

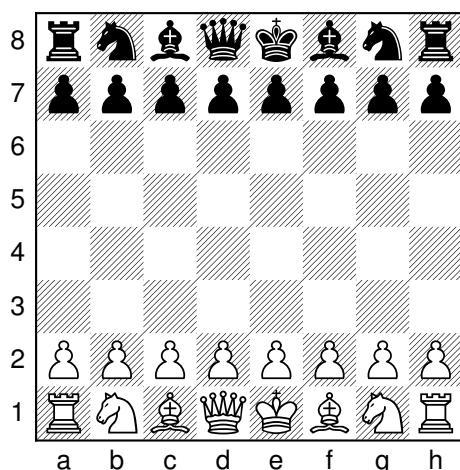
Schackborgarmärket

Lär dig hur pjäserna går!

Namn: _____

Schack – ett spel mellan två arméer

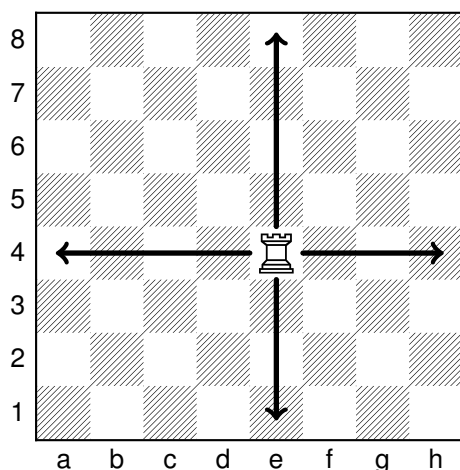
Schackspelet uppfanns i Indien på 600-talet för att träna officerare hur man planerar och vinner en strid. Handelsmän tog med sig spelet till Persien där det fick namnet **schack**. *Shah* är det persiska namnet för kung, och *schack matt* betyder *kungen är död*.



I ett schackparti ställer de vita och svarta arméerna upp sig mot varandra. Varje armé har sex olika slags pjäser: *kung*(♔), *dam*(♚), *torn*(♖), *löpare*(♘), *springare*(♗) och *bonde*(♙). Vi ska lära oss hur pjäserna går, och börjar med *tornet*.

Tornet(♖)

Tornet kan gå *rakt fram* och *rakt bakåt*. Tornet kan även gå *rakt åt sidan*, både åt höger och vänster.

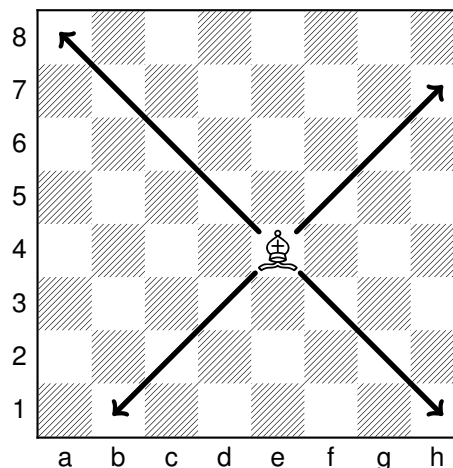


Tornet kan gå hur många rutor som helst i ett drag, och tornet hör därmed till *långdistanspjäserna*.

Tornet kan *inte hoppa över* någon pjäs.

Löparen(♘)

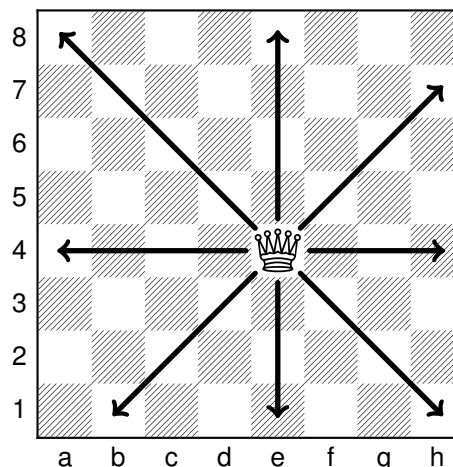
Löparen kan gå *snett*, både *snett framåt* och *snett bakåt*. Att gå snett kallas även att gå *diagonalt*.



