**מגיש:** ארי לרנר

**חוקי שחמט**

**הלוח והכלים**

בשחמט משתמשים בלוח שחור לבן (או כל שני צבעים אחרים שיתבלטו אחד מהשני). על הלוח יונחו הכלים (שחורים ולבנים). משבצות הלוח ממוספרות לפי (1-8) לגובה (א-ח או H-A) לרוחב. בשורות הקרובות לקצוות הלוח (שורה 8 ו-1) ימוקמו הכלים שווי הערך (צריחים, פרשים, רצים, המלך והמלכה). ובשורה השנייה מהקצה ימוקמו החיילים הרגליים.

|  |  |
| --- | --- |
| **רגלי** | *החייל הרגלי הוא הכלי הכי פשוט ו****בעל הערך הנקודתי הכי נמוך בחישוב מצב הלוח (1)****. אם זהו תורו הראשון הוא יכול להתקדם 2 משבצות קדימה (בתנאי שלא עומד שם כלי אחר). נוסף על כך, בכל תור יכול הרגלי ללכת משבצת אחת קדימה (בתנאי שלא עומד שם כלי) ולאכול כלי עוין באלכסון קדימה למשבצת אחת.*  *אם רגלי מגיע לקצה שנגדי של הלוח הוא יכול להפוך לרץ, צריח, פרש או מלכה ולנוע לפי חוקי תנועתם. (ניקודו גם עולה לניקוד הכלי אליו הוא הופך). נוסף על כך רגלי אחד התקדם בשתי משבצות בתורו הראשון, רגלי אחר יכול לאכול אותו כאילו התקדם משבצת אחת. בכך הרגלי האוכל עובר את הרגלי הנאכל ועומד מאחוריו. מהלך זה נקרא "הכאה דרך הילוכו" או "en passant "* |
| **צריח** | *הצריח נע בקווים ישרים (במקביל לאחד צדי הלוח). הוא לא מוגבל למשבצת אחת ויכול לנוע לאן שירצה השחקן כל עוד זה במקביל לאחד צדי הלוח ולא עומד שם כלי מאותו הצבע של הצריח.* ***ערכו שנקודתי הוא 5.*** |
| **פרש** | *לפרש תנועה מיוחדת, ­­­הוא נע שתי משבצות לכיוון מסוים ומשבצת אחת לכיוון המאונך לו. הפרש בתנועתו יכול "לקפץ" מעל כלים אחרים ויכול לנוע למשבצת מסוימת אם לא תופס אותה כלי מאותו הצבע.* ***ערכו הנקודתי הוא 3.*** |
| **רץ** | *הרץ נע בצורה דומה לצריח אך באלכסונים.* ***ערכו הנקודתי הוא 3.*** |
| **מלכה** | *המלכה היא הכלי החזק ביותר על הלוח. היא יכולה לנוע בצירוף יכולות התנועה של הרץ ושל הצריח* ***וערכה הנקודתי הוא 9.*** |
| **מלך** | *המלך הוא הכלי החשוב ביותר במשחק. אם השחק מכריז על שחמט (המלך לא ניתן להצלה) המשחק נגמר והשחקן שהכריז על שחמט מנצח. המלך יכול לנוע ישר או באלכסון בכל כיוון למשבצת אחת בלבד אלא אם כן הדבר מעמיד אותו בסכנה להיאכל או שעומד שם כלי מאותו הצבע. נוסך על כך, המלך יכול לבצע מהלך שנקרא הצרחה:*  *במהלך זה, המלך והצריח זזים ממקומם. מהלך זה יכול להתבצע אך ורק אם המלך והצריח אתו ההצרחה נעשית לא זזו מתחילת המשחק ואין בינם כלים. אם נעשית הצרחה קצרה (עם הצריח הקרוב יותר למלך) המלך יעבור למשבצת הנמצאת ישר משמאלו של הצריח והצריח יעבור למשבצת משמאל למיקום החדש של המלך. אם נעשית הצרחה ארוכה (עם הצריח הרחוק מהמלך), המלך יעבור למשבצת שנמצאת שתי משבצות מימין לצריח הצריח יעבור למשבצת מימין למיקומו החדש של מלך.*  ***ערכו הנקודתי של המלך הוא 2.5 נקודות.*** |

**חוקים עבור כל הכלים הסובבים את ההגנה המלך**

לא ניתן לעשות מהלך אף אחד מהכלים אשר יפתח את המלך לסכנה מידית מכיוון שאי אפשר לוותר על המלך. דבר זה מוביל לכך שכלים אשר מגנים על המלך יכולים "להיתקע" במקום מכיוון שאינם יכולים לזוז.

**מהלך המשחק**

השחקן המחזיק בכלים הלבנים הוא זה שיתחיל את המשחק. כל שחקן בתורו עושה מהלך עם אחד הכלים שלו לפי המהלכים האפשריים לכל אחד מן הסוגים השונים של הכלים (כמפורט בהמשך). שחקן יכול להניע כלי אחד בלבד בכל תור (חוץ מאשר בהצרכה – כמפורט לעיל). המהלך חייב להיות ״חוקי״ משמע לא יביא למצב של מט בתרו הבא. הכלים יכולים לזוז למשבצות פנויות לפי חוקי תנועתם או ״לאכול״ כלי של השחקן היריב.

**סיום המשחק**

1. שחמט – כאשר יש איום של שח על המלך ואין שום מהלך שהיריב יכול לבצע כדי להציל את המלך. במקרה זה השחקן שהכריז שחמט על היריב ינצח ללא חשיבות בנקודות של החשקנים
2. פט (stalemate) – אין שום מהלכים ששחקן יכול לבצע אך אין איום שח על המלך. במקרה כזה נקבע בין השחקנים תיקו.
3. הכרעה על ידי זמן – כאשר נגמר הזמן המוקצב לאחד השחקנים נגמר השחקן מפסיד.