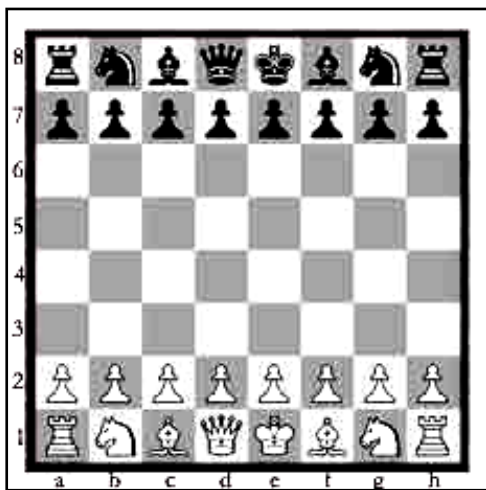


## علامت گذاری صفحه شطرنج

برای شناسایی علامت گذاری صفحه شطرنج شکل (۱) را در نظر می گیریم. این شکل معرف یک صفحه شطرنج است و چنانچه دیده می شود از یک مربع ۶۴ خانه سفید و سیاه تشکیل شده است و روی هر خانه نامی را که معرف آن خانه است نوشته اند. هر خط قائم که ستون نامیده می شود همیشه با یک حرف معرفی می گردد و هر خط افقی که عرض نام دارد همیشه دارای یک عدد خواهد بود. حرفها از چپ بر راست و اعداد از پایین به بالا ادامه یافته اند. برای نوشتن یک حرکت ابتدا علامت اختصاری مهره ای که بازی خواهد شد (مگر در مورد پیاده که از نوشتن علامت اختصاری آن صرف نظر می گردد) سپس خانه عزیمت و در آخر خانه مقصد نوشته می شود.

### وضعیت چیدن مهره ها در ابتدای بازی



این شکل یک صفحه شطرنج را با وضعیت اجباری مهره ها در ابتدای بازی نشان می دهد. مهره های سفید در پایین شکل روی عرض های یکم و دوم مستقر می شوند و مهره های سیاه روی عرض های هفتم و هشتم (در بالا) قرار می گیرند. صفحه شطرنج باید طوری گذاشته شود که نسبت به هر یک از دو رقیب (شطرنج بازها) خانه مربع سفید در طرف راست باشد (h1 برای سفید و a8 برای سیاه) هر یک از دو طرف دارای ۱۶ مهره مشابه یکدیگر می باشند: یک شاه، یک وزیر، دو فیل، دو اسب، دو رخ و هشت پیاده. مقابل شاه سفید شاه سیاه واقع می شود، مقابل وزیر سفید وزیر سیاه قرار دارد،

مقابل هر یک از فیل های سفید یک فیل سیاه مستقر می گردد، مقابل هر اسب سفید یک اسب سیاه موضع می گیرد و بالاخره در مقابل هر رخ سفید یک رخ سیاه در سنگر می نشیند. ضمناً مشاهده می شود که وزیرها در خانه های هم رنگ خود مستقر می گردند: یعنی وزیر سفید در خانه سفید و وزیر سیاه در خانه سیاه.

وضع ابتدایی مهره ها که در شکل پیش نمایش داده شده برای همیشه ثابت و لایتنی می باشد.

در اینجا نیز چند اصطلاح دیگر راجع به علامت گذاری عرصه شطرنج یادآوری می کنیم:

- ✓ هر یک از ۳۲ عنصر بازی شطرنج را مهره می گویند.
- ✓ بجز ۱۶ پیاده هر یک از ۱۶ مهره دیگر را سوار می نامند.
- ✓ وزیر و رخ سوارهای بزرگ نام دارند.
- ✓ فیل و اسب به سوارهای کوچک موسومند.
- ✓ هر سواری که به شاه یا وزیر نزدیک باشد به نام آن خوانده می شود مثلاً فیل وزیر یا فیل شاه.
- ✓ هر پیاده، نام سواری را که در ابتدای بازی در جلو آن قرار گرفته است به خود می گیرد.

