

XAKE TXINARRA

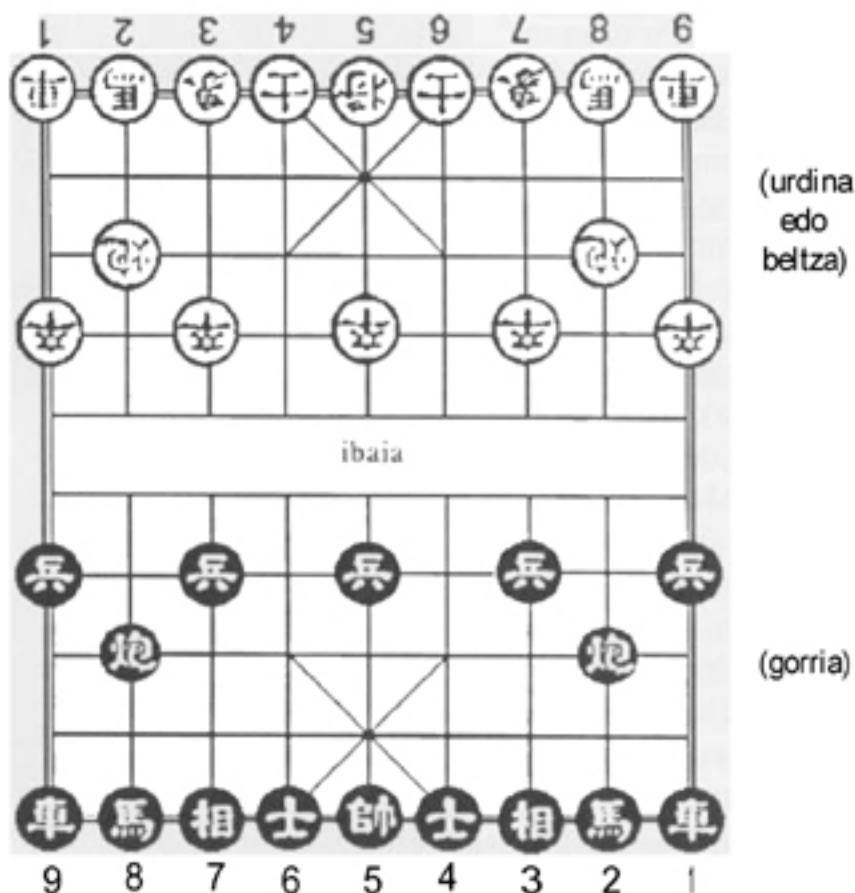
SARRERA

Xake txinarraz (edo beraiiek esaten dioten bezala "elefantearen xake" az), ezaguna izan arren, oso bibliografia gutxi daukagu.

Indiatik etorri omen zen Txinara K. o. I. mendearen bigarren erdian. Garai hartako taula, piezak, eta mugimenduak desberdinak ziren. 839. urtean Tang leinuko ministrari nagusiak gaurko kanoiak sartu zituen.

XI. mendearen bukaeran lortua zuen zegoeneko oraingo itxura. Liburu gutxi kontserbatu dira joko honetaz eta hauen egileez ere ez dugu berririk. Oso-osorik kontserbatu den lehenengo liburua, Ming leinuko garaikoa da. Bertan jokoa bukatzeko 70 era motz azaltzen dira. Liburu hau 1522. urtean argitaratu zen. Bibliografian mugarriztat har daitekeen liburua, 1632. urtean argitaratu zen, bere egilea Jin-zhen Zhu zelarrik. Liburuaren izena "Laranja barruko sekretua" da eta gai honi buruz Ming garaiari atara zen azkenekoa ere bai. Garai batean bazen laranjadi bat eta bertan izugarritzko laranja hazi zen. Laranja zuritu zutenean, barruan bi zahar aurrez aurre xakean aurkitu zituzten. Hortik omen datorkio izena liburuari. Liburu honek Ming leinuan egindako lorpenik garrantzitsuenak biltzen ditu.

Xake-mota honi buruzko hurrengo liburu inportanteak, mende honen hasierakoak dira.



1. irudia

bi orga, bi kanoi, bi kontseilari, bi ministrari (gorriak) edo bi elefante (urdinak), bi zaldi eta bost peoi (oinezko soldaduak). Jenerala, ministrariak edo elefanteak, eta peoiak, ikur desberdinez adierazten dira bi lurraldeetan. (Ikus fitxen taula).

