

# Οι κανόνες του σκακιού

## 3.1.Οι κανόνες του σκακιού

Το σκάκι παίζεται πάνω σε τετράγωνη σκακιέρα που έχει οκτώ σειρές (που σημειώνονται με τους αριθμούς 1 ως 8 και ονομάζονται "οριζόντιες") και οκτώ στήλες (που σημειώνονται με τα γράμματα α ως κ και ονομάζονται "κάθετες") από τετράγωνα. Το χρώμα αυτών των 64 τετραγώνων εναλλάσσεται μεταξύ λευκού και μαύρου, και αναφέρονται ως "λευκά τετράγωνα" και "μαύρα τετράγωνα". Η σκακιέρα τοποθετείται έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να έχει ένα λευκό τετράγωνο στην δεξιά γωνία που είναι πλησιέστερα σε αυτόν, και τα κομμάτια τοποθετούνται πάνω της όπως φαίνεται στο διάγραμμα, με τη βασίλισσα να στέκεται σε ένα τετράγωνο ιδίου χρώματος με αυτήν.

Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με δεκαέξι κομμάτια: έναν βασιλιά, μία βασίλισσα, δύο πύργους, δύο αξιωματικούς, δύο ίππους και οκτώ πιόνια. Ο ένας παίκτης, που ονομάζεται Λευκός, ελέγχει τα λευκά κομμάτια και ο άλλος, ο Μαύρος, ελέγχει τα μαύρα κομμάτια. Ο Λευκός κάνει πάντα την πρώτη κίνηση. Τα χρώματα των παικτών επιλέγονται με φιλική συμφωνία, με βάση το αποτέλεσμα ενός τυχαίου παιχνιδιού, ή ορίζονται από τον διευθυντή των αγώνων. Οι παίκτες εναλλάξ κινούν ένα κομμάτι τη φορά (εκτός από την κίνηση ροκέ, στην οποία ο βασιλιάς και ο πύργος κινούνται ταυτόχρονα). Τα κομμάτια κινούνται είτε σε ένα κενό τετράγωνο ή σε άλλο που καταλαμβάνεται από κομμάτι του αντιπάλου, αιχμαλωτίζοντάς το και απομακρύνοντάς το από τη σκακιέρα. Εκτός από μία περίπτωση (en passant), όλα τα κομμάτια αιχμαλωτίζουν κομμάτια του αντιπάλου κινούμενα στο τετράγωνο που καταλαμβάνει το κομμάτι του αντιπάλου.



Ο Λευκός κάνει πάντα την πρώτη κίνηση. Τα χρώματα των παικτών επιλέγονται με φιλική συμφωνία, με βάση το αποτέλεσμα ενός τυχαίου παιχνιδιού, ή ορίζονται από τον διευθυντή των αγώνων. Οι παίκτες εναλλάξ κινούν ένα κομμάτι τη φορά (εκτός από την κίνηση ροκέ, στην οποία ο βασιλιάς και ο πύργος κινούνται ταυτόχρονα). Τα κομμάτια κινούνται είτε σε ένα κενό τετράγωνο ή σε άλλο που καταλαμβάνεται από κομμάτι του αντιπάλου, αιχμαλωτίζοντάς το και απομακρύνοντάς το από τη σκακιέρα. Εκτός από μία περίπτωση (en passant), όλα τα κομμάτια αιχμαλωτίζουν κομμάτια του αντιπάλου κινούμενα στο τετράγωνο που καταλαμβάνει το κομμάτι του αντιπάλου.

### 3.1.1.Βασιλιάς

Όταν ο βασιλιάς απειλείται από ένα (ή δύο) κομμάτια του αντιπάλου, ο παίκτης λέγεται ότι βρίσκεται σε κατάσταση σαχ. Τότε επιτρέπονται μόνο κινήσεις που βγάζουν το βασιλιά από κατάσταση σαχ. Ο παίκτης δεν επιτρέπεται να κάνει κινήσεις που βάζουν το βασιλιά του σε κατάσταση σαχ. Στόχος του παιχνιδιού είναι να μπει ο βασιλιάς του αντιπάλου σε κατάσταση σαχ χωρίς να υπάρχουν δυνατές κινήσεις για να βγει από αυτήν.

Ο βασιλιάς μπορεί να κινείται μόνο ένα τετράγωνο οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Για μία μόνο φορά σε μία παρτίδα κάθε βασιλιάς επιτρέπεται να κάνει μία ειδική διπλή κίνηση, που ονομάζεται ροκέ. Αυτό σημαίνει ότι ο βασιλιάς κινείται δύο τετράγωνα οριζόντια προς έναν πύργο ίδιου χρώματος, και ο πύργος κινείται στο τετράγωνο πάνω από το οποίο κινήθηκε ο βασιλιάς. Το ροκέ επιτρέπεται μόνο αν συντρέχουν όλες οι παρακάτω προϋποθέσεις:

