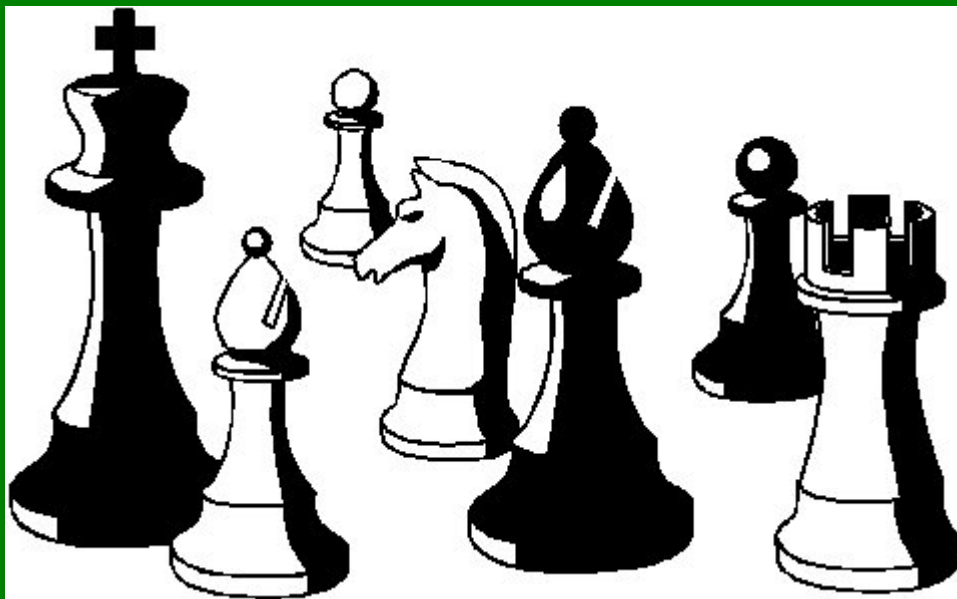


Conas Ficheall a Imirt



Le Mícheál Mac Conncradha

Gabhtar buíochas le
Sandra Ní Gharbháin

agus

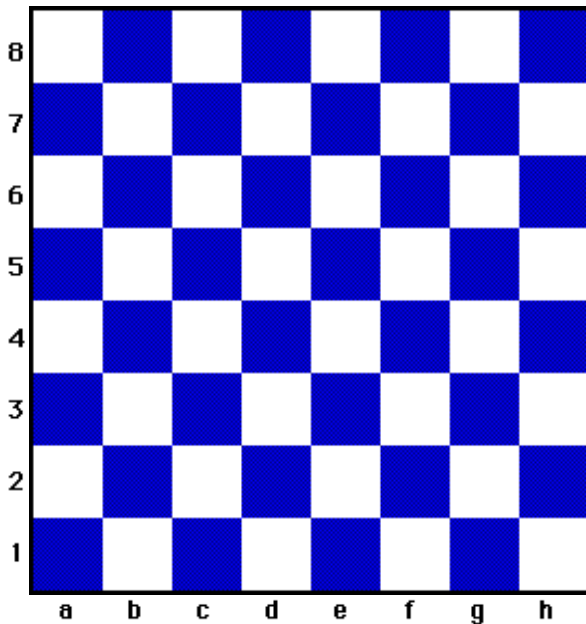
Maolsheachlainn Ó Caollaí

SÉ AN CLÁR FICHILLE DO RÍOCHT

Ceapadh an fhicheall fadó. Anuas ó na meánaoiseanna a tháinig na hainmneacha ar na píosaí a úsáidtear ar na saolta seo.

Bhíodh ríthe agus banríonacha i gceannas ar na ríochtaí an uair sin. I gcaisleáin a bhíodh cónaí ortha agus bhíodh easpaig acu le treoir a thabhairt dóibh. Bhíodh ridirí cróga acu chun iad a chosaint freisin. Bhíodh tuathaigh ag cabhrú le cosaint na ríochta freisin

Is clár fichille é seo.



Tá gach dara cearnóg dubh agus bán, an patrún céanna ar gach clár.

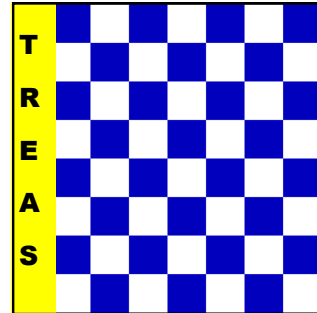
Tá seasca ceathair cearnóg san iomlán ar an gclár fichille.

Riail bunúsach ná go gcaithfidh tú an clár fichille a shocrú i slí faoi leith nuair a thosaíonn tú ag imirt. Is gá go mbeadh cearnóg gheal sa chúinne íochtarach ar dheis ag gach imreoir.

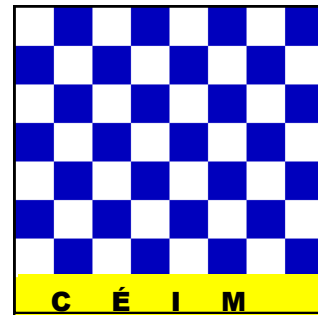
NÓTA : Geal ar dheis!

Téarmaí Fichille- Treas, Céim agus Fiarthrasnán

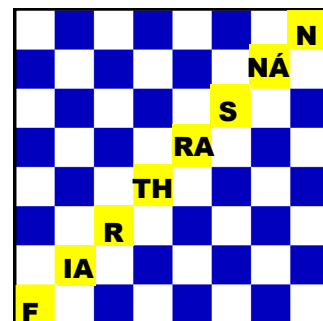
Treas: na sraitheanna cearnóg a ritheann suas agus anuas.



Céim: na sraitheanna cearnóg a ritheann trasna an chláir fichille.



Fiarthrasnán: na sraitheanna cearnóg a ritheann ar fiar ar an gclár fichille.



Rialacha Simplí ginearálta a bhaineann leis an bhficheall:

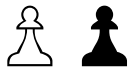
Is féidir le fir fichille (píosaí agus ceithearnaigh) ceachtar de dhá rud a dhéanamh.

1. Is féidir leo bogadh go dtí spás folamh
2. Is féidir leo fir fichille naimhdeach a ghabháil.
3. Tabhair faoi deara gurb é an Rí an t-aon phársa nach féidir a ghabháil riamh.

De réir mar a ghabhtar namhaid, glacann an fear a ghabh é a áit ar an gclár fichille.

Na Píosaí Fichille

Do airm agus iad siúd a bhaineann le do chéile imeartha



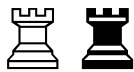
Tá 8 **gCeithearnach** ar gach taobh



Tá dhá **Ridire** ar gach taobh



Tá dhá **Easpag** ar gach taobh



Tá dhá **Chaiseal** ar gach taobh



Tá **Banríon** amháin ar gach taobh



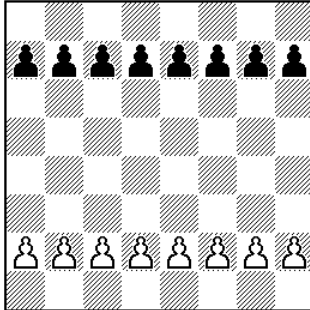
Tá **Rí** amháin ar gach taobh

**Ar an dhá thaobh tá 16 fir fichille,
8 bpíosa agus 8 gceithearnach.**

An chéad riail i bhficheall ná go mbogann *BÁN* ar dtús

An Ceithearnach

Ag tosach an chluiche seasann ceithearnaigh an bháin ar an dara céim agus seasann cinn dubha ar an 7ú céim mar atá léirithe sa chéad léaráid eile.



Tá 8 gceithearnach ar gach taobh.

Is é seo an bealach tosaithe.

Mar a bhogann an ceithearnach agus mar a dhéantar gabháil.