TAULA ETA PIEZAK

Xake-taulak 9 lerro bertikal eta 10 horizontal ditu (ikus 1. irudia). Barruko zazpi lerro bertikalen etenak ibaia eratzen du; iparraldeko eta hegoaldeko lurraldeen muga. Alde bakoitzean lurraldeko jeneralaren jauregia dago; lau laukik, beren diagonalekin, osatua. Piezak, gorriak batetik eta urdinak ala beltzak bestetik izaten dira: gorriak hegoaldeko lurraldekoak eta urdinak (edo beltzak) iparraldekoak. Hasieran alde bakoitzak 16 pieza ditu: jenerala,

PIEZAK

GORRIA

m

馬

D

相

URDINA

帥

車

馬

炮

士

相

IZENA

JENERALA

ORGA

KANOIA

ZALDIA

KONTSEILARIA

MINISTRARIA
ELEFANTEA

PEOIA

LABURDURA

J

O

C

Z

K

M

M

P

PIEZA-KOPURUA

2

2

2

2

2

3

5

16

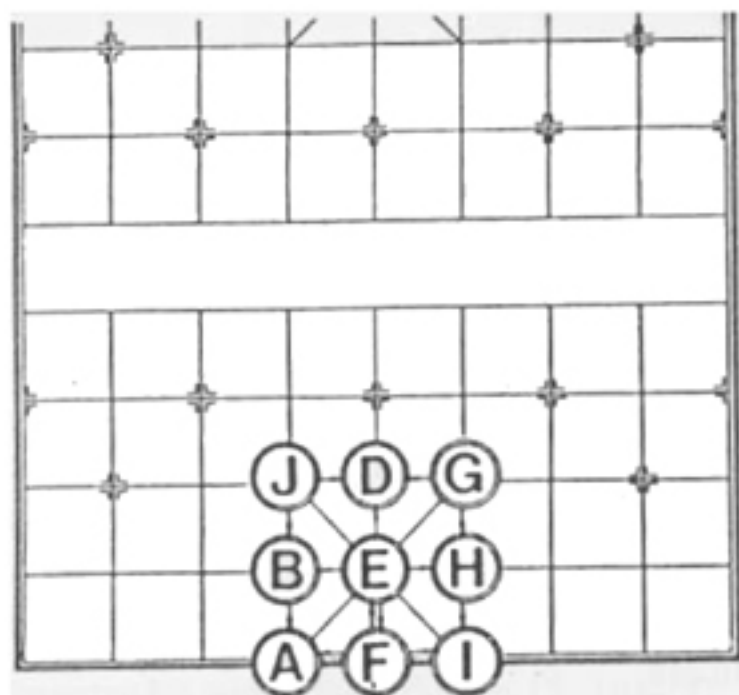
Piezen hasierako kokapena irudian ikus daiteke. Kontura zaituz piezak lerroen ebaki-puntuetan daudela eta ez laukitxoetan. Pieza bakoitzak etsaiaren edozein pieza harrapa dezake jokoaren helburua haren jenerala harrapatzea delarik.

Hona hemen piezen deskribapena:

(urdira) Jenerala (J) Jiang

(goma) Jenerala (J) Shuai

Piezarik inportanteena da. Galduz gero jokoa galtzen da. Jeneralari erasotzen zaiotenean, erasopetik atera behar da hurrengo mugimenduan, edo pieza erasotzailerari oztoporen bat jarri behar zaió beste pieza batekin.



2. irudia

Jenerala aurrera eta atzera mugitu liteke: A, B, J, D, E, F, G, H, I (ikus 2. irudia). Jenerala mugitu liteke horizontalean edo bertikalean, baina ez diagonalean (lerro diagonalen helburua jauregiaren kokapena azaltzea besterik ez da). Gehienez aldameneko gurutzera desplazatu daiteke. Jenerala ezin da mugitu jauregitik kanpo (Adib. Jenerala E posizioan baldin bada B, D, H edo F-ra mugitu liteke, baina ez besteetara, eta G posizioan baldin bada D edo H-ra bakarrik).

Etsaiaren piezaren bat Jeneralaren eskuera dagoen posizio batera mugituz gero, Jeneralak harrapa dezake.

Bi jeneralak ezin dira lerro bertikal berean eduki, tartean beste piezarik ez bada (Jenerala gai bait da jauzi handi bat egin eta bestea harrapatzeko).

