

Ficheall



WCM Úna O Boyle

**Nótaí don
fhicheallaí
chun feabhas a
chur ar a
chluiche.**



Le cabhair ó:

Foras na Gaeilge



Clár

1. FICHEALL - AN CLUICHE	1
2. TÉARMAÍ BUNAIHDH	2
3. AIDHM AN CHLUICHE	2
4. NA PÍOSAÍ	4
5. CÓRAS na bPOINTÍ	9
6. BEARTA SPEISIALTA	10
7. CLUICHÍ COTHROMA	14
8. NODAIREACHT	17
9. TÉARMAÍ FICHILLE	18
10. GLUAIS 1 Béarla-Gaeilge (<i>DICTIONARY OF CHESS WORDS</i>)	20
11. GLUAIS 2 Gaeilge-Béarla	22
12. SUÍOMHANNA IDIRLÍN	24

1 - FICHEALL - AN CLUICHE

Tá daoine ag imirt fichille anois le níos mó ná míle bliain. Thosaigh sí i dtús san India agus thar na blianta leath sí amach go dtí beagnach gach cúinne den domhan. Tá scéalta ann fiú faoi Chúchulainn a bheith ag imirt fichille! Bhuel, sin an fáth a bhfuil an méid sin grá agamsa don fhicheall. Is cluiche iontach í! Dhá fhoireann ag marú a chéile le fuil agus a leithéid i ngach áit! Agus an troid ar fad chun an rí a chosaint agus a shábháil! Buíochas le Dia nach bhfuil orainn na rudaí seo a dhéanamh inniu chun ár dtaoiseach a shábháil!!

Is féidir a rá go bhfuil an fhicheall ar cheann de na cluichí cogaidh is sine ar an domhan. Léiríonn na píosaí fichille baill an airm, na saighdiúirí, agus is é an clár fichille an machaire catha. Tá arm bán agus arm dubh ann. Gluaiseann an dá arm in aghaidh a chéile agus ansin tosaíonn an troid; ionsaithe agus cosaint agus straitéis, cosúil le haon chogadh i ndáiríre.

Is cosúil na céilí comhraic leis na ginearálí roimh chogadh agus os comhair a chéile ag troid chun an cath a bhuachan. Is é an ginearál leis an straitéis is fearr a bhuann.

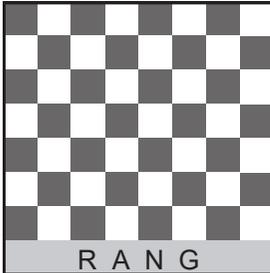
2 - TÉARMAÍ BUNAI DH

I dtús, seo cúpla téarma atá tábhachtach i bhficheall.

Treas, Rang, Fiarthrasán

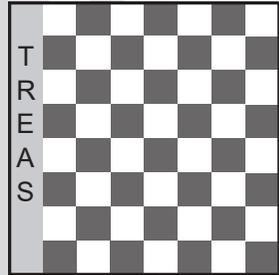
TREAS

Na cearnóga a ritheann suas agus anuas an clár fichille



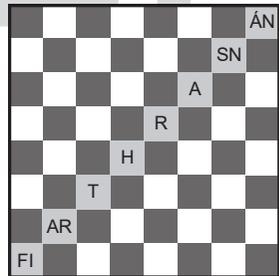
RANG

Na cearnóga a ritheann trasna an chláir fhichille.



FIARTHRSÁN

Na cearnóga a ritheann fiarthrasna an chláir fhichille.



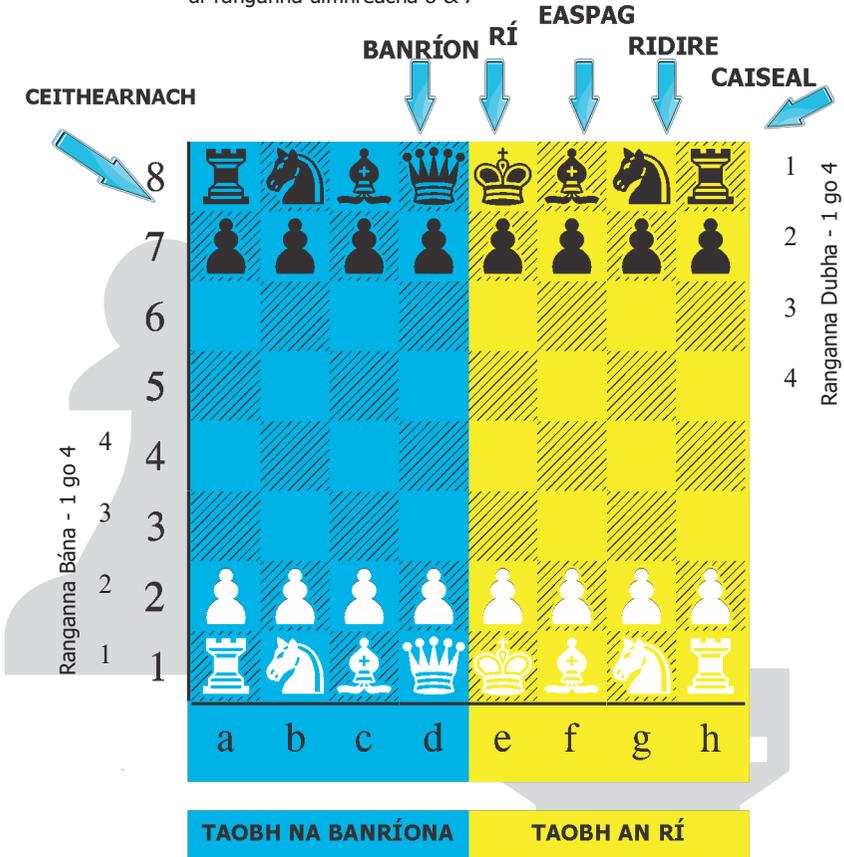
3 - AIDHM AN CLUICHE

Is í aidhm na fichille, rí do chéile chomhraic a chur sa chúinne agus ionsaí marbhsháinne a chur air! Faraor, níl sé chomh héasca é sin a dhéanamh. Is cogadh intinne é an cluiche fichille, an bheirt imreoir ag stiúradh a n-airm féin. Is féidir leis an gcogadh seo leanúint ar aghaidh ar feadh cúpla uair an chloig, nó uaireanta críochnaíonn sé go tobann agus go sciobtha. Is féidir an buntáiste a fháil le hionsaithe deasa malla, píosaí do chéile chomhraic a mharú a fhad agus atá tú ag tabhairt aire do do pháosaí féin. Uaireanta oibríonn ionsaí tapa fuinniúil ach bí cúramach, mura n-oibríonn sé, bí cinnte nach mbeidh tú ag ligean duit féin dul isteach i ngaiste!

