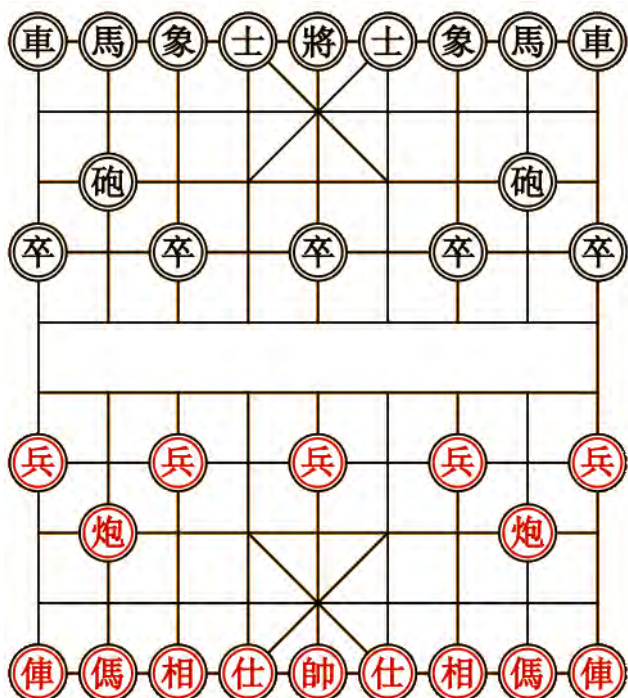


Kiinalaisen shakin esittely



Kuva 1 : Kiinalainen shakki



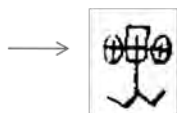
Kuva 2 : Shakki

Kuvia vertailemalla havaitaan, että monet nappulat ovat samassa järjestyksessä. Kiinalaisessa shakissa nappulat tosin liikkuvat viivoja pitkin, eivätkä ruuduissa kuten länsimaisessa shakissa.

1. Vaunu (torni)

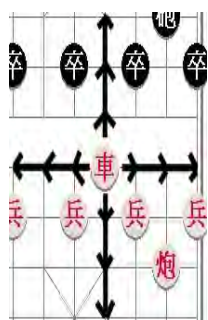


Merkki on kuva vaunusta piirrettynä ylhäältä:



車
车

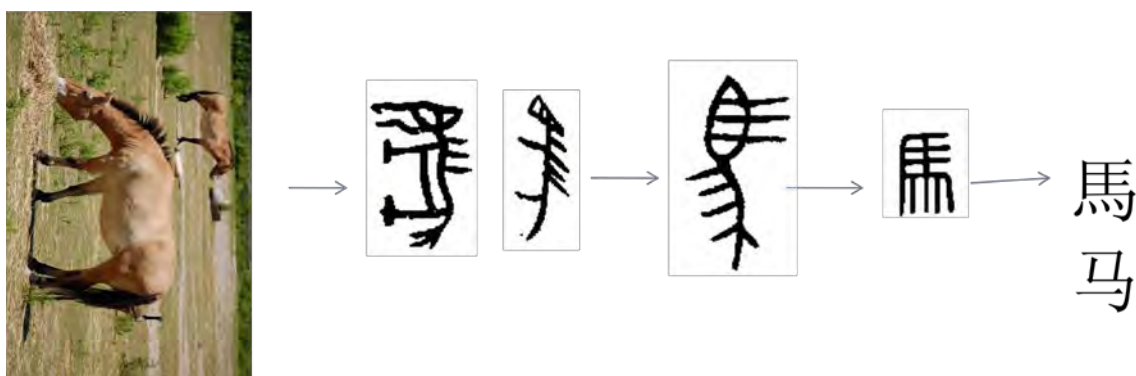
Vaunu liikkuu kuten torni shakissa vapaasti pysty- ja vaakasuunnassa.