Orga (O) Ju

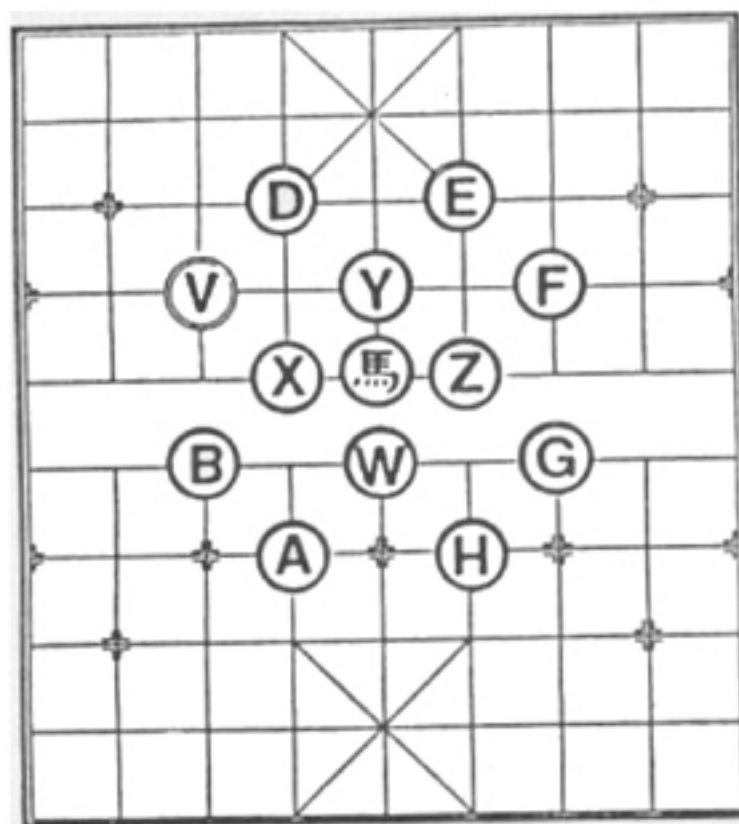
Orgaren mugimendua gure xakeko dorrearena bezalakoa da, hau da, horizontalean eta bertikalean (baina ez diagonalean) mugitu liteke, taulako edozein posiziotara joan daiteke (ibaia ere igaro dezake) bere bidean oztoporik ez baldin bada.

Etsaiaren edozein pieza harrapa dezake bere bidean.

Kanoia (C) Pao

Gure xakean pieza honen mugimendua duen piezarik ez dago. Berez mugimendua orgarena bezalakoa da, baina etsaiaren pieza bat harrapa dezake bien bitartean beste pieza bat (edozeinena) baldin bada ere. Bestela esanda, kanoiak pieza baten gaineratik salto egin dezake etsaiaren pieza harrapatzeko. Kanoiak pieza harrapatzeko asmorik ez badu, ezin du saltorik egin.

Zaldia (Z) Ma



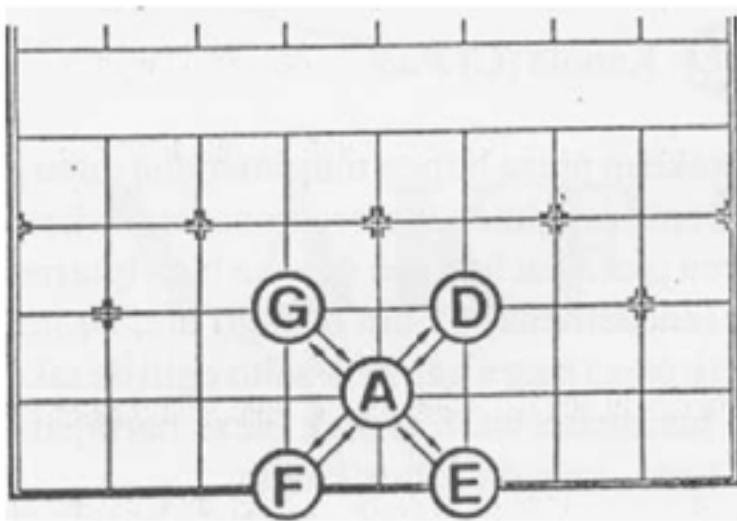
3. irudia

Zaldiaren mugimendua gure xakekoaren antzekoa da; L erakoa. Adib. 3. irudiko zaldia A, B, V, D, E, F, G eta H posizioetara mugitu liteke (ibaia ere igaro dezake). Baina bada zaldiaren hankak muga ditzakeen oztopo bat. Edozein aldetako pieza X posizioan baldin bada, zaldia ezin da mugitu B edo V-ra, baina beste guztietara bai. Era berean, eman dezagun X eta Y posizioetan piezak daudela, baina ez W eta Z-n. Zaldia, kasu horretan, mugitu liteke A, H, G edo F-ra. Aitzitik B eta V-ra mugitzea X-eko piezak galeratzen du eta D eta F-ra, berriz, Y-koak. Kasurik txarrean W, X, Y eta Z-n piezak baldin badaude, zaldia ezin da mugitu.