Löparen är (liksom tornet) en *långdistansare* som kan gå hur många rutor som helst. Löparen kan *inte hoppa över* någon pjäs.

Damen(♚)

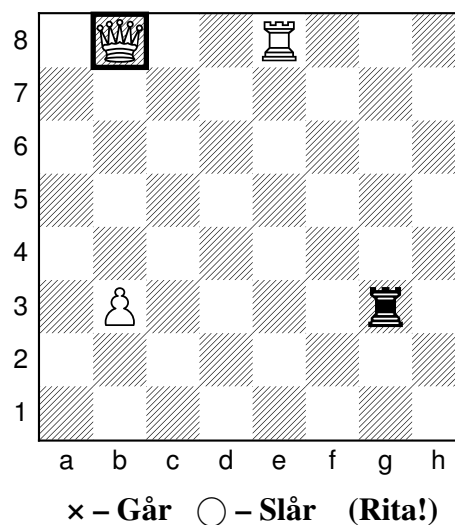
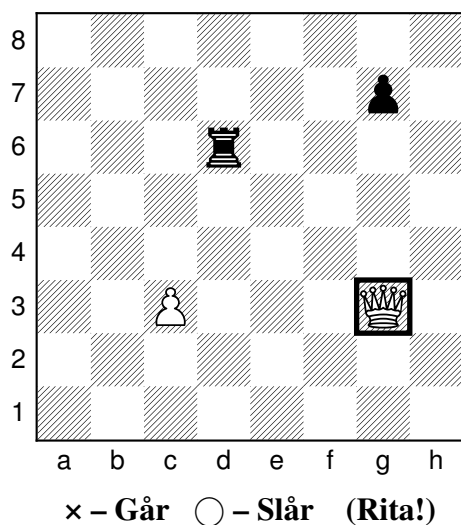
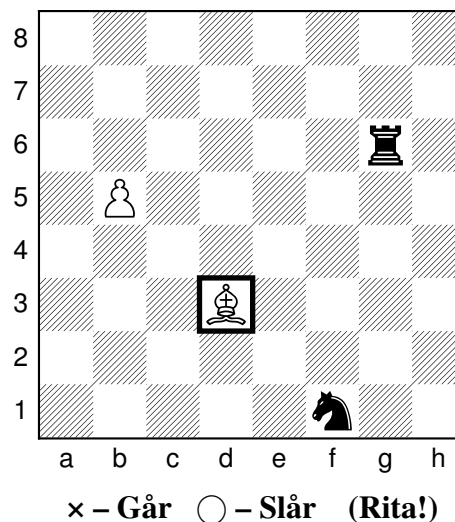
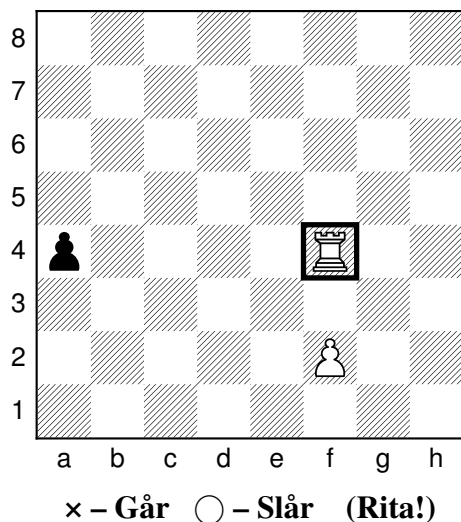
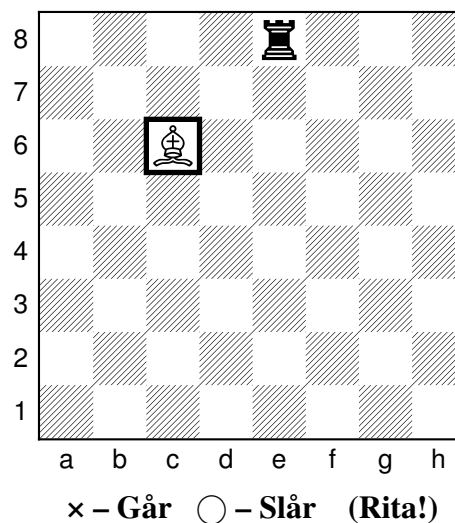
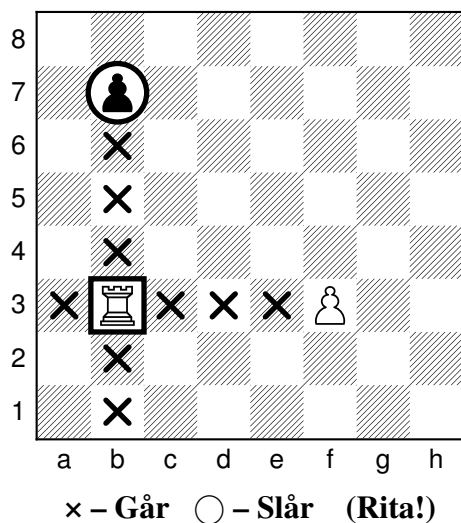
Damen kallas även för *drottning*. Damen kan gå *rakt* precis som tornet, och *snett* precis som löparen.