Toisc gurb í an mharbhsháinn aidhm nó sprioc an chluiche, caithfidh tú díriú air sin le hintinn ghéar, agus de réir a chéile arm do chéile chomhraic a lagú le hionsaithe agus trí pháosaí leis/léi a mharú. Is é an cuspóir ná go mbeadh do chéile comhraic ró-lag tar éis na n-ionsaithe agus nach mbeadh sé nó sí ábalta a rí a chosaint. Caithfidh na himreoirí iomaíocht faoi choinne suíomh maith a bhaint amach i lár an chláir fhichille. An rud a leanann ná go bhfaigheann ceann acu an lámh in uachtar agus dá réir sin is féidir leis an duine sin dul isteach i bhfearann an namhad agus sochar a bhaint as laige an chéile chomhraic le hionsaithe beaga nó ceann mór i dtreo an rí.



Pósaí dubha
ar ranganna uimhreacha 8 & 7



Pósaí bána
ar ranganna uimhreacha 1 & 2



Cearnóg bhán
ag an mbun ar
dheis.

4 - NA PÍOSAÍ & CONAS PÍOSA A M HARÚ

Tá 32 píosa agus clár fichille de dhíth ort chun cluiche fichille a imirt. Oibríonn an clár fichille mar mhachaire catha, machaire catha nach bhfuil abhainn, crainn nó áras ar bith ann, dídean ar bith ón gcogadh.

Déantar eachtraí nó straitéis an chogaidh a stiúradh le haistriú na bpíosaí ar an gclár. Is iad na píosaí d'arm, do chuid saighdiúirí. Tosaíonn an cluiche leis an méid céanna airtléire ar an dá thaobh:

Ocht gCeithearnach, Dhá Ridire, Dhá Easpag, Dhá Chaiseal, Rí agus Banríon. Mar sin, tosaíonn an cluiche ar shuíomh cothrom. Ach braitheann bua nó cailliúint an chluiche ar an gcaoi a mbogann na hiomaitheoirí na píosaí thart ar pháirc an chatha.

Is iad saighdiúirí an dá arm "na píosaí" nó na "fir fichille" mar a deirtí fadó.

(Uaireanta tugann ficheallaí an focal "píosa" ar gach píosa fichille lasmuigh den cheithearnach)



RÍ

Rí amháin



BANRÍON

Banríon amháin



EASPAG

Dhá hEaspag



RIDIRE

Dhá Ridire



CAISEAL

Dhá Chaiseal



CEITHEARNACH

Ocht gCeithearnach

I do arm tá:

Rí, Banríon, 2 Easpag, 2 Ridire, 2 Chaiseal agus 8 gCeithearnach

Tá 16 píosa ar fhoireann fichille



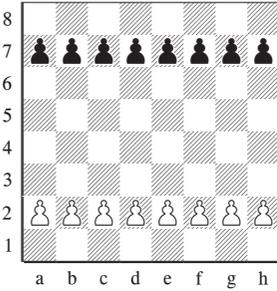
CONAS PÍOSA A M HARÚ

Mar atá soiléir níl cead ag dhá phíosa bheith ar an gcearnóg céanna. Mar sin, cad a tharlaíonn má tá píosa ar an gcearnóg ar mhaith leatsa bheith uirthi? Más rud é go bhfuil píosa do chéile chomhraic ar an gcearnóg sin, bhuel, tá cead agat an píosa sin a thógáil as an gcluiche – a mharú nó a ghabháil - agus do phíosa a chur ar an gcearnóg sin ina ionad. I gcás mar sin tá píosa do chéile chomhraic 'maraithe' agat. Más rud é go bhfuil do phíosa féin ar an gcearnóg sin, áfach, níl cead agat bogadh isteach uirthi.

Marú Píosa: Chun píosa a mharú, is feidir do phíosa a chur i gcearnóg ina bhfuil píosa do chéile chomhraic agus a phíosa a bhaint as an gcluiche (a mharú).



AN CEITHEARNACH



Tá ocht gCEITHEARNACH ar gach taobh
Seo mar atá siad ag tús an chluiche.

Is féidir le gach CEITHEARNACH bogadh cearnóg amháin ar aghaidh, nó ar an chéad bheart is féidir leis bogadh cearnóg amháin **nó** dhá chearnóg ar aghaidh. Ina dhiaidh sin ní féidir leis bogadh ach cearnóg amháin ar aghaidh ag aon am ar leith. Níl cead ag an gCEITHEARNACH léim thar píosa eile.

Beart CEITHEARNIGH: Is féidir le gach CEITHEARNACH bog ar aghaidh cearnóg amháin, nó sa chéad bheart ceithearnaigh is féidir bog dhá chearnóg nó cearnóg amháin ar aghaidh.

An CEITHEARNACH ag marú: Maraíonn an CEITHEARNACH ar chaoi dhifriúil ón gcaoi ina mbogann sé: Caitheann sé bogadh **cearnóg amháin fiarthrasna uaidh féin chun píosa eile a mharú.**



Ar an léaráid seo ar dheis is féidir an chaoi ina mbogann an CEITHEARNACH bán a fheiceáil, agus é i mbun maraithe:

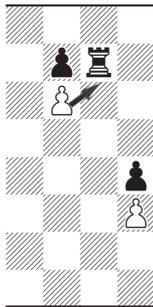
1. An t-Easpag a mharú (fiarthrasna ar chlé)
2. An Ridire a mharú (fiarthrasna ar dheis)
3. Bogadh díreach ar aghaidh



Ag an am céanna caithfidh BÁN a bheith cúramach toisc go bhfuil an CEITHEARNACH dubh ag bun an bhoird ag iarraidh bogadh go dtí an chearnóg dheireanach, áit ina mbeadh sé ábalta athrú go dtí píosa eile! (Féach leathanach 13 "Dul chun Banríona"). De ghnáth athraíonn daoine é go Banríon ach is féidir é a athrú go dtí Ridire, Easpag nó Caiseal chomh maith.



Uimhir 1

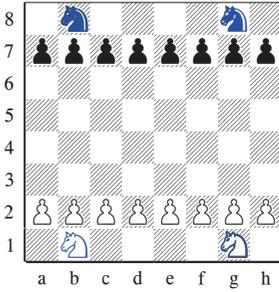


Uimhir 2

In uimhir 1 is féidir leis an CEITHEARNACH an Caiseal nó an Ridire a mharú ach ní féidir leis dul díreach ar aghaidh i dtreo an Easpaig.

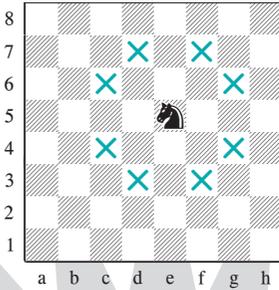
In uimhir 2 ní féidir leis na CEITHEARNAIGH bogadh ach amháin an ceann BÁN ag barr an chláir fhichille atá ábalta an Caiseal a mharú.

AN RIDIRE



Seo spás an **RIDIRE** roimh thús an chluiche. Is é an t-aon pháosa amháin é atá ábalta léim thar pháosa eile. Tá sé ábalta léim thar na ceithearnaigh seo.

Seo an chaoi a mbogann an **RIDIRE**:
Bogann sé ar nós chruth an litir "L". Dhá chearnóg i dtreo amháin agus ansin cearnóg amháin i dtreo eile.