Kontseilaria (K) Shi

Kontseilaria diagonaletan bakarrik mugitu liteke. A, D, E, F eta G posizioetan ibil liteke jauregi barruan (ikus 4. irudia) aldiko gehienez dagoenetik aldameneko gurutzera mugituz.

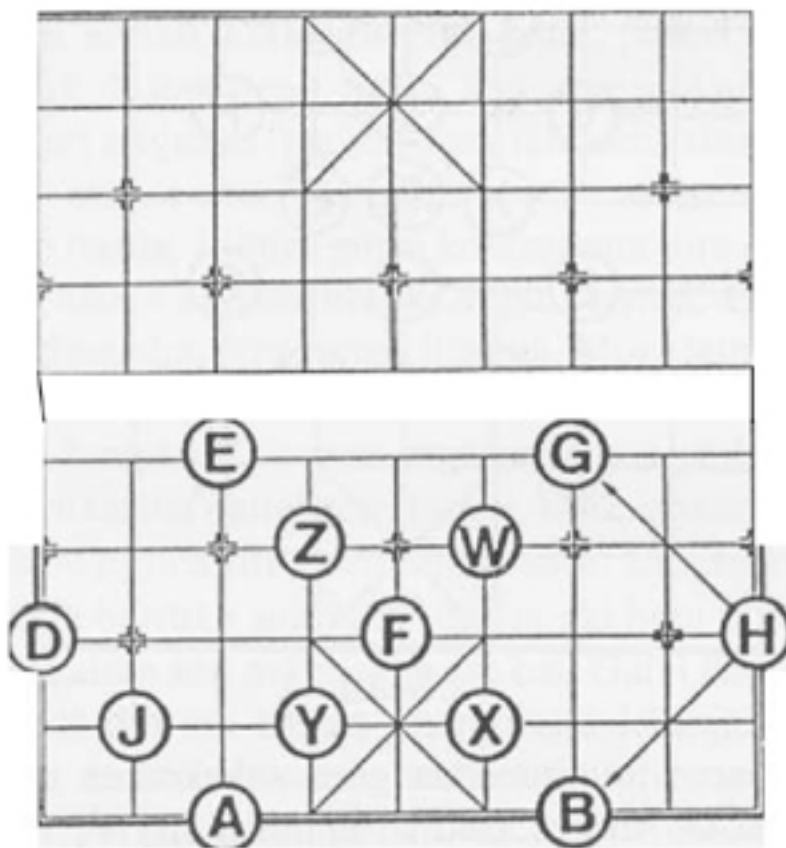
Jokoaren hasieran kontseilariak E eta F posizioetan kokatuko dira. Posizio horietatik (eta gauza bera G eta D-tik) kontseilaria A posiziotara joan daiteke hurrengo mugimenduan. A-tik, berriz, D, E, F edo G-ra.



4. irudia


(urdina) Elefantea (M) Xi ang

(gorria) Ministraria (M) Xi ang



5. irudia

Ministrari-Elefanteak ezin du ibaiia iragan. Jokoaren hasieran A eta B posizioetan kokatzen dira (Ikus 5. irudia). Ministrari-Elefantea diagonalean mugitu liteke eta beti bi laukitxo zeharkatuz. Adib. A-tik D edo F-ra mugitu daiteke; H-tik G edo B-ra eta F-tik E, G, B edo A-ra. Zaldiaren kasuan bezala, badago Ministrari-Elefantearen mugimendua galeraz dezakeen oztopo bat. Edozein aldetako pieza bat Ministrari-Elefantea dagoen lekua aldamenekoan (diagonalean) baldin badago, ezingo da mugitu pieza horren aldera. Adib. Ministrari-Elefantea F posizioan baldin badago eta piezak Z eta X-n badaude, Ministrari-Elefantea ezin da E edo B-ra joan.