Även damen tillhör *långdistansarna* som kan gå hur många rutor som helst, och damen kan inte heller hoppa över någon pjäs.

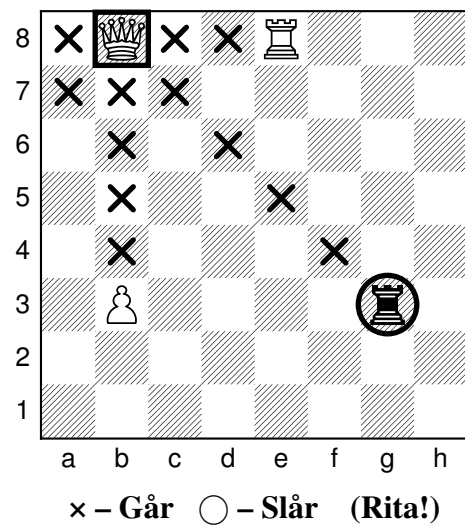
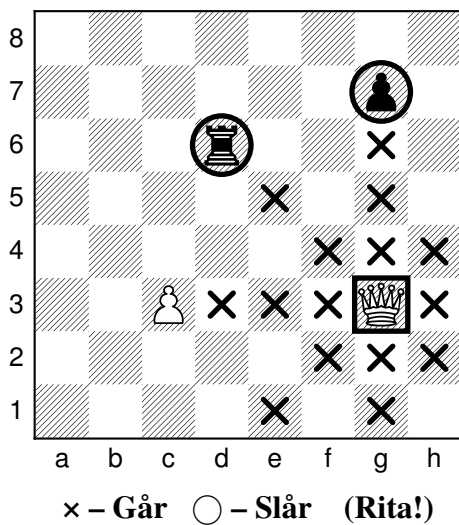
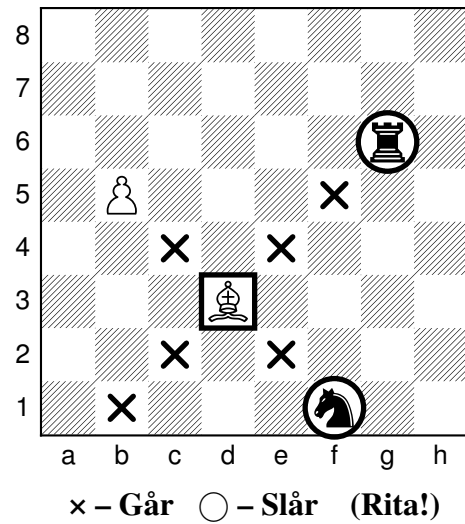
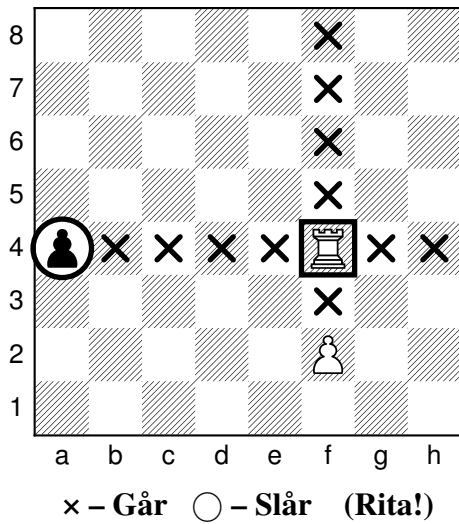
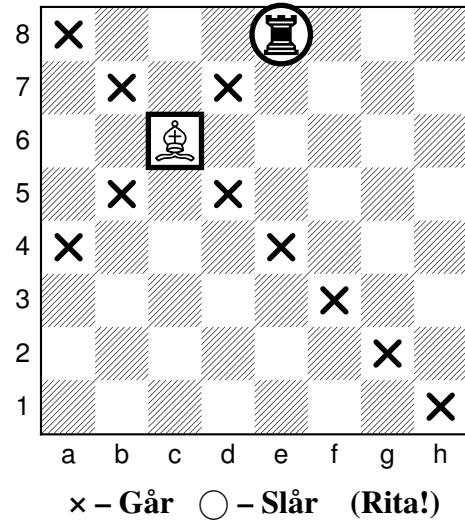
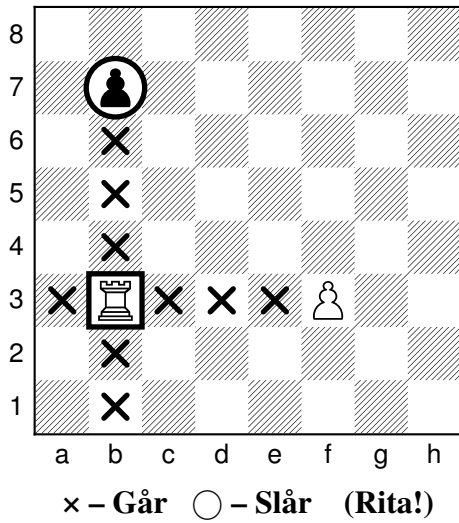