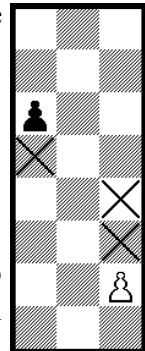
Is féidir le ceithearnach bogadh díreach ar aghaidh cearnóg amháin nó dhá chearnóg ar an gcéad bhogadh. Ina dhiaidh sin, is féidir leis bogadh cearnóg amháin ag an am, fiú amháin mura ndeachaigh sé dhá chearnóg ar an gcéad bhogadh.

Tá an ceithearnach, cosúil leis an saighdiúir coise i gcath, ag máirseáil ar aghaidh cearnóg amháin ag an am. Níl cead ag an gceithearnach cúlú riamh. Tá an rogha ag na ceithearnaigh nár bhog fós tosú ar an aistear ar aghaidh le bogadh dúbailte dhá chearnóg ar aghaidh.

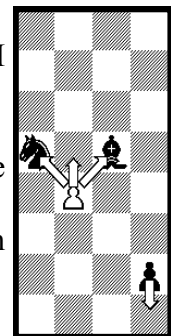
Ní féidir leis na ceithearnaigh léim thar pháisá eile ná thar Ceithearnaigh eile.

Gabhann an Ceithearnach i slí difriúil ón gcaoi a bhogann sé. Gabhann an ceithearnach go fiar cearnóg amháin ar aghaidh, faoi mar a bheadh sé ag troid ar a thaobh le cláiomh gearr.

Sa chéad léaráid is féidir leis an gceithearnach geal bogadh go dtí aon cheann de na cearnóga atá marcáilte le “x”. Ina choinne sin, níl ach rogha amháin ag an gceithearnach dubh, atá tar éis bogadh.



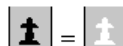
Sa dara léaráid, is féidir leis an gCeithearnach bán bogadh díreach ar aghaidh nó an ridire dubh nó an Easpag dubh a ghabháil. Idir an dá linn, tá an ceithearnach dubh chun bogadh go dtí deireadh an chláir.



Nuair a shroicheann ceithearnach an céim dheireanach, is páisa eile é! I bhformhór na suíomh athróidh sé go banríon nó ní féidir é a fhágáil ina ceithearnach agus níl cead é a ardú chun cinn go rí. Mar thoradh ar ardú céime ceithearnaigh níl teora leis an líon banríon nó páisá roghnaithe eile ar féidir leat a bheith agat ar an gclár ag an am céanna.

Bíonn luach áirithe ar gach fear fichille agus is ar an gceithearnach a bhíonn an luach is ísle. Ní riail é seo; níl aon ach treoir.

Tugaimid luach don Cheithearnach mar seo leanas:



AN CEITHEARNACH = 1

Níos mó faoin Ceithearnach

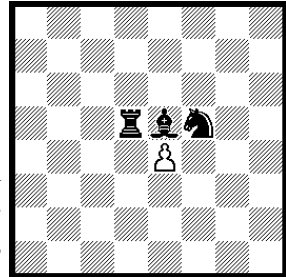
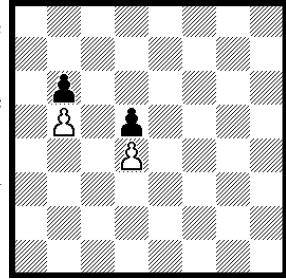
Ní féidir le ceithearnaigh léim thar Cheithearnaigh ná thar pháisá eile. Má tá bac ann, ní féidir le ceithearnach bogadh díreach ar aghaidh go dtí go bhfágann an ceithearnach nó an páisa eile an bealach.

Conas Ficheall a Imirt

Sa chéad léaráid, ar dheis, cuireann na ceithearnaigh cosc ar a chéile agus ní féidir leo bogadh.

Tá an ceithearnach sa léaráid eile in ann an Caiseal a ghabháil ar chlé nó an Ridire ar dheis.

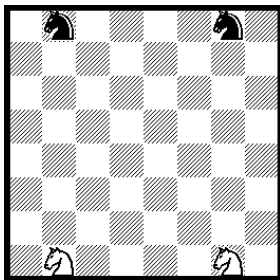
Tá an tEaspag saor ó ghabháil mar nach bhfuil cead ag an gCeithearnach é a ghabháil ach ar fiar.



AN RIDIRE

Tá dhá Ridire ar gach taobh
Seo é a shuíomh tosaithe

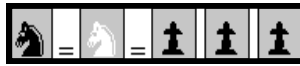
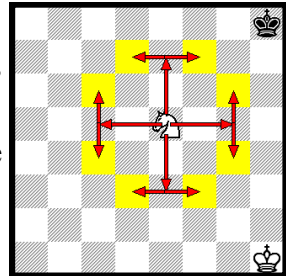
Bogann an ridire cearnóg amháin i dtreo an taoibh + cearnóg amháin nó dhá chearnóg ar chúl agus cearnóg amháin i dtreo an taoibh. Is féidir leis an ridire léim thar píosaí cairdiúla agus píosaí naimhde gan aon tionchar aige ar na fir a léimeann sé tharstu.



Gabhann an ridire aon phíosa naimhde nó ceithearnach.

Tugtar luach ar an ridire faoi mar a rinneadh leis an gceithearnach.

Sa léaráid an dheis is féidir leis an Ridire tuirlingt ar aon chearnóg a bhfuil daite buí.



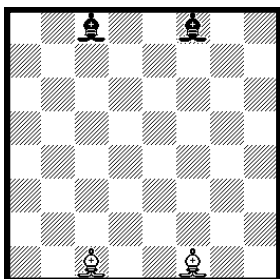
AN RIDIRE = 3 =

AN TÉASPAG

Tá dhá Easpag ar gach taobh

Seo é a shuíomh tosaithe

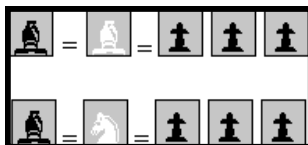
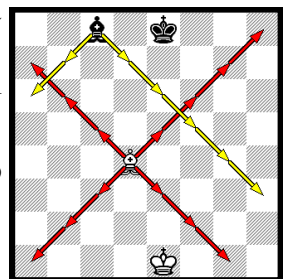
Sa léaráid ar dheis is féidir leis an easpag tuirlingt ar aon chearnóg a bhfuil saigheada.



Bogann an t-Easpag go fiar ag stopadh ag aon chearnóg folamh, de réir rogha.

Is féidir leis an easpag aon phíosa naimhde nó ceithearnach a ghabháil ina chosán.

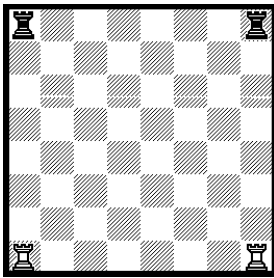
Tugtar luach don easpag faoi mar a rinneadh leis an ridire.



AN tEASPAG = 3 =

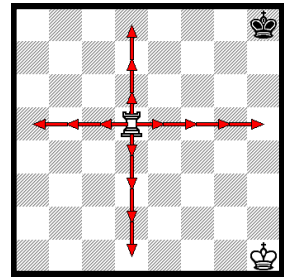
AN CAISEAL

Tá dhá Chaiseal ar gach taobh



Seo é a shuíomh tosaithe

Sa léaráid ar dheis is féidir leis an gCaiseal tuirlingt ar aon chearnóg a bhfuil saigheada.



Bogann an Caiseal go cothrománach agus go hingearach i línte díreacha ag stopadh ag aon chearnóg folamh, de réir rogha. Is féidir leis an gCaisleán aon phíosa naimhde nó ceithearnach atá ina chosán a ghabhail.

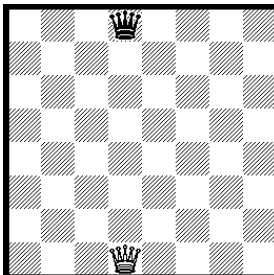
Tugtar luach don Chaiseal faoi mar a rinneadh leis an gceithearnach.



