



Kā spēlēt šahu: noteikumi un pamati

Nekad nav par vēlu iemācīties spēlēt šahu - populārāko spēli spēli pasaulē! Iemācīties šaha noteikumus ir viegli.

1. solis. Kā uzstādīt šaha galdiņu

Spēles sākumā šaha galdiņš ir novietots tā, lai katra spēlētāja pusē, labajā apakšējā stūrī atrastos baltās (gaišās) krāsas lauciņš. Šaha kauliņi vienmēr tiek sakārtoti vienādā secībā. Otrajā rindā (horizontālē) tiek novietoti bandinieki. Torņi tiek novietoti galdiņa stūros, tiem blakus zirdziņi, kuriem seko laidņi. Pēc tam tiek novietota dāma, tā vienmēr atradīsies uz lauciņa, kurš atbildīs dāmas krāsai (baltā dāma uz baltā, melnā dāma uz melnā). Karalis tiek novietots uz atlikušā lauciņa.

2. solis. Kā pārvietojas šaha figūras

Katrs no 6 dažādajiem figūru veidiem pārvietojas atšķirīgi. Figūras nevar pārvietoties cauri citām figūrām (tomēr zirgs var pārlēkt citām figūrām), un nekad nevar pārvietoties uz lauciņu, uz kura jau atrodas viena no šī spēlētāja figūrām. Tomēr tās var tikt pārvietotas uz lauciņu, ieņemot pretinieka figūras vietu, nokaujot šo figūru. Figūras parasti tiek pārvietotas uz pozīcijām, kur tās var nokaut citas figūras (ieņemot to vietas uz galdiņa), vai aizstāvēt savas figūras, ja tās tiek nokautas, vai pozīcijā, lai kontrolētu svarīgus spēles lauciņus.

Kā šahā pārvietojas Karalis

Karalis ir svarīgākā figūra, tomēr viena no vājākajām. Karalis var veikt kustību tikai pa vienu lauciņu jebkurā virzienā - uz augšu, uz leju, uz sāniem un pa diagonāli. Karalis nekad nedrīkst pārvietoties tā, lai nostādītu sevi šaha pozīcijā (tā, ka tas tiek apdraudēts). Kad karalim uzbrūk cita figūra, tas tiek saukts par "šahu".

Kā šahā pārvietojas Dāma

Dāma ir pati spēcīgākā figūra. Tā var kustēties jebkurā taisnā virzienā - uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem, vai pa diagonāli - cik tālu vien iespējams nešķērsojot lauciņu, uz kura atrodas kāda cita šīs pašas krāsas figūra. Tāpat kā visām pārējām figūrām, arī dāmai gājiens beidzas, ja tā nokauj kādu pretinieka figūru. Pievērsiet uzmanību tam, kā baltā dāma nokauj melno dāmu un piespiež pārvietoties melno karali.

Kā šahā pārvietojas Tornis

Tornis var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai uz priekšu, atpakaļ, vai uz sāniem. Torņi ir sevišķi spēcīgas figūras, kad aizsargā viena otru un darbojas kopā!

Kā šahā pārvietojas Laidnis

Laidnis var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai pa diagonālēm. Katrs laidnis spēli sāk uz

vienas krāsas lauciņa (gaišas, vai tumšas) un vienmēr paliek tikai uz šīs krāsas lauciņiem. Laidņi labi sadarbojas savā starpā, jo piesedz viens otra vājās vietas.

Kā šahā pārvietojas Zirgs

Zirgi pārvietojas ļoti atšķirīgi no citām figūrām - pārvietojoties divus lauciņus vienā virzienā un tad vēl vienu, 90 grādu leņķī, veidojot "L" veida formu. Zirgi arī ir vienīgās figūras, kas spēj pārvietoties pāri citām figūrām.

Kā šahā pārvietojas Bandinieks

Bandinieki ir neparastas figūras, jo tie pārvietojas un kauj atšķirīgos veidos: tie pārvietojas tikai uz priekšu, bet kauj pa diagonāli. Bandinieki pārvietojas uz priekšu tikai par vienu lauciņu, izņemot savu pirmo gājienu, kad tie var pārvietoties uz priekšu par diviem lauciņiem. Bandinieki var kaut uz priekšu pa diagonāli viena lauciņa attālumā. Tie nekad nepārvietojas un nekauj atmuguriski. Ja tieši bandinieka priekšā atrodas cita figūra, bandinieks nevar pārvietoties garām šai figūrai, vai to nokaut.