Övningar: Hur Tornet, Löparen och Damen går och hur de slår

Sätt kryss (x) i rutorna dit den markerade pjäsen kan gå, och ringa in (○) de pjäser den kan slå. Man kan inte slå sina egna pjäser! Första uppgiften visar hur man ska göra.



Tips: Kolla dina svar med lösningarna!

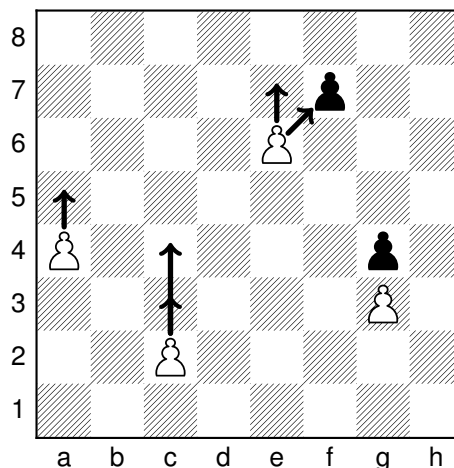
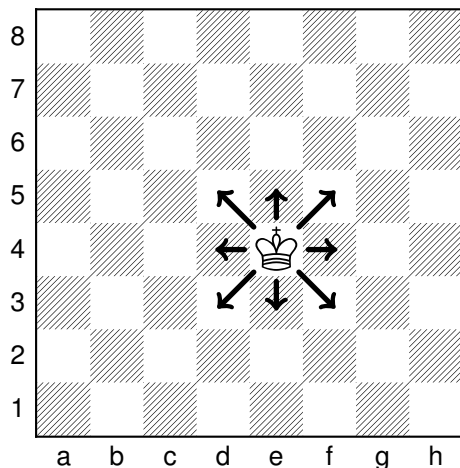
Svar till övningarna