AN CAISEAL = 5 =

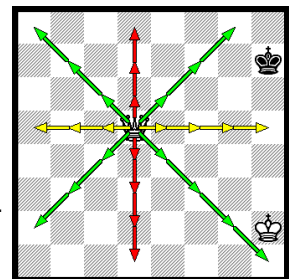
AN BHANRÍON

Tá Banríon amháin ar gach taobh



Seo é a suíomh tosaithe

Sa léaráid ar dheis is féidir leis an mBanríon tuirlingt ar aon chearnóg a bhfuil saigheada.



Bogann an Bhanríon go cothrománach agus go hingearach agus go fiar ag stopadh ag aon chearnóg folamh, de réir rogha. Bealach eile chun féachaint ar seo na go meascann an

Bhanríon cumhachtaí an Chaiseal agus an Easpag. Is féidir leis an mBanríon aon phíosa naimhde nó ceithearnach atá ina chosán a ghabháil .

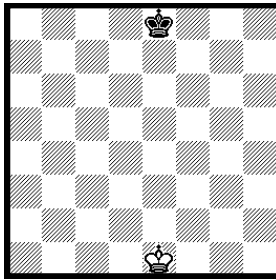
Nóta: Ag tús gach cluiche seasann an Bhanríon ar chearnóg dá dath féin - Banríon dhubh ar chearnóg dhubh, Banríon Bhán ar chearnóg bhán.

Tugtar luach don Bhanríon faoi mar a rinneadh leis an gceithearnach.



AN BHANRÍON = 9 =

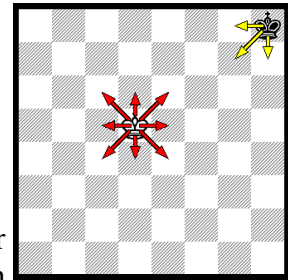
AN RÍ



Tá Rí amháin ar gach taobh

□□ Seo é a suíomh tosaithe

Sa léaráid an dheis is féidir leis an Rí tuirlingt ar aon chearnóg a bhfuil saigheada air. Ní bhogann an Rí ach cearnóg amháin in aon dtreo - cothrománach, ingearach, nó fiar.

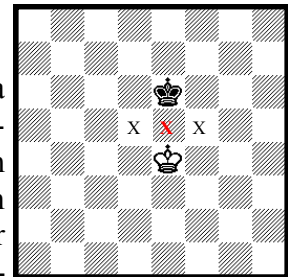


Is féidir leis an Rí aon píosa naimhde nó ceithearnach a ghabháil ina chosán

Tá sé in aghaidh na rialacha an Rí a bhogadh ar chearnóg inar féidir leis bheith gafa. Nuair a dhéantar é seo trí thimpiste, deirtear go bhfuil an bogadh mí dhleathach. Caitear an bogadh mídhleathach a thógáil ar ais agus bogadh dleathach a imirt ina áit

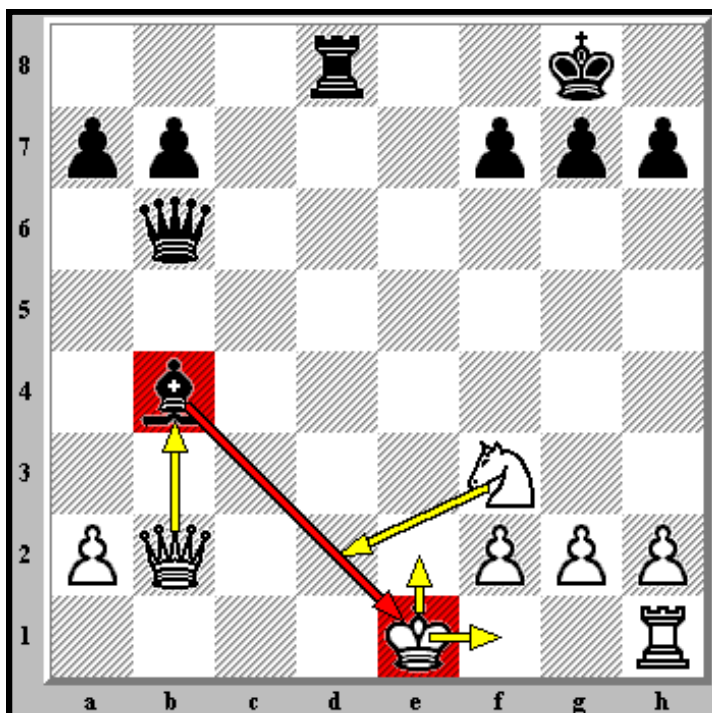
An Freasúra - Caithfidh na Ríthe fanacht scartha.

Ní féidir le Ríthe naimhde teacht níos gaire dá céile chun gabháil a dhéanamh. Caithfidh cearnóg amháin i gcónaí bheith idir Ríthe. Is féidir é seo a fheiceáil sa léaráid ar dheis - ní féidir le ceachtar Rí bogadh go cearnóg marcáilte le .x.. Cuireann siad i gcoinne a chéile le fad aon cearnóige. Tugtar .an freasúra. ar an suíomh seo. Aon uair a dhéantar ionsaí ar Rí deirtear go bhfuil sé .i sáinn.. Dlíonn na Rialacha go n-éiríonn an Rí as sáinn ar an gcéad bogadh. Ó tharla nach féidir leis an Rí bheith gafa, taispeánann sé gur píosa an-luachmhar é agus nach féidir luach uimhreach a chur air.



BEARTA SPEISIALTA

- SÁINN, MARBHSHÁINN & LEAMHSHÁINN



Sa léaráid anseo tá an Rí bán ionsaithe ag an Easpag dubh.

Tá ainm speisialta ar ionsaí ar an Rí. Cuirtear **sáinn** air.

Nuair atá Rí faoi ionsaí deirtear go bhfuil an Rí i sáinn. Nuair a bhíonn an Rí i sáinn, caitear é a shábháil. Ní féidir an Rí a ghabháil nó a mhalartú le píosa eile.

Munar féidir an Rí a shábháil, tá an cluiche thart. Má tá an Rí i sáinn ní féidir aon bhogadh eile a dhéanamh sula shábhálfar é.

Tá trí bhealach chun freagra a thabhairt ar sháinn.

- Bog an Rí go dtí cearnóg shábháilte (éalaigh); sa chás seo d'fheadfadh an Rí bogadh go f1.
- Gabh an píosa atá ag ionsaí (tóg amach an ionsaitheoir); sa chás seo ba chóir go ndéan-fadh an Bhanríon Bhán ionsaí ar an Easpag.
- Cuir fear eile sa mbealach air (cuir bac ar an sáinn); sa chás seo d'fheadfadh an Ridire bogadh go d2.

Ó tharla go bhfuil na bealaí dleathacha uilig ar fáil sa léaráid thuas, roghnóidh bán an modh is fearr dó.

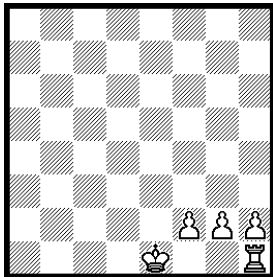
Ceart go leor, tuigimid na rialacha go léir beagnach.
De réir mar a mhíneoimid na pointí, féachaimid ar fhir chluiche

BEARTA SPEISIALTA

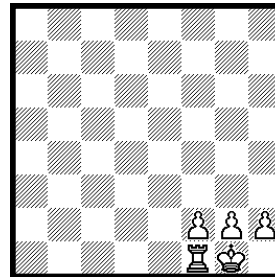
CAISLIÚ

Ón uair go dtosaíonn an cluiche, teastaíonn baile nua do na ríthe. Tugann na rialacha cead le haghaidh bhogadh speisialta a chosnaíonn an Rí. "Caisliú" a thugtar air seo. Tá rialacha daingne ann faoi cén uair agus cén chaoi gur chóir do chaisliú tarlú. Ar dtús déanaimid cur síos ar an bogadh don caisliú. Is é seo an beart amháin gur féidir le dhá phársa a bhogadh ar aghaidh ag an am gcéanna.

