

Käyttöohjeet

Shakkia pelanneelle toimintojen pitäisi olla selvät. Graafisessa käyttöliittymässä saat nappuloita liikutettua, kun napsautat lähtö- ja kohderuutua hiirellä.

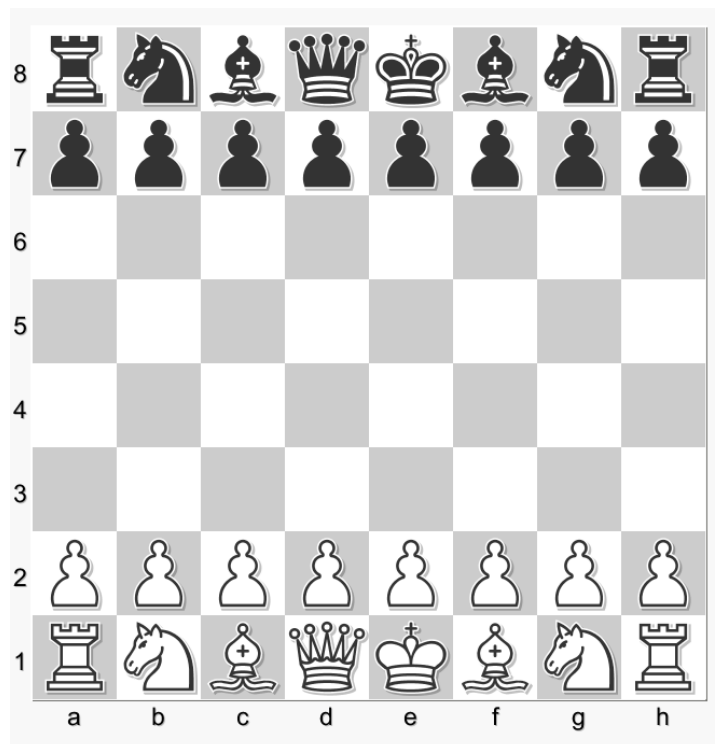
Tekstikäyttöliittymän puolella liikuttelu tapahtui syöttämällä lähtö- ja kohderuutujen koordinaatit esimerkiksi e2 ja e4.

Käyttöohjeet täydentyvät, jos ja kun uusia toimintoja tulee mukaan.

Shakki säännöt

Enemmän säännöistä löytyy esimerkiksi Wikipediasta.

Shakissa on kaksi pelaajaa, joilla kummallakin on 16 nappulaa. Laudat asetetaan aluksi pelilaudalle kuvan mukaisesti. Jos pelilautaan ei ole liitetty numerointia, niin oikeaoppisesti aseteltuina kumpaisenkin pelaajan oikeanpuoleinen torni tulee väriltään valkeaan ruutuun.



Pelin kulku

Valkea aloittaa. Pelaajat siirtävät vuorotellen jotain nappulaansa. Nappulan pitää liikkua laudalla sille ominaisten sääntöjen mukaisesti. Lisäksi pitää huomioida siirron laillisuus. Jos kuningas jäisi siirron jälkeen uhatuksi, niin siirto on laitton, sitä ei voi tehdä.

Pelin tavoite on matittaa viholliskuningas, eli uhata kuningasta siten, ettei kuninkaalla ole pakotietä.

Joka vuorolla on siirrettävä jotain nappulaa. Kun ei löydy laillisia siirtoja, niin peli on päättynyt.

Siirrot

Jokaisen siirron kohdalla pitää huomioida, ettei kuningas jää siirron jälkeen uhatuksi.

Sotilas

Sotilaalla on monenlaisia siirtoja

Yksöisaskel

- Sotilas siirtyy yhden ruudun eteenpäin kohti vastapuolen laitaa. Edellyttää, että edessä oleva ruutu on tyhjä.

Kaksoisaskel

- Edelleen toisella (tai seisemännellä) rivillä olevalla sotilaalla on oikeus edetä kaksi ruutua kerralla, jos molemmat ruudut ovat tyhjiä.

Lyöminen

- Jos sotilaan etuoikealla tai -vasemmalla olevassa ruudussa on vihollisnappula, niin sotilas voi lyödä sen. Tällöin sotilas siirtyy vihollisnappulan paikalle ja vihollisnappula poistetaan laudalta.

Ohestalyönti

- Erikoissiirto. Jos valkean sotilas on rivillä 5 (tai mustan sotilas rivillä 4) ja vastustajan sotilas siirtyy kaksoisaskeleella sotilaan vierelle, niin sotilaalla on seuraavalla siirrolla mahdollisuus lyödä tämä vihollissotilas. Tällöin vihollissotilas poistetaan laudalta ja oma sotilas siirtyy vinosti ruudun eteenpäin vihollissotilaan sarakkeelle.