Närstridspjäserna: Kungen, Springaren och Bonden

Kungen (♔)

Kungen kan gå i alla riktningar, men bara en ruta i taget.

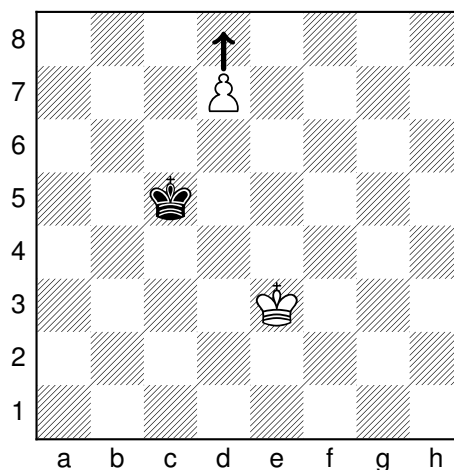
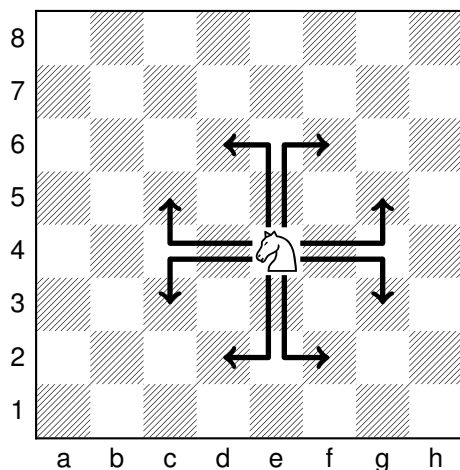


När bonden når sista raden *förvandlas* den till en dam (eller ett torn, en löpare eller en springare om man vill det).

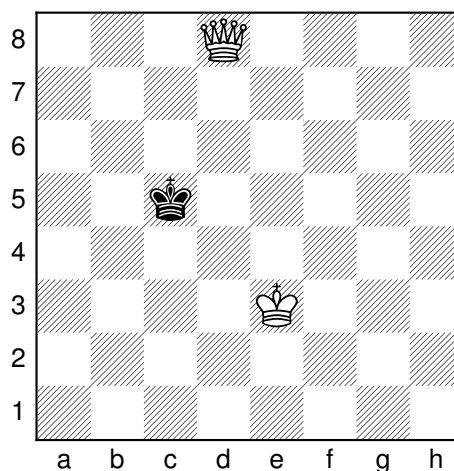
Kungen är spelets viktigaste pjäs. Tar man motståndarens kung har man vunnit partiet.

Springaren (♘)

Springaren (eller hästen som den också kallas) rör sig **två steg framåt och ett åt sidan**. Det liknar bokstaven **L** vridet åt olika håll.



Bonden når sista raden och blir en dam!



Springaren är den enda pjäs som kan *hoppa* över andra pjäser.