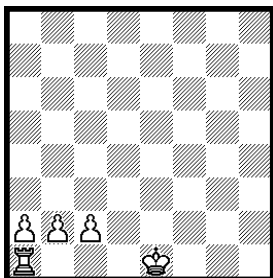
Seo é freisin an t-aon uair gur féidir leis an Rí bogadh níos mó ná cearnóg amháin ag an am. Seo é freisin an t-aon uair gur féidir le caiseal léim thar phársa eile.



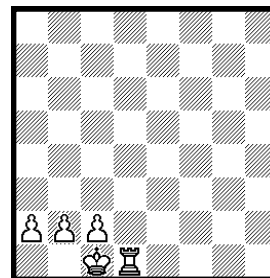
Roimh caisliú ar taobh an Rí



Tar éis caisliú ar taobh an Rí



Roimh caisliú ar thaobh na Banríona



Tar éis caisliú ar thaobh na Banríona

RIALACHA AN CAISLIÚ

Tá méid áirithe rialacha a chaitear tabhairt faoi deara i dtaobh caisliú.

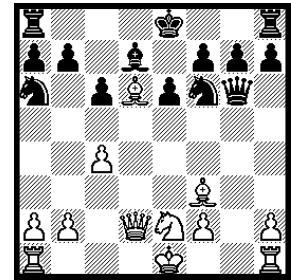
- Ní féidir caisliú má tá tú i sáinn, caithfidh tú éalú as sáinn ar dtús, agus ansin beidh tú in ann caisliú níos déanaí.
- Ní féidir leis an Rí cearnóg a thrasnú chun caisliú má tá sé faoi smacht ag an namhad.
- Ní féidir leis an Rí dul ar chearnóg ata smachtaithe ag an namhad, chun caisliú.
- Ní féidir caisliú ma tá píosa idir an Rí agus an Caiseal.
- Ní féidir caisliú má tá an Rí nó an Caiseal bogtha cheanna sa cluiche.

Níos mó ar Chaisliú

Ní féidir le Bán caisliú ar thaobh an Rí, mar go gcuirfeadh sé sin an Rí i sáinn ón mBanríon ar g6.

Is féidir caisliú ar thaobh na Banríona ó tharla nach mbogann an Rí trasna an sáinn, cé go dtrasnaíonn an Caiseal ar a1 ag trasnú cearnóige ata á ionsaí ag an mBanríon Dhubh.

Go minic bíonn mearbhall an thosaitheoirí agus ceapann siad nach féidir caisliú má bhíonn siad tar éis bheith i sáinn. Tá sé seo mícheart - fhad agus nach bhfuil tú tar éis an Rí a bhogadh is cuma cé chomh minic is a bhí tú i sáinn níos tuisce sa chluiche.



*Cuimhnigh ar an riail speisialta faoi na Ríthe:
Ní féidir leo ligín dóibh féin bheith gafa riamh.*

BEARTA SPEISIALTA

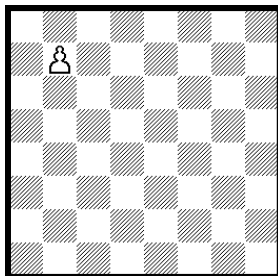
DUL CHUN BANRÍONA / CEITHEARNACH A ARDÚ

Nuair a shroicheann ceithearnach an céim deireanach is féidir leis bheith mar pháosa ar bith seachas Rí. Ní féidir leis fanacht mar Cheithearnach ach caithfidh sé ról nua a thógáil air féin.

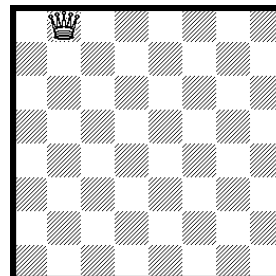
Taispeánann ár gcéad léaráid thíos, ceithearnach bán ag b7, ag iarraidh ardú nó dul chun banríona, le b8.

In ár dara léaráid thíos, tá an Cheithearnach ardaithe. Níl cosc ar an gCeithearnach dul ar aghaidh agus tá Bán tar éis Banríon nua a roghnú, a thógann áit an Ceithearnaigh.

ROIMH ARDÚ AN CEITHEARNACH



TAR ÉIS ARDÚ



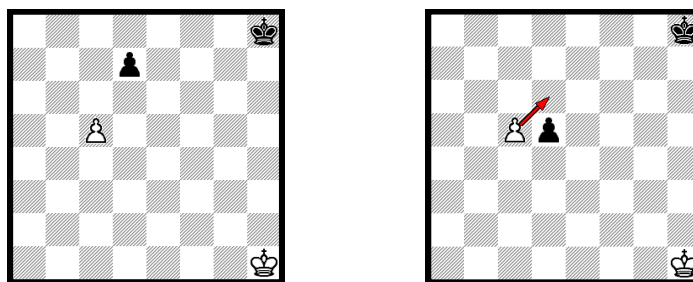
Nóta Tábhachtach

Go dleathach is féidir go leor Banríon bheith ag imreoir, nó go deimhin, píosaí eile, Easpag, Ridire nó Caiseal.

AG GABHÁIL "EN PASSANT"

Fuaimniú: "On-Pass-on"

An riail "En Passant"



Ciallaíonn *En Passant* i bhFraincis *ag casadh*. Is le dubh bogadh sa léaráid thuas ar chlé. Tá an rogha aige an ceithearnach a chuir ar aghaidh cearnóg amháin nó dhá cheann, mar nár bhog an ceithearnach fós. Is féidir glacadh leis má bhogann dubh an Ceithearnach dhá chearnóg seachnóidh sé bheith gafa. In ainneoin seo, d'fheadfadh bán é a ghabháil ar aon nós. Ligeann an riail *en passant* do bán an ceithearnach a ghabháil amhlaidh is nach mbeadh sé gan ach cearnóg amháin ar aghaidh. Ciallaíonn sé seo má bhogann Ceithearnach dubh cearnóg amháin nó a do, is féidir leis bheith gafa ag bán ar an gcearnóg chéanna. De réir na rialacha caithfidh gabháil *en passant* (má tá sí úsáidte) bheith déanta ar an gcéad bhogadh. Ní féidir leis é a chur ar an méar fhada, nó beidh a cheart imeartha cailte. Taispeánann an léaráid ar dheis an suíomh ina n-iompaíonn bán amach an bogadh *En passant*. Tógann bán an Ceithearnach dubh ó d5 agus cuireann sé a Ceithearnach féin ar d6.

Níl sé éigeantach an gabháil *En Passant* a dhéanamh

AG GABHÁIL *EN PASSANT*: TUILLEADH MÍNITHE:

Ceann do na gluaiseachtaí is deacra le foghlaim is ea é seo. Cothaíonn sé a lán deacrachtaí do thosaitheoirí. Cuidíonn píosa beag staire an gabháil *En Passant* a chur i láthair agus é a thuiscint. I rith laethanta luath fichille, níorbh fhéidir le Ceithearnaigh ach bogadh ceann amháin ag an am. Cuireadh go leor athruithe i bhfeidhm san Eoraip chun luas a chur leis an gluiche. Thug ceann do na hathruithe seo cead do na Ceithearnaigh bogadh dhá chearnóg nuair nach raibh siad tar éis bogadh cheana.