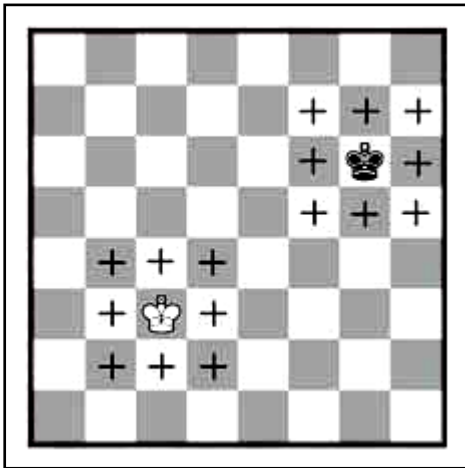
بدین ترتیب:

پیاده های a و h پیاده رخ نامیده می شوند، پیاده های b و g پیاده اسب نامیده می شوند، پیاده های c و f پیاده فیل نامیده می شوند، پیاده های d پیاده وزیر نامیده می شود و پیاده های e پیاده شاه نامیده می شود.

**حرکت مهره‌ها**

در بازی شطرنج شش نوع مهره وجود دارد و هر مهره دارای حرکت مخصوصی است، بنابراین برای سهولت درک مطلب حرکت خریک را جداگانه بررسی می‌نماییم. برای این منظور هر یک از مهره‌ها را در یک شکل مشخص قرار می‌دهیم علامت (+) یا (0) در کلیه خانه‌هایی که آن مهره می‌تواند حرکت کند می‌گذاریم و در زیر شکل مربوطه تعریف حرکت مهره نام برده را ثبت می‌کنیم.

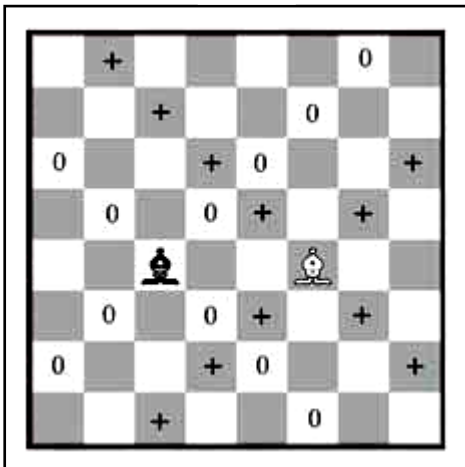
(۴)



✓ حرکت شاه

شاه می‌تواند به کلیه خانه‌های هم‌جوار خود به اندازه یک خانه عزیمت کند. در شکل (۴) خانه‌های مسیر حرکت شاه سیاه و سفید علامت‌گذاری شده است.

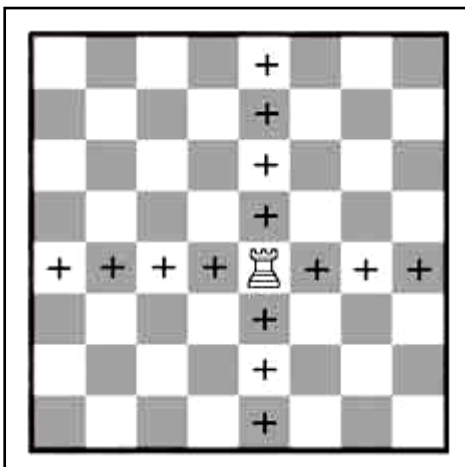
(۵)



✓ حرکت فیل

فیل بر روی قطرها (به صورت ضربدری) هر اندازه که بتواند بصورت مورب حرکت می‌کند (البته گر جلوی آن مهره ای نباشد). در شکل (۵) خانه‌های مسیر حرکت فیله‌ها علامت‌گذاری شده است. \* فیلی که در خانه سیاه قرار دارد فقط در خانه سیاه حرکت می‌کند و فیلی که در خانه سفید قرار دارد فقط در خانه سفید حرکت می‌کند.