2. Hevonen

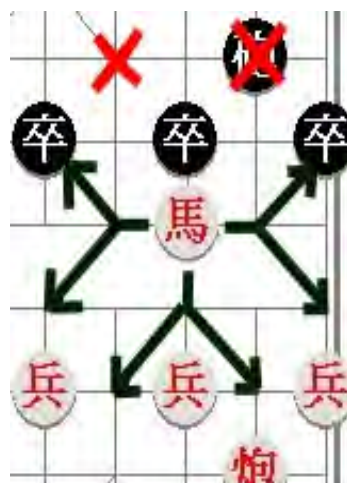


Merkistä erottuu hevosen neljä jalkaa:



Hevonen liikkuu kuten shakissa, paitsi että se ei pysty hyppäämään nappulan yli.

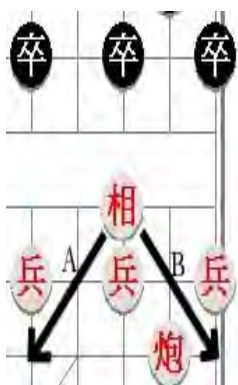
Siksi pitää ensin katsoa onko hevosen viereisessä asemassa nappulaa tukkimassa sen liikettä.



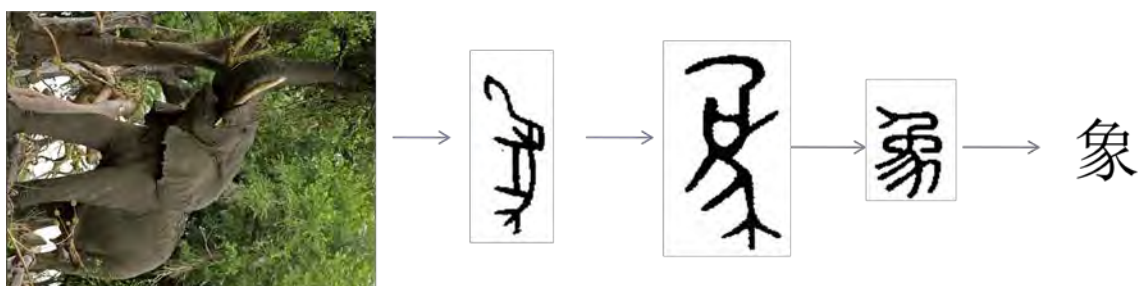
3. Elefanti



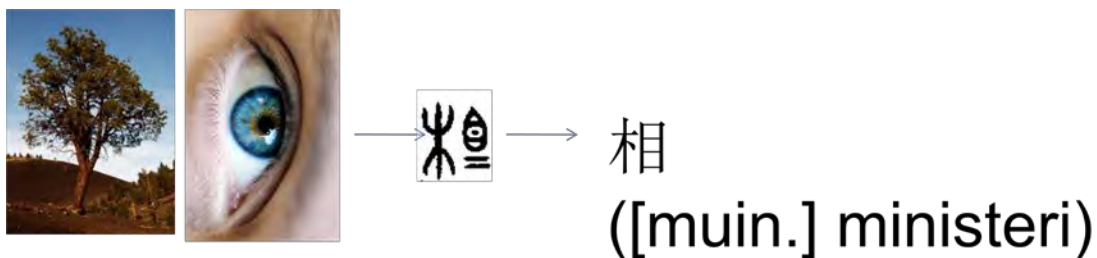
Vastaa shakin lähettä. Se ei pysty kuitenkaan liikkumaan kuin täsmälleen kaksi askelta viistoon kerrallaan eikä se pääse myöskään joen yli. Sen etenemisen voi myös tukkia kuten hevosenkin (jos pisteissä A ja B on nappula, elefanti ei pääse etenemään)



Elefantin merkissä on yhä tunnistettavissa kärsä:



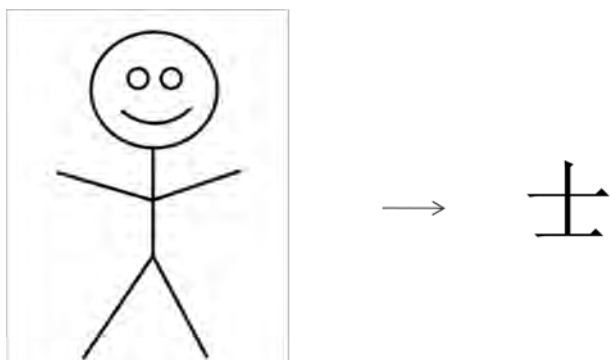
Mustilla nappula on eri näköinen ja merkitsee muinaisaikoina ministeriä (puu ja silmä merkitsee loogisesti ministeriä):