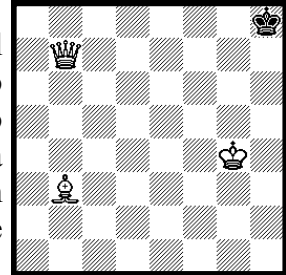
Ach chuir an t-athrú rialach seo tús le staid mí-ámharach. D'fheadfadh Ceithearnach bogadh síos ar clár ar fad chun bheith ina Bhanríon gan seans a thabhairt do Ceithearnach an imreora eile é a ghabháil choíche. Nuair a bhogann an Ceithearnach dubh ar aghaidh dhá chearnóg i mbeart amháin, teastaíonn ón Ceithearnach Bán ar chomhad na comharsan an Ceithearnach do ghabháil sula mbíonn seans ag an gCeithearnach Dubh dul ar aghaidh níos faide. Tá an riail *en passant* i gceist anseo.

Do bheart amháin, AGUS AON BHEART AMHÁIN, is féidir leis an Ceithearnach bán freagairt. Trí an gCeithearnach dhubh a ghabháil, amhail nach raibh sé ach tar éis bogadh aon chearnóg amháin. Tabhair faoi deara nach féidir ach le ceithearnach *en passant* a ghabháil agus nach féidir ach le Ceithearnach an comhad gar dó a ghabháil ar an modh seo.

DEIREADH AN CHLUICHE

LEAMHSHÁINN

Nuair nach mbíonn an Rí i sáinn ach nach mbíonn aon bogadh gan dul isteach i sáinn agus nach féidir leis an imreoir aon phíosa nó ceithearnach eile a bhogadh, ansin is Leamhsháinn é. Dearctar ar seo mar chomhscór in ainneoin aon difríocht ábhair idir an dá thaobh. Sa suíomh thuas, is le dubh bogadh, ach ní féidir lena aon phíosa amháin (níl ach an Rí aige) bogadh dleathach a dhéanamh. Is Leamhsháinn é seo agus cluiche cothrom.

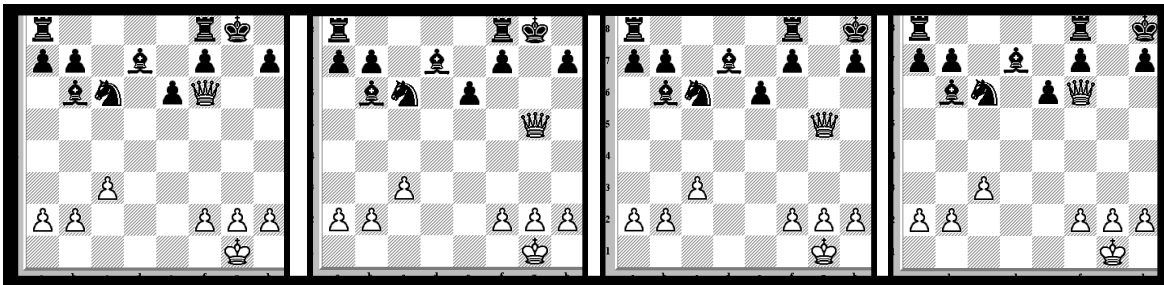


SÍORSHÁINN

Má tá imreoir ann nach bhfuil in ann éalú ó sháinn ag gach bogadh in dhiaidh a chéile, fiú má tá i bhfad níos mó fear aige ná mar atá ag an gcéile imeartha, is cluiche cothrom é.

Tugtar “Síorsháinn” air seo.

Feictear é seo ag feidhmiú thíos.



Bogann Bán an Banríon go dtí g5 ag cur an Rí Dubh i Sáinn.

Caithfidh Dubh a Rí a bhogadh Bogann an Rí go dtí h8

An Banríon ar áis go f6 “ag sáinniú” an Rí arís.

Sa suíomh atá le feiceáil sa chéad léaráid ní bheadh an Bhanríon bhán in ann cur suas lena fórsaí dubha go léir. Ach is cás speisialta é seo.

Bogann an Rí go dtí g8 agus táimid ar ais sa suíomh céanna atá san gcéad léaráid.

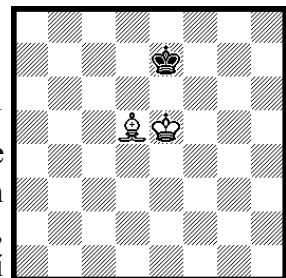
GAN GO LEOIR PÍOSAÍ

Is cluiche cothrom é mura mbíonn neart fear ag an dá imreoir chun marbhsháinn a thabhairt, mar atá le feiceáil so chéad léaráid eile, mar ní féidir le Rí agus Easpag marbhsháinn a scaoileadh gan cabhair ó na píosaí eile.

COMHSCÓR EILE TRÍ SHOCRÚ.

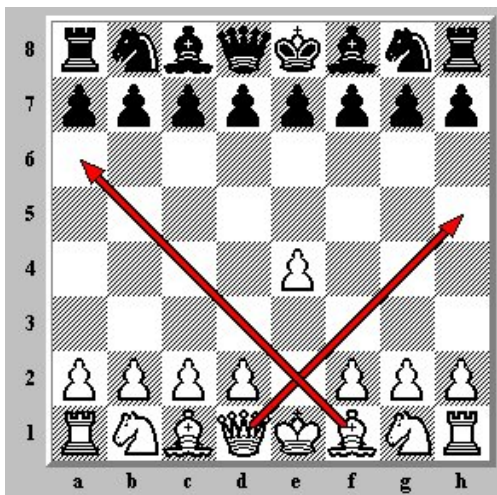
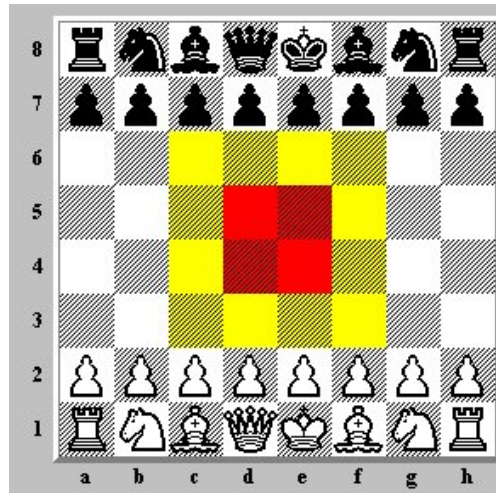
Má eagraíonn an dá imreoir gur comhscór é, is comhscór é.

Ar deireadh, má shroicheann na himreoirí an **SUÍOMH CHÉANNA TRÍ H-UAIRE** i gcluiche fichille amháin, is féidir a rá gur comhscór é. Ní gá go mbeadh na suíomh díreach mar an gcéanna trí h-uaire i ndiaidh a chéile. Ins an cás seo, caithfidh go mbeadh an seans ag an imreoir céanna chun bogadh. Ní dtarlóinn an suíomh seo mórán.



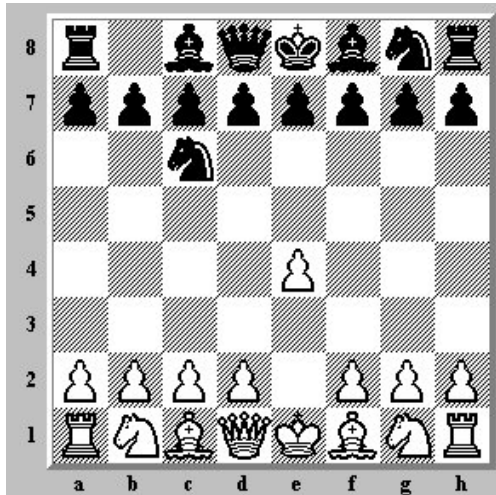
IS FÉIDIR DÚINN FÍOR-CHLUICHE A SCRÚDÚ

Cuimhnigh nach bhfuil cead ag Ceithearnaigh nó ag Ridirí dul isteach sa chath ag tús an chluiche, mar is acusan amháin ata cead léim thar phíosáí nó ceithearnach eile. Cuimhnigh freisin gurb é an suíomh is fearr do phíosáí ná istigh nó gar don lár. Féachtar ar na cearnóga lár atá ag seasamh amach sa léaráid. Tá sé tábhachtach tionchar bheith againn ar na cearnóga seo ar chúiseanna a bhéas soiléir níos déanaí.



