



Skakreglerne er faktisk ikke sværere at lære end mange kortspil. Børn ned til 3-4 år kan lære brikernes bevægelsesmønstre.

Et skakspil består af et skakbræt og 32 skakbrikker.

Skakbrættet består af $8 \times 8 = 64$ felter.

Hver spiller har 16 brikker, der ved spillets start skal stilles op som vist på billedet her.



Det er altid de hvide brikker, der begynder spillet.

Formålet med spillet er at sætte modstanderen skakmat. Dette gøres ved at give kongen en skak med en af sine brikker og sikre kongen ikke kan flytte

Brikkernes gang

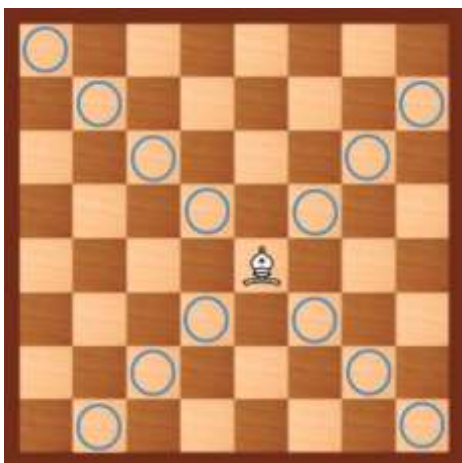
Det er ikke tilladt at flytte en brik til et felt der er besat af en brik af samme farve.

Hvis en brik flyttes til et felt der er besat af en af modstanderens brikker, bliver denne slået og fjernet fra skakbrættet.

En brik siges at true en af modstanderens brikker, hvis brikken lovligt kan slå modstanderens brik i næste træk.

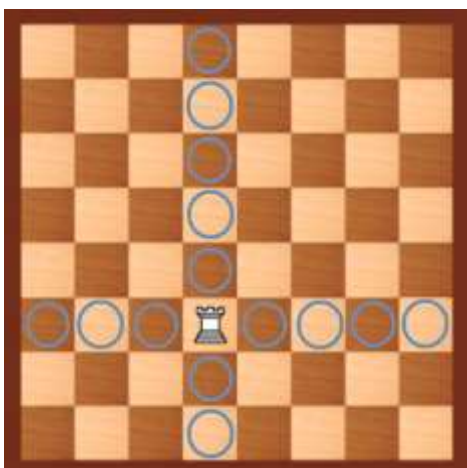
Løberen

Løberen flytter sig altid skråt på skakbrættet. Den kan løbe lige så langt det er muligt, så længe der ikke står andre brikker i vejen for den. Læg mærke til at løberen er bundet til samme farve i hele spillet.



Tårnet

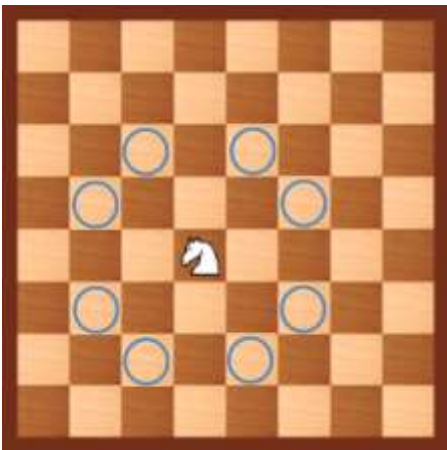
Tårnet flytter sig altid lige på skakbrættet. Det kan flytte sig i alle retninger og lige så langt som det er muligt.



Springeren

Brikken der ligner en hest, bliver kaldt springeren. Det gør den fordi det er den eneste skakbrik, der må springe over andre brikker.

Når springeren flytter sig, laver den altid et L-formet træk og flytter sig altid tre felter. To felter i en retning og et felt vinkelret til siden.



Bonden

Bonden må flyttes fremad til et ubesat felt umiddelbart foran den på samme linje.

I første træk må bonden flyttes to felter frem ad sin linje, forudsat at begge felter er ubesatte.

Bonden må flyttes til et felt besat af en af modstanderens brikker som er diagonalt foran den på en tilstødende linje.

Bonden må rykke et felt frem undtagen første gang hvor den både kan rykke et eller to felter frem.

Bonden må ikke gå baglæns og må kun slå modstanderens brikker ved at gå skråt.