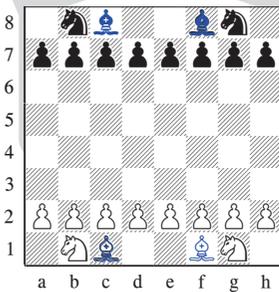


Ar an bpictiúr ar chlé is féidir leis an Ridire bogadh isteach in aon chearnóg ar a bhfuil **CROS**.

Oibríonn an Ridire níos fearr i lár an chláir fhichille. Is é an t-aon pháosa amháin é a bhfuil ar a chumas léim thar pháosa eile.

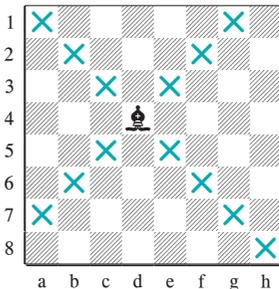


AN tEASPAG



Seo spás an **EASPAIG** roimh thús an chluiche. Ní féidir leis léim thar pháosaí eile.

Seo an chaoi a mbogann an **tEASPAG**:
Díreach ar fiar



Ar an bpictiúr ar dheis is féidir leis an **EASPAIG** bogadh isteach in aon chearnóg ar a bhfuil **CROS**.

Oibríonn an tEaspag go maith ar fhiarthrasnán nuair nach mbíonn cosc ó cheithearnaigh.



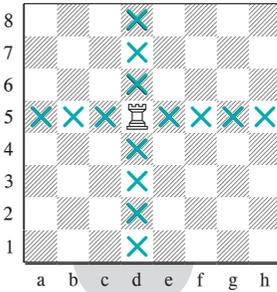
AN CAISEAL



Seo spás an **CHASIL** roimh thús an chluiche. Ní féidir leis léim thar pháisoí eile.

Seo an chaoi a mbogann an **CAISEAL**:

Is féidir leis an **gCAISEAL** bogadh suas, anuas nó trasna an chláir fhichille.

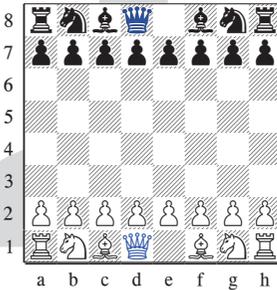


Ar an bpictiúr ar chlé is féidir an **CAISEAL** a bhogadh isteach in aon chearnóg ar a bhfuil **CROS**.

Oibríonn Caisil go maith le chéile ar threas nó ar rang.



AN BHANRÍÓN



Seo spás na **BANRÍONA** roimh thús an chluiche. Ní féidir léi léim thar pháisoí eile.

Tabhair faoi deara go bhfuil na **BANRÍONACHA** suite i gcearnóga a bhfuil dath na Banríona orthu.

Ag tús cluiche **BANRÍÓN** dhubh ar chearnóg dhubh. **BANRÍÓN** bhán ar chearnóg bhán.

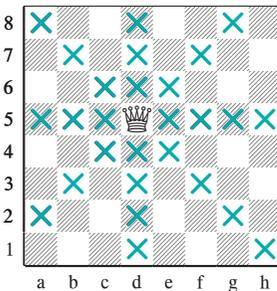


Seo an chaoi a mbogann an **BHANRÍÓN**:

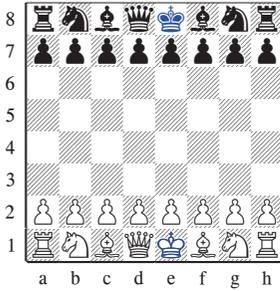
Is féidir leis an **mbANRÍÓN** bogadh suas, anuas, trasna nó ar fiar thar an gclár fichille. Sa phictiúr ar chlé is féidir leis an **mbANRÍÓN** bogadh isteach in aon chearnóg ar a bhfuil **CROS**.

Is féidir leis an **BHANRÍÓN** bogadh suas, anuas, trasna nó fiarthrasna an chláir fhichille. Sa phictiúr ar chlé is féidir leis an **BHANRÍÓN** bogadh isteach in aon chearnóg atá **CHROIS**.

Oibríonn Banríón go maith le Caisil ar threas nó rang, nó le hEaspag ar fiarthrasnán.



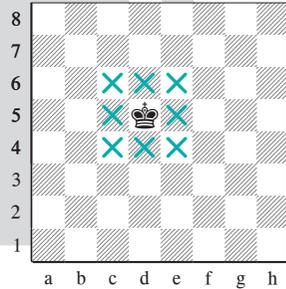
AN RÍ



Seo é spás an **Rí** roimh thús an chluiche. Ní féidir leis léim thar pháosaí eile.

(Ar Dheis)

Seo é an chaoi ina mbogann an **Rí**: Cearnóg amháin in aon treo.



Ar an bpictiúr ar dheis is féidir leis an **Rí** bogadh isteach in aon chearnóg ar a bhfuil **CROS**.

Níl cead ag an **Rí**, am ar bith, dul isteach i gcearnóg ina bhfuil a namhaid ag cur ionsaí air, is é sin, níl cead aige dul isteach i sáinn.

(níl cead dul isteach i sáinn).

Má dhéanann tú é sin trí bhotún caithfidh tú an beart a chur ar ceal agus beart eile a dhéanamh ina ionad.

- **Níl cead ag na RÍTHE bheith díreach cóngarach dá chéile. Caithfidh cearnóg amháin ar a laghad a bheith eatarthu.**
- **Níl cead an Rí a mharú am ar bith sa chluiche.**
- **Níl cead ag an Rí, am ar bith, dul isteach i gcearnóg ina bhfuil a namhaid ag cur ionsaí air**
- **An Rí—An Cluiche** Is fíor nach é an Rí an píosa is cumhachtaí sa chluiche ach gan amhras is é an píosa is tábhachtaí é. Is í aidhm an chluiche an Rí a chur i sáinn nach bhfiuil sé ábalta éalú aisti, sin marbhsháinn. Féach ar leathanach 12 “Sáinn agus Marbhsháinn”. Ar an turas chuige sin beidh tú ag marú píosaí eile.
- **Aidhm an Chluiche**, Rí do chéile chomhraic a chur sa chúinne agus ionsaí “marbhsháinne” a chur air!



5 - CÓRAS na bPOINTÍ



RÍ

An píosa is tábhachtaí. Bíonn sé 'i bhfolach' an chuid is mó den am. (= An cluiche)



BANRÍON

An píosa is láidre agus is cumhachtach. (Bhuel, is bean í!)

Naoi pointe



EASPAG

Caithfidh an píosa seo éirí as a leaba agus obair go luath.

Trí pointe



RIDIRE

Caithfidh an píosa seo éirí as a leaba agus obair go luath freisin.

Trí pointe



CAISEAL

Oibríonn an píosa seo go maith leis an Bhanríon.

Cúig pointe



CEITHERNACH

An píosa is lú. Tugann siadsan aire mhaith don Rí.

Pointe **amháin**

Is féidir le ceithearnaigh athrú nó ardú chun Banríona; mar sin, tabhair aire mhaith dóibh!