3. solis. Atklājiet īpašos šaha noteikumus

Ir daži īpaši šaha noteikumi, kas sākumā var nešķīst loģiski. Tie ir veidoti, lai padarītu spēli baudāmāku un interesantāku.

Kā šahā paaugstināt bandinieku

Bandiniekiem piemīt vēl viena īpaša spēja, un tā ir - ja bandinieks sasniedz galdiņa otru galu, tas var kļūt par jebkuru citu figūru (to sauc par paaugstināšanu). Bandinieku var paaugstināt par jebkuru citu figūru. Ir izplatīti maldi, ka bandinieku var paaugstināt tikai par figūru, kas jau tikusi nokauta. Tā NAV tiesa. Bandinieks parasti tiek paaugstināts par dāmu. Bandinieki ir vienīgās figūras, kas var tikt paaugstinātas.

Kā "iet garām" šahā

Pēdējais noteikums, kas saistīts ar bandiniekiem, tiek saukts par "en passant", kas franciski nozīmē "garāmejojot". Ja bandinieks pirmajā gājienā pārvietojas par diviem lauciņiem, tādā veidā kustību pabeidzot blakus pretinieka bandiniekam (efektīvi palecot garām pozīcijai, kurā pretinieka bandinieks to varētu nokaut), tad pretinieka bandiniekam ir tiesības kaut bandinieku, kurš pārvietojies tam garām. Šo īpašo gājienu, obligāti jāveic tūlīt pēc pretinieka bandinieka pārvietošanas, citādi tiesības kaut šo bandinieku tiek zaudētas. Klikšķiniet uz zemāk esošajiem piemēriem, lai labāk saprastu šo dīvaino, bet svarīgo noteikumu.

Kā šahā izpildīt rokādi

Vēl viens, īpašs, noteikums šahā tiek saukts par rokādi. Šī kustība ļauj Jums paveikt divas svarīgas lietas vienā gājienā: nogādāt Jūsu karali drošībā (cerams), un izdabūt Jūsu torni no stūra, iesaistot to spēlē. Savā gājienā spēlētājs var pārvietot savu karali divus lauciņus uz vienu sānu un tad pārvietot torni no tā pozīcijas stūrī, uz pozīciju blakus karalim, karaļa otrā pusē. (Skatiet piemēru zemāk.) Tomēr, lai veiktu rokādi, ir jāievēro šādi nosacījumi:

- tam jābūt šī karaļa pirmajam gājienam
- tam jābūt šī torņa pirmajam gājienam
- lai veiktu gājienu, starp karali un torni nedrīks būt nevienas figūras
- iespējams karalis nav zem šaha vai arī pagājis tam garām

Ievērojiet, ka, veicot rokādi uz vienu no pusēm, karalis ir tuvāk galdiņa malai. Tā tiek saukta par "īso rokādi". Rokādes veikšana uz otru, dāmas sākuma pozīcijas, pusi, tiek saukta par "garo rokādi". Neatkarīgi no tā, uz kuru pusi rokāde tiek veikta, karalis tās laikā pārvietojas tikai par diviem lauciņiem.

4. solis. Uzziniet, kurš izdara pirmo gājieni šahā

Pirmo gājieni vienmēr izdara spēlētājs ar baltās krāsas figūrām. Tādēļ, to kurš kļūs par balto, parasti izlozē, piemēram, metot monētu, vai vienam spēlētājam minot kādas krāsas bandinieku otrs spēlētājs paslēpis plaukstā. Pēc tam, kad baltais izdarījis gājieni, tam seko melnais, tad atkal baltais, tad melnais un tā līdz spēles beigām. Iespēja izdarīt pirmo gājieni dod necīgu priekšrocību, kas dod iespēju spēlētājam ar baltās krāsas figūrām uzreiz uzsākt uzbrukumu.

5. solis. Pārskatiet šaha uzvaras noteikumus

Ir divi veidi kā noslēgt šaha spēli: ar matu, vai ar neizšķirtu.