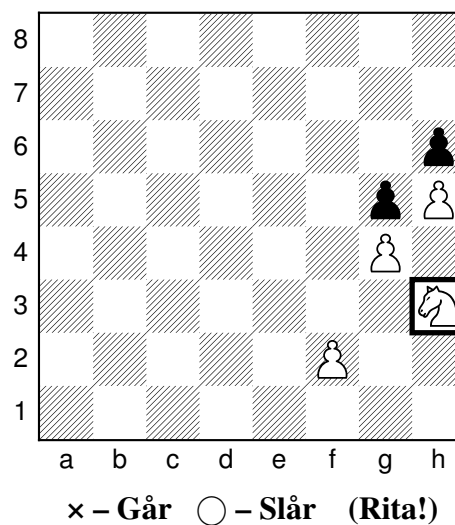
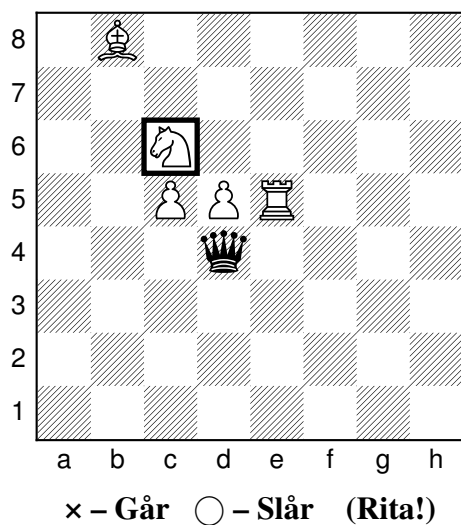
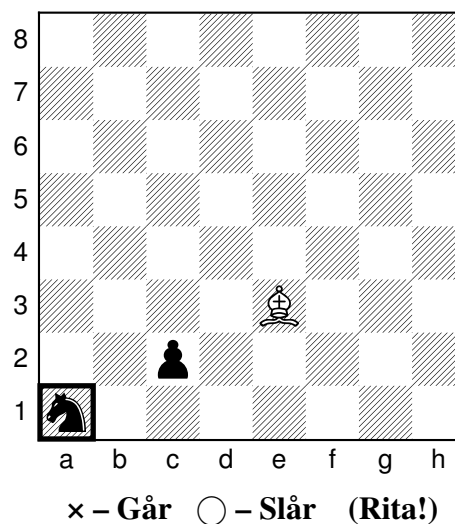
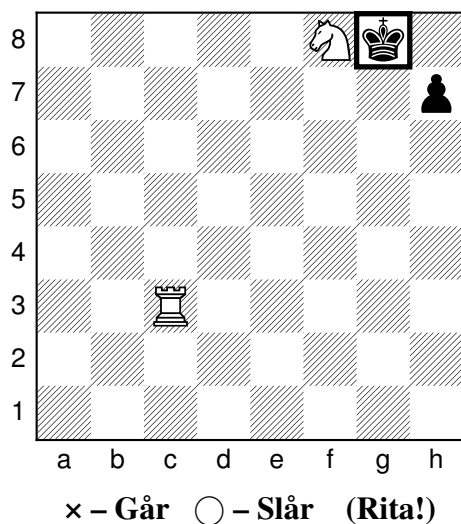
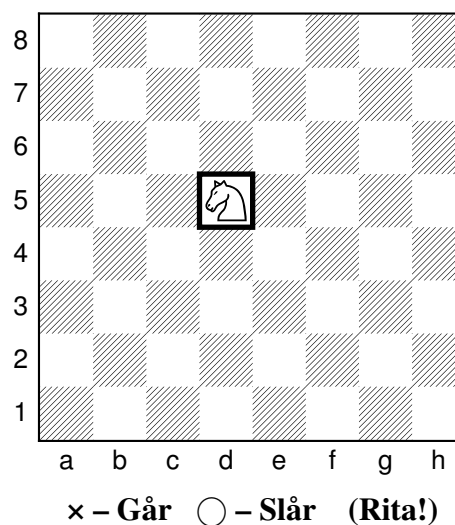
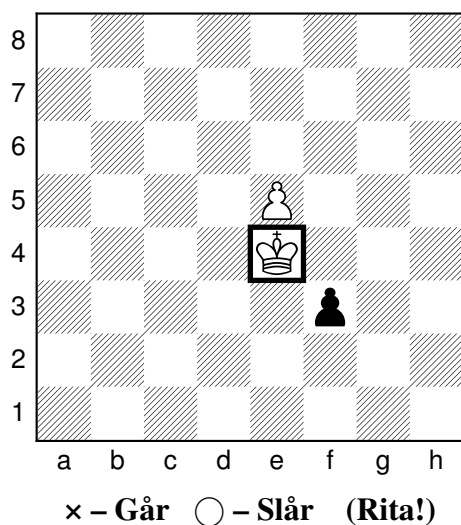
Bonden (♟)