Cad iad na píosaí atá in easnamh anseo?

1 =

2 =

3 = + +

4 = + ? + ?

5 = ? + ? + ?

6 + = ? + ?

7 + = + ? + +

8 + = + + ? + ?

9 + = + ?

10 = + + ?

11 = + + ?

12 + + = ?

13 + = ? +

14 + + = + ? + ?

15 + = ? + ?

16 + ? = + ?

17 + = ? + ?

18 + = + ? + ? + ?

19 + + + + + = + ?

Freagraí: 4 + , 5 + + , 6 + nó + nó + nó + , 7 , 8 + nó + nó + , 9 , 10 , 11 , 12 , 13 nó , 14 + , 15 + , 16 & nó , 17 + , 18 + + , 19

6 - BEARTA SPEISIALTA SÁINN & MARBHSHÁINN



Sa phictiúr ar chlé tá an Caiseal Dubh ag ionsaí an Rí Bháin.

Tá téarma speisialta ar an chur isteach seo, is é sin **SÁINN**. Níl sé fíor-thábhachtach, ach níor mhiste é a luadh.

Nuair atá an Rí i Sáinn caithfear é a shábháil láithreach.

Caithfidh tú an Rí a shábháil **díreach**. Ar an phointe boise.

Níl cead an Rí a mharú am ar bith sa chluiche.

Muna bhfuil an Rí ábalta éalú go cearnóg shábháilte tá an cluiche thart. Má tá do Rí i **Sáinn** níl cead agat aon phíosa eile a bhogadh sula sábháileann tú an Rí.

Seo trí bhealach chun éalú as **Sáinn**:

1. An Rí a bhogadh chuig spás sábháilte (**Éalú**): sa chás seo is féidir leis an Rí bogadh go d2.
2. An píosa a mharú atá ag sáinniú an Rí (**Marú**): – sa chás seo is féidir leis an Caiseal Bán an Caiseal Dubh a mharú.
3. Píosa eile a chur idir an Rí agus an píosa atá á sháinniú (**Dul sa bhealach**): sa chás seo is féidir leis an Banríon bogadh go d1.

AG MARÚ CEITHEARNAIGH “EN PASSANT”

En passant (ón bhFraincis: “ag trasnú thar” [an ceithearnach]). Is gabh speisialta é an beart “En passant” ina bhfuil ceithearnach ábalta ceithearnach eile a thógáil, faoi rialacha sainiúil. Téann sé mar seo:

Ar Léaráid 1 sa chéad leathanach eile, is seans Dubh é le bogadh. Is féidir leis an Cheithearnach bogadh dhá chearnóg nó cearnóg amháin ar aghaidh toisc nár bogadh fós é. Má dhéanann Dubh d7-d5 tá an Ceithearnach Bán díreach in aice leis an cheithearnach bán atá ar an **chúigiú rang**. Sa gcás seo is féidir le bán an ceithearnach dubh ar d5 a thógáil fiarthrasna más mian leis. Sa riail “en passant” caithfear an beart seo a dhéanamh go díreach i ndiaidh an beart **d5** anseo.

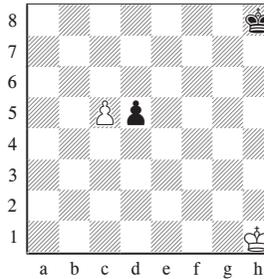
... "EN PASSANT"

1. Ní féidir fanacht. Más maith leat é a thógáil "en passant", caithfear é a dhéanamh díreach sa chéad bheart eile.
2. Is iad na ceithearnaigh amháin atá in ann an riail seo a úsáid.
3. Cosúil le aon tógáil eile, tá an beart seo deonach.
4. Is féidir an beart "en passant" a dhéanamh níos mó ná uair amháin sa chluiche.

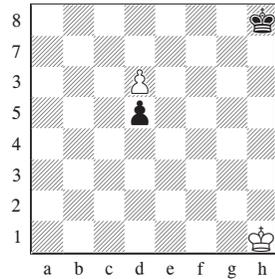
Tá an beart seo neamhchoitianta i bhficheall toisc go bhfuil tú ag dul isteach i gcearnóg éagsúil ón gcearnóg ina bhfuil an píosa atá maraithe suite. I nodaireacht fichille scríobhtar "ep".



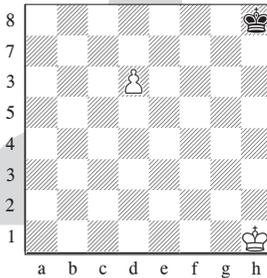
Léaráid 1



Léaráid 2



Léaráid 3



Léaráid 4

An riail agus an gábháil "EN PASSANT"

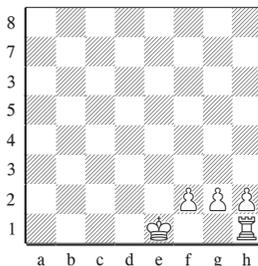


1. Bogann imreoir ceithearnach dhá chearnóg, ó rang a dó chuig a rang a ceathair.
2. Tá ceithearnach a chéile comhraic ag súil in aice leis ar an gcúigiú rang; mar sin tá an dá cheithearnach ar an rang céanna in aice na céile.
3. Tá cead ag an dara himreoir an ceithearnach a marú le bogadh amháin fiarthrasna sa chéad bheart eile díreach.
4. An t-ainm atá ar an marú seo ná "en passant".
5. Tabhair faoi ndeara nach bhfuil tú ag dul díreach isteach sa chearnóg ina bhfuil an ceithearnach ach an chearnóg a ndeachaigh sé trasna chuige. Tógtar an ceithearnach gafa as an chluiche.

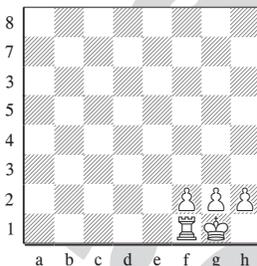


Sa riail "en passant" caithfear a beart seo a dhéanamh díreach i ndiaidh beart Ceithearnaigh do chéile comhraic.

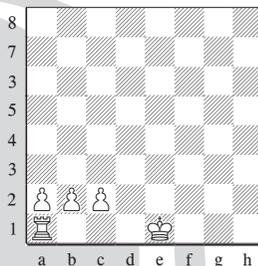
AG CAISLIÚ



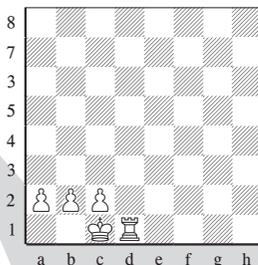
Roimh chaisliú ar thaobh an Rí



I ndiaidh caisliú ar thaobh an Rí



Roimh chaisliú ar thaobh na Bannríona



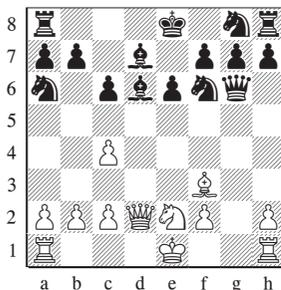
I ndiaidh caisliú ar thaobh na Bannríona

Rialacha breise faoin Caisliú:



Seo cúpla riail ar chóir smaoineamh orthu nuair atá tú ag smaoineamh ar chaisliú:

- Níor cheart don Rí nó don Chaiseal bogadh sa chluiche.
- Níor cheart caisliú má tá an Rí bogtha cheanna.
- Níor cheart caisliú má tá an Caiseal, atá tú ag iarraidh caisliú le, bogtha cheanna.
- Níor cheart caisliú má tá tú i sáinn.
- Níor cheart an Rí dul trasna cearnóg atá faoi ionsaí namhaid agus tú ag iarraidh caisliú.
- Níor cheart don Rí bogadh isteach i gcearnóg atá faoi ionsaí namhaid agus tú ag iarraidh caisliú.
- Níor cheart caisliú má tá píosaí idir an Rí agus an Caiseal.

