

Skakskolen "Et skridt af gangen"



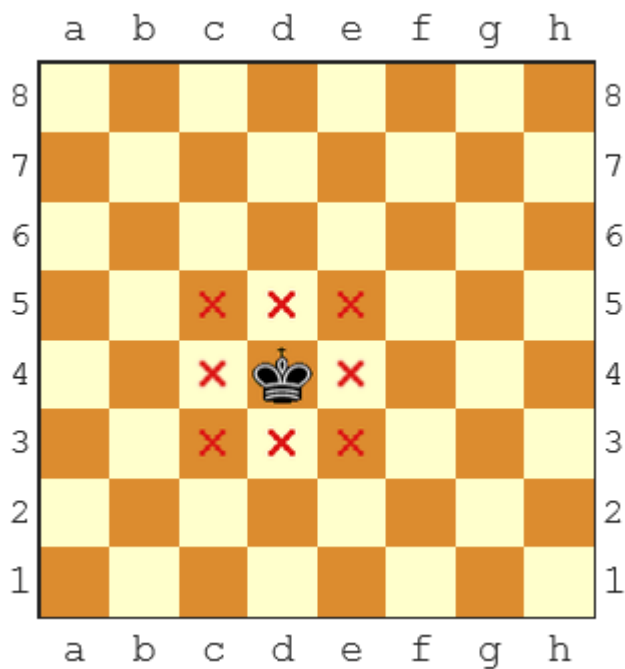
Brikkernes gang

*Kongen
Dronningen
Tårnet
Springeren
Løberen
Bondens træk
Bondens slag
En passant*



Brikkernes gang

Kongen



Kongen i skak er den vigtigste brik.

Hvis kongen ikke kan undgå at blive slået, siges den at være mat eller skakmat, hvorved spillet er tabt.

Kongen kan altså ikke slås, hvorfor den heller ikke kan tillægges en materiel værdi, sådan som det er tilfældet for de øvrige brikkers vedkommende.

En spiller må aldrig flytte sin konge, således at modstanderen kan slå den, dvs. sætte sin konge i skak.

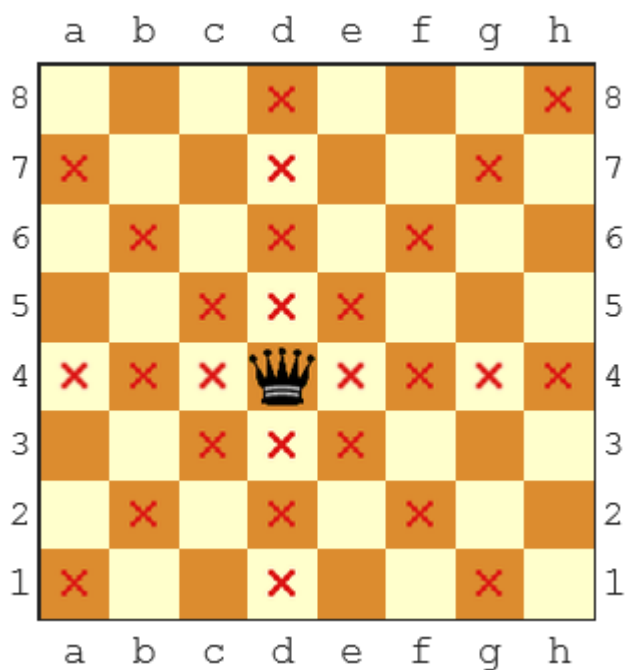
Såfremt spilleren ikke kan foretage et andet træk med kongen eller en anden brik, siges kongen at være pat og spillet ender uafgjort (remis).

Kongen kan flytte et felt i alle retninger (lodret, vandret og diagonalt).

Reglerne bevirker, at de to konger i skak aldrig kan mødes på brættet, men der må altid være et tomt felt mellem dem.

Brikkernes gang

Dronningen

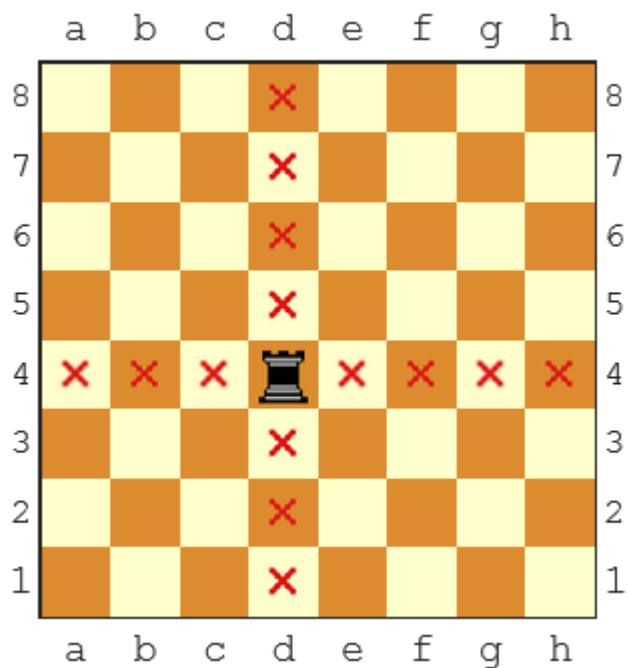


Dronningen flytter lodret, vandret eller diagonalt så mange pladser som ønsket.