 (urdina) Peoia (oinezko soldadua) (P) Zu

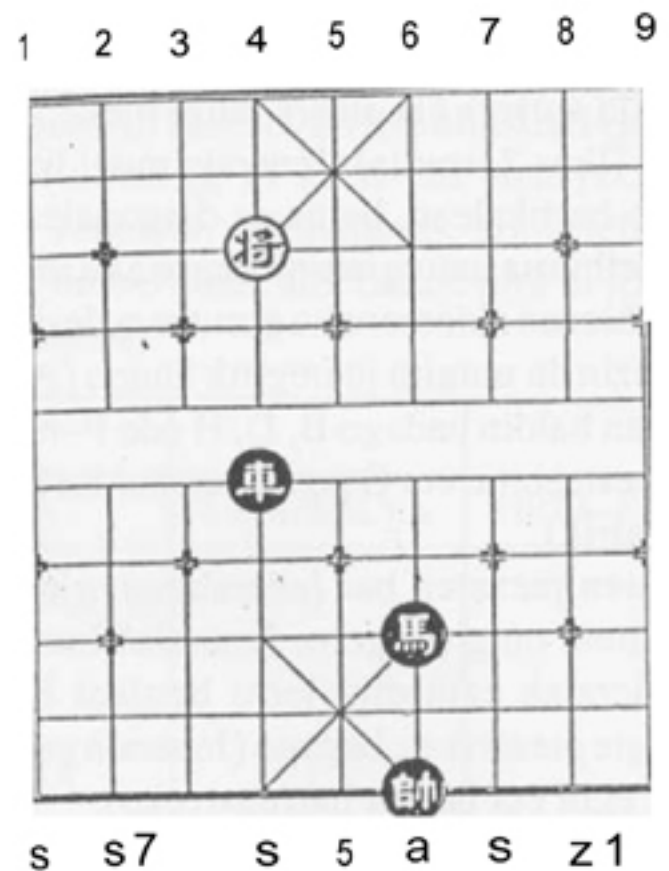
 (gorria) Peoia (oinezko soldadua) (P) Bi ng

Aldiko tarte bat bakarrik mugitu liteke. Ibaiia iragan baino lehen, aurrerantz eta bertikalean bakarrik: Ibaiia zeharkatu ondoren, horizontalean nahiz bertikalean.

Inoiz ez diagonalean edo atzeraka. Beraz, peoia beste aldeko azkeneko lerroa iristen denean, egin dezakeen gauza bakarra bertan eskuin eta ezker aldera ibiltzea da (aldiko posizio bat bakarrik mugituz, jakina). Gure xakean ez bezala, peoia ez dago beste fitxa batez ordezkatzetik azkeneko lerro horretara iristen denean. Beste piezek bezalaxe, bera heltzen den lekuan dagoen etsaiaren edozein pieza harrapa dezake.

JOKOAREN ARAUAK

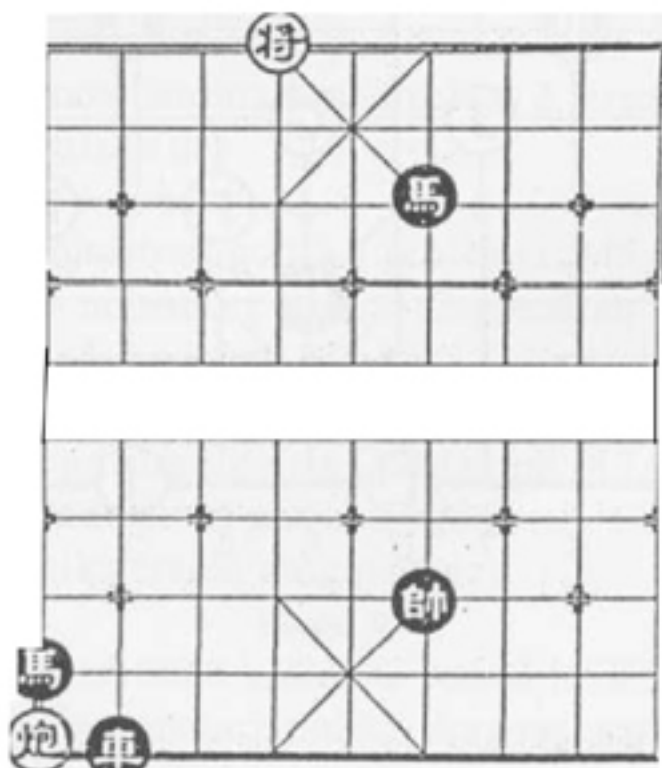
1. Gorriak dira estreinako mugimendua egiten dutenak. Jokalari bakoitzak bere txandan mugimendu bakarra egiteko aukera du.
2. Mugimendua egiteko denbora mugatua da.
3. Jokalari batek pieza bat ukitzen baldin badu, pieza hori mugitu egin behar du.
4. Xakea: Jokalari batek kontrako Jeneralari xake ematen dionean, hau da, Jeneral hori hurrengo mugimenduan harrapatua izateko arriskua dagoenean, xakea aldarrikatu egin behar du.
5. Jokalari bat ezin da etengabe xake ematen aritu. Zehatzago esanda, jokalari batek ezin dio pieza berberarekin etsaiari hiru aldiz baino gehiago xake eman, lerro batean beste piezarik (edozein aldetakoa) mugitu gabe. Adib. 6. irudian gorriek xake eman berri diote Jeneral urdinari. Ez da zilegi orga goma Jeneral urdinaren atzetik 4., 5. eta 6. lerroetan etengabe erabiltzea.



