



EE

Collection
Classique

MALE

Mäng sisaldab

Malelaud ja 32 malendit (16 valget ja 16 musta).

Mängu eesmärk

Male on mäng kahele mängijale, ühel on mustad ja teisel valged malendid. Eesmärk on lüüa (vangistada) vastase kuningas. Kõik ülejäänud malendid võib maha lüüa (vangistada) ja laualt kõrvaldada.

Algasetus

Mängulaud asetatakse mängijate vahele nii, et kummagi mängija ette alumisse paremasse nurka jääb hele ruut. Kaheksat horisontaalrivi nimetatakse *ridadeks*, kaheksat vertikaalrivi *liimideks* ja samavärviliste ruutude rida, mis on omavahel seotud nurkadega, *diagonaalideks*.

Igal mängijal on 16 malendit:

1 kuningas, 1 lipp, 2 oda, 2 ratsut, 2 vankrit ja 8 etturit. Aseta malendid mängulauale nii, nagu on näidatud joonisel 1.

Nupud ja nende liikumisreeglid

Alustab mängija, kes sai loosisga heledad malendid. Seejärel käiakse kordamööda. Korraga võib liigutada vaid ühte malendit (välja arvatud vangerdamisel, mida seletatakse lahti allpool).

Algasetusest võivad liikuda vaid etturid või ratsud. Alates teisest käigust võivad liikuda ka teised nupud. Malendit ei saa asetada ruudule, kus asub juba mõni sinu enda malend. Kuid sa võid maha lüüa mõne vastase omadest, mis seisab ruudul, kuhu ka sina saad oma malendi liigutada. Võta vastase nupp ära ja pane enda asemele.

- Kuningas on kõige tähtsam malend. Kui kuningas langeb lõksu, on kogu

tema armee kaotanud. Kuningas võib liikuda (v.a vangerdamisel, mida seletatakse lahti allpool) ükskõik millisele lähteruuduga kõrvuti asetsevale ruudule (joonis 2). Vastasmängijate kuningad ei või kunagi asetseda kõrvuti asuvatelt ruutudel.

- Lipp on kõige tugevam malend. Lipp võib liikuda ükskõik kui kaugele, ükskõik mis suunas horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalselt, juhul kui tee pole blokeeritud (joonis 4).
- Vanker on tugevuselt järgmine. Vanker võib liikuda ükskõik kui kaugele vertikaalselt või horisontaalselt, juhul kui tee pole blokeeritud (joonis 5).
- Oda võib liikuda ükskõik kui kaugele diagonaalis, juhul kui tee pole blokeeritud. Kui oda alustab valgelt ruudult, võib ta liikuda edasi vaid valgetel ruutudel. Mängu alguses on mõlemal mängijal üks valgete ruutude oda ja üks mustade ruutude oda (joonis 6).
- Ratsu liigub väga erilisel, tehes ühe hüppega kokku kaks erinevat sammu (L tähe kujuliselt). Esmalt liigub ta ühe sammu kas piki liini või rida ja seejärel lähteruudust väljapoole suunatuna ühe sammu piki diagonaali. Ratsu käik lõppeb alati erinevat värvi ruudul kui oli tema lähteruut (joonis 7).
- Ettur liigub otse edasi (mitte kunagi tagasisuunas) piki liine, kuid mahalööjana piki diagonaale. Ettur võib liikuda üks ruut korraga. Vaid iga etturi esimesel käigul on tal valik liikuda edasi kas üks või kaks ruutu (*sellega seostub en passant*, millest räägitakse allpool). Kui ettur jõuab mängulaua teise otsa, ülendatakse ta vastavalt mängija soovile ja olenemata

mängu seisust, lipuks, odaks, ratsuks või vankriks (tavaliselt on mängu selles faasis võimalik juba kasutada väljalangenud malendeid, kui mitte, saab seda nuppu lihtsalt nii nimetada ja meelde jätta). Vastavalt vahetusele nimetatakse seda toimingut kas etturi lipustumiseks, vankristumiseks jne. (joonis 8)