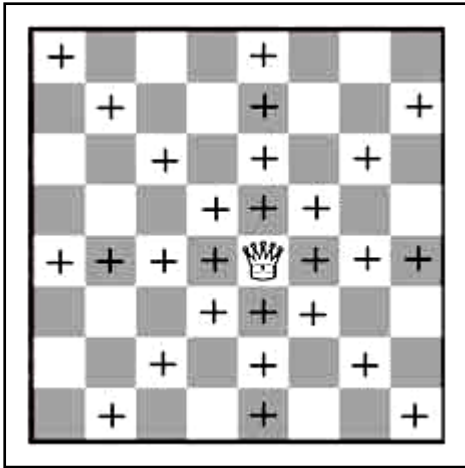
(۶)



✓ حرکت رخ

رخ بر روی عرض‌ها و ستون‌ها هر قدر که بتواند حرکت می‌کند. در شکل (۶) خانه‌های مسیر حرکت رخ با علامت مشخص شده است.

(۷)

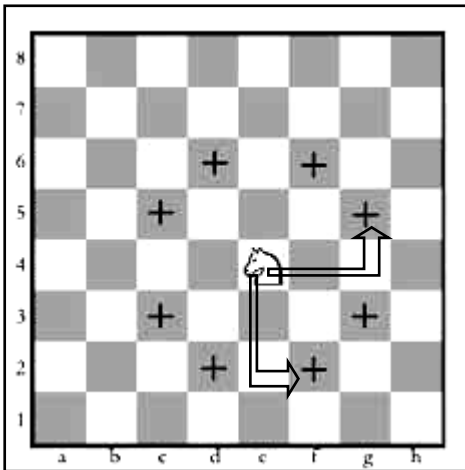


✓ حرکت وزیر

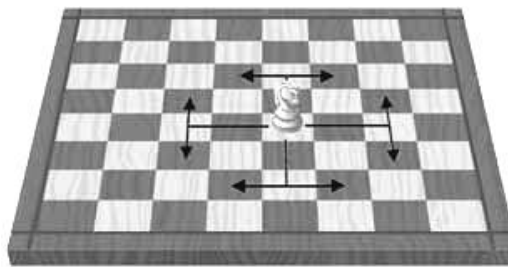
وزیر قدرتمند ترین و با ارزشترین مهره بازی می باشد که می تواند هم مانند رخ و هم مانند فیل حرکت کند (البته اگر جلوی آن مهره ای نباشد).  
جالب اینکه اگر یک مهره پیاده بتواند خود را به یکی از خانه های ردیف آخر صفحه برساند ترفیع پیدا کرده و تبدیل به وزیر یا به انتخاب بازیگر به مهره دیگر تبدیل می شود و حتی می توان بیش از یک یا چند وزیر و قلعه و ... داشت.

در شکل (۷) خانه های مسیر حرکت وزیر علامت گذاری شده است.

(۸)



(۸/۱)



✓ حرکت اسب

مسیر حرکت اسب دو خانه در جهت عمودی و سپس یک خانه در جهت افقی (چپ یا راست) و یا بر عکس دو خانه در جهت افقی و بعد یک خانه در جهت قائم می باشد. (و به بیان ساده تر یک خانه به جلو بعد دو خانه به

چپ یا راست، یا دو خانه به جلو بعد یک خانه به چپ یا راست)

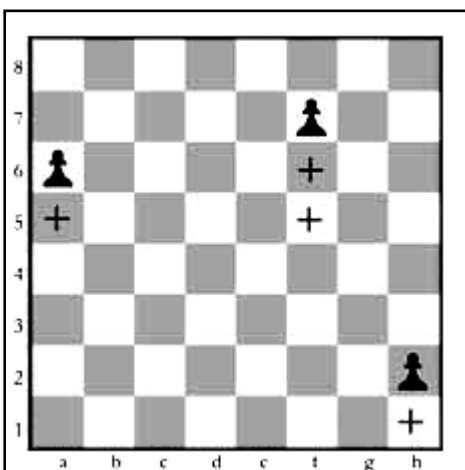
به تعریف دیگر مسیر حرکت اسب به شکل حرف ال انگلیسی "L" است. همانطور

که در شکل شماره ۸ و ۸/۱ دیده می شود اسب سفید خانه e4 می تواند با طی مسیر تعریف شده به هر کدام از ۸ خانه علامت گذاری شده + نقل مکان کند.

