

### Rokade

Rokade er et særligt træk til på en gang at få sin kongen i sikkerhed og et tårn i spil. Der er nogle forudsætninger der skal være opfyldte før en spiller kan 'rokere': Hverken kongen eller tårnet må have foretaget et træk tidligere. (Rokaden er altså begge brikkers første træk i spillet).

Der må ikke stå brikker imellem kongen og tårnet.

Kongen må ikke stå i skak eller gå igennem et truet felt.

Såfremt alt er i orden, så rykker kongen to felter (2!) mod tårnet, og tårnet hopper (!! ) om på den anden side af kongen, på feltet ved siden af. Rokaden er det eneste skaktræk hvor to brikker flytter på en gang.

På billedet til højre er begge sider klar til at rokere, til den ene eller anden side.



### En Passant

Måske husker du at bonden må flytte to felter fremad i sit første træk. En passant (udtales 'ang passang') er et træk som på en måde modvirker bondes første træk. En bonde der truer et felt som er passeret af en af modstanderens bønder, hvis denne i et træk er flyttet to træk frem fra sit udgangsfelt, kan slå denne bonde, som om den kun var flyttet ét træk frem. Dette slag må kun ske i trækket efter at bonden er flyttet frem.

Lidt svært at forstå, og det opstår da heller ikke så ofte i praktisk spil



## Regler til Backgammon, Dam og Skak

### Backgammon:

#### Brættet, startopstilling og formål

På billedet kan du se startopstillingen. Nederste højre side er hvids hjemland og øverste højre side er bruns. Brættet består af 24 spidser også kaldet felter. Højre og venstre side er adskilt af det der kaldes baren.



Brikkerne skal først rykkes ind i ens hjemland, pilen på billede viser hvilken retning hvid skal rykke sine brikker, brikkerne kan kun rykkes fremad. Når alle brikkerne er hjemme må man begynde at tage dem ud. Den der først har fået alle sine brikker ud har vundet.

## Ryk

For at bestemme hvem der starter spillet slår begge deltagere en terning, spilleren der slår højest starter og skal benytte de to terninge-slag i sit første ryk. Herefter skiftes spillerne til at kaste to terninger. Vi forestiller at du har slået en 3'er og en 6'er. Nu kan du så enten rykke én brik 3 felter og en anden 6 felter, eller du kan rykke den samme brik 9 felter. Vælger du kun at rykke med den ene brik vil den ”mellemlande” efter 3 eller 6 felter.



Et felt er spærret hvis modstanderen har to eller flere brikker på det. Du kan ikke rykke hen til, eller mellemlande på et felt, som modstanderen har spærret. Har modstanderen spærret alle de felter du kan rykke til, videregives turen, men der skal dog rykkes hvis det er muligt. Slår du et dobbeltslag, f.eks. to 5'ere, må du rykke dobbelt så meget, altså her 4 gange 5 felter, du kan også vælge at rykke f.eks. 2 brikker 5 felter og 1 brik 10 felter.

## Springeren

Brikken der ligner, og hopper som en hest. Springerens ryk med et specielt l-formet træk, som kan være lidt svært at huske i begyndelsen. Den går altid tre felter: to felter i en retning og et felt vinkelret, og ignorerer andre brikker der står i vejen for den.

## Løberen

Løberen rykker diagonalt, lige så langt det skal være, så længe der ikke står nogen brikker i vejen for den. Den bevæger sig altid på samme farver felter som den begynder spillet på.

## Tårnet

Tårnet rykker langs linier og rækker, altid vinkelret på brættets kant, og så langt det skal være.

## Dronningen

Dronningen er spillets stærkeste brik, og flytter som en løber og et tårn på een gang, dvs. enten diagonalt eller langs linier/rækker. Hun må dog ikke kombinere de to i det samme træk.

## Særlige skaktræk

Der findes to særlige skaktræk, som kan være lidt svære at huske for begynderen, kaldet ”rokade” og ”en passant”. Rokaden er nødvendig at lære, mens man kan droppe en passant indtil man har fået alle brikernes gangarter ind på rygmarven.

## ***Brikkerne i skak***

Hver af de ni forskellige brikker har sin egen måde at bevæge sig på, og det er nødvendigt at lære sig disse som et minimum før man kan begynde at spille.

Kun en brik, springeren, må hoppe over andre brikker. Alle andre brikker kan kun rykkes indtil et felt hvor der står en brik i forvejen. Man må gerne lande på selve feltet med en modstanders brik, og i så tage denne brik. Det kaldes "at slå" en brik.

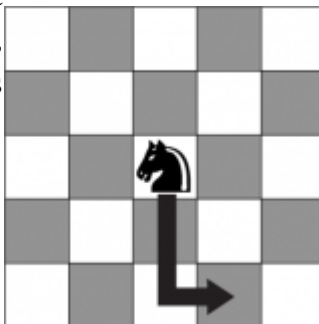
Hvis ens konge kan slås af en modstanders brik, kaldes det at stå "i skak". Kongen er tvunget til at flytte sig ud af en skak, slå brikken der truer, eller stille en brik imellem. Hvis kongen er truet og ikke kan komme ud af skakken, kaldes det "mat", og spillet er slut. Skak handler om at sætte modstanderens konge mat.