Korottuminen

- Edettyään laudan läpi viimeiselle riville sotilas korottuu. Tällöin pelaaja valitsee mikä upseeri (kuningatar, torni, lähetti tai ratsu) korvaa sotilaan laudalla. Useimmiten sotilaat korotetaan kuningattariksi, koska kuningatar on ehdottomasti laudan voimakkain nappula. Erikoisissa tilanteissa mikä tahansa neljästä eri korotusvaihtoehdosta voi olla paras.

Ratsu

Siirrot ja lyöminen

- Ratsun liikekuvio on L:n muotoinen. Ensin kaksi askelta vaaka- tai pystysuunnassa ja sitten yksi sivulle. Ratsu hyppää ruudusta toiseen, eli välillä olevat nappulat eivät vaikuta. Kohderuudun pitää olla joko tyhjä tai sitten sisältää vihollisnappulan, jonka ratsu lyö.

Lähetti

Siirrot ja lyöminen

- Lähetti liikkuu vinosti. Lähetti voi siirtyä vinosuunnassa mihin tahansa ruutuun, johon on vapaa kulkuyhteys eli kulkureitillä ei ole nappuloita. Lyöminen tapahtuu myös vinosuunnassa, jos jossain vinosuunnassa ensimmäinen vastaantuleva nappula on vihollisen, niin lähetti voi lyödä sen.

Torni

Siirrot ja lyöminen

- Torni liikkuu vaaka- ja pystysuunnassa. Kunhan kulkuyhteys on esteetön, niin torni pääsee liikkumaan niin pitkälle kuin haluaa. Torni voi myös luoda ensimmäisen vastaantulevan vihollisen, kunhan reitti on selvä.

Osallisena linnoittautumisessa

- Torni on osallisena kuninkaan erikoissiirroissa linnoittautumisessa.

Kuningatar

Siirrot ja lyöminen

- Kuningattaren liikemahdollisuudet saadaan yhdistämällä lähetin ja tornin tavalliset siirto- ja lyömiss mahdollisuudet. Liikesuuntia on siis kahdeksan.

Kuningas

Siirrot ja lyöminen

- Normaalisti kuningas voi liikkua mihin tahansa ympärillään olevaan ruutuun, jos se on tyhjä. Tai jos ruudussa on vihollinen, niin kuningas voi lyödä sen.

Linnoittautuminen

- Erikoissiirto. Kuningas siirtyy kaksi ruutua jompaa kumpaa torniaan kohti ja torni siirtyy samalla kuninkaan toiselle puolelle kuninkaan viereen.

- Ehdot:
 - Kuningas ei ole liikkunut aiemmin.
 - Linnoittautumiseen osallistuva torni ei ole liikkunut aiemmin.
 - Kuninkaan ja tornin väliset ruudut ovat tyhjiä.
 - Vihollinen ei uhkaa ainuttakaan niistä kolmesta ruudusta, joiden läpi kuningas matkaa (lähtöruutu, ohitusruutu ja kohderuutu).

Pelin päättyminen

Voitto

- **Shakkimatti:** Pelaaja voittaa, kun hän uhkaa viholliskuningasta, eikä vihollisella ole ainuttakaan laillista siirtoa, eli siirtoa, jonka jälkeen yksikään vihollinen ei uhkaisi kuningasta.
- **Vastustaja luovuttaa.** Pelaajalla on jokaisella siirrolla oikeus luovuttaa, jos hän pitää tilannetta toivottomana.
- **Vastustaja häviää ajalla.** Kun pelataan ajanoton kanssa, niin pelaajan kellosta voi loppua aika, jolloin hän on hävinnyt ja vastustaja voittaa.