Bonden *går* rakt framåt, men *slår* snett framåt. Den går bara ett steg i taget, utom första gången då den kan gå ett eller två steg. Pilarna visar alla bondedrag som vit kan göra här.

Kungen, springaren och bonden har begränsad räckvidd, och hör därför till *närstridspjäserna*.

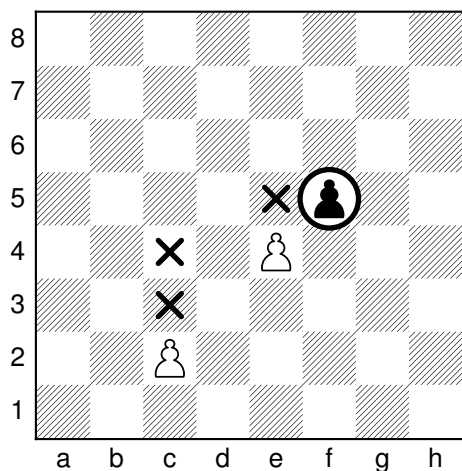
Övningar: Hur Kungen och Springaren går och hur de slår

Sätt kryss (x) i rutorna dit den markerade pjäsen kan gå, och ringa in (○) de pjäser den kan slå. Man kan inte slå sina egna pjäser!

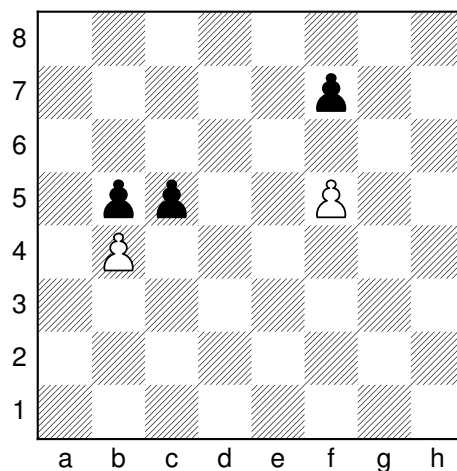


Övningar: Hur bonden kan gå och hur den kan slå

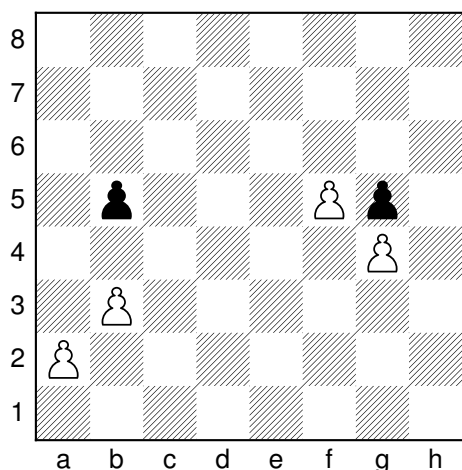
Rita **alla** bonde drag som vit kan göra. Sätt kryss (×) dit en vit bonde kan gå, och ringa in (○) de pjäser de kan slå. Första uppgiften visar hur man ska göra.



