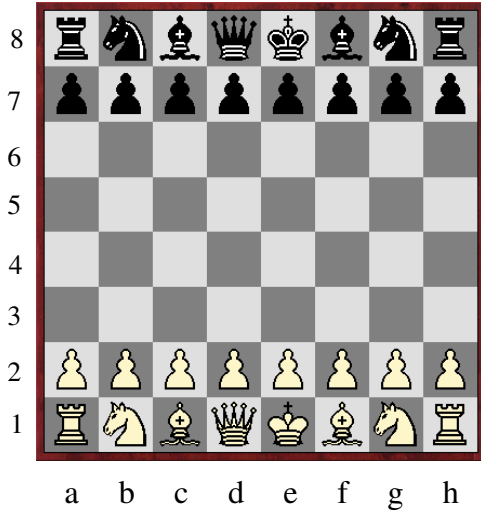
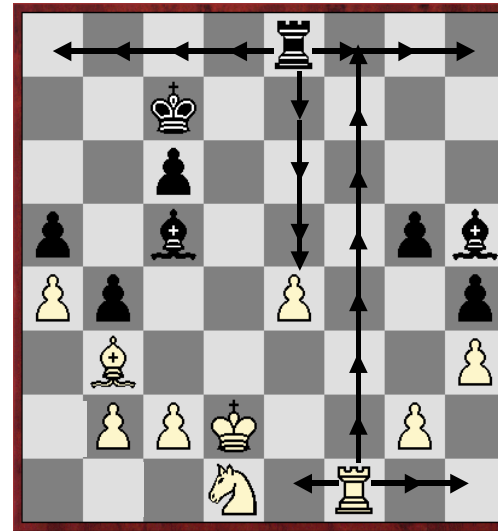


Shakkipeli

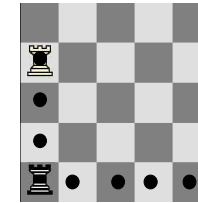


- Alkuasemassa laudan vasemmanpuoleinen nurkkaruutu on musta
- Valkean nappulat asetetaan 1- ja 2-riveille, mustan 7- ja 8-riveille
- Kuningattaret asetetaan oman värisille ruuduille
- Pelin aloittaa aina valkea
- Pelaajat tekevät vuorotellen yhden siirron kerrallaan
- Pelin tavoite on tehdä matti vastustajasta

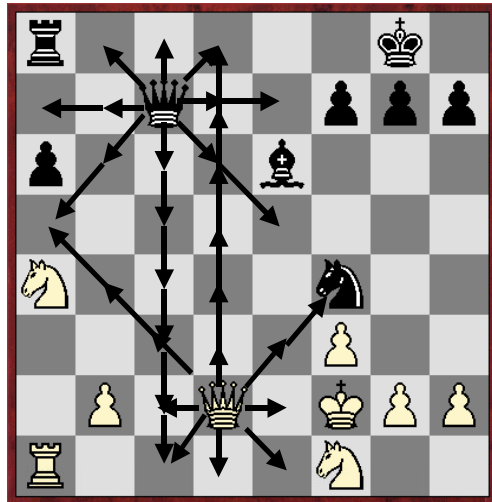
Nappuloiden liikkuminen: torni



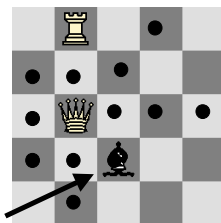
- Tornii liikkuu suoraan vaaka- ja pystyrivejä