Tasapeli

Patti

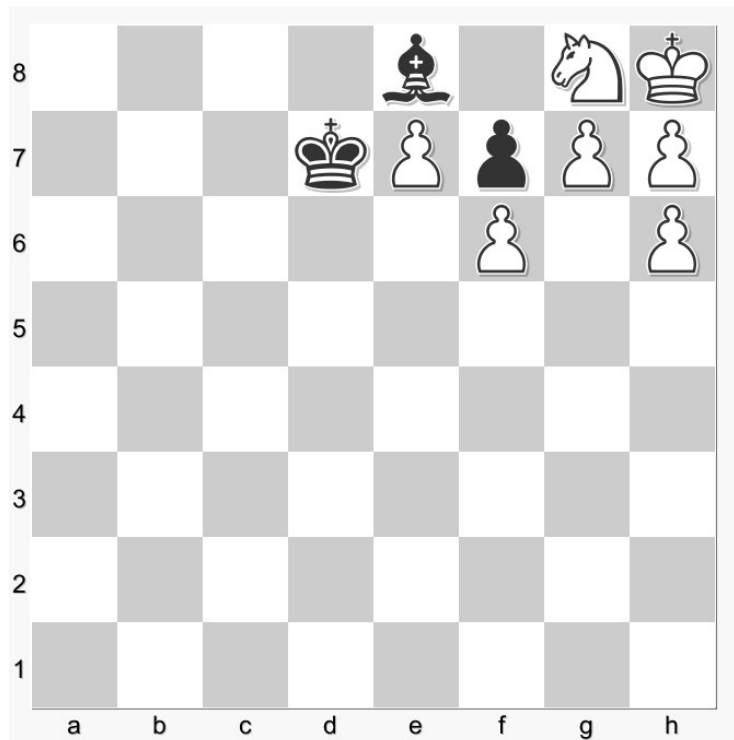
Shakin tavoitteenahan oli saada viholliskuningas kiinni, mutta miten. Tavalla on väliä.

Patti on tilanne, jossa pelaajan kuningas ei ole sillä hetkellä uhattu, mutta jossa pelaajalla ei ole ainuttakaan siirtoa, jonka jälkeen kuningas ei olisi uhattu. Pelaaja ei siis voi siirtää mitään. Tämä on tasapeli!

Tapaus 1: Nappuloilla ei kerta kaikkiaan mahdollisuutta liikkua

Vierelle on kehitelty tilanne, jossa valkealla ei ole ainuttakaan siirtoa. Yksikään sotilas ei pääse etenemään. Kuningas on sumpussa ja ratsu ei pääse mihinkään, koska sotilaat tukkivat tiet.

Valkean kuningas ei ole uhattu, mutta koska ei ole laillisia siirtoja, niin tilanne on patti, tasapeli.

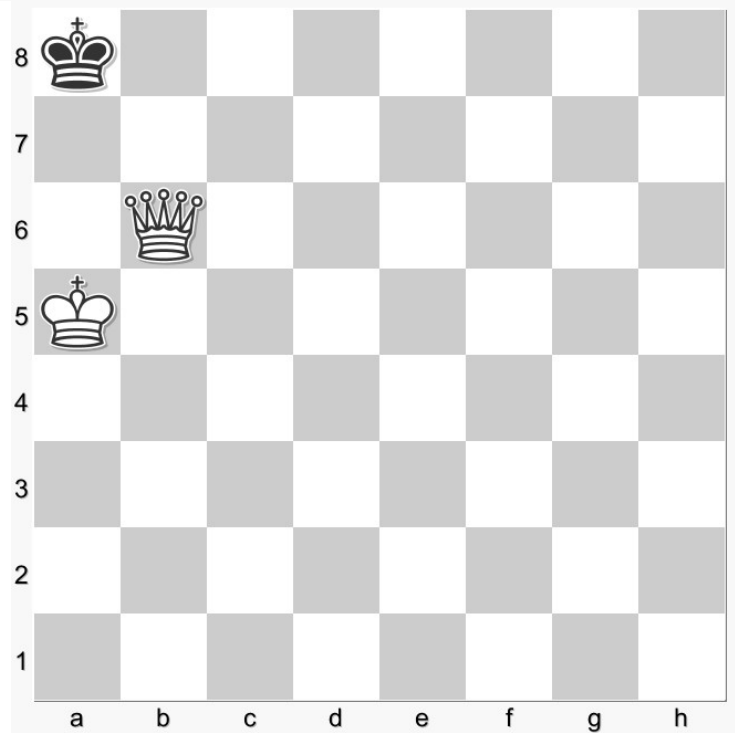


Tapaus 2: Jokainen nappulan siirto jättää kuninkaan uhatulle paikalle.

Oheinen tilanne on mustan siirtovuorolla tasapeli. Mustan kuningas ei ole uhattu, mutta mustalla ei ole ainuttakaan laillista siirtoa, jonka jälkeen kuningas olisi turvallisessa paikassa.

Toisten mielestä patti-sääntö on epäoikeudenmukainen, mutta nykyinen tulkinta on ollut jo kauan voimassa.

Pattisääntö on itse asiassa suurin syy siihen, miksi niin suuri osuus shakkipeleistä päättyy tasapeliin.



