

MALE

**Mäng kahele mängijale;
mõlemal mängijal on 16 malendit.**

Mängu eesmärk on vastase kuninga matistamine.

Algseis

Valged etturid asetatakse malelual teise ritta, kõik ülejäänud valged malendid esimesse. Nurkadesse pannakse vankrid, millele järgnevad ratsud ja seejärel odad. Lipp asetatakse vabaks jäänud valgele ruudule, kuningas aga mustale. Mustad malendid asetatakse seitsmendale ja kaheksandale reale peegelpildis valgetega. (joonis 1)

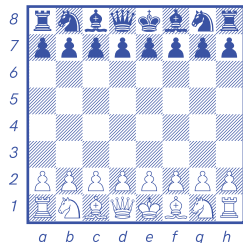
Mängimine

Valged alustavad, seejärel käiakse kordamööda. Oma käigul liigutab mängija ühe oma malendi teisele ruudule, mis võib olla kas tühi või hõivatud vastase malendi poolt. Hõivatud ruudul lööb mängija vastase malendi ning eemaldab selle laualt.

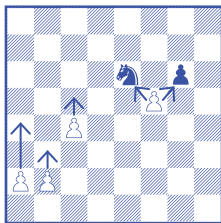
Igal malendil on oma liikumisreeglid:

Ettur liigub ühe ruudu võrra otse edasi. Erand: oma algseisust võib ettur liikuda ka kahe ruudu võrra otse edasi. Ettur ei saa lüüa otse edasi liikudes, vaid lööb diagonaalselt ühe ruudu võrra edasi. (joonis 2)

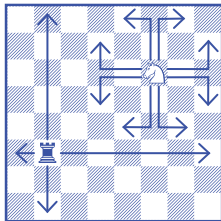
Vanker liigub horisontaalselt või vertikaalselt mis tahes arvu tühje ruute (joonis 3).



Joonis 1. Algseis



Joonis 2. Etturi liikumine



Joonis 3. Vankri ja ratsu liikumine

Ratsu liikumisviis on eriline – see meenutab "L" tähe kuju. Ratsu on ainus malend, mis võib liikuda üle hõivatud ruutude. (joonis 3)

Oda liigub diagonaalselt mis tahes arvu tühje ruute (joonis 5).

Lipp, kõige võimsam malend, võib liikuda igas suunas mis tahes arvu tühje ruute (joonis 4).

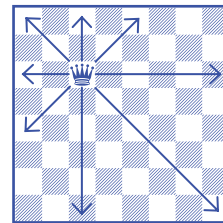
Kuningas liigub külgnevale ruudule mis tahes suunas, kui see ruut ei ole vastase tule all (joonis 5). Üks erand sellele on vangerdus.

Vangerdus

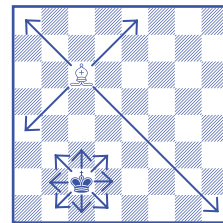
Vangerdus on eriline käik, mis laseb mängijal liigutada kahte malendit korraga – kuningat ja vankrit. See läheb arvesse kuninga käiguna. Kõigepealt liigub kuningas oma algseisust kahe ruudu võrra vankri poole, mis asub samuti oma algseisus. Seejärel liigub vanker teisele poole kuningat, kõrvalruudule samas reas. (joonis 6)

Vangerdust saab teha järgmistel tingimustel:

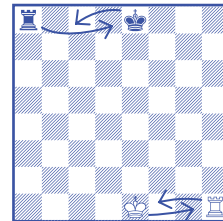
1. Kuningas ja vanker ei ole varem liikunud.
2. Kõik väljad kuninga ja vankri vahel peavad olema tühjad.
3. Ükski ruut, millel kuningas seisab, mida läbib või millel käigu lõpetab ei tohi olla tule all.
4. Esimesena peab liigutama kuningat. Kui mängija puudutab esmalt vankrit, ei saa ta vangerdada, vaid peab selle asemel tegema vankriga tavalise käigu.



Joonis 4. Lipu liikumine



Joonis 5.
Kuninga ja oda liikumine



Joonis 6. Vangerdus

En passant

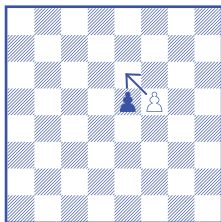
Teine eriline käik on en passant käik (löömine möödudes). Kui vastase ettur käib oma esimesel käigul kahe ruudu võrra ette ning satub sinu etturi kõrvale, võid vastase etturi möödudes lüüa, käies diagonaalis ühe ruudu võrra edasi vastase etturi taha (joonis 7). En passant'i saab teha ainult esimesel käigul pärast vastase etturi käiku.

Tuli

Kuningas on tule all, kui teda ähvardab vähemalt üks vastase malend, st vastase malend võib järgmisel käigul liikuda kuninga ruudule (joonis 8). Tule teatamine ei ole kohustuslik. Kui kuningas on tule all, peab ta enne vastase järgmist käiku ohust pääsema. Mängija võib liigutada kuninga ruudule, mida ei rünnata; lüüa ründavat malendit; tõkestada tuld, liigutades ühe malendi kuninga ja vastase malendi vahele.

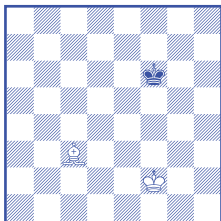
Muundamine

Kui ettur jõuab viimasesse ritta, muundatakse ta koheselt sama värvi lipuks, vankriks, odaks või ratsuks. Valik ei piirdu eelnevalt löödud malenditega. Seda kutsutakse etturi muundamiseks. Muundamise mõju on kohene.



Joonis 7. En passant löök

Must ettur liikus kaks välja – valge võib nüüd möödudes lüüa



Joonis 8. Tuli

Valge oda seab musta kuninga tule alla

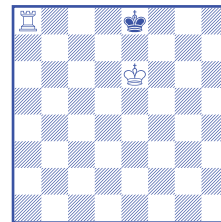
Mängu lõpp

1. **MATT.** Kui mängijal ei ole järgmise käiguga võimalik kuningat tule alt päästa, siis see mängija kaotab ning mäng lõpeb. Seda kutsutakse matiks (joonis 9).

2. Mängija võib igal hetkel alla anda, kui ta peab oma positsiooni lootusetuks ja ei soovi enam mängida. Tema vastane võidab, ilma et oleks vaja matti.

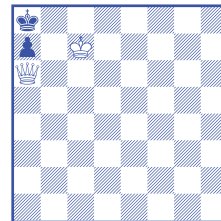
3. Mäng jääb viiki kui:

- Mõlemad mängijad on sellega nõus. Viiki saab pakkuda ainult mängija, kes just lõpetas oma käigu.
- PATT.** Kui mängija kuningas ei ole tule all, kuid ta ei saa teha ühtegi lubatud käiku. Mäng loetakse viigiks patiseisu tõttu (joonis 10).
- Kui sama laua seis on kordunud kolm korda või esineks kolmandat korda järgmisel käigul.
- 50 käigu jooksul pole kumbki mängija liigutanud etturit ega löönud teist malendit.
- Kui lauale jäänud malendid ei võimalda kummalgi mängijal võitu saavutada.



Joonis 9. Matt

Must on matis



Joonis 10. Patiseis

Mustal puudub lubatud käik