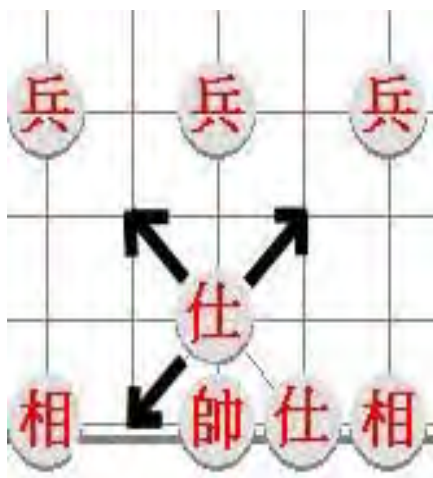
4. Neuvonantaja (vastaa kuningatarta shakissa)



Piirros tikku-ukosta (kädet ja jalat erottuvat)



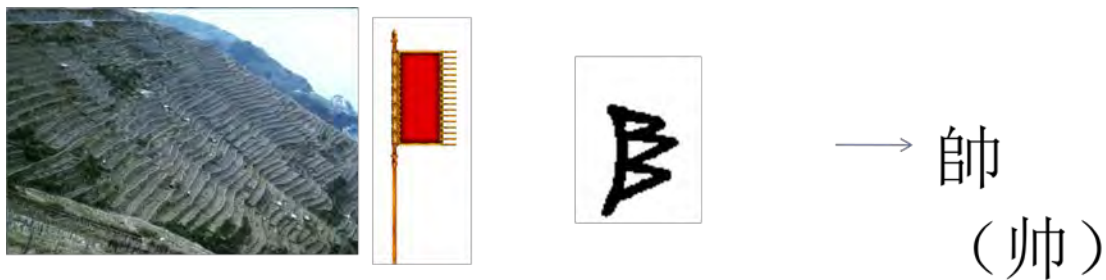
Liikkuu vain yhden viistoon ja vain 3x3 palatsin alueella:



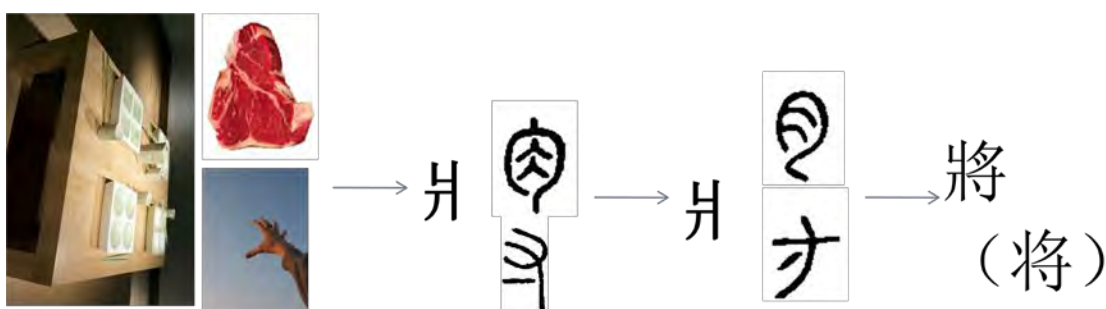
5. Kenraali (kuningas)



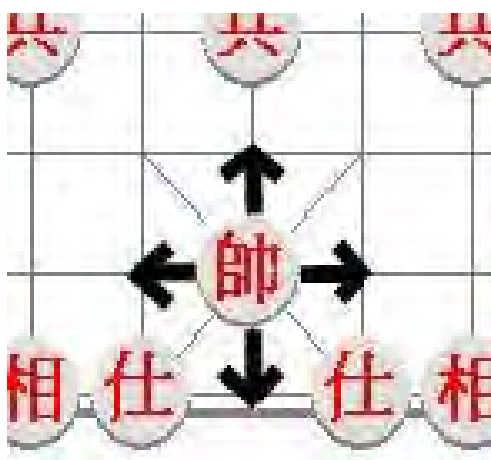
Kuva kukkulasta ja lipusta (komentaja komentamassa joukkojaan kukkulan huipulla)