1.e4

Imríonn Bán a ceithearnach "e" go dtí e4. Ó seo "smachtaíonn" sé nó ar a laghad bíonn tionchar aige ar dhá cearnóg tábhachtach lárnach. Ag an am gcéanna tugann sé seans don Bhanríon agus don Easpag dul isteach sa cluiche nuair is gá.



1... ♞c6

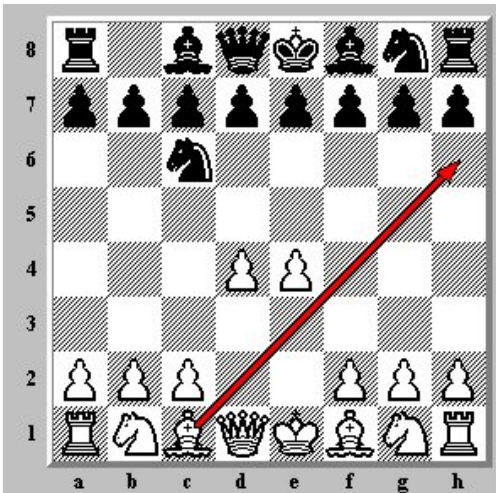
Cé nach botún é an ghluaiseacht seo, ní mholtar é don duine atá ag foghlaim.

Tá sé níos fearr imirt de réir na dtrí

Prionsabail Órga do Imirt Oscailte

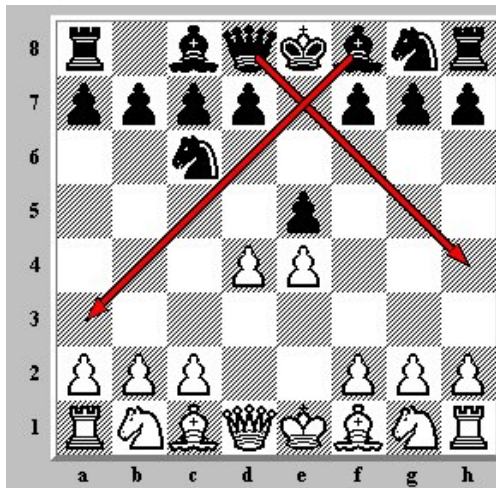
1. Cuir ceithearnach sa lár agus coinnigh ansin é.
2. Déan forbairt ar na píosaí i dtreo an láir.
3. Coinnigh an Rí slán.

Is fearr é seo a dhéanamh trí chaisliú.



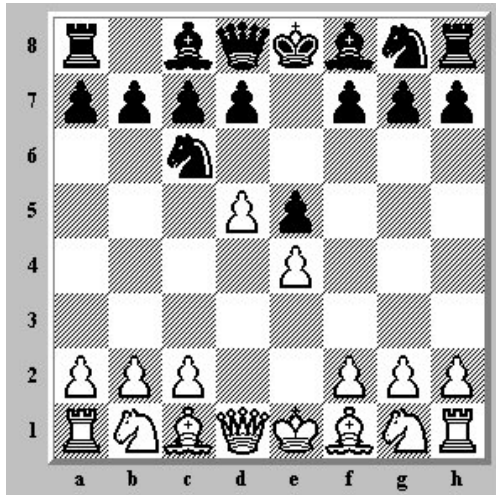
2.d4

Is gluaiseacht iontach í seo chun dul i bhfeidhm ar an lár agus chun tabhairt ar an Easpag ins na cearnóga dorcha teacht chun imeartha.



2...e5

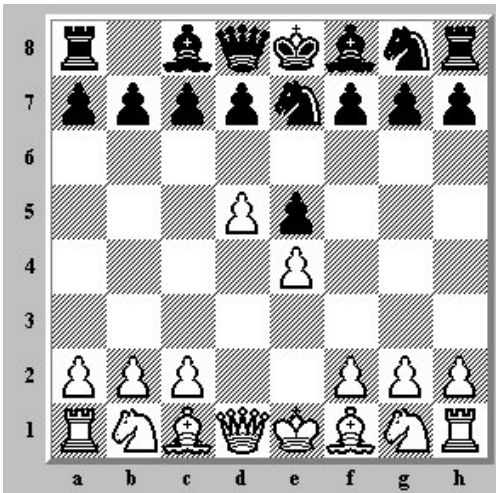
Gluaiseacht réasúnta, ag tabhairt aghaidh ar an lár agus ag scaoileadh na Banríona agus an Easpaig.



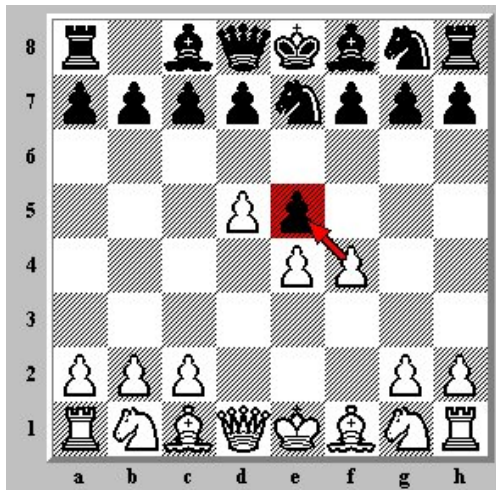
3.d5

Tugann Bán aghaidh ar an lár, ag ionsaí an Ridire ag an am céanna.

Tá a fhios againn go bhfuil pointe amháin de luach nóisin ag an gCeitearnach agus de bharr sin is fiú é an Ridire. Caithfidh an Ridire bogadh nó bheith cailte.



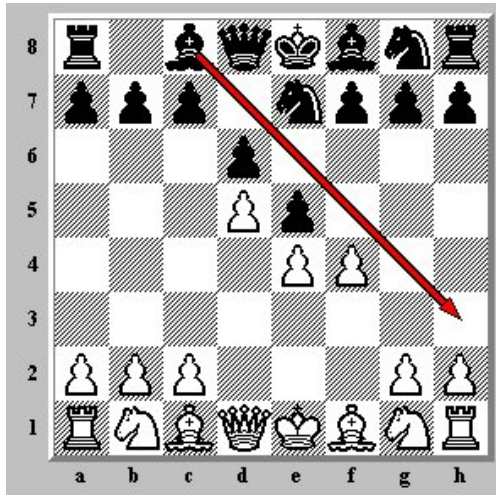
3...cxe7



4.f4

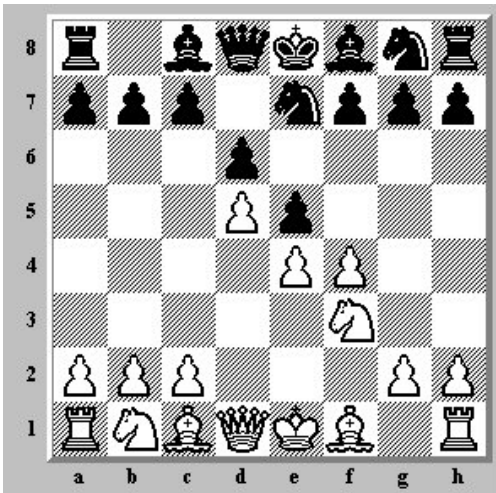
Leis an ngluaiseacht seo ionsaíonn Bán an Ceithearnach ar e5. Thiocfadh le Dubh an ceithearnach Bán ar f4 a thógáil ach chaillfeadh sé a thionchar ar an lár.

