

שחמט

משחק ל-2 משתתפים

משחק השחמט הוא בעל הסטוריה ארוכה ומקורותיו כנראה בהודו מאז המאה ה-7 לספירה, משם נדד לסין, יפן, ואירופה. בתחילה היה משחק של חצרות מלכים, אח"כ במנזרים ורק לקראת המאה ה-18 הפך למשחק פופולרי להמונים. ומאז יש גם תחרויות פומביות. שח הוא משחק אסטרטגי המתאר מאבק בין שני צבאות כשכל מחנה שואף ללכוד את המלך היריב. לכל כלי יש מהלכים קבועים וכללי התקפה מוגדרים. יש במשחק טכסיסנות ואין בו מיקריות. שמו של המשחק בא מפרס. בפרסית שח = מלך, מט = מת. המשחק מכונה גם "משחק המלכים".

אביזרים

לוח שגודל $8 \times 8 = 64$ משבצות, המכונות ערוגות, צבועות שחור ולבן לסחנין. 32 כלי משחק, 16 כלים לכל משתתף, לפי הפירוט כדלקמן:

סימון	לכן	שחור	
מ			1 מלך
מה			1 מלכה
ר			2 רצים
פ			2 פרשים
צ			2 צריחים
אין סימון			8 רגלים

המטרה

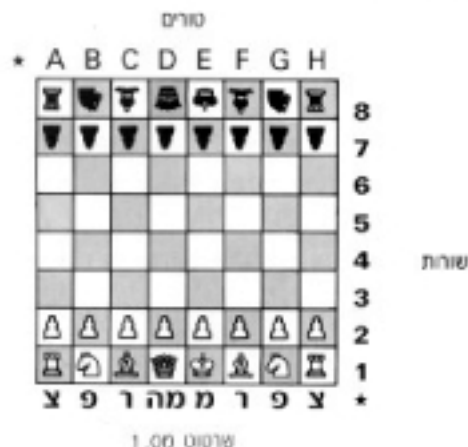
ללכוד את המלך היריב. בהלכד המלך, מפסיד מחנהו את הקרב, המנצח מכריז מט = המלך מת והמשחק חם. אפשרות נוספת של סיום משחק היא ע"י תיקו. (פירוט בסוף ההוראות).

ההכנות:

המשתתפים יושבים זה מול זה משני צדי הלוח, באופן שלכל אחד מהם משבצת לבנה בפינה שליד ידו הימנית. (ראה * בשרטוט מס. 1)

סימון המשבצות:

8 משבצות רוחב נקראות **שורות** ומסומנות 1-8
8 משבצות אורך נקראות **טורים** ומסומנות A-H
סימון זה עוזר בתיאור מיקום כל כלי על הלוח.



מיקום הכלים

המיקום בתחילת המשחק הוא בסדר קבוע. הקצינים משני הצבעים נמצאים בשורת הבסיס של כל מחנה. קצינים לבנים בשורה 1 וקצינים שחורים בשורה 8 הרגלים בשורה החזיתית לפני הקצינים: רגלים לבנים בשורה 2 ורגלים שחורים בשורה 7. (ראה שרטוט מס. 1)

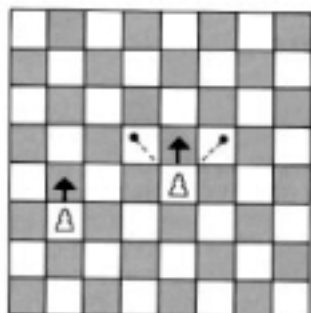
את המסע הראשון עורך תמיד הלבן - המשתתף בעל הכלים הלבנים

מסע העברת כלי ממשבצת למשבצת נקרא מסע. המסעים נעשים לסרוגין הלבן פותח, השחור משיב וכן הלאה.

הכאה הכאה מתבצעת כשכלי מסיר כלי מוכה מן הלוח ומתייצב במקומו. כל כלי מכה בדרך שהוא מתקדם פרט לרגלי. ההכאה היא זכות ולא חובה.