Kuva roomalaistyyppisestä komentajasta, joka kurkottaa laiskasti divaanilta lihanpalaa:



Liikkuminen yksi vaakaan tai pystyyn (rajoitettu 3x3 palatsin alueelle):

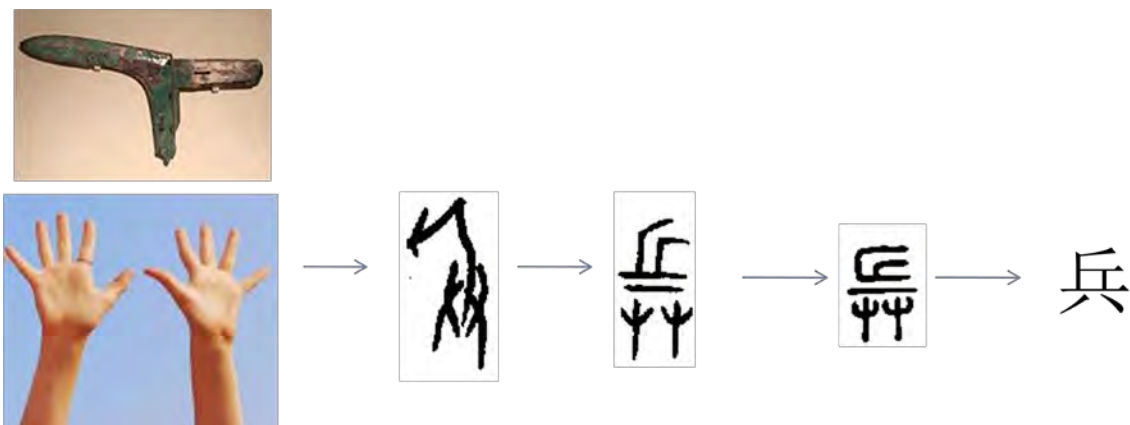


Kenraalit (kuninkaat) eivät voi asettua siten, että ne ovat samalla pystyriivillä ilman välissä olevaa nappulaa (tätä kutsutaan ns. kuolemankatseeksi).

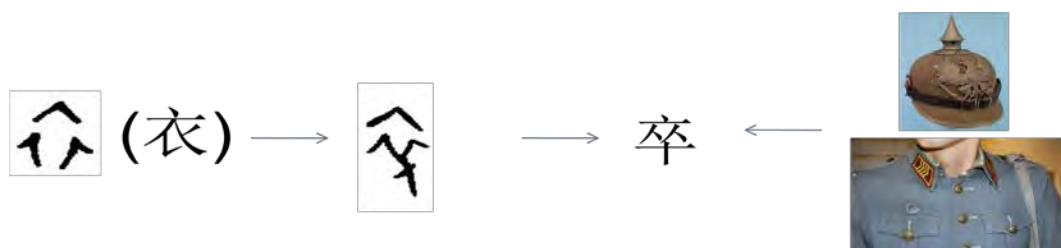
6. Sotilas



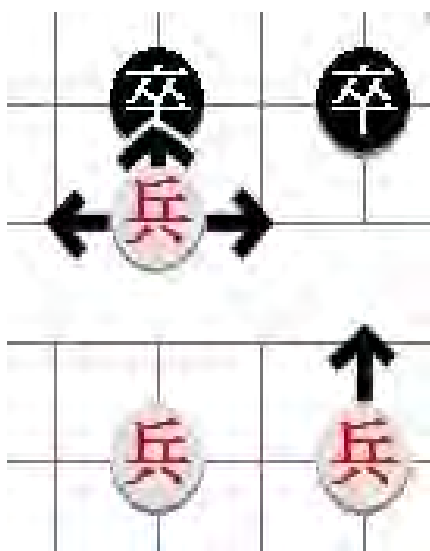
Kuva kahdesta kädestä ja aseesta:



Kuva sotilasunivormusta, jossa sotilaan natsa (tai piikkiunivormu mielikuvituksen mukaan)



Liikkuu yhden eteenpäin, syöden vastustajan nappuloita samalla tavalla. Joen ylittämisen jälkeen liikkuminen sivulle yhden kerrallaan (ja syöminen vastaavasti) on myös mahdollista. Sotilas ei liiku taaksepäin eikä korotu perärivillä.