Dronningen må dog ikke springe over andre brikker.

Brikkernes gang

Tårnet

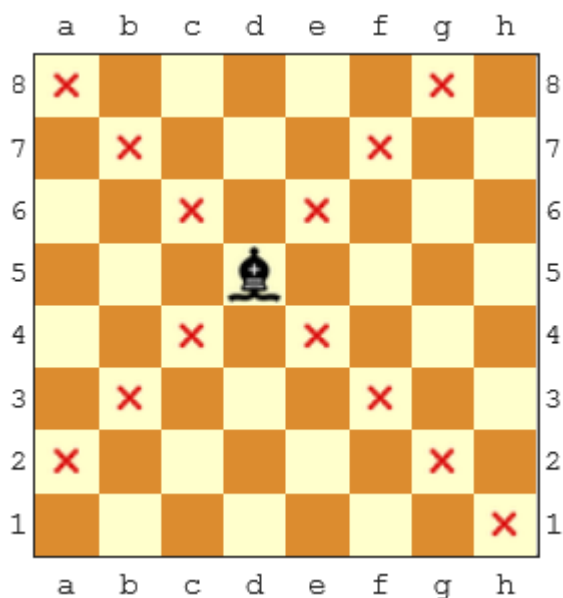


Et tårn bevæger sig vandret eller lodret, og det angriber altid 14 felter, uanset om det står i centrum eller et andet sted – selv i et hjørne af brættet.

Det kan ikke hoppe over andre brikker.

Brikkernes gang

Løber



En løber er en brik i spillet skak.

Eftersom hver løber kun kan bevæge sig på enten de hvide eller sorte felter, omtales en spillers to løbere normalt som den hvide løber og den sorte løber.

En anden benævnelse for de to løbere er kongeløberen og dronningeløberen ud fra, hvilken side de er placeret på i startopstillingen.

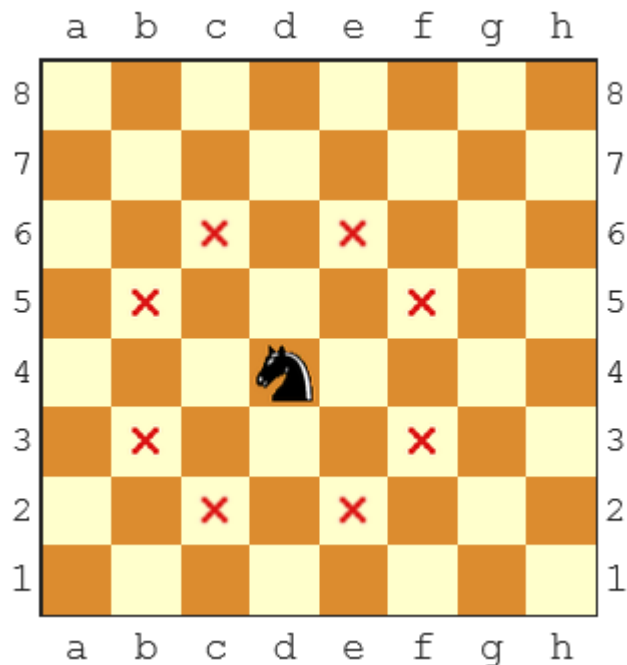
En løber har ingen begrænsning i længden af et træk, men er begrænset til diagonal bevægelse, fremad eller tilbage.

Løbere kan ikke hoppe over andre brikker.

Som det er tilfældet for de fleste andre brikker slår en løber en modstanders brik ved at stille sig på det felt, hvor modstander-brikken stod.

Brikkernes gang

Springer



Springeren er en brik i spillet skak.

Springerens bevægelse er usædvanlig blandt skakbrikkerne, idet den flyttes efter reglen: "To felter frem og et til siden".

Det gælder i alle retninger.

Hvis man tænker sig et rektangel på 3x2 felter, flytter springeren altså fra et hjørne til det diagonalt modsatte.

På diagrammet ses, hvorledes en springer midt på brættet har 8 mulige felter at flytte til.

Bemærk, at en springer skiftevis vil komme til at stå på et hvidt og et sort felt.

