietot, vai sist, tad šim pieskārienam nav nekādu sekas. Kad figūra jau ir novietota uz laukuma kā gājiens vai gājiena daļa un no tās ir atlaista spēlētāja roka, tad šī figūra vairs nevar tikt pārvietota uz citu laukumiņu, gājiens tiek uzskatīts par pabeigtu.

Gājienu pierakstīšana:

Katra gājiena apzīmējums uz šaha spēles laukuma ļauj pierakstīt visus gājienu, t.i. tādā veidā var pierakstīt visu spēli. Gājienu pierakstīšanai šaha literatūrā, neskaitot piezīmes un nosaukumu saīsinājumus, izmanto arī sekojošus saīsinājumus:

-	gājiens	?	vājš gājiens
x	kauja	!!	ļoti stiprs gājiens
+	šahs	??	ļoti vājš gājiens
=	mats	!?	ass, abpusēji ass gājiens
!	labs gājiens	0-0	īsā rokāde
		0-0-0	garā rokāde

Padomi iesācējam.

Sekojošas katras figūras kustības spējam, var secināt, ka tās ir visstiprākās spēļu laukuma vidū. Tādēļ, uzreiz pēc spēles sākšanas, ir jācenšas aizņemt spēļu laukuma centru. Iekšējais centrs veidojas no lauciņiem d4, d5, e4 un e5. Ārējais centrs veidojas lauciņu c3, c6, f6 un f3 robežos.

Izdevīgāk spēli sākt veicot gājienu ar bandiniekiem, kuri atrodas pretī oponenta Karalim un Dāmai, izvirzot tos pa 2 lauciņiem uz priekšu. Tādējādi spēle var notikt laukuma centrā un atbrīvosies ceļš Laidnim un Dāmai. Kad spēle notiek laukuma centrā, figūras jācenšas novietot tā, lai tās nebūtu iespējams atstumt atpakaļ. Tādēļ Zirdziņš parasti pārvietojas uz f3 un c3, f6 un c6, no kurienes kontrolē centru. Spēles sākumā nav vēlams veikt vairākus gājienu ar vienu un to pašu figūru pēc kārtas. Tā parasti ir veltīga laika tērēšana, kas bieži var novest pat pie zaudējuma. Ar katru gājienu jācenšas ievest spēlē jaunu figūru. Labāk no paša sākuma atbrīvot vietu ap Karali rokādei, lai novietotu to drošākā vietā, pēc tam atbrīvot vietu Dāmai. Parasti Dāmu ievada spēlē pēdējo, jo ievadīt to agrāk nav droši. Spēles laikā pretinieks var izmantot Jūsu Dāmu savās interesēs un kaut to. Spēles rezultāts ir atkarīgs no figūru labas novietojšanas un uzbrukumu efektivitātes. Priekšlaicīgs uzbrukums, kuru ļoti viegli novērst, bieži ir veltīga laika tērēšana, kas var novest pie figūru zaudēšanas. Lai pēc iespējas ātrāk varētu iemācīties spēlēt, ieteicams spēlēt ar pieredzējušu spēlētāju, no kura var daudz ko iemācīties. Labi metodiski materiāli un profesionālu spēļu pētīšana var sekmēt Jūsu iemaņas šajā spēlē.

Mēs ceram, ka jūs gūsiet baudu no spēles

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