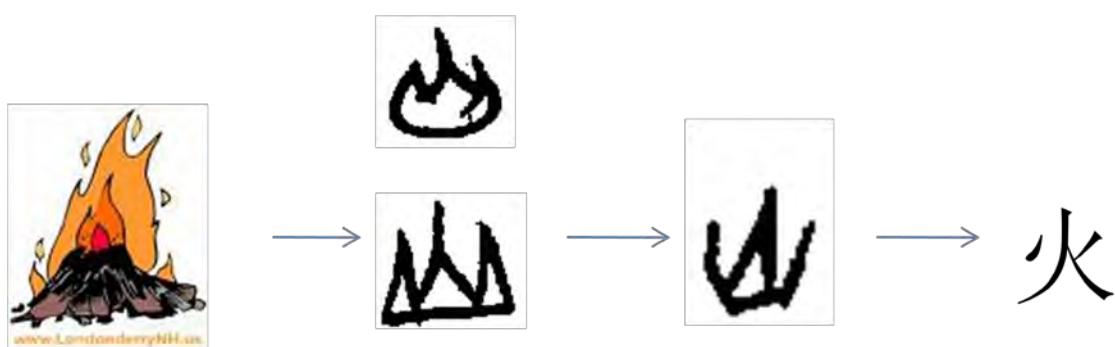


7. Tykki

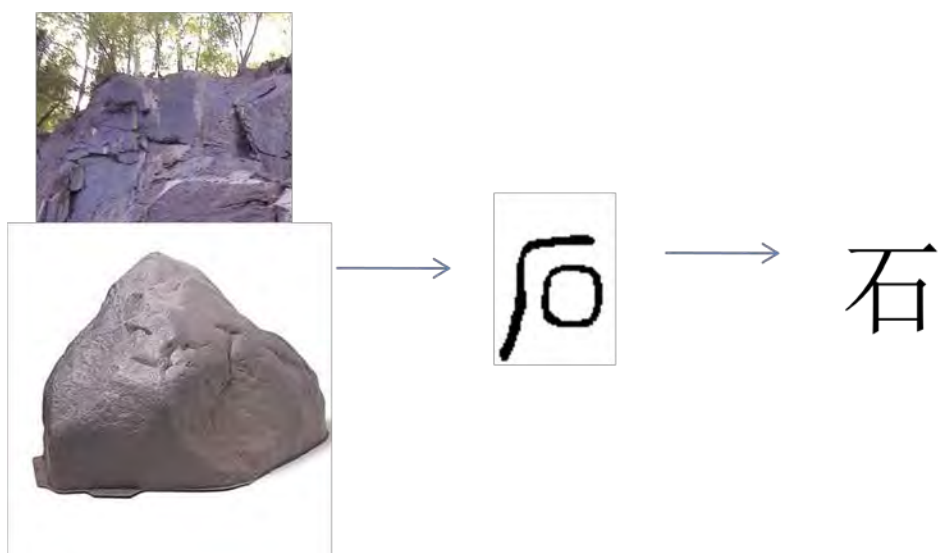


Ei vastinetta shakissa.

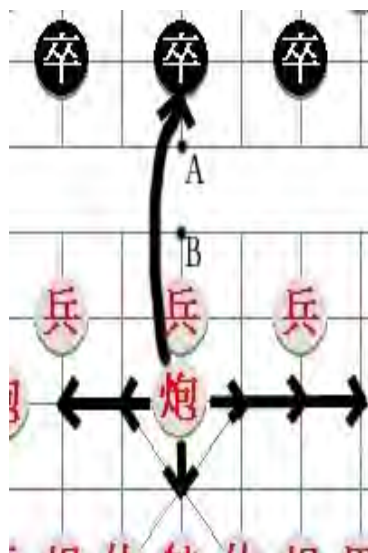
Piirros laitteesta, joka viskoo joko tulisia ammuksia



Tai kivisiä ammuksia:



Tykki liikkuu vaunu (torni), mutta syödäkseen vastustajan nappulan tarvitaan väliin pukkinappula, joka voi olla joko oma tai vastustajan nappulan. Pukkinappulan tai syötävän nappulan sijainnilla ei ole väliä, tykki pystyy pukkinappulan ollessa läsnä syömään sitä seuraavan nappulan (jollei se ole oma nappula tai tykin liikuttaminen paljastaisi oman kenraalin (kuninkaan) shakille).