Dá bhrí sin, socraíonn sé an Ceithearnach a chosaint agus ag an am céanna bíonn sé ag ullmhú chun Easpag (c8) a fhorbairt.



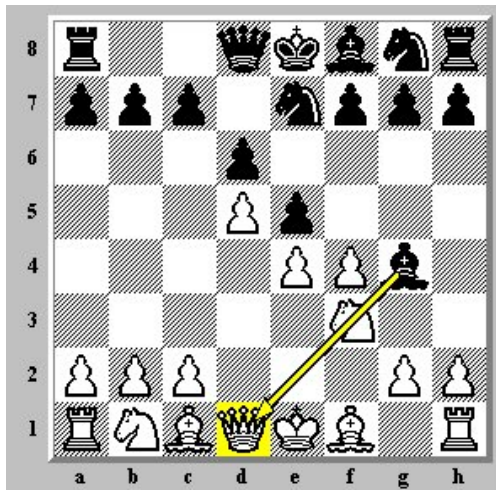
4...d6

Cosnaíonn Dubh an Ceithearnach ag e5 agus ag an am céanna bíonn sé ag ullmhú an Easpaig ag c8 chun dul chun imeartha.



5. ♞f3

Déanann Bán a Ridire a .fhorbairt., ag cur brú ar na cearnóga láir agus ag druidim níos giorra le caisliú.



5... ♗g4

Bogadh Treorach.

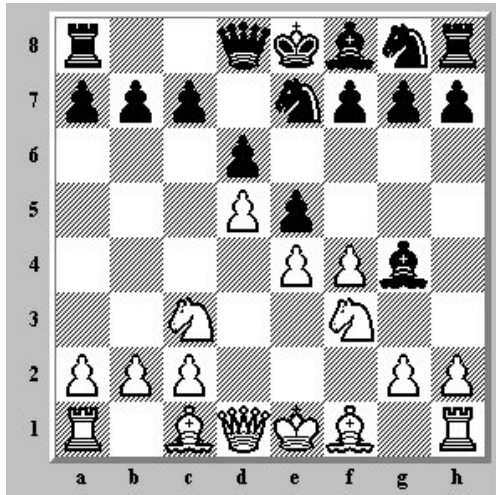
Laghaíonn Dubh tionchar an Ridire Bán ag f3 trí é a theannadh in aghaidh na Banríona.

Cuimhnigh, má ghluaiseann an Ridire ó f3, ansin beidh an Bhanríon ag d1 caillte.

Léiríonn an saighead é seo.

Cuimhnigh gur fiú trí phointe é an tEaspag agus is fiú naoi bpointe í an Bhanríon.

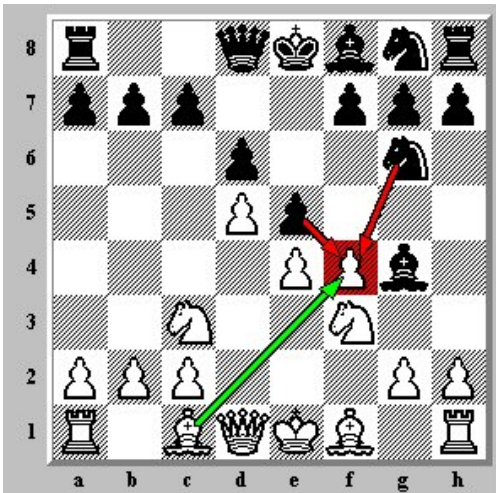
Má bhogann Bán an Ridire ag f3, caithfidh cúis mhaith bheith aige!



6.  c3

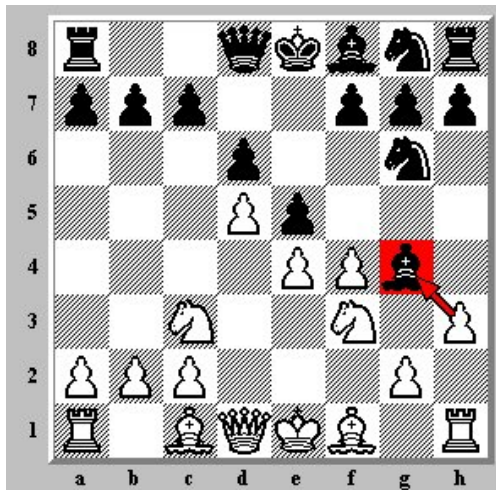
Ní dhéanann Bán aon bhagairt tubaisteach nó aon rud speisialta ar an ngluaiseacht seo.

Tá sé ag cur gluaiseacht faoina fhórsaí nó mar a deirtear sa bhficheall, tá sé ag déanamh forbairt ar a phíosáí.



6...  g6

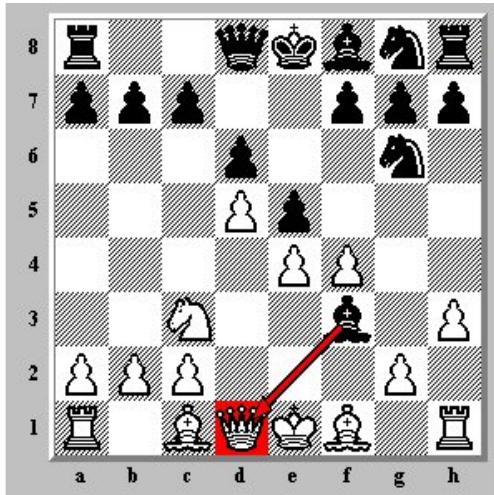
Tá ionsaí déanta ar an gCeithearnach Bán ag f4 faoi dhó, agus cosaint déanta uair amháin (ag an Easpag ag c1).



7. h3

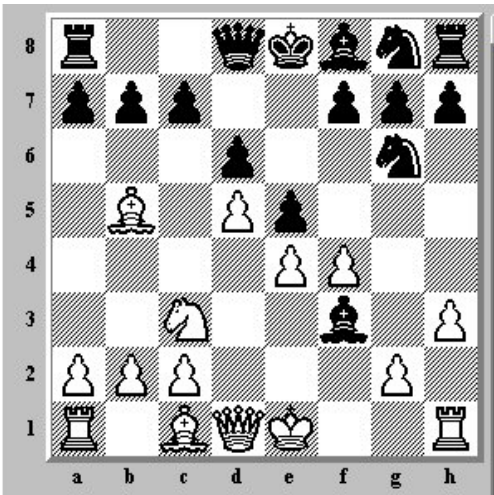
Mar a bhíonn i gcogadh, déantar frith ionsaí go minic san ficheall.

In ionad a Cheithearnach atá faoi bhagairt a chosaint, déanann Bán frith bhagairt, nach féidir neamhaird a dhéanamh de gan cailliúint, ó tharla gur mó is fiú é an tEaspag ná an Ceithearnach.



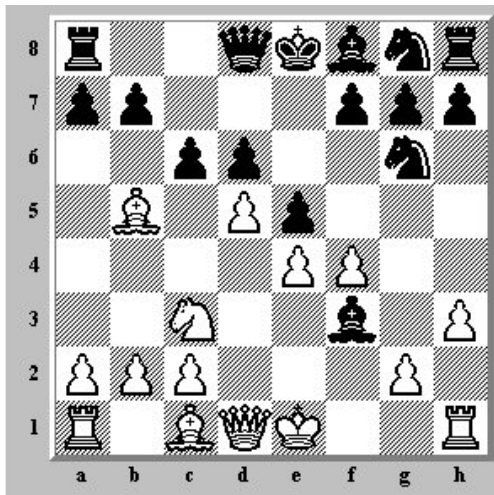
7... ♗ x f3

Tógtar an Ridire Bán ón gelár agus seasann an tEaspag Dubh ar an gcearnóg mar a sheas an Ridire. Déanann Dubh bagairt na Banríon Báine a ghabháil ar a gcéad ghluaiseacht eile. Cuimhnigh go seasann an “X” i nodaireacht fichille do tógáil nó gabháil..