## ***Kongen***

Kongen kan kun bevæge sig et felt ad gangen i alle retninger. Kongen må ikke stå i skak, og må således heller ikke frivilligt flytte hen til et felt der er truet af en modstanders brik.

## ***Bonden***

Bonden er en ydmyg brik med et par ganske særlige egenskaber. Den rykker kun lige fremad et felt ad gangen (undtagen dens første ryk, så gerne må være to felter frem) og kan aldrig gå baglæns. Til gengæld kan den ikke slå en anden brik på den måde, bonden kan kun slå et felt fremad på skrå. Skulle det lykkes en bonde at nå hele vejen til den modsatte ende af brættet, forvandles den til en officer efter spillerens valg, for eksempel en dronning.



## ***Slået på baren***

Hvis din modstander i et ryk lander eller mellemlander på et felt hvor du kun har en brik (også kaldet et blot), bliver din brik slået på baren.



Dette betyder at din brik skal starte forfra i modstanderens hjemland. Slår du f.eks. en 2'er og en 1'er kan du enten sætte brikken ind på felt 24 eller 23. Vælger du at sætte den ind på felt 24 må du rykke to felter med den samme eller en anden brik.

Hvis du har brikker på baren må du ikke rykke andre før de er i spil. Har modstanderen derfor spærret både felt 24 og 23 må du videregive turen uden at rykke nogen brikker.

## ***Tage ud***

Når alle ens brikker er i hjemlandet skal man tage dem ud. Slår du f.eks. en 3'er og en 4'er må du tage en brik fra felt 3 og en brik fra felt 4 ud af spillet. Har du ingen brikker på et af de to felter skal du rykke en brik fra et af de højere felter frem. Forestiller vi os at du ikke har nogen brikker på felt 4, skal du rykke en brik fra felt 5 eller 6 fire felter frem. Har du ingen brikker på nogen af de højere felter må du tage en brik ud fra det højeste felt du har tilbage, altså her en brik fra felt 3. I tilfælde af dobbeltslag må du tage 4 brikker ud, og de samme regler som ovenfor er gældende.

## **Gammon og Backgammon**

Hvert spil starter med at have en værdi af 1. Dette kan så være point eller et beløb. Vinder du uden at din modstander har fået taget nogle brikker ud bliver det kaldt en gammon, og værdien af det vundne spil fordobles. Vinder du spillet, mens din modstander stadig har en brik i dit hjemland eller er på baren (uden at han har taget nogen ud) kaldes det en backgammon og værdien 3 dobles.



## **Dam**

Spilles af 2 spillere, der hver får 12 brikker, som anbringes i de 3 første rækker på de mørke felter. Der spilles kun på de mørke felter, og brikken flyttes skråt fremad 1 felt ad gangen.

Modstanderens brikker slås, hvis disse støder op til ens egne med et tomt felt skråt bagved. Flere brikker kan slås i samme træk, bare der hele tiden er et tomt felt bag den brik, som erobres. Man kan skifte retning for hver brik man har slået, så længe man bevæger sig fremad.

Lykkes det at komme frem til modstanderens bageste række, opnår man en dam. Denne brik markeres ved at placere en af ens slagne brikker ovenpå. En dam kan flyttes på skrå lige så mange felter frem eller tilbage, som der er tomme felter, og slå modstanderens brikker som tidligere.

Man skal slå modstanderens brikker, hvis det kan lade sig gøre. Hvis ikke kan modstanderen "puste", dvs. fjerne den brik, man selv kunne have slået med.

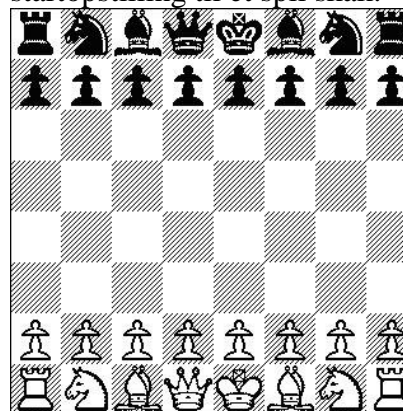
Spilleren, der har slået alle modstanderens brikker, eller har lukket dem inde, så de ikke kan flyttes, har vundet.

## **Skak:**

### ***Opstilling***

I skak råder hver spiller over 16 brikker. 8 af dem kaldes bønder og er til at begynde med spillets svageste brik. Resten af brikkerne kaldes officerer, og de består af kongen, den brik hele spillet drejer sig om, dronningen, løberne, springerne og tårnene.

Hvis dit skakbræt ikke har bogstaver og tal, så læg det foran dig så du har et hvidt felt i højre hjørne. Stil alle de hvide bønder på anden række, og de sorte på syvende række. Alle officererne begynder på deres plads bag ved rækken af bønder. Kongerne står på E-rækken, dronningen på D, løberne på C og F-rækkerne, springerne på B og G-rækkerne, og til sidst tårnene i hjørnerne på A og H-rækkerne. Her er den samlede startopstilling til et spil skak:



Selve spillet foregår ved at spillerne på skift flytter en brik på brættet, indtil den ene konge er fanget, eller stillingen så håbløs at den ene spiller giver op. Spillet kan også ende uafgjort, for eksempel ved at ingen af siderne har mulighed for at vinde.

Det er altid hvid der tager det første træk i et spil skak.