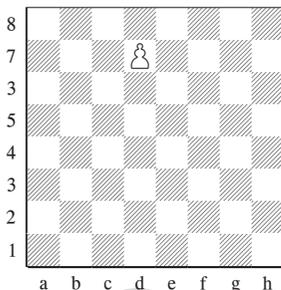


Amharc ar an phictiúr seo ar chlé:

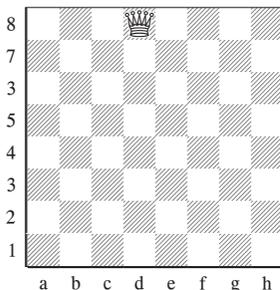
- Níl cead ag BÁN caisliú ar thaobh an Rí toisc go mbeadh sé i sáinn ón mBannríon ar g6.
- Is féidir leis caisliú ar thaobh na Bannríona toisc nach bhfuil sé ag gabháil trí sháinn.
- Uaireanta síleann daoine atá ag foghlaim fichille nach bhfuil cead caisliú más rud é go raibh tú i sáinn roimhe sin sa chluiche. Níl sé seo fíor. Munar bhog tú do Rí nó do Chaiseal roimhe sin is féidir caisliú.

DUL CHUN BANRÍONA

Nuair a thiteann an Ceithearnach ar an rang deireanach is féidir é a athrú go píosa ar bith is mian leat. Níl cead agat é a fhágáil mar cheithearnach, caithfear é a athrú. De ghnáth athraíonn daoine go Banríon é ach is féidir é a athrú go Ridire, Easpag nó Caiseal chomh maith.



Seo Ceithearnach ar d7 ag tnúth le dul chun Banríona



Bog an Ceithearnach go dtí an chéim dheireanach agus athraigh go Banríon é (nó Ridire, nó Easpag nó Caiseal; agus ag fanacht sa cearnóg céanna ina dtiteann an ceithearnach).

Is féidir MÓRÁN BANRÍONACHA a bheith ar an Chlár Fichille ag an am céanna.



An riaiil "PÍOSA CORRAITHE"

Nuair atá píosa bogtha agat agus gur bhain tú do mhéar ón phíosa sin, sin deireadh do bheart, agus am don chéile comhraic píosa a bhogadh. Má chuireann tú méar ar phíosa do céile comhraic, caithfidh tú an píosa sin a thógáil, más féidir. Tá sé an-tábhachtach do mhéara a choinneáil ó gach píosa go dtí go mbíonn tú fíor-chinntea faoi do bheart. Agus ná déan dearmad, má fheiceann tú beart maith, tóg sos, mar is cinnte go bhfuil ceann níos fearr ann, so faigh ceann níos fearr!

- Má cuireann tú mear ar píosa caithfidh tú an píosa sin a bogadh.
- Má cuireann tú mear ar píosa do namhaid caithfidh tú an píosa sin a thógáil, más féidir.
- "J'adoube" = Ag socrú



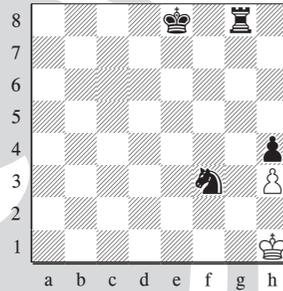
Más maith leat píosa a shocrú ina chearnóg i gceart, 'sé an focal a úsáidimid i bhficheall ná "j'adoube", (Ciallaíonn sé sin "ag socrú" i bhFraincis). Is féidir, chomh maith "ag socrú" a úsáid, nó an focal i mBéarla "adjusting", Tá sé tábhachtach go bhfuil sé soiléir ag do chéile comhraic nach bhfuil tú ach ag socrú an phíosa agus nach bhfuil tú chun é a bhogadh.

7 - CLUICHÍ COTHRAMA

LEAMHSHÁINN

Má tá an Rí saor ó sháinn ach níl sé ábalta bogadh isteach i gcearnóg atá saor ó sháinn agus nach féidir leis an fhichealláí píos eile a bhogadh, sin Leamhsháinn. Is cluiche cothrom é seo, is cuma cé mhéid píosáí atá ag an duine eile. Ar an bpictiúr seo caithfidh Dubh bogadh, ach an dá phíos eile atá fágtha aige (an Ceithearnach agus an Rí), ní féidir le Dubh iad a bhogadh.

Sin **LEAMHSHÁINN**.



Leamhsháinn:

Cluiche Cothrom

Mura bhfuil imreoir ábalta bogadh áit ar bith atá dlíthiúil ar a sheans, sin LEAMHSHÁINN, cluiche cothrom, agus leath pointe an duine.



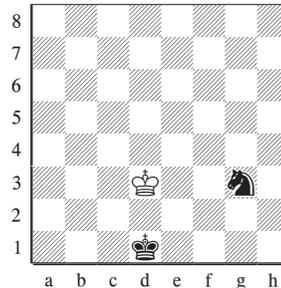
GAN GO LEOR PÍOSAÍ

Mura bhfuil go leor píosáí fichille ar an chlár fichille le deireadh a chur leis an chluiche caithfear deireadh a chur leis. Ins an léaráid seo, tá cluiche cothrom eatarthu mar ní féidir marbhsáinn a fháil le Rí agus Ridire amháin.

Chun marbhsáinn a fháil le céile comhraic nach bhfuil fágtha aige nó aici ach Rí, caithfidh na píosáí seo a bheith agat, ar a laghad le do Rí:

1. Banríon nó
2. Caiseal nó
3. Dhá Easpag nó
4. Easpag agus Ridire nó
5. Trí ridire.

Tá sé soiléir, má tá níos mó píosáí agat tá an troid i bhfad níos éasca arís! (Féach leathanach 10: Sáinn & Marbhsáinn)



Gan go leor píosáí:

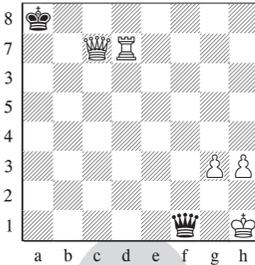
Cluiche Cothrom

Mura bhfuil go leor píosáí fágtha ar aon taobh chun marbhsáinn a fháil, sin cluiche cothrom, agus leath pointe an duine.