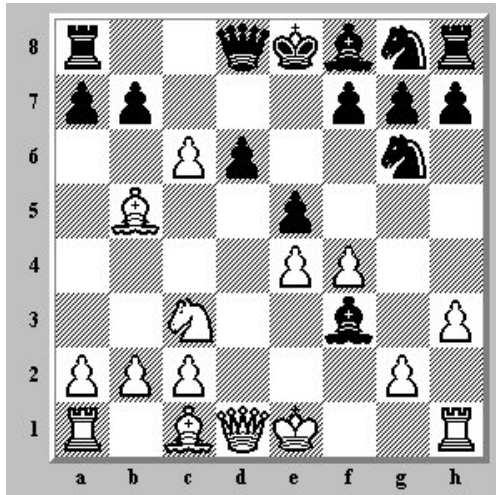
8. ♗ b5+

Bogann Bán an tEaspag go dtí cearnóg ina ndéanann sé ionsaí ar an Rí. Glaonn an t-imreoir Bán amach .Sáinn!. Caithfidh Dubh gach rud a fhágáil agus an Rí a fháil as Sáinn. 'Sé Sáinn an frith ionsaí is mó tionchair. caitear é a fhreagairt. Is féidir le Bán an Bhanríon a fhágáil in-ionsaithe, mar bíonn a fhios aige nach féidir le Dubh í a ghabháil a fhad is atá a Rí i sáinn. I nodaireacht úsáidimid “+” chun sáinn a thaispeáint.



8...c6

Shocraigh Dubh cosc a chur leis an Sáinn, in áit a Rí a bhogadh, mar gur mhaith leis an deis a bheith aige caisliú níos déanaí.

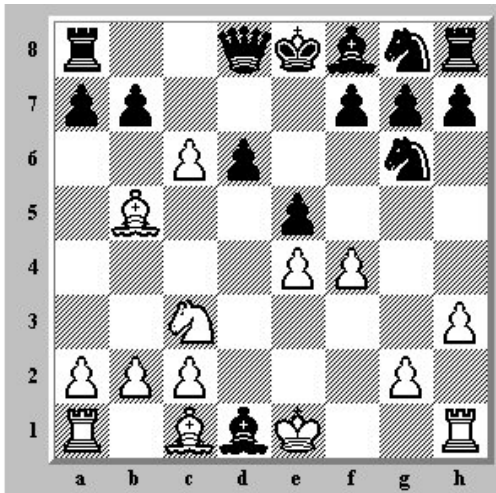


9. dxc6!!

Gabhann Bán an Ceithearnach ag c6 lena Ceithearnach ar d5!

An bhfuil dearmad déanta aige go bhfuil a Bhanríon á hionsaí ag an Easpag Dubh?

Cuimhnigh go n-úsáidimid “!” chun gluaiseacht mhaith a mharcáil.

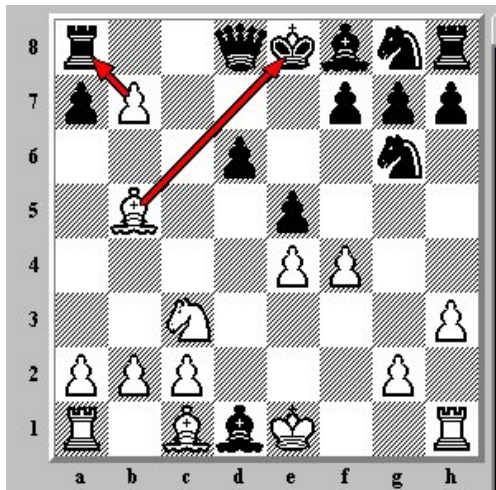


9... ♔xd1?

Dar fia!, ní dhearna Bán botún.

Tá sé ag pleanáil ar aghaidh agus tá a fhios aige má thógann Dubh an Bhanríon, buafaidh sé an cluiche. Seo sampla de comhcheangail.

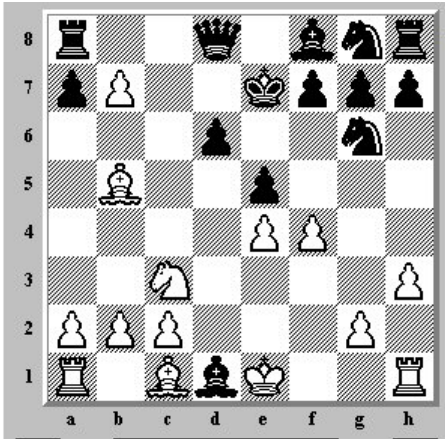
Cuimhnigh: úsáidimid comhartha ceiste “?” chun droch-gluaiseacht do mharcáil.



10. cxb7+

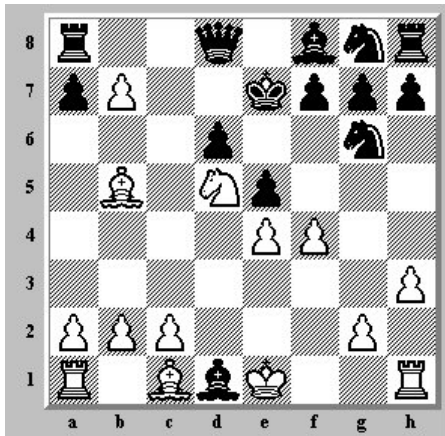
Seo sáinn noхта.

Taispeánadh an t-ionsaí ar an Rí tar éis don Cheithearnach dubh ar cearnóg b7 a ghabháil. Tá an Rí i sáinn ag an Easpag.



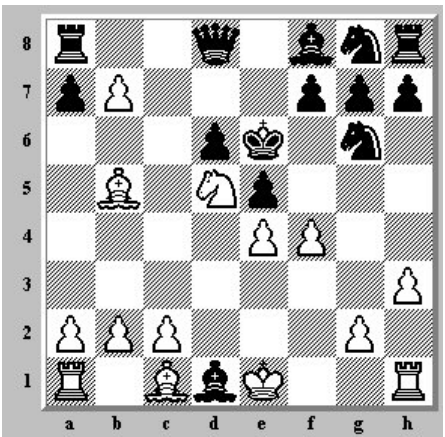
10... ♔e7

Bogann Dubh a Rí as sáinn, in áit cosc a chur leis an sáinn lena Bhanríon.



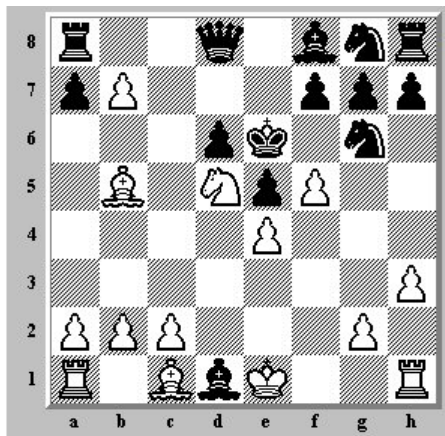
11. ♞d5+

Tá Bán ar an mbealach chun bua. Téann an Ridire don ionsaí agus cuireann sé brú ar an Rí. Níl ach gluaiseacht dhleathach amháin ag Dubh anois. An fheiceann tú é?



11... ♔e6

Beart riachtanach é seo. Nuair thugann Ridire sáinn, caithfidh an Ridire a bheith gafa nó tá ar an Rí bogadh mar ní féidir cosc a chur le h-ionsaí an Ridire. Is féidir le Bán an buile marfach a thabhairt anois.



12. ♞f5# . **Marbhsháinn!**

Ni féidir le Dubh an Ceithearnach ag f5, nó an Ridire ag d5 a ghabháil mar go bhfuil an dá cheann chosanta ag an gCeithearnach Bán ag e4. Tá na cearnóga éalaithe ag e7 agus f6 faoi smacht.