# Hur pjäserna går och andra regler

## Kungen

Går ett steg åt alla håll. Vid rockad flyttar kungen dock två steg i riktning mot rockadtornet, se rockad nedan.

## Tornet

Går rakt framåt, bakåt eller åt sidan. Kan maximalt gå från ena änden av brädet till den andra, dvs. sju rutor. Får inte hoppa över. Undantag vid rockad, se rockad nedan.

## Damen

Går rakt eller diagonalt åt alla håll. Damen får inte hoppa över.

## Bonden

Vits bönder står från början på rad 2 och svarts på rad 7. Då en bonde flyttas för första gången får den gå ett eller två steg framåt. Efter att bonden rört sig för första gången får den sedan bara gå ett steg i taget. Men bonden får inte slå rakt fram. Den slår alltid snett och bara ett steg. Bonden får aldrig hoppa. Då en bonde nått motsatt ände av brädet måste den bytas ut mot en annan pjäs. Den kan inte fortsätta att vara bonde och den får inte förvandlas till kung, men får bli dam, torn, springare eller löpare. Man flyttar då bonden till fältet på den sista raden som bonden ska gå till. Därefter lyfter man bort bonden och sätter in önskad pjäs. Man kan därför ha exempelvis ett flertal damer på brädet om man förvandlat bönder till damer.

Löparen

Från början har vardera parten två löpare. Löparna går diagonalt hur långt som helst, framåt eller bakåt, men får inte hoppa.

## Springaren

Vardera parten har två springare från början. Springarna är de enda pjäserna som får hoppa. Springaren går i form av ett stort L, dvs. först två steg rakt åt ett håll och därefter ett steg rakt åt sidan. Man kan vrida på ellet åt olika håll. Lyssna på filen om springaren för en fylligare förklaring.

Utgångsställningen

När ett parti börjar står pjäserna som följer:

wKe1,Qd1,Ra1,h1,Bc1,f1,Nb1,g1,Pa2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2/bKe8,Qd8,Ra8,h8,Bc8,f8,Nb8,g8,Pa7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

Lyssna till ljudfilen för mer om utgångsställningen.

## Rockader

När det inte står några pjäser mellan kungen och det egna tornet som står på samma rad som kungen (för vit första raden och för svart åttonde raden), kan vi börja fundera på om man får utföra en så kallad rockad. Rockad innebär att kungen går två steg i riktning mot tornet och tornet hoppar över kungen och ställer sig omedelbart vid sidan om kungen. Om vi utgår från vit innebär det att kungen när den går åt höger hamnar på g1 och tornet på f1. Detta kallas för kort rockad. Om kungen går åt vänster istället, hamnar den på c1 och tornet på d1. Detta är lång rockad. För svarts del hamnar kungen på g8 och tornet på f8 vid kort rockad och vid lång ser vi kungen på c8 och tornet på d8. För att man ska få rockera, får kungen och det inblandade tornet inte ha flyttat tidigare i partiet. Kungen får inte stå i schack, passera en schackad ruta, eller hamna på en schackad ruta.

Remi

Ett schackparti kan sluta med vinst för endera parten, men även oavgjort, eller som det heter ”remi”. Ett av de sätt som remi kan uppnås genom är att spelarna kommer överens om att ställningen är så jämn att mer spel inte leder någonvart. En spelare utför då ett drag och bjuder remi. Motståndaren kan anta eller avböja. Anbudet kvarstår till dess att den spelar som fått erbjudandet utfört ett drag.

Ett annat sätt på vilket remi kan uppstå är genom dragupprepning. Om en spelare ser att samma ställning kommer uppkomma för tredje gången om spelaren utför ett visst drag, ska spelaren, om den så önskar, kräva remi genom att påpeka att ett visst drag leder till så kallad dragupprepning. Man får inte utföra draget på bärdet för då förverkas rätten att kräva remi. Det är viktigt att notera att stälningen är identisk, endast om samma färg är vid draget i ställningen.

Patt är ett tredje sätt som ett parti kan sluta remi på. Det innebär att en spelare inte kan utföra något lagligt drag, men spelaren är inte heller matt. Ofta är det så att en spelare har en ensam kung som inte är schack, men som inte heller kan gå någonstans utan att bli tagen. Då är partiet omedelbart remi.

Ett parti är också remi om ingendera part har material kvar för att sätta matt. Ett sådant exempel är om en spelare har kung och en löpare och den andra parten bara har en kung.

Ytterligare ett sätt som partiet kan sluta remi på är om man spelar 50 drag utan att någon bonde flyttats eller någon pjäs eller bonde slagits. Det finns emelertid exempel då gränsen görs längre än 50 drag.

## En passant

Om den egna bonden avancerat tre steg, dvs. står på rad fem om det är en vit bonde och på rad fyra om det är en svart, kan det hända att man får utföra ett så kallat passantslag. I det följande utgår vi ifrån att det är vits bonde som avancerat till e5. Om svart då flyttar en bonde från f7-f5 får vit, om det sker draget omedelbart efter det att svart spelat f5 slå på samma sätt som om bonde gått till f6 istället. Vit spelar då e5 till f6 och tar bort bonden som står på f5. Svarts bonde måste ha gått från f7 till f5 i ett drag för att en passantregeln ska vara aktuelll. I vårt exempel hade samma sak gällt om svarts bonde avancerat från d7 till d5 i ett drag.

## Utgångsställningen

Så här ställs pjäserna upp inför ett parti:

wKe1,Qd1,Ra1,h1,Bc1,f1,Nb1,g1,Pa2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2/bKe8,Qd8,Ra8,h8,Bc8,f8,Nb8,g8,Pa7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7