Nappuloiden liikkuminen: kuningatar

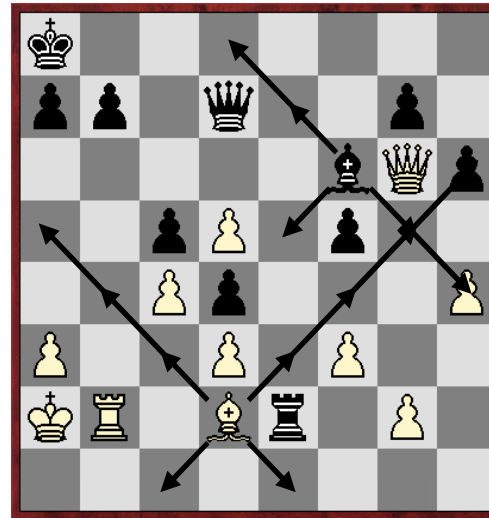


- Kuningatar liikkuu sekä suoraan että viistoon.
- Kuningatar voi siirtyä niin niin pitkälle kuin mahdollista (omat ja vastustajan nappulat rajoittavat liikkumista)

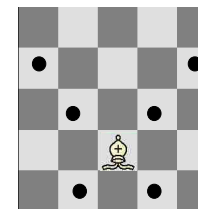


Valkean kuningatar voi lyödä mustan lähetin

Nappuloiden liikkuminen: lähetti



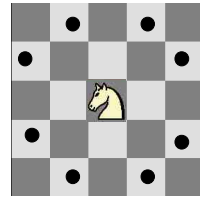
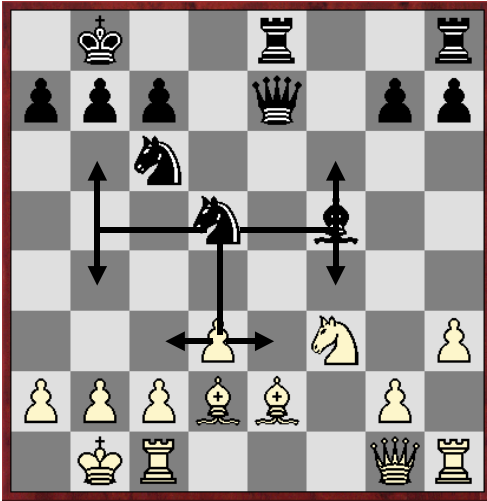
- Lähetti liikkuu viistorivejä pitkin
- Lähetti liikkuu VAIN tummia TAI vaaleita ruutuja pitkin!



Nappuloiden liikkuminen:

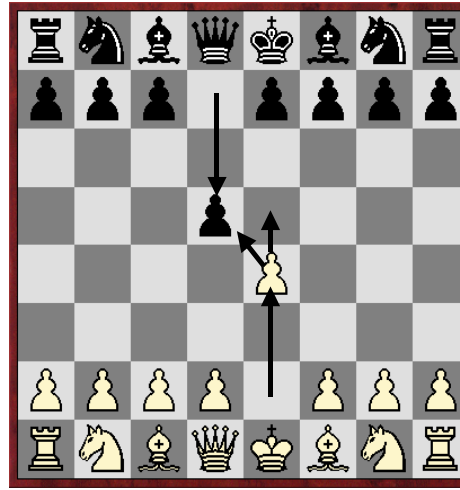
ratsu

- Ratsu liikkuu kaksi ruutua vaaka- tai pystysuoraan ja yhden ruudun siitä sivuun.



Nappuloiden liikkuminen: Sotilas

- Sotilas liikkuu suoraan eteenpäin, ei koskaan taaksepäin
- Alkuruudustaan sotilas voi liikkua kaksi ruutua eteenpäin, muuten yhden ruudun eteenpäin
- Sotilas LYÖ yläviistoon
- Mikäli sotilas pääsee peräriiville voi sen korottaa kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi

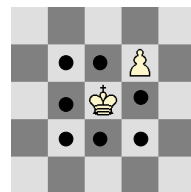
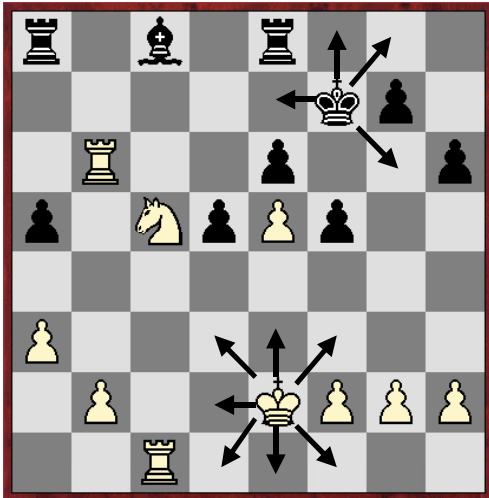


Alkuasemassa valkea pelaaja kuninkaan edestä sotilaan ja musta kuningattaren edestä sotilaan kaksi ruutua eteenpäin. Tämän jälkeen valkean sotilas keskellä voi siirtyä yhden ruudun eteenpäin tai lyödä mustan sotilaan pois pelistä.

Nappuloiden liikkuminen:

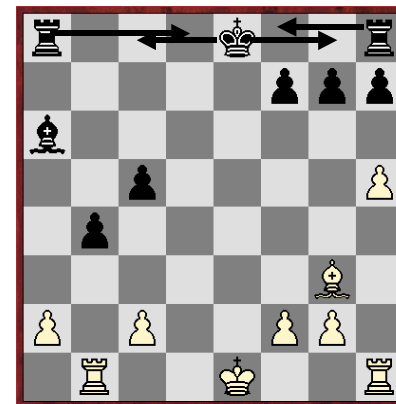
kuningas

- Kuningas voi siirtyä joka suuntaan, siis viistoon ja suoraan, mutta vain yhden ruudun kerrallaan.
- Kuninkaas eivät KOSKAAN voi olla viereisillä ruuduilla

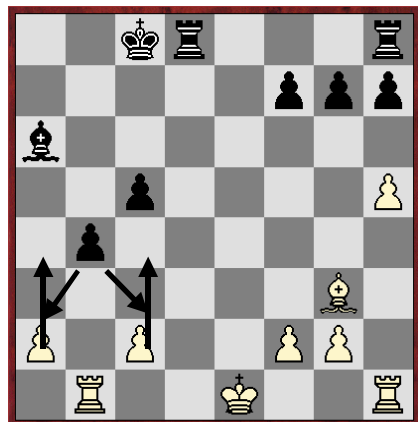


Erikoissäännöt: Linnoittuminen

- Kuningas siirtyy kaksi ruutua kohti tornia ja sen jälkeen torni siirretään kuninkaan viereen siihen ruutuun, jonka kuningas ylitti.
- Ehtoja tornitukselle:
 - Kuninkaan ja tornin välissä ei saa olla nappuloita
 - Kuningas ei saa olla uhattuna linnoitusta tehtäessä tai ylittää tai päätyä shakkaavaan asemaan
 - Kuningas ja linnoittautuva torni ei saa olla siirtynyt aikaisemmin



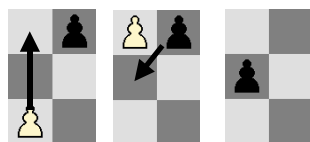
Asemassa siirtovuorossa valkea ei voi linnoittaa oikeallekaan, koska mustan lähetti a6:ssa uhkaa ruutua kuninkaan oikealla puolella. Musta vuorollaan voi linnoittautua kummallekin puolelle