- Ο παίκτης δεν πρέπει να έχει ποτέ κινήσει το βασιλιά ή τον πύργο που συμμετέχουν στο ροκέ.
- Δεν πρέπει να υπάρχουν κομμάτια μεταξύ βασιλιά και πύργου.
- Ο βασιλιάς δεν πρέπει να βρίσκεται σε κατάσταση σαχ, ή να περνά από τετράγωνα τα οποία είναι υπό επίθεση εχθρικών κομματιών. Όπως και κάθε άλλη κίνηση του σκακιού, το ροκέ δεν επιτρέπεται αν οδηγεί το βασιλιά σε κατάσταση σαχ.
- Ο πύργος και ο βασιλιάς πρέπει να βρίσκονται στην ίδια οριζόντια (για να αποκλεισθεί το ροκέ με πιόνια που έχουν προαχθεί σε πύργο).

### **3.1.2. Πύργος**

Ο πύργος κινείται οσαδήποτε κενά τετράγωνα οριζόντια ή κάθετα (επίσης μετέχει στην ειδική κίνηση του βασιλιά που ονομάζεται ροκέ).

### **3.1.3. Αξιωματικός**

Ο αξιωματικός κινείται οσαδήποτε κενά τετράγωνα διαγώνια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Λόγω του παραπάνω, ο αξιωματικός δεν αλλάζει ποτέ χρώμα τετραγώνου κι έτσι οι παίκτες αναφέρονται στο "λευκό" και "μαύρο" αξιωματικό τους.

### **3.1.4. Βασίλισσα**

Η βασίλισσα μπορεί να κινείται οσαδήποτε κενά τετράγωνα διαγώνια, οριζόντια ή κάθετα.

### **3.1.5. Ίππος**

Ο ίππος μπορεί να πηδά πάνω από κατειλημμένα τετράγωνα και κινείται δύο τετράγωνα οριζόντια και τρία τετράγωνα κάθετα, ή το αντίστροφο, κάνοντας μία κίνηση σε σχήμα "Γ". Ένας ίππος στη μέση της σκακιέρας έχει οκτώ τετράγωνα στα οποία μπορεί να κινηθεί. Σημειώνεται ότι ο ίππος αλλάζει χρώμα τετραγώνου κάθε φορά που κινείται.

### **3.1.6. Πιόνια**

Τα πιόνια έχουν τους πιο πολύπλοκους κανόνες δυνατών κινήσεων: ένα πιόνι μπορεί να κινείται προς τα εμπρός ένα τετράγωνο, αν αυτό το τετράγωνο είναι κενό. Στην πρώτη του κίνηση μπορεί να κινηθεί δύο τετράγωνα προς τα εμπρός, αν και τα δύο αυτά τετράγωνα είναι κενά. Ένα πιόνι δεν μπορεί να κινηθεί προς τα πίσω. Αν το πιόνι κινηθεί (στην πρώτη του κίνηση) δύο τετράγωνα προς τα εμπρός και με τον

τρόπο αυτό βρεθεί δίπλα (οριζόντια) σε πiónι του αντιπάλου, τότε μπορεί να αιχμαλωτισθεί από το πiónι του αντιπάλου, "en passant", αλλά μόνο στην αμέσως επόμενη κίνηση του αντιπάλου. Τα πiónια είναι τα μόνα κομμάτια στο σκάκι που αιχμαλωτίζουν διαφορετικά από ότι κινούνται. Μπορούν να αιχμαλωτίσουν ένα κομμάτι του αντιπάλου σε οποιαδήποτε από τις δύο θέσεις που βρίσκονται δίπλα (οριζόντια) από το τετράγωνο που βρίσκεται εμπρός τους (δηλαδή στα δύο τετράγωνα που βρίσκονται διαγώνια ακριβώς εμπρός τους), αλλά δεν επιτρέπεται να κινηθούν στις θέσεις αυτές, αν είναι κενές. Αν το πiónι προχωρήσει όλο το διάστημα μέχρι την όγδοη σειρά προάγεται (μετατρέπεται) σε βασίλισσα, πύργο, αξιωματικό ή ίππο του ιδίου χρώματος. Στην πράξη, το πiónι σχεδόν πάντα προάγεται σε βασίλισσα.

### **3.1.7.Λοιποί κανόνες κινήσεων**

Με εξαίρεση τον ίππο, τα κομμάτια δεν επιτρέπεται να πηδούν πάνω από άλλα κομμάτια. Τα κομμάτια ενός παίκτη δεν μπορούν να περνάνε το ένα πάνω από το άλλο, όταν ένα βρίσκεται στη γραμμή κίνησης του άλλου, και δεν μπορούν να αντικαθιστούν το ένα το άλλο. Τα κομμάτια ενός παίκτη δεν μπορούν να περνάνε πάνω από τα κομμάτια του αντιπάλου, αλλά μπορούν να τα "αιχμαλωτίζουν". Όταν ένα κομμάτι αιχμαλωτίζεται, το επιτιθέμενο κομμάτι αντικαθιστά το κομμάτι το εχθρικό κομμάτι στο τετράγωνό του (με εξαίρεση την αιχμαλωσία αντίπαλου κομματιού en passant). Το αιχμάλωτο κομμάτι αποσύρεται από τη σκακιέρα και δεν επιτρέπεται να επιστρέψει για το υπόλοιπο παιχνίδι. Ο βασιλιάς δεν αιχμαλωτίζεται, μόνο τίθεται σε κατάσταση σαχ. Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να βγάλει το βασιλιά του από την κατάσταση σαχ, προκύπτει ματ, και χάνει την παρτίδα.