Pelin tavoite

1. Matitus kuten shakissa : kenraalia uhataan eikä se voi enää pelastautua

- myös kenraalin ”kuolemankatse” auttaa usein matinteossa

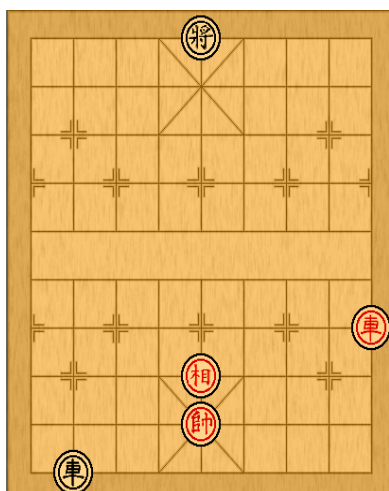
2. Myös patti riittää voittoon (toisin kuin shakissa):

Patti = ei ole enää jäljellä laillisia siirtoja

Kiellettyjä siirtoja

1. Jatkuva shakkaus on kielletty

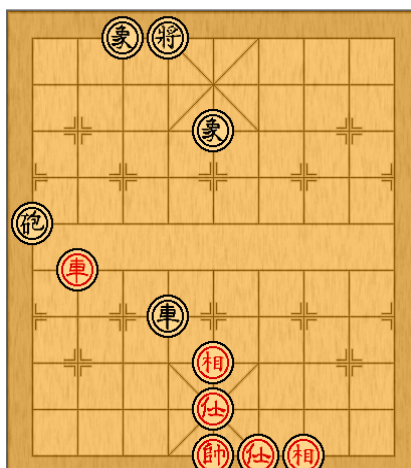
- Kolmen toiston jälkeen toistaja tuomitaan hävinneeksi



Kuva 3: Esimerkkitalanne jatkuvasta shakkauksesta

2. Jatkuva jahtaus on kielletty

Suojaamattoman nappulan jahtaus muulla kuin sotilaalla tai kuninkaalla on kielletty. Kolmen toiston jälkeen toistaja tuomitaan hävinneeksi



Kuva 4: Esimerkkitalanne jatkuvasta jahtauksesta

Yleisiä periaatteita aloittelijalle

| Nappula | Suhteellinen arvo |
|--------------------------------|-------------------|
| Sotilas ennen joen ylitystä | 1 |
| Sotilas joen ylityksen jälkeen | 2 |
| Neuvonantaja | 2 |
| Elefantti | 1 - 2 |
| Hevonen | 4 - 5 |
| Tykki | 4 - 5 |
| Vaunu | 9 |

1. Vaunu on ehdottomasti tärkein, se on saatava liikkeelle nopeasti eikä sitä kannata vaihtaa välttämättä edes hevoseen ja tykkiin
2. Hevonen ja tykki ovat suunnilleen samanarvoisia. Hevosen voi vaihtaa vastustajan tykkiin ja päinvastoin. Yleensä kuitenkin kannata säilyttää itsellään kaikki kolme hyökkäysnappulatyyppeä : vaunu, tykki ja hevonen
3. Yhden sotilaan voi uhrata kehityksen hyväksi, mutta loppupelissä usein joen ylittäneet sotilaat ovat ratkaisevia – montaa sotilasta ei kannata kovin helposti uhrata

Mistä peliseuraa?

Kiinalaisen Shakin Ystävät Suomessa (Kiisys) r.y.

<http://shakki.info/>

Internetistä

<http://shakki.info/linkkeja.html> (linkkejä pelipalvelimiin)

Miten pelissä voi kehittyä?

Ensisijaisesti pelaamalla!

Ilmaista kirjallisuutta :

<http://shakki.info/kirjallisuutta.html>