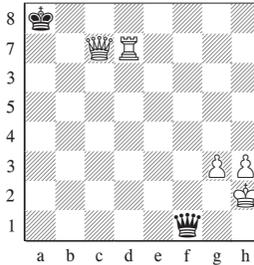


SÍORSHÁINN

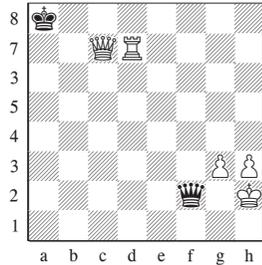
Mura bhfuil Fichealláí ábalta éalú ó chaoi agus tarlaíonn an suíomh céanna ar an chlár fichille ***trí huaire as a chéile sa chluiche*** is ***Sáinn go Síoraí*** é seo. Sa chás thíos seo tá i bhfad níos mó píosaí ag Bán; tá sé ró-láidir do Bhán. Ach is féidir le Bán **"Síorsháinn"** a dhéanamh agus cluiche cothrom a fháil.



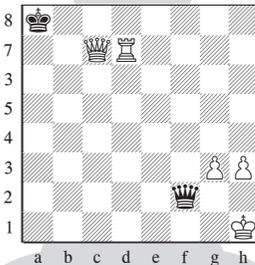
Léaráid 1



Léaráid 2



Léaráid 3



Léaráid 4

1. Bogann an Bhanríon Dhubh go f1 's tá an Rí Bán i sáinn.
2. Caithfidh Bán a Rí a bhogadh go háit shábháilte. Níl romha ann, bogann sé go h2.
3. Bogann an Bhanríon Dhubh go dtí f2 agus tá an Rí Bán i sáinn arís.
4. Éalaíonn an Rí Bán chuig h1 ach is féidir le Dubh é a shainniú arís agus turas an athrá a tosú.

1. ♚-f1+, ♔-h2
3. ♚-f1+, ♔-h2
5. ♚-f1+, ♔-h2

2. ♚-f2+, ♔-h1
4. ♚-f2+, ♔-h1

tharla an suíomh céanna sa chluiche seo ***trí huaire***; sin **Síorsháinn**, deireadh an chluiche agus leath pointe an duine.

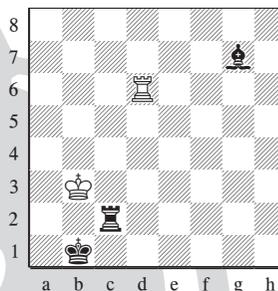


Má tharlíonn an suíomh céanna sa chluiche seo *trí huaire*: sin SÍORSHÁINN, agus leath pointe an duine.

RIAIL 50 BEART

Má leanann cluiche 50 beart gan beart ceithearnach nó gabháil is cluiche cothrom é. Is é sin, 50 beart do bhán agus 50 beart do dhubh.

Taispeánann an léaráid deireadh cluiche le Caiseal agus Easpag in aghaidh Caisil. Más féidir le bán leanúint ar aghaidh ar feadh 50 beart, is cluiche cothrom é.



Cluiche Cothrom...?

Má leanann cluiche 50 beart gan beart ceithearnach nó gabháil is cluiche cothrom é agus leath pointe an duine.



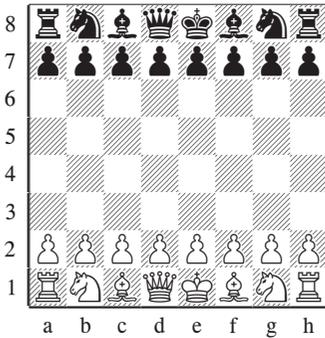
CLUICHE COTHROM A SHOCRÚ

Caithfear cluiche cothrom a shocrú ins na cásanna seo a leanas:

1. Leamhsháinn
2. Athimirt trí huair den suíomh céanna (chomh maith le síorsháinn).
3. Gan go leor ábhar chun buachana.
4. Comhaontú na bhficheallaithe.
5. Caoga beart an duine ina treas gan tógáil nó beart Ceithearnaigh.



8 - NODAIRIACHT



Ar an phictiúr seo feicfidh tú go bhfuil na huimhreacha ar an taobh chlé den chlár fichille óna **1** go dtí a **8** agus na litreacha **a** go **h** ag bun an chláir fhichille. Úsáideann muid iad seo, litir amháin agus uimhir amháin, do gach cearnóg.

Mar shampla: **a1** don chearnóg ag bun ar chlé.

Tá sé simplí go leor na beartanna a scríobh.

Scríobhaimid litir mhór do gach píosa:
R: Rí B: Banríon C: Caiseal E: Easpag D: Ridire



Tabhair faoi ndeara dhá rud anseo;

1. Nach bhfuil litir don Cheithearnach. Ní úsáidtear ceann.
2. Úsáidtear "R" do Rí agus "D" do Ridire

Mura bhfuil litir mhór ann is beart Ceithearnaigh é sin.

Mar shampla, is beart Ceithearnacigh **e4**.

(Is é sin an ceithearnach ar treas "e" ag dul chuig an cearnóg e4)

Tá tú beagnach réidh chun tosú anois.

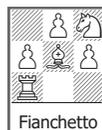
Tosaíonn an Rí Bán ar **e1**. Tosaíonn na Caisil Dhubha an cluiche ar dtús ar **a8** agus **h8**. Má thosaíonn muid an cluiche le beart ina mbogann an Ceithearnach os comhair an Rí Bháin dhá chearnóg os a chomhair, scríobhaimid **e2-e4**, nó níos éasca **e4**. Beart ina mbogann an Ridire ó **g1** go **f3**, scríobhaimid **g1 -f3** nó níos éasca **D-f3**. Scríobhaimid "x" má thógtar píosa éigin. Mar shampla, ciallaíonn **Dxe4** gur bhog an Ridire agus mharaigh sé cibé píosa atá ar **e4**.

Seo cúpla nóta breise:

x	Ag marú
O-O	Caisliú ar thaobh an Rí
O-O-O	Caisliú ar thaobh na Banríona
+	Sáinn
++ or #	Marbhsháinn
!	Beart maith
?	Beart dona
??	Woops a Daisy! Beart iontach dona.