Οι παρτίδες σκακιού δεν λήγουν πάντα με ματ. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να παραδοθεί, αν η κατάσταση φαίνεται χωρίς ελπίδες να νικήσει. Επίσης μία παρτίδα μπορεί να λήξει με ισοπαλία. Αυτό μπορεί να συμβεί σε διάφορες περιπτώσεις, όπως συμφωνία των παικτών, αδυναμία περαιτέρω κίνησης, τριπλή επανάληψη μίας θέσης, ο κανόνας των πενήντα κινήσεων, ή ισοπαλία λόγω αδυναμίας επίτευξης ματ (συνήθως λόγω μη επαρκών κομματιών για ματ).

## **3.2.Χρονομετρημένα παιχνίδια**

Τα παιχνίδια μπορούν να πραγματοποιηθούν με χρονικό όριο, καθορίζοντας το διαθέσιμο χρόνο κίνησης κατά τη δημιουργία ενός νέου παιχνιδιού. Στα χρονομετρημένα παιχνίδια, κάθε παίκτης έχει ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα στην διάθεση του για να αποφασίσει και να πραγματοποιήσει τις κινήσεις του· ο απομένον χρόνος κάθε παίκτη μειώνεται μόνο όταν είναι η σειρά του να κινήσει κάποιο κομμάτι.

## **3.3.Ισόπαλο παιχνίδι**

Ένα παιχνίδι το οποίο λήγει χωρίς νίκη για καθένα από τους δύο παίκτες. Τα πιο πολλά ισόπαλα παιχνίδια λήγουν έτσι μετά από συμφωνία βασισμένη στους κανόνες. Οι άλλοι τρόποι με τους οποίους ένα παιχνίδι μπορεί να λήξει ισόπαλο είναι το πατ, ο κανόνας τριών επαναλήψεων, ο κανόνας των πενήντα κινήσεων και το ανεπαρκές υλικό. Μια κατάσταση ορίζεται ως "ισόπαλη κατάσταση" εάν κάποιος από τους

παίχτες μπορεί, μέσα από σωστό παιχνίδι, τελικά να αναγκάσει το παιχνίδι ώστε να πρέπει να λήξει ισόπαλο, ανεξάρτητα από τις κινήσεις του αντιπάλου.

### **3.3.1.Πατ**

Πατ προκύπτει στην περίπτωση που κάποιος παίχτης ενώ είναι η σειρά του να κινήσει κάποιο κομμάτι δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλείας του δεν απειλείται. Το πατ έχει ως αποτέλεσμα την άμεση λήξη του παιχνιδιού σε ισοπαλία.

### **3.3.2.Κανόνας τριών επαναλήψεων**

Το παιχνίδι λήγει ισόπαλο εάν προκύψει η ίδια θέση τρεις φορές ενώ είναι η σειρά του ίδιου παίχτη, και με τον κάθε παίχτη να εκτελεί τις ίδιες επιτρεπτές κινήσεις κάθε φορά (οι τελευταίες περιλαμβάνουν το δικαίωμα για την κίνηση εν διελεύσει ("en passant") και το δικαίωμα για ροκέ).

### **3.3.3.Κανόνας πενήντα κινήσεων**

Ο κανόνας των πενήντα κινήσεων δηλώνει ότι το παιχνίδι λήγει ισόπαλο μετά από πενήντα κινήσεις από κάθε πλευρά χωρίς να μετακινηθεί κάποιο πiónι ή να αιχμαλωτιστεί.

### **3.3.4.Ανεπαρκές υλικό**

Ένα σενάριο το οποίο μπορεί να τερματίσει το παιχνίδι είναι αυτό στο οποίο όλα τα πiónια έχουν αιχμαλωτιστεί, και η μία πλευρά έχει μόνο τον βασιλιά διαθέσιμο, ενώ η άλλη έχει ένα βασιλιά ή ένα βασιλιά και έναν ίππο ή ένα βασιλιά και έναν αξιωματικό. Η παρούσα θέση είναι ισοπαλία διότι είναι αδύνατο για την κυρίαρχη πλευρά να πραγματοποιήσει ματ ανεξάρτητα από τις κινήσεις του αντιπάλου. Περιπτώσεις όπου το ματ είναι πιθανό μόνο εάν ο παίχτης που βρίσκεται σε μειονεκτική θέση πραγματοποιήσει κάποιο λάθος, καλύπτεται από τον κανόνα των πενήντα κινήσεων.