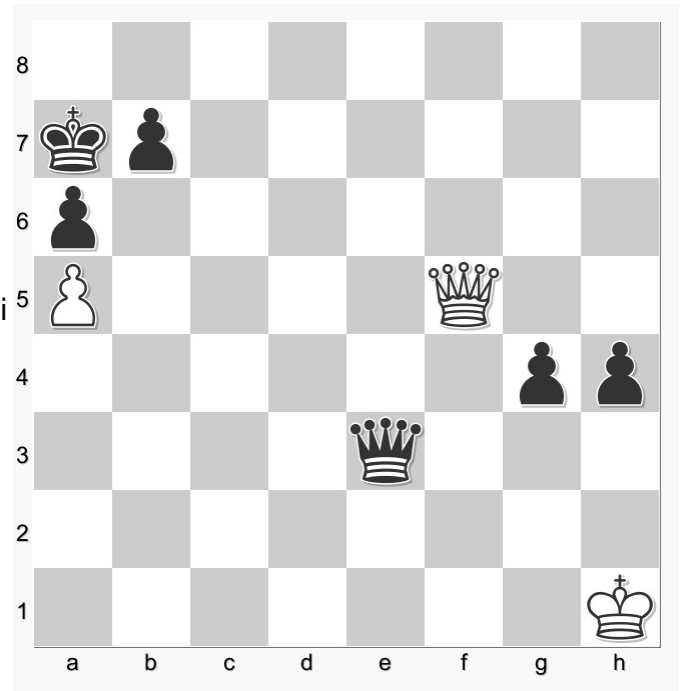
Käytännön esimerkki

Pelistä Pilnick vs. Reshevsky, USA 1942, $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Pattitilanne tarjoaa häviöllä olevalle usein tasapelimahdollisuuksia, jos voitolla oleva ei ole tarkkana.

Oheisessa tilanteessa johdossa ollut musta oli juuri siirtänyt g-sotilasta eteenpäin, virhe. Valkea oli valppaana ja tasoitti pelin siirrolla Df2.

Miten musta voi vastata? Jos musta lyö valkean daamin, niin tilanne on patti, valkealla ei ole mahdollisia siirtoja. Tämä on kuitenkin paras vaihtoehto. Muut johtavat häviöön sen jälkeen kun valkea on lyönyt daamillaan mustan daamin, jossain viistolinjalla a7-g1.



Materiaalipula

- Tasapeliin voi olla syynä myös materiaalipula. Laudalla ei ole riittävästi materiaalia vastustajan matittamiseen.
- Aina esimerkiksi KL vs K ja KR vs K, sekä melkein aina KRR vs K ja KL vs KR

Aseman toistuminen kolmatta kertaa

- Jos asema toistuu kolmatta kertaa täsmälleen samanlaisena, niin pelaajalla on oikeus *vaatia* tasapeliä.
 - Laudalla on sama nappuloiden sijaintiasetelma (samanlaiset nappulat ovat toki voineet vaihtaa paikkaa keskenään)
 - Sama pelaaja siirtovuorossa
 - Samat linnoitus- ja ohestalyöntioikeudet

50 siirron sääntö

- Jos viimeisen 50 siirron (100 puolisiirtoa) aikana yhtäkään nappulaa ei ole lyöty ja yksikään sotilas ei ole edennyt, niin kummalla tahansa pelaajalla on oikeus *vaatia* tasapeliä.

50 siirron sääntö muuttaa joitakin teoreettisia voittoasemia tasapeliasemiksi. Toisaalta nämä asemat olisivat tavallisille pelaajille muutenkin mahdottomia ratkaistavaksi.

Reilut 30 siirtoa vähintään vaativat loppupelit, kuten KRL vs K ja KD vs KT ovat monille jo todella vaikeita voittaa 50 siirrossa. Isoja virheitä ei voi tehdä.

Sopimus

Pelaajilla on oikeus pelin aikana ehdottaa tasapeliä oman siirtonsa jälkeen. Tasapeliehdotuksia ei tietenkään voi ehdottaa joka siirrolla, sitä pidettäisiin jo häirintänä. Kokeneet pelaajat tietävät monesti pelin lopputuloksen ennen kuin muut tasapelisäännöt ovat toteutuneet ja lopettavat tilanteeseen, joka on teorian mukaan selvä tasapeli.

HUOMIOITA!

Pelilaudan asemasta ei voi päätellä kaikkia laillisia siirtoja. Ohestalyönnin ja linnoittautumisen mahdollisuudet vaativat pelihistorian tietämistä.

Samoin pelin teoreettista lopputulosta ei voi tietää pelkästään asemasta. Pelihistoriasta pitää tietää myös tasapelilaskurien, kuten 50 siirron sääntö asema.