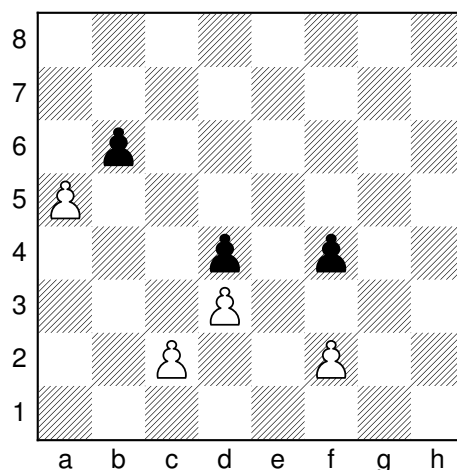
× – Vits Bönder Går ○ – Vits Bönder Slår



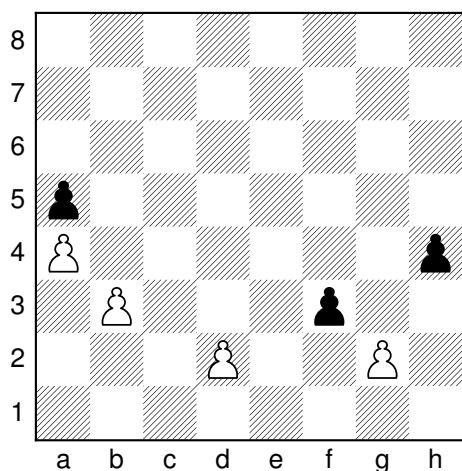
× – Vits Bönder Går ○ – Vits Bönder Slår



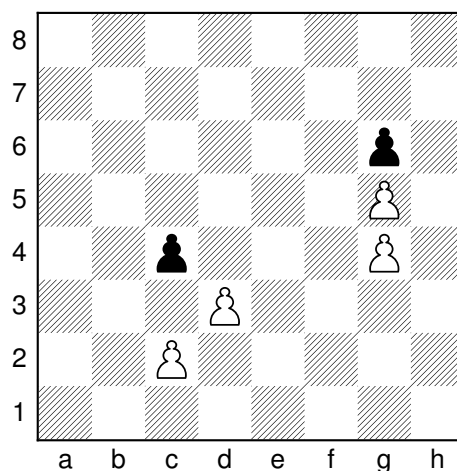
× – Vits Bönder Går ○ – Vits Bönder Slår



× – Vits Bönder Går ○ – Vits Bönder Slår

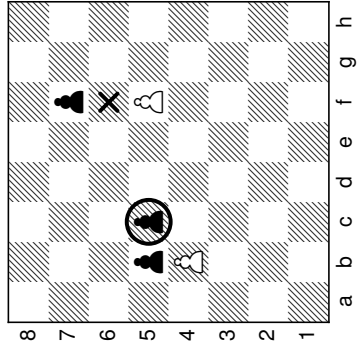
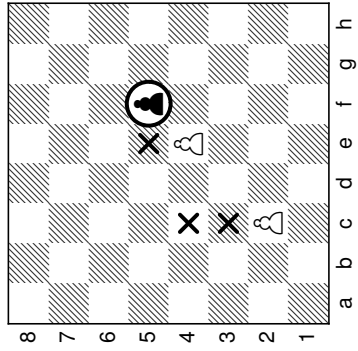
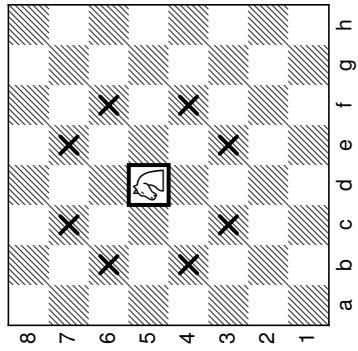
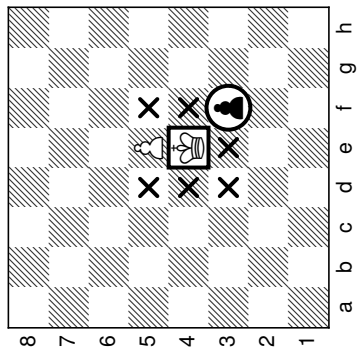


× – Vits Bönder Går ○ – Vits Bönder Slår



× – Vits Bönder Går ○ – Vits Bönder Slår

Svar till övningarna på sid 6



Svar till övningarna på sid 7