Kā šahā pieteikt matu

Spēles mērķis ir pieteikt matu pretinieka karalim. Mats tiek pieteikts, kad karalis ir nostādīts šaha stāvoklī un nespēj no tā izkļūt. Ir tikai trīs veidi kā karalim izkļūt no šaha stāvokļa: pārvietojoties uz citu pozīciju (nedrīkst veikt rokādi!), bloķējot šaha stāvokli ar citu figūru vai, nokaujot figūru, kas apdraud karali. Ja karalis nespēj izvairīties no mata, spēle ir galā. Parasti karalis netiek nokauts vai noņemts no spēles galdiņa, spēle vienkārši tiek pasludināta par beigušos.

Kā panākt neizšķirtu šahā

Laiku pa laikam šaha spēle beidzas nevis ar uzvarētāja noskaidrošanu, bet gan ar neizšķirtu. Ir 5 iemesli, kādēļ šaha spēle var beigties ar neizšķirtu:

- Izveidojas pata situācija, kurā ir spēlētāja gājieni, viņa karalim nav pieteikts šahs, tomēr spēlētājam nav nevienas atļautas kustības
- Spēlētāji var vienkārši vienoties par neizšķirtu un beigt spēli
- Uz galdiņa nepietiek figūru, lai pieteiktu matu (piemēram, karalis un laidnis pret karali)
- Spēlētājs paziņo par neizšķirtu, ja viens un tas pats gājieni tiek atkārtots trīs reizes (neobligāti trīs reizes pēc kārtas)
- Ir izspēlēti 50 gājieni pēc kārtas un neviens no spēlētājiem nav pakustinājis bandinieku vai nokāvis kādu kauliņu

6. solis. Izstudējiet šaha pamatstratēģijas

Ir četras vienkāršas lietas, kas būtu jāzina katram šahistam:

Aizsargājiet savu karali

Virziet savu karali uz galdiņa stūri, kur tam parasti ir drošāk. Neatlieciet rokādi. Jums parasti vajadzētu veikt rokādi cik ātri vien iespējams. Atcerieties, nav nozīmes, cik tuvu esat mata pieteikšanai savam pretiniekam, ja pirms tam mats tiks pieteikts Jūsu karalim!

Neatdodiet figūras

Vieglprātīgi nezaudējiet savas figūras! Katra figūra ir vērtīga, un Jūs nevarat uzvarēt spēli bez figūrām, ar kurām pieteikt matu. Pastāv viegla sistēma, ko izmanto lielākā daļa spēlētāju, lai sekotu līdz savu šaha figūru relatīvajai vērtībai. Cik vērtīga ir katra figūra?

- Bandinieka vērtība ir 1
- Zirga vērtība ir 3
- Laidņa vērtība ir 3
- Torņa vērtība ir 5
- Dāmas vērtība ir 9
- Karalis ir bezgala vērtīgs

Spēles beigās gan šie punkti neko nenozīmē - tā vienkārši ir sistēma, ko Jūs varat izmantot, lai pieņemtu lēmumus spēles gaitā. Tā palīdz saprast, kad veikt kaušanu, apmaiņu, vai izdarīt citu gājieni.

Kontrolējiet galdiņa centru

Jums jāmēģina kontrolēt galdiņa centru ar savām figūrām un bandiniekiem. Ja Jūs kontrolēsiet centru, Jums būs vairāk vietas savu figūru pārvietošanai, un pretiniekam būs grūtāk atrast labu lauciņu, kurā novietot savas figūras. Piemērā augstāk, baltie veic labus gājienus, lai kontrolētu centru, kamēr melnie izspēlē sliktus gājienus.

Izmantojiet visas savas figūras

Augstāk redzamajā piemērā baltajiem spēlē ir visas figūras! Jūsu figūras neko nedod, ja tās vienkārši atrodas uz pirmās rindas. Mēģiniet attīstīt figūras tā, lai tās varētu izmantot uzbrukumā karalim. Ja uzbrukumā izmantosiet vienu vai divas figūras, pret pretinieku kurš spēlē pieklājīgā līmenī, uzbrukums neizdosies.

Avots: www.chess.com