

OPPSTILLINGEN

Lyst felt nederst til høyre. Bøndene på andre rad. Bakerst fra hjørnet: tårn, springer, løper. Dronningen står på sin egen farge (hvit på d1, svart på d8), kongen på feltet ved siden av. Hvit trekker alltid først, og spillerne trekker annethvert.

BRIKKENE OG VERDIEN

BRIKKE	SLIK GÅR DEN	VERDI
♙ Bonde	Ett felt fram (to fra start), slår skrått	1
♘ Springer	I L-form, hopper over brikker	3
♞ Løper	Skrått, holder seg til én farge	3
♖ Tårn	Rett fram og til siden	5
♔ Dronning	Rett og skrått, alle retninger	9
♚ Konge	Ett felt i alle retninger	–

Poengene er en tommelfingerregel for bytter. Bare bonden slår annerledes enn den går, og bare springeren kan hoppe.

SPESIALTREKKENE

Rokade: kongen går to felt mot et tårn, tårnet lander rett ved siden av. Krav: verken kongen eller tårnet har vært flyttet, feltene mellom er tomme, og kongen står ikke i sjakk, passerer ikke et truet felt og lander ikke i sjakk.

En passant: går en motstanderbonde to felt fram og lander rett ved siden av din bonde, kan du slå den som om den gikk ett felt. Bare i trekket rett etterpå.

Forvandling: en bonde som når siste rad, blir til dronning, tårn, løper eller springer etter eget valg.

SJAKK, MATT OG PATT

Sjakk: kongen er truet, og trusselen må løses med en gang. **Sjakk matt:** trusselen kan ikke løses, partiet er over og den som satte matt, vinner. **Patt:** spilleren i trekket har ingen lovlige trekk, men står ikke i sjakk. Da er det remis.

REMIS: FEM VEIER TIL UAVGJORT

- Spillerne avtaler remis
- Patt
- Samme stilling for tredje gang (kreves av en spiller)
- Femti trekk fra hver uten bondetrekke eller slag
- For lite materiell til matt (f.eks. konge og springer mot konge)

GOD SKIKK

Berører du en brikke, flytter du den om det finnes et lovlig trekk. Slipp brikken på feltet før du bestemmer deg for noe annet. Håndhilsing før og etter partiet hører med, og det gjør «tak for partiet» også.