Vangerdamine

Mõlemad mängijad saavad vangerdada vaid ühe korra, juhul kui kõik tingimused on täidetud. Vangerdamine on eriline käik, mis lubab mängijal liigutada kahte nuppu (kuningat ja ühte vankrit) korraga. Vangerdades liigub vanker kuninga kõrval olevale ruudule (ükskõik kummalt poolt) ja kuningas astub üle vankri järgmisele ruudule (joonis 3). Vangerdus on võimalik, kui kõnesolev kuningas kui ka vanker ei ole varem käinud. Samuti ei tohi kuningas vangerdada tule all. Peale selle ei või vangerdust sooritava kuninga või vankri vahel olla ühtki kumbagi värvi malendit.

En passant

Ettur, kes ohustab välja, millest vastasmängija ettur on äsja üle astunud (alustades liikumist stardipaigast kahe sammuga), võib viimase maha lüüa, nagu oleks see liikunud vaid ühe sammuga võrra edasi. Näiteks, kui valge ettur on jõudnud vastaspoole etturite juurde ja must ettur sooritab oma esimese käigu, alustades liikumist stardipaigast kahe sammuga ja jõudes valge etturiga kõrvuti, siis valge ettur võib sooritada mahalöömise, käitudes nii, nagu must ettur oleks astunud vaid ühe sammu. Seda ainult juhul, kui ta

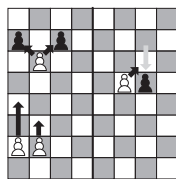
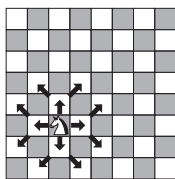
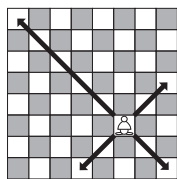
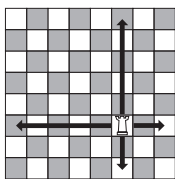
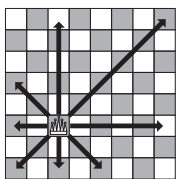
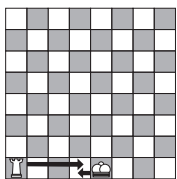
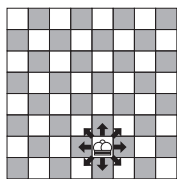
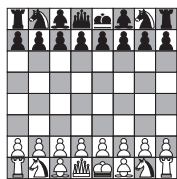
sooritab mahalöömise kohe järgneval mängukorral. Seda nimetatakse *En passantiks* ehk möödaastumisega mahalöömiseks (joonis 9).

Tuli ja matt

Male peamine eesmärk on matistada vastase kuningas. Kuningat ei saa otseselt lüüa ega eemaldada malelaualt nagu teisi malendeid. Kuningas on tule all, kui lähteruutu, millel ta asub, ohustab mõni vastasmängija nupp ning ta peab otsekohe pääsena tule alt välja. Kui aga puudub võimalus tule alt pääsemiseks, nimetatakse seisu matiks ja matistatud pool on kaotanud. Kui käik on lõppenud, peab olema tuleoht kuningale kõrvaldatud või kuningas matistatud.

Kui viibite tule all, on selleks pääsemiseks kolm võimalust:

- Lüües ründavat nuppu.
- Asetades ühe enda nupu ründaja ja oma kuninga vahele (juhul kui ründaja ei osutu ratsuks).
- Viies kuninga rünnakust eemale. Kui tule all olev mängija ei saa kasutada ühtki neist võimalustest, saab ta mati ja kaotab mängu (isegi kui vastasel on mängulaual vähem nuppe kui temal). Kui aga kuningas ei ole tule all, aga mängija ei saa sooritada ühtki lubatud käiku, nimetatakse seda patiseisuks ning mäng lõppeb viigiga.



1

2

3

4

5

6

7

8

9