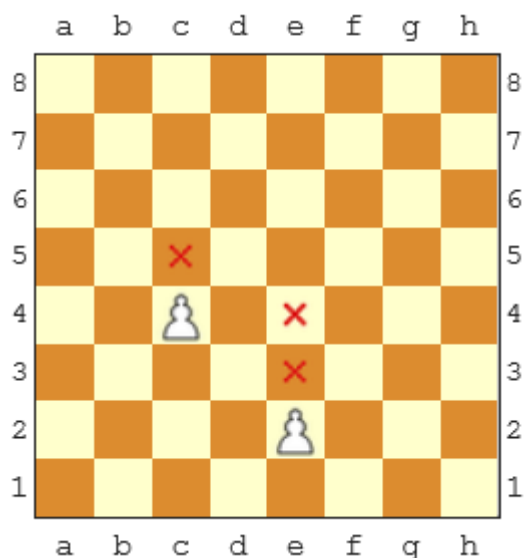
Den kan derfor ramme alle felter på brættet i modsætning til en løber, som kun bevæger sig på felter af én farve.

Springeren slår på samme måde, som den flytter og kan altså slå en modstander-brik, som står på et felt, springeren kan gå til. Desuden kan springeren som den eneste skakbrik "springe over" andre brikker – både ens egne og modstanderens.

Hvis en springer truer en brik, er man derfor afskåret fra at undvige truslen ved at sætte en anden brik imellem.

Brikkernes gang

Bondens træk



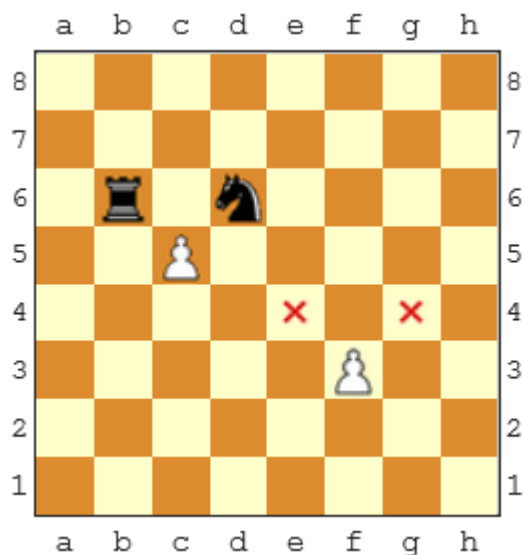
Bondens særlige egenskab er, at den kun kan flytte fremad på brættet og kun ét felt lige frem ad gangen.

Dog kan spilleren vælge at rykke enten et eller to felter frem fra bondens udgangsstilling, altså første gang, bonden flyttes.

Når bonden rykker fremad, vil den alt andet lige støde på sin fjendtlige "kollega" på samme linje. Derved bliver begge forhindret i at avancere yderligere, medmindre det sker ved slag.

Brikkernes gang

Bondens Slag



Et andet særligt træk ved bonden er, at den ikke slår på samme måde som den går.

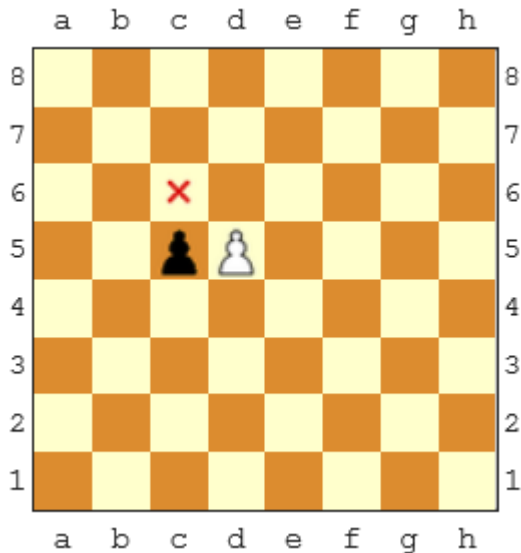
Bonden slår nemlig "skråt fremad" til højre eller venstre.

Den kan altså ikke slå en brik, der står lige foran den.

Bonden på feltet c5 kan enten slå springeren eller tårnet. En tredje mulighed er at flytte frem til c6.

Brikkernes gang

En passant



Hvis en bonde i første træk flyttes to felter frem, kan det hænde, at den kommer til at stå ved siden af en fjendtlig bonde. Denne får derved ikke muligheden for at slå sin modstander. Dette forhindres ved reglen om slag en passant (fransk: 'i forbifarten'), idet den fjendtlige bonde har lov at slå, som om der kun var flyttet ét skridt frem.

Den bonde, som slår en passant, placeres stadig på feltet skråt fremad, hvor modstanderens bonde ville have stået, såfremt den kun var rykket ét felt.

I diagrammet er den sorte bonde flyttet fra c7 til c5, og den hvide bonde kan derfor slå den en passant. Den sorte bonde fjernes derved fra brættet, og den hvide bonde placeres på c6.

Slag en passant skal ske i første træk efter, at trækket er blevet muligt. Undlades dette, mister man muligheden for at slå på denne måde. Hvis nabobonden til den modsatte side senere foretager samme træk, kan man naturligvis stadig slå denne en passant.