6. irudia

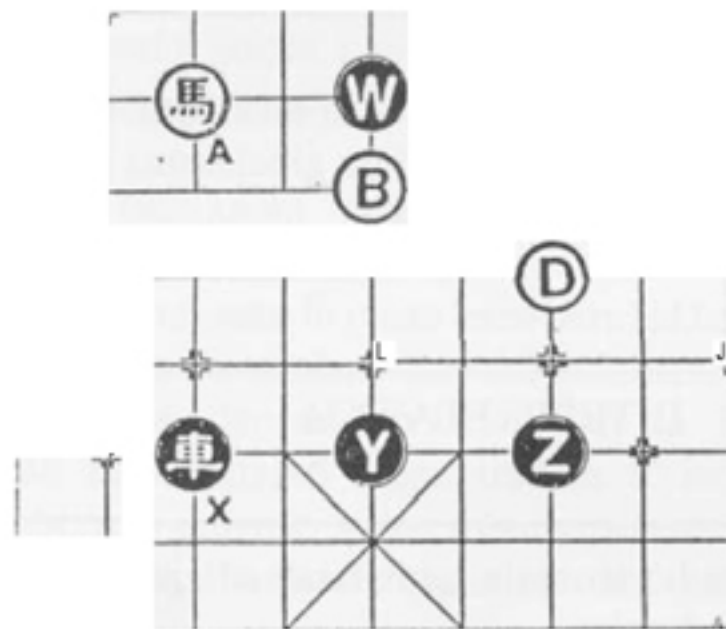
6. Xake-matea: Jokalari batek kontrako Jeneralari xake emandakoan, etsaiak Jenerala erasopetik atera ezin baldin badu edo xakeari beste piezaren bat tartean jarritz aurre egin ezin badiu, lehenengo jokalaria irabazten du.

7. Itotzea: Jokalari batek geratzen zaizkion piezekin zilegizko mugimendurik egin ezin denean, jokalaria "itota" dago. Xake txinarrean itota gelditzea jokoa galtzea da (ez da gure xakean bezala). Adib. 7. irudian Jeneral urdinak ezin du mugitu zaldi gorriaren xakepean gelditu nahi ez badu. Kanoi urdina ere ezin da mugitu. Beraz, urdinenak egin du.



7. irudia

8. Etsaiaren Jenerala inork harrapatu ezin duenean, jokoa parrean bukatzen da.
9. Eman dezagun gorriek pieza bat urdinen beste bat harrapatzeko erabiltzen dutela (8. irudia). Hasieran



8. irudia

pieza gorria X posiziora etorri berna dago eta urdina A posizioan dago. Pieza gorriak pieza urdina arriskuan jarri du. Ihes egitearren, pieza urdina B posiziora mugitzen da. Demagun pieza gorriak segitu egiten diola eta Y posiziora mugitzen dela. Orduan pieza urdina atzera A posiziora mugitzen baldin bada, gorria ezin da Xera haren ondoren mugitu. Zehatzago esan-

da, horrelako segimendua ez da zilegi hiru baldintzok batera betetzen direnean:

- A-n nahiz B-n pieza urdina babesik gabe baldin badago (hau da, pieza gorriak horietako edozein posiziotan urdina harrapatuko balu, urdinek ez lukete beste piezarik gorria ordainetan harrapatzeko).
- Urdinak bi posizio (ez gehiago ez gutxiago) A eta B gorriengandik ihes egiteko erabiltzen baditu.
- Gomak ere bi posizio, X eta Y, urdinari segitzeko erabiltzen baditu.

Baldintza hauetakoren bat betetzen ez bada, segitzea zilegi da, hau da:

- Pieza urdinak babesen bat baldin badu (A-n nahiz B-n), pieza gomak badu haren atzetik etengabe ibiltzerik.
- Pieza urdinak harrapa dezaten galerazteko bi posizio baino gehiago (A, B eta D) erabiltzen baditu, pieza gorriak zilegi du edozein posiziotara joanez (Z-ra) urdinari segitzea.
- Pieza gorriak urdinaren atzetik bere jazarpenean bi posizio baino gehiago erabiltzen baditu, orduan ere zilegi du hala egitea, urdinak zer egiten duen kontuan izan gabe. Adib. urdina B-ra mugitu eta gero atzera A-ra etortzen bada, gorria mugi liteke Y-ra eta gero W-ra urdinaren atzetik.