9 - TÉARMAÍ FICHILLE

Capture	Gabháil / Marú	Píosa a mharú agus a thógáil as an gcluiche.
Counter Attack	Frithionsaí	Is ionsaí é frithionsaí agus úsáideann an t-arm cosanta é nuair atá sé faoi ionsaí ó arm an namhad.
Check	Sáinn	Nuair atá an rí faoi ionsaí díreach ag píosa an namhad.
Checkmate	Marbhsháinn	Mura bhfuil an rí ábalta éalú as sáinn.
Defend	Cosaint	Aire a thugtar do pháosa in aghaidh ionsaí nó é a dhéanamh níos láidre in aghaidh ionsaí.
Development	Forbairt	Ag tabhairt píosaí amach ar chearnóga a bhfuil níos fuinniúla.
Discovered check	Sáinn nochta	Suíomh ina mbogann píosa amháin chun sáinn a thaispeaint.
Double attack	Ionsaí faoi dhó	Dhá pháosa faoi ionsaí ag an am céanna.
Double check	Sáinn faoi dhó	Suíomh ina bhfuil an rí i sáinn ó dhá pháosaí ag an am céanna.
En Passant	En Passant	Gluaiseann ceithearnach ar shlí speisialta chun ceithearnach eile a mharú.
En Prise	En Prise	Deirtear go bhfuil píosa "en prise" nuair atá sé faoi ionsaí agus nach bhfuil sé á chosaint.
Exchange	Babhtáil=Malartú	Beart ina dtógann an dá thaobh píosaí.
Fianchetto	Fianchetto	Is é an fianchetto patrún ina bhfuil an t-easpag forbartha ar an dara rang agus ar threas an ridire.
File	Treas	Na cearnóga suas agus anuas an clár fichille.
Forced Move	Beart éigeantach	Níl aon bheart eile indéanta ach é seo.
Fork	Gabhal	Saghas ionsaí faoi dhó nó bagairt dhúbailte.
Gambit	Fiontar	Oscailt ina bhfuil píosa (ceithearnach, de ghnáth) á ofráil mar íobairt, le buntáiste a fháil níos déanaí sa chluiche
Illegal Move	Beart neamhdhleathach	Beart nach bhfuil ceadaithe; ceann a bhriseann rialacha an chluiche.
J'adoube	J'adoube	Deir daoine é seo nuair is mian leo a rá go bhfuil siad ag socrú píosa i gceart sa chearnóg agus nach bhfuil siad chun é a bhogadh.
Minor Piece	Mionphíosa	Easpag, Ridire (nó uaireanta Ceithearnach).
Major Piece	Mórfhíosa	Banríon nó Caiseal.
Open File	Treas oscailte	Treas nach bhfuil aon cheithearnach inti.
Opening	Oscailt	Na bearta i dtús an chluiche.
Passed Pawn	Ceithearnach Slán	Ceithearnach a bhfuil treas shaor aige agus atá saor ó cheithearnaigh eile ar gach taobh de. Tá sé ag truth dul chun banríona.



...TÉARMAÍ FICHILLE

Protected Passed Pawn	<i>Ceithearnach Slán Cosanta</i>	Ceithearnach slán le cosaint ceithearnaigh eile.
Pin	<i>Teannta</i>	Tá píosa i dteannta nuair nach bhfuil sé ábalta bogadh gan ceann dá chomhphíosaí a nochtadh.
Rank	<i>Rang</i>	Na cearnóga trasna an chláir fhichille.
Stalemate	<i>Leamhsháinn</i>	Suíomh nach bhfuil duine de na ficheallaithe ábalta bogadh as gan é féin a chur i sáinn. Sin cluiche cothrom.
Zwischenzug	<i>Zwischenzug</i>	Tarlaíonn Zwischenzug i lár malartú píosaí nó i líne beartaíochta in áit eile ar an gclár nuair a ghluaiseann imreoir píosa ar shlí nach bhfuil an t-imreoir eile ag súil leis chun suíomh níos fearr a fháil.
Zugzwang	<i>Zugzwang</i>	Ciallaíonn Zugzwang gur gá le himreoir a s(h)eans a thógáil cé nár mhaith leis nó léi toisc gur laige a bheith a s(h)uíomh cibé beart a dhéanfaidh sé/sí. Ba mhaith leis / léi "háram" a rá ach níl sé sin ceadaithe.

Teideal Fichille

<i>Teideal</i>	<i>i mBéarla</i>	<i>i nGaeilge</i>
GM	Grandmaster	Ardmháistir
WGM	Woman Grandmaster	Ardmháistir Mná
IM	International Master	Máistir Idirnáisiúnta
WIM	Woman International Master	Máistir Idirnáisiúnta Mná
NM	National Master	Máistir Náisiúnta
FM	FIDE Master	Máistir FIDE
WFM	Woman Fide Master	Máistir FIDE Mná
CM	Candidate Master	Ábhar Máistir
WCM	Woman Candidate Master	Ábhar Máistir Mná

10 - GLUAIS 1 Béarla– Gaeilge

action

active

active piece

attack

discovered attack

double attack

threat of attack

bishop

block

capture

castling

check

in check

discovered check

double check

checkmate

chess

chess board

chess piece

chess player

chess set

chess team

counterattack

defence

defence

I defend

development

diagonal

diagonally

draw

en passant

en prise

enemy

exchange

fianchetto

file

half-open file

open file

fork

gambit

gambit accepted

gambit declined

gambit pawn

j'adoube

king

king safety

knight

material

material advantage

material gain

comhrac

gníomhach

piosa gníomhach

ionsaí

ionsaí nochta

ionsaí faoi dhó / ionsaí dúbailte

bagairt ionsaithe

easpag

bac

gabháil (a.fh., a.br), gabh (br)

caisliú

sáinn

i sáinn

sáinn nochta

sáinn faoi dhó / sáinn dhúbailte

marbsháinn

ficheall

clár fichille

piosa fichille

ficheallaí

foireann fichille

foireann ficheallaithe

frithionsaí

cosc

cosaint

cosnaím

forbairt

fiarthrasnán (a.fh.) fiarthrasna (aid.)

fiarthrasna / ar fiar

cluiche cothrom

en passant

en prise

namhaid

babhtáil

fianchetto

treas

treas leath-oscailte

treas oscailte

gabhal

fiontar

fiontar glactha

fiontar diúltaithe

ceithearnach fiontair

j'adoube

rí

sábháilteacht an rí

ridire

cumhacht píosaí

buntáiste píosaí cumhachtach

méadú cumhacht píosaí

GLUAIS 1 Béarla– Gaeilge

insufficient material
win material

mobility

limited mobility

high mobility

piece mobility

move (noun)

move (verb)

move a piece (verb)

forced move

good move

illegal move

whopping good move!

opening

opponent

pawn

pawn structure

pawn weakness

hanging pawn

passed pawn

blocked pawns

isolated pawn

promoted pawn

backward pawn

doubled pawns

pawn promotion

perpetual check

piece

major piece

minor piece

piece mobility

pin

player

position

queen

queening a pawn

rank

repetition

resign (verb)

rook

sacrifice

simultaneous chess

skewer

stalemate

strategy

tactics

territory

win

zugzwang

zwischenzug

cumhacht píosaí neamhleor
píosa(i) a gnóthú

soghluaisteacht

soghluaisteacht theoranta

soghluaisteacht ard

soghluaisteacht na bpíosaí

beart (a.fh.)

bog (br.)

píosa a bhogadh (br.)

beart éigeantach

sárbeart

beart neamhdhleathach

beart diabhalta!