Bondeforvandling

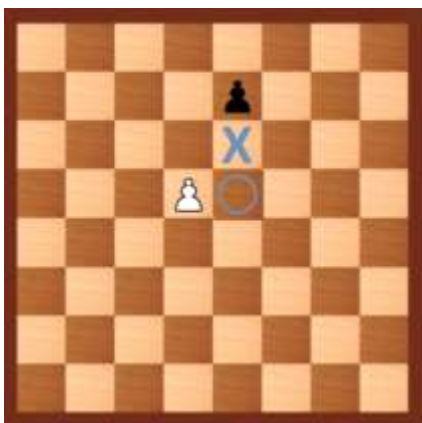
Hvis det lykkes at få en bonde hele vejen op på modsatte side af brættet, forvandles den til en brik efter eget valg. Her forvandles bonden til en officer (dog ikke til en konge). De fleste vælger en dronning.

Bonden fjernes fra sit udgangsfelt og som en del af trækket udskiftes med en dronning, tårn, løber eller springer. Spillerens valg er ikke begrænset til brikker som er blevet slået tidligere.

Denne udskiftning kaldes en "bondeforvandling". Den nye brik virker med det samme.

En Passant.

En Passant er et træk som stopper modstanderens bondes første træk. Hvis en af dine bønder truer et felt som bliver passeret af en af modstanderens bønder, der rykker to felter frem, kan din bonde slå denne bonde. Dette slag må kun ske i trækket efter at bonden er flyttet frem.



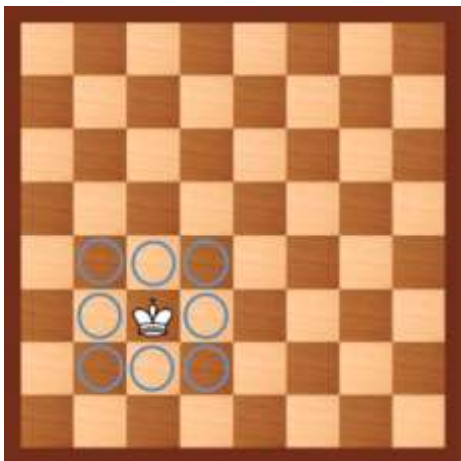
Kongen

Kongen er den brik i spillet du virkelig skal sørge for at beskytte.

Mister du kongen, eller bliver den sat i en truet position den ikke kan komme ud af, er du skakmat og så taber du spillet.

Kongen kan gå i alle retninger, men må ikke gå ind i et felt, hvor den kommer til at stå skak.

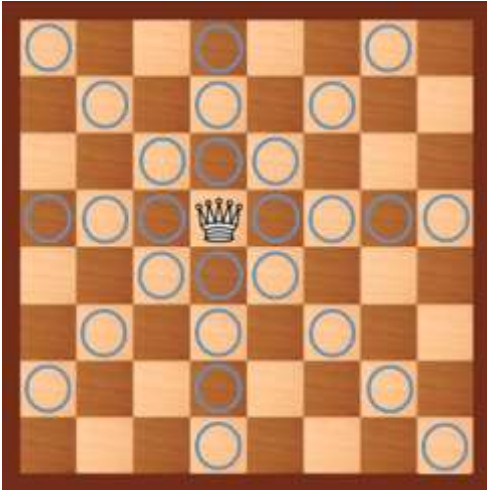
Kongen må kun flytte sig et felt ad gangen, medmindre den laver en rokade. Så kan den flytte sig to felter.



Dronningen

Dronningen er den stærkeste brik du har, så hende skal du passe på.

Dronningen kan både løbe skråt og lige. Dronningen kan flytte sig lige så langt som det er muligt på brættet. Ved spillets start står den sorte dronning altid på et sort felt og den hvide dronning på et hvidt.



Rokade

Dette er et træk med kongen og et af tårnene af samme farve på den samme række og regnes som et enkelt kongetræk. Trækket udføres som følger: Kongen flyttes fra sit udgangsfelt to felter hen imod tårnet; derefter flyttes dette tårn til det felt som kongen lige har passeret.

En rokade til højre kaldes en kort rokade, og en rokade til venstre kaldes en lang rokade

Rokade må kun udføre hvis:

Kongen og tårnet aldrig har været flyttet med, og stadig står i deres start position.

Kongen må ikke stå skak.

Kongen må ikke passere et truet felt.

Der må ikke stå brikker mellem kongen og tårnet.

Remis

Hvis hverken dig eller din modstander kan slå hinanden, er spillet uafgjort. Det kalder man "remis".

Remis kan opstå på flere måder.

Hvis der ikke er brikker nok tilbage til at slå hinanden.

Et eksempel kunne være, der kun er to konger tilbage.

Hvis brikkerne der er tilbage ikke kan sætte skakmat.