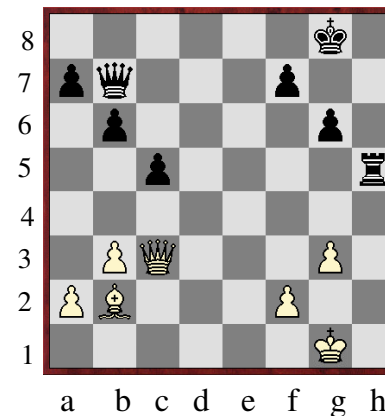
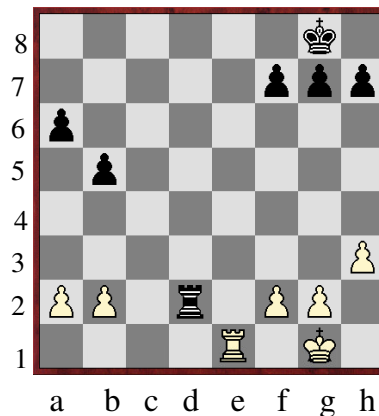
Erikoissäännöt: Ohestalyönti

- Ohestalyönillä rajoitetaan sotilaan oikeutta ottaa kaksoisaskel.
- Jos alkuasemassa oleva sotilas etenee KAKSI ruutua ja ylittää silloin vastustajan uhkaaman ruudun, VOI vastustaja heti seuraavalla siirrollaan lyödä sotilaan ohesta, niin kuin se olisikin edennyt vain yhden ruudun.

Asemassa valkean siirtäessä vasemmalla olevaa reunasotilasta kaksi ruutua eteenpäin voi mustan sotilas lyödä sen pois SEURAAVALLA siirtovuorollaan.



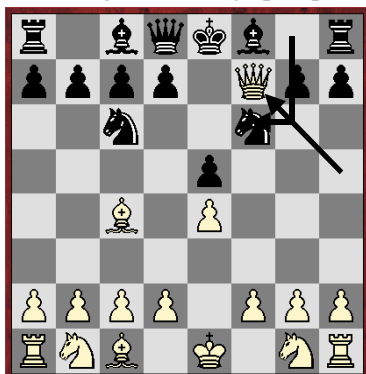
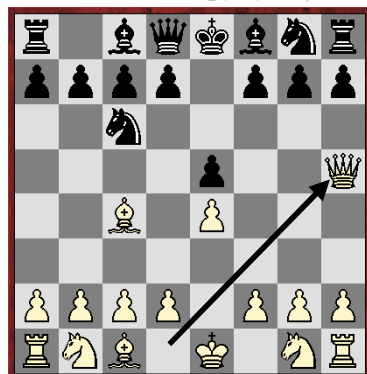
Mattiharjoituksia



Valkea siirtää ja tekee yhdellä siirrolla matin mustasta!

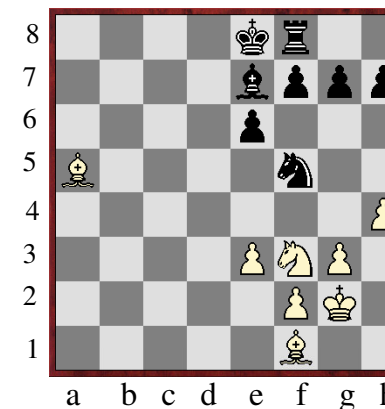
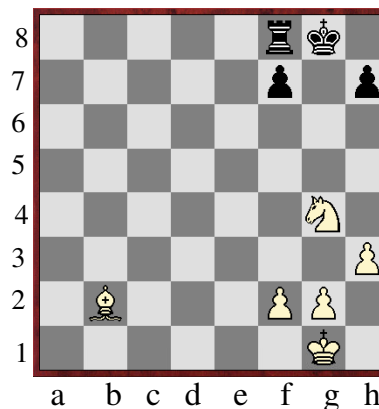
Pelin tavoite: shakki ja matti!

- Kuninkaan uhkausta sanotaan shakiksi
- Shakki on aina torjuttava!
- Kun shakkia ei pysty torjumaan on kuningas matissa ja peli päättyy



Yllä musta ei huomaa valkean uhkausta sotilaaseen kuninkaan edestä, ja näin peli päättyy ns. koulumattiin jo neljässä siirrossa!

Mattiharjoituksia



Valkea siirtää ja tekee yhdellä siirrolla matin mustasta!