כללי המסעים:

רגלי הרגלים נעים תמיד קדימה רק משבצת אחת אם היא פנויה. אין הם יכולים לחזור לאחור. (בניגוד לכלים האחרים). רק במסע הראשון של כל רגלי יש לו זכות לדלג על שתי משבצות בבת אחת (אם הן פנויות).

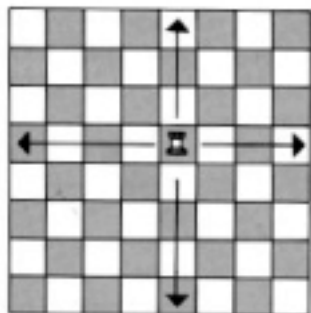


שרטוט מס. 2

הכאה: הרגלי יכול להכות רק באלכסון. (ראה שרטוט מס. 2 קו מקוקו).

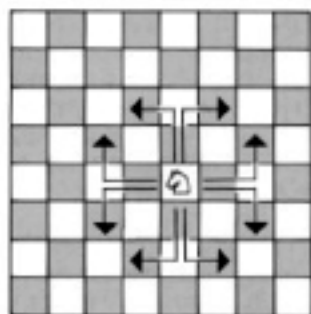
EN PASSANT אגב מסע מסע זה מאפשר לרגלי להכות רגלי יריב שדילג שתי משבצות קדימה מעמדו ההתחלתי. המכה יתפוס את המשבצת שעליה דילג המוכה. כלל זה חל רק בעת ביצוע הקהלן.

הכתרה: ברגע שהרגלי מגיע למשבצת בשורת הנסיים במחנה היריב הוא עולה בדרגה והופך להיות קצין מכל סוג שהוא פרט למלך.



שרטוט מס. 3

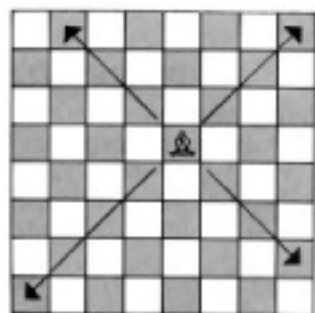
צריח הצריח יכול להתקדם בקווים ישרים עד מלוא אורך הטור, או השורה, כל עוד הם פנויים: ימינה ושמאלה. קדימה ואחורה. יתהנו שהוא כולל בהילוכו משבצות שחורות ולבנות (ראה שרטוט מס. 3).



שרטוט מס. 4

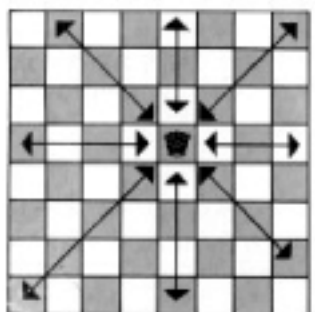
פרש מסע הפרש מכונה שתיים לאחת. שתי משבצות ישרות ואחד־כ אחת ימינה או שמאלה. הפרש הוא הכלי היחיד שתוך הילוכו הוא יכול לדלג על כלי אחר. בין אם זה כלי ממחנהו או ממחנה היריב. (ראה שרטוט מס. 4).

רץ נע בכיוונים אלכסוניים ישרים. נע לאורך משבצות ריקות (ראה שרטוט מס. 5). הוא נע רץ באלכסוף המשבצות של הצבע שעליו הוצב לראשונה.

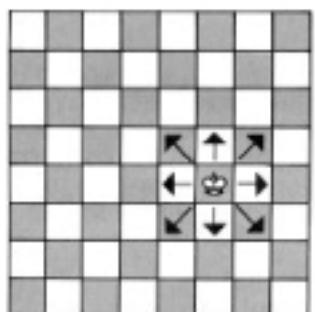


שרטוט מס. 5

מלכה הילוכה של המלכה הוא לכל עבר. לאורך ולרוחב וגם באלכסון. (ראה שרטוט מס. 6) יכולה לחנות במשבצות שחורות או לבנות. המלכה אינה יכולה לדלג מעל לכה. אם יש כלי יריב היא או נעצרת לפניו או מכה אותו ומתייצבת במקומו.