PIEZEN BALIOA ETA ERABILERA

Piezen gutxi gorabeherako balioa, ondoko taulan agertzen da:

Orga	9
Kanoia	4,5
Zaldia	4
Kontseilaria	2
Ministrari-Elefantea	2
Peoia (ibaia iragan ondoren)	2
Peoia (ibaia iragan gabe)	1

Ikusten duzueenez, Jeneralari ez zaio baliorik eman. Izan ere Jenerala piezarik inportanteena bait da. Bera galduz gero jokoa galtzen da.

Orain piezak nola erabili azalduko dugu gaingiroki, beren inportantzia, zertarako eta noiz erabil daitezkeen adieraziz.

Jeneralak:

bere indar erasotzailea jokoaren amaieran erakusten du. Gainerakoan bere lurraldea ahuldu egiten du bere burua

defendatzeagatik.

Orga:
 "Lehenengo hiru mugimenduetan orga mugitzen ez duena, ez da jokalaria ona "eta" orga batek 10 pieza jar ditzake dardarka" diote bi esatera zaharrek. Bere balioa handiagoa dela esaten da jokoaren hasieran bukaeran baino.

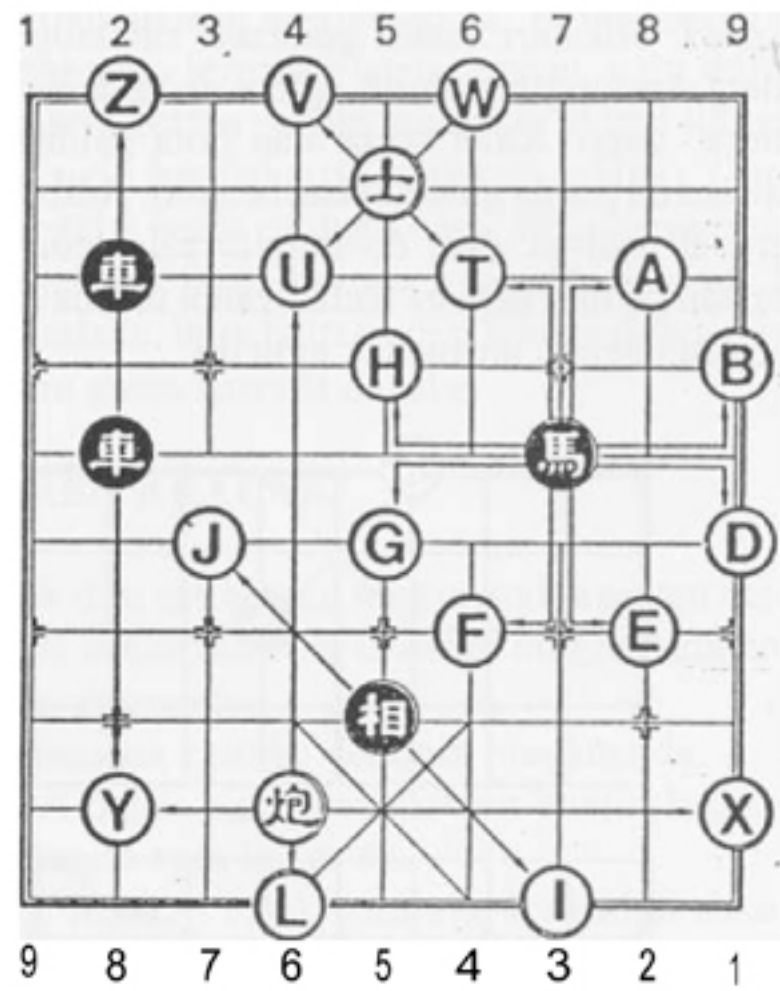
Kanoia:
 Bere mugimendu azkarrari esker, oso pieza inportantea da; bai defentsan eta bai erasoan. Jokoaren amaieran pieza-kopurua txikiagoa denez gero, bere harrapatzeko ahalmena txikiagotu egiten da.

Zaldia:
 Zalduak egoki erabiltzea zaila baldin bada ere, oso inportantea da hasieran peoiak babesteko eta gero erasorako.

Kontseilaria:
 Beren ardura nagusia Jenerala zaintzea da. Bietako bat galtzea arrisku handia izan daiteke Jeneralarentzat.

