

Cilj igre je postaviti nasprotnikovega kralja v šah-mat, kar pomeni, da je kralj v šahu in se ne more rešiti.

Bele figure: 1. vrsta: Trdnjava, Skakač, Lovec, Dama, Kralj, Lovec, Skakač, Trdnjava. 2. vrsta: Kmetje. Črne figure: 8. vrsta: Trdnjava, Skakač, Lovec, Kralj, Dama, Lovec, Skakač, Trdnjava. 7. vrsta: Kmetje.

- eno polje v katero koli smer.
- poljubno število polj vodoravno, navpično ali diagonalno.
- poljubno število polj vodoravno ali navpično.
- poljubno število polj diagonalno.
- v obliki črke L (dve polji v eno smer, eno polje pravokotno).
- eno polje naprej (na začetku lahko dve); napada diagonalno za eno polje.

Kralj premakne dve polji proti trdnjavi, trdnjava se premakne na polje, ki ga je kralj preskočil. Pogoji: kralj in trdnjava se nista premaknila, med njima ni figur, kralj ni v šahu, ne gre skozi šahovano polje in ne konča v šahu.

Če kmet premakne dve polji naprej in se znajde poleg nasprotnikovega kmeta, ga nasprotnikov kmet lahko v naslednji potezi zavzame, kot da bi se premaknil le eno polje naprej.

Šahovska ura meri čas, porabljen za poteze vsakega igralca. Če igralec prekorači časovno omejitev, izgubi partijo, razen če nasprotnik nima dovolj materiala za mat.

Nepravilnosti, kot so nepravilen premik ali napačno zapisovanje poteze, se beležijo. Sodnik lahko popravi pozicijo ali kaznuje igralca.

Igralci morajo zapisovati vsako potezo takoj po izvedbi z uporabo standardne šahovske notacije. To omogoča preglednost igre, analizo strategije in reševanje sporov.

- 1 • Opišite cilj igre in kaj pomeni "matirati" nasprotnika.
- 2 • Opišite začetno postavitve figur na šahovnici.
- 3 • Pojasnite premikanje kralja, dame, trdnjave, lovca, skakača in kmeta.
- 4 • Opišite postopek rokade in navedite pogoje, pod katerimi je rokada dovoljena.
- 5 • Razložite situacijo, v kateri lahko kmet vzame nasprotnikovega kmeta "en passant".