

# דמקה

## מטרת המשחק

לגרום לכך שכלי היריב לא יוכלו לנוע כלל (בד"כ רוב הכלים נאכלים).

## חוקי המשחק

- החיילים נעים רק באלכסון קדימה (רק על משבצות כהות).  
בכל תור רק משבצת אחת.
- כששני חיילים יריבים נפגשים, השחקן שתורו לשחק, חייב לאכול (במידה והמשבצת מאחורי חייל היריב פנויה), ולנחות במשבצת פנויה. חובה לאכול גם לאחור!  
(אין אפשרות להיות "שרוף").
- אם יש אפשרות לאכילת שרשרת, חובה לאכול את כל השרשרת.
- אם יש שתי אפשרויות (או יותר) לאכילה, יש לאכול את השרשרת הארוכה ביותר.
- חייל שהגיע לשורה האחרונה בצד השני, הופך למלכה. למלכה קוראים דמה (=דמקה).



- דמה יכולה לנוע באלכסונים, ללא הגבלת משבצות.
- דמה יכולה לאכול בשרשרת, ולנחות במקום פנוי על האלכסון, כרצונה.
- אם חייל עובר בקצה השני של הלוח, - בזמן אכילת שרשרת הוא הופך לדמה, ללא קשר למקום בו מסיים את האכילות.



# שח-מט

## סידור הכלים

מניחים את הלוח כך שהמשבצת הימנית ביותר בשורה הקרובה לכל שחקן היא לבנה.

על הלוח מניחים את הכלים: בשורה הקרובה ביותר לכל שחקן, מהחוץ לפנים:

- 2 צריחים על המשבצות החיצוניות ביותר, לאחר מכן 2 פרשים, לאחר מכן 2 רצים.

- בשתי המשבצות המרכזיות שנותרו בשורה:

- **מלכה** - מלכה בטור ד', מלך בטור ה', כשהסימן הוא "מלכה בצבע" - מלכה לבנה במשבצת לבנה, ואילו השחורה במשבצת שחורה.

בשורה השנייה בכל צד (שורות 2 ו-7) מניחים את הרגלים לכל רוחב השורה (על כל שמונה המשבצות).



## תנועת הכלים

**מלך** - הכלי החשוב ביותר. ביכולתו לנוע לכל מקום משבצת אחת בכל כיוון למעט "הצרחה".  
כאשר המלך נמצא במצב של "שח", כלומר במצב שבו היריב יוכל "להכותו" בתורו הבא, השחקן המאיים חייב לשנות מצב זה על ידי הזזת המלך, חסימת קו ההתקפה של הכלי המאיים, או על ידי הכאה של הכלי המאיים.  
על מנת לנצח במשחק, על השחקן להגיע למצב שבו יריבו לא יוכל למלט את מלכו מהשח. מצב זה נקרא: מט.  
למרות ערכו ככלי החשוב ביותר, תנועת המלך מוגבלת יחסית. להבדיל מהכלים האחרים, לא ניתן להעריך את המלך בנקודות לשם החלפת כלים, משום שהמלך אינו כלי שאפשר לוותר עליו. למלך אין הערכה בנקודות...

## מהלך המשחק

השחקן בכלים הלבנים (להלן: "הלבן") הוא הראשון לשחק. כל שחקן מניע בתורו את אחד הכלים שברשותו (כלי אחד בלבד, להוציא במקרה של הצרחה), וכך עד להכרעה. השחקן יכול להזיז כל כלי בתורו ולהזיזו לאן שרק ירצה, ובלבד שלא יעבור על כללי תנועת הכלים המפורטים לעיל.

כמו כן, אם המלך של שחקן מסוים נחשף לאיום מצד כלי של היריב, מצב הנקרא "שח", חובה על השחקן לעשות כל שביכולתו כדי לבטל את המצב הזה.

אם לא יצליח לבטל את האיום, יפסיד במשחק, במצב המכונה "מט". כל מהלך שאינו מביא לכך באופן מידי לא יהיה חוקי. בנוסף לכך, כל מהלך שיביא באופן מידי לכך שהמלך של השחקן המשחק יימצא במצב של שח גם אינו חוקי (המלך הוא הכלי היחיד שאסור להעמידו במכוון תחת איום של כלי אחר).

## הכאה

אם ניצב אחד מכליו של היריב בדרכו של הכלי הנע, באפשרותו להכות ("לאכול") אותו, בתנאי שמדובר במהלך חוקי. בשחמט (שלא כמו בדמקה, למשל) ההכאה היא זכות ולא חובה. בהכאת כלי אחר, הכוונה לסילוקו מהלוח והצבת הכלי המכה במקומו. את המלך אין מכים.

## הכרעה

שחמט בדרך כלל מבוטא באמצעות הפלת המלך על צדו. בשם שח מכונה המצב, שבו אחד השחקנים מתקיף את המלך של יריבו (כלומר, המלך עומד במצב שבו במהלך הבא הוא עתיד להילקח אם לא תיעשה כל פעולה). במצב של שח הצד של המלך המותקף חייב לגרום להפסקת מצב השח בכל דרך אפשרית-בין אם על ידי הכאת הכלי התוקף, בין אם על ידי חסימת מסלול ההתקפה ובין אם על ידי הזזת המלך-אך אסור להזיזו למשבצת שמותקפת. אם אף אחת מפעולות אלה אינה אפשרית לביצוע, נקרא המצב "מט" במצב שבו המלך אינו יכול כלל להתגונן.

### שחמט יקרה כאשר:

- יש איום על המלך.
- אין ביכולת המלך לברוח לאיזשהו מקום שאינו תחת איום.
- אין כל כלי שיכול להגן על המלך.



מי שהצליח לעשות שח-מט ניצח במשחק.  
כמו כן, חלים מספר חוקים שמסדירים את עניין השח:  
לשחקן אסור לבצע מהלך כך שמלכו יהיה מאוים בשח, וכאשר  
הוא במצב שח חובה לגרום להפסקת מצב השח אם הדבר אפשרי.  
כל מהלך אחר במצב של שח אינו חוקי. אם השחקן היריב אינו  
שם לב לשח ומבצע מהלך בלתי-חוקי, אסור להכות את  
מלכו ויש להסב את תשומת לבו לכך שהוא מאוים בשח.  
המהלך הלא חוקי מבוטל ועליו לבצע מהלך אחר במקומו.