Ministrari Elefantea:
 Ministrari-Elefanteak lirateke Jeneralaren kanpoko babes-geruza (kontseilariak barrukoa diren bezala). Zaila da Jeneralarentzat zaindari hobea zein den (Ministrari-Elefantea edo Kontseilaria) jakitea.

Peoia:
 Hasieran erabiltzen dira etsaiaren piezak oztopatzeko. Erdiko peoia jauregiaren defentsarako erabiltzen da; 3. eta 7. lerroetakoak erasoer aurre egiteko eta 1. eta 9.ekoak inbasioak saihesteko. Maiz peoiak kanoientzako zubi bezala erabiltzen dira, etsaiaren kontrako eraso beldurgarriak prestatzerakoan.



9. irudia

IDAZKERA

Jokoaren gorabeherak eramateko piezen mugimenduak ondoko erara idatziko dira:

Adibide gisa eta 9. irudian oinarriturik, hona hemen mugimendu batzuen idazkera. Lehenengo letrak mugitu nahi dugun pieza adierazten du, ondoko zenbakiak pieza hori dagoeneko lerro bertikala, hurrengo letrak mugimendu-mota eta azken zenbakiak kasu batzuetan pieza mugitu behar den lerro-kopurua eta beste batzuetan pieza utzi behar den lerro bertikalaren zenbakia.

1. 4. lerroko kanoi urdina U posizioa: C4 g6 (4. lerroko kanoi urdina gibelerantz edo atzerantz 6 posizio mugitzen da)

PIEZAK	MUGIMENDUAREN IKURRA	INTERPRETAZIOA
J, O, C, P	h horizontala a aitzinerantz g gibelerantz (atzerantz)	mugimendu horizontala, zenbakiak adierazitako lerro bertikaleraino. mugimendu bertikalak, zenbakiak adierazitako lerro-kopurua.
M-E, K	a aitzinerantz g gibelerantz	mugimendu diagonalak, zenbakiak adierazitako lerro bertikaleraino.
Z	a aitzinerantz g gibelerantz	L erako mugimenduak, zenbakiak adierazitako lerro bertikaleraino.

2. 4. lerroko kanoi urdina L posiziora: C4 a1
(4. lerroko kanoi urdina aitzinerantz posizio bat mugitzen da)
3. 4. lerroko kanoi urdina X posiziora: C4 h9
(4. lerroko kanoi urdina horizontalean 9. lerro bertikaleraino mugitzen da)
4. 4. lerroko kanoi urdina Y posiziora: C4 h2
(4. lerroko kanoi urdina horizontalean 2. lerro bertikaleraino mugitzen da)
5. 5. lerroko ministrari gorria 1 posiziora: M5 a7
(5. lerroko ministrari gorria diagonalean 7. lerro bertikaleraino mugitzen da)
6. 5. lerroko ministrari goma I posiziora: M5 g3
(5. lerroko ministrari gorria diagonalean gibelerantz 3. lerro bertikaleraino mugitzen da)
7. 5. lerroko kontseilari urdina U posiziora: KS a4
(5. lerroko kontseilari urdina diagonalean aitzinerantz 4. lerro bertikaleraino mugitzen da)
8. 5. lerroko kontseilari urdina W posiziora: KS g6
(5. lerroko kontseilari urdina diagonalean gibelerantz 6. lerro bertikaleraino mugitzen da)
9. 3. lerroko zaldi goma A posiziora: Z3 a2
(3. lerroko zaldi gorria, L eran aitzinerantz, 2. lerro bertikaleraino mugitzen da)
10. 3. lerroko zaldi gorria D posiziora: Z3 g1
(3. lerroko zaldi goma, L eran gibelerantz, 1. lerro bertikaleraino mugitzen da)

Lerro bertikalen zenbakia beti piezaren lurraldetik ikusita hartu da.

Kolore berdineko bi pieza lerro bertikal berean daudenean, ez da nahikoa aurreko idazkera; zein aukeratu behar den azaldu behar bait da. Kasu horretan zera idatziko dugu: irudian 8. lerroan daude bi orga gorriak, aurreratuenari lehenengoa esango diogu, besteari bigarrena eta honela idatziko da:

11. 8. lerroko lehenengo orga gorria Z posiziora: l0 a2
(8. lerroan dagoen lehenengo orga aitzinerantz 2 posizio mugitzen da)
12. 8. lerroko bigarren orga goma Y posiziora: b0 g4
(8. lerroan dagoen bigarren orga gibelerantz 4 posizio mugitzen da).