oscailt

céile comhraic

ceithearnach

comhcheangal na gceithearnach

laige ceithearnaigh

ceithearnach ar crochadh

ceithearnach slán

ceithearnaigh choiscithe

ceithearnach aonarach

ceithearnach ardaithe

ceithearnach ar gcúl

ceithearnaigh dhúbailte

ardú ceithearnaigh

síorsháinn

píosa

mórphíosa

mionphíosa

soghluaisteacht na bpíosaí

teannta

imreoir

suíomh

banríon (a.fh.), ríonaigh (br)

dul chun banríona

rang

athshuíomh

géill (br)

caiseal

íobairt (a.fh.) íobair (br)

ficheall chomhuaineach

sá (a.fh., a.br.), sáigh (br)

leamhsháinn

straitéis

beartaíocht

fearann / ceantar

bua

zugzwang

zwischenzug

11 - GLUAIS 2 Gaeilge - Béarla

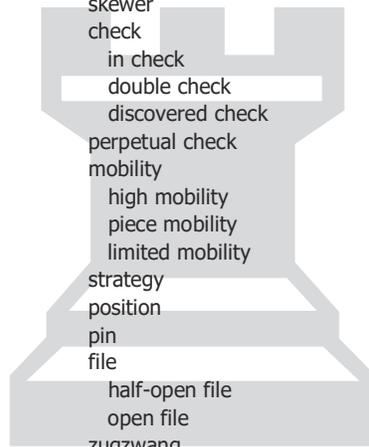
athshuíomh
 babhtáil
 bac
 banríon (a.fh.), ríonaigh (br)
 beart (a.fh.)
 beart diabhla!
 beart éigeantach
 beart neamhdhleathach
 sárbheart
 beartaíocht
 bog (br.)
 bua
 caiseal
 caisliú
 ceantar
 céile comhraic
 ceithearnach
 ceithearnach aonarach
 ceithearnach ardaithe
 ceithearnaigh dhúbailte
 ceithearnaigh choiscithe
 ceithearnach ar crochadh
 ceithearnach ar gcúl
 comhcheangal na gceithearnach
 laige ceithearnaigh
 ceithearnach slán
 ardú ceithearnaigh
 clár fichille
 cluiche cothrom
 comhrac
 cosaint
 cosc
 cosnaím
 cumhacht píosaí
 buntáiste píosaí cumhachtach
 méadú cumhacht píosaí
 soghluaisteacht na bpíosaí
 cumhacht píosaí neamhleor
 píosa(i) a gnóthú
 dul chun banríona
 easpag
 en passant
 en prise
 fearann
 fianchetto
 fiarthrasnán (a.fh.) fiarthrasna (aid.)
 fiarthrasna / ar fiar
 ficeall
 ficealláí
 foireann fichille
 foireann fichille / foireann ficeallaithe



repetition
 exchange
 block
 queen
 move (noun)
 whopping good move!
 forced move
 illegal move
 good move
 tactics
 move (verb)
 win
 rook
 castling
 territory
 opponent
 pawn
 isolated pawn
 promoted pawn
 double pawns
 blocked pawns
 hanging pawn
 backward pawn
 pawn structure
 pawn weakness
 passed pawn
 pawn promotion
 chess board
 draw
 action
 defence
 defence
 I defend
 material
 material advantage
 material gain
 material mobility
 insufficient material
 win material
 queening a pawn
 bishop
 en passant
 en prise
 territory
 fianchetto
 diagonal
 diagonally
 chess
 chess player
 chess set
 chess team

GLUAIS 2 Gaeilge - Béarla

ficheall chomhuaineach	simultaneous chess
clár fichille	chess board
fiontar	gambit
fiontar diúltaithe	gambit declined
fiontar glactha	gambit accepted
ceithearnach fiontair	gambit pawn
forbairt	development
frithionsaí	counterattack
gabháil (a.fh., a.br), gabh (br)	capture
gabhal	fork
géill (br)	resign (verb)
gníomhach	active
imreoir	player
íobairt (a.fh.) íobair (br)	sacrifice
ionsaí	attack
ionsaí faoi dhó / ionsaí dúbailte	double attack
ionsaí nochta	discovered attack
bagairt ionsaithe	threat of attack
j'adoube	j'adoube
leamhsháinn	stalemate
marbhsháinn	checkmate
namhaid	enemy
oscailt	opening
píosa	piece
píosa gníomhach	active piece
mionphíosa	minor piece
mórfhíosa	major piece
píosa fichille	chess piece
píosa a bhogadh	move a piece
rang	rank
rí	king
sábháilteacht an rí	king safety
ridire	knight
sá (a.fh., a.br.), sáigh (br)	skewer
sáinn	check
i sáinn	in check
sáinn faoi dhó / sáinn dhúbailte	double check
sáinn nochta	discovered check
síorsháinn	perpetual check
soghluaisteacht	mobility
soghluaisteacht ard	high mobility
soghluaisteacht na bpíosaí	piece mobility
soghluaisteacht theoranta	limited mobility
straitéis	strategy
suíomh	position
teannta	pin
treas	file
treas leath-oscailte	half-open file
treas oscailte	open file
zugzwang	zugzwang
zwischenzug	zwischenzug





Aontas Fichille na hÉireann

www.icu.ie



Aontas Fichille an Tuaisceart Éireann

www.ulsterchess.org

12 - SUÍOMHANNA IDIRLÍN

Úna Ficheall: www.unaficheall.com (Gaeilge)

Imir ar líne: www.lichess.com (Gaeilge)

ChessOssity: www.chessosity.com

Moves For Life: www.movesforlife.ie

Aontas Fichille na hÉireann: www.icu.ie

Aontas Fichille an Tuaisceart Éireann: www.ulsterchess.org

FIDE-an eagraíocht domhanda: www.fide.com

AG IMIRT FICHILLE AR LÍNE:

An chaoi is fearr chun feabhas a chur ar do chuid scileanna ná imirt agus imirt arís, agus arís eile.

Is féidir ficheall a imirt ar an idirlíon le daoine ar fud an domhain ar feadh an lae, gach lá. Bíonn idir óg agus sean á himirt.

Bí cinnte go bhfuil tuismitheoir nó caomhnóir in éineacht leat agus tú ag imirt nó ag comhrá ar an idirlíon.

unaficheall.com

© Úna O Boyle 2021 (unaficheall@gmail.com +353-87-7964587)

Ficheall

scríofa ag Úna O Boyle

An chéad leabhar fichille foilsithe sa Ghaeilge
The first ever chess book published in Irish.



Ag tabhairt fichille chuig Gaeilgeoirí
agus Gaeilge chuig na ficheallaithe



An Clomhárú an Oideachas
Gaeilge agus Gaeilgeoirí



Le tacaíocht ó COGG

FICHEALL

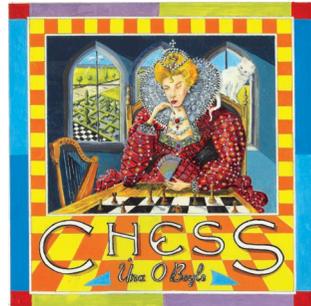
www.unaficheall.com

Gearrliosta Ghradam Réics Carló 2011
Leabhar na Bliana do Dhaoine Óga.

CHESS

GingerGM Publishing

www.gingergm.com



Aimn:

Scoil:

© Úna O Boyle; +353-87-7964587; unaficheall@gmail.com