שרטוט מס. 6



שרטוט מס. 8

מלך הילוכו של המלך באלכסון ובקווים ישרים אבל רק משבצת אחת לכל עבר (ראה שרטוט מס. 7). הוא החשוב בכלים ולכן ההסתערות מכוונת תמיד נגדו. יש להגן עליו כי התקדמותו איטית.

כשהמלך מותקף ע"י יריב יש להזהירו: "שח" כשהמלך מותקף יש כמה אפשרויות הגנה:

- (1) הכלי המותקף יוכה.
- (2) כל אחר ממחנה המלך בא וחוצץ בין הכלי התוקף למלך המותקף.
- (3) המלך חייב לנוע מהמשבצת המותקפת. אם אין כלי שיכול לחצוץ ואין למלך משבצת מפלט - אז התוקף מכריז: "מט" והוא מנצח.

הצרכה:

מסע מיוחד שדואג להעביר את המלך למקום מבטחים. רק במקרה זה מזיזים כשח שני כלים בבת אחת והפעולה נחשבת למסע אחד. המלך זו שתי משבצות לעבר הצריח שלו והצריח עובר על פניו ומחייב במשבצת שעליה פָּסַח המלך במסעו.

ההצרכה מותרת רק במקרים אלו:

- (1) אם המלך והצריח טרם זזו ממקומם מתחילת המשחק.
 - (2) אם אין כל כלי בין המלך והצריח.
 - (3) אם הערוגה שהמלך חלף על פניה או מגיע אליה איננה מותקפת.
 - (4) אם המלך אינו שרוי באותו רגע תחת איום של שח.
- ההצרכה היא מסע יוצא דופן ומותרת לכל משתתף רק פעם אחת במשך המשחק.

תיקו:

כשאין המשתתף יכול לכפות מס או נצחון, מסתיים המשחק בתיקו. למשל: כשנשארים מלך מול מלך. כפת – שהוא מצב מיוחד במינו, המכונה גם פט כי המלך כפות למשבצתו ואינו יכול לצאת ממנה. אמנם אין הוא תחת איום של שח אבל כל המשבצות שסביבו מותקפות. ואין שום כלי אחר, נוסף, שיכול לנוע.

דף זה מקנה ידע בסיסי בלבד על משחק השח.

לכל המעונינים בהרחבת ידיעותיהם מומלצים ספרים אלו:

- (1) המדרך הישראלי לשחמט – אבשלום יושע, זלמן גורביץ בהוצאת האיגוד הישראלי לשחמט.
- (2) שחמט למתחילים הצעירים – ויליאם מקלאוד ורונאלד מונגרדיאן תרגם וערך שאול הון, הוצאת "כנה".
- (3) פתיחות בשחמט – שאול הון – הוצאת "שח".
- (4) תורת השחמט – עמנואל לסקר – תרגם אליהו שחף – הוצאת "זמורה ביתן".

לקוח נכבד!

בין משחק נוסף בסדרת המשחקים של "קוד קוד משחקי חברה בינלאומיים" המיוצרים ע"י למדע – תעשיות קלות בע"מ. אנו משתדלים להביא אלך מברר מגוון של משחקים, מהמובילים בעולם, מתוצרת כחול'לגן, בעיצוב סוריא ובאיכות מעולה. במקרה של פגם במצור או אבן חלקים, העז'ת, הצעות או שאלת, ניתן לפנות למחלקת פיתוח משחקים "קוד קוד משחקי חברה בינלאומיים" ת.ד.

21560 ת"א 61214 או סלמון 9'8'7'4162579.