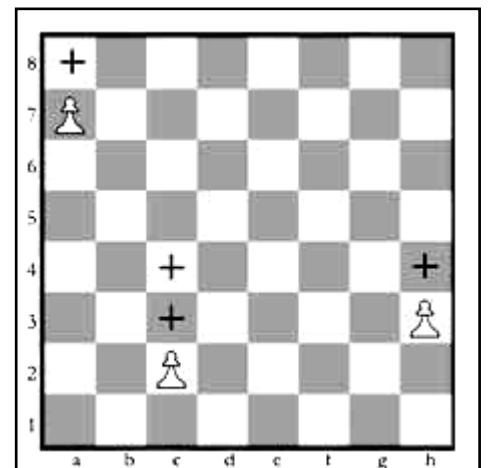
نکته شایان توجه آن است که اسب مستقر در خانه سفید بعد از اجرای حرکت در خانه سیاه خواهد نشست و بر عکس.

✓ حرکت پیاده (سرباز)

(۹) حرکت پیاده سیاه



(۱۰) حرکت پیاده سفید



پیاده در سمت ثابت و روی ستون خود حرکت می‌کند یعنی در امتداد قائم جلو رفته و به عقب برگشتن و به چپ و راست رفتن برای آن ممنوع است در صورتی که پیاده در نخستین خانه خود عزیمت خود باشد مختار است که به دلخواه خود یک یا دو خانه به جلو حرکت کند ولی اگر در اولین خانه عزیمت خود نباشد در هر نوبت منحصرأ باید یک خانه پیشروی کند. اشکال (۹) و (۱۰) حرکت پیاده‌های سفید و سیاه را که جهت حرکتشان معکوس است و پیاده سفید به طرف عرض هشتم و پیاده سیاه به طرف عرض یکم پیش می‌رود نشان می‌دهند به سهولت معلوم می‌شود که پیاده سفید موقعی در یکمین خط عزیمت واقع است که روی عرض دوم باشد و همچنین پیاده سیاه قبل از بازی روی عرض هفتم قرار دارد. خوانندگان ممکن است به شکل (۱) که نمایش وضعیت ابتدای بازی است مراجعه کنند.

#### ترفع پیاده

وقتی که یک پیاده به آخرین خانه خود رسید (یعنی اگر یک پیاده سفید یکی از خانه‌های عرض a8-h8 یا یک پیاده سیاه یکی از خانه‌های عرض a1-h1 را اشغال کرد) دیگر پیاده نبوده و باید بلافاصله به یک سوار هم رنگ خود تبدیل (ترفع) یابد. ممکن است آن سوار، وزیر، اسب، رخ، یا یک فیل باشد و البته به انتخاب طرفی که صاحب این پیاده ترفع یافته است بستگی خواهد داشت. این پیاده مجبور نیست در انتخاب خود سوارهای کشته شده را منظور نظر قرار دهد و روی همین اصل است که یک شطرنج باز می‌تواند دو وزیر یا بیشتر (۹ وزیر)، ۳ اسب یا بیشتر (تا ۱۰ اسب)، ۳ فیل یا بیشتر (تا ۱۰ فیل)، ۳ رخ یا بیشتر (تا ۱۰ رخ) داشته باشد. این تبدیل پیاده را ترفع گویند. در شکل‌های (۹) و (۱۰) پیاده‌های سفید و سیاه واقع در خانه‌های سیاه حرکت نموده و ترفع می‌یابند. مهره‌هایی که ترفع یافته است بلافاصله با کلیه قدرت تازه خود وارد عمل می‌شوند.

#### ملاحظات کلی راجع به حرکت مهره‌ها

##### ♁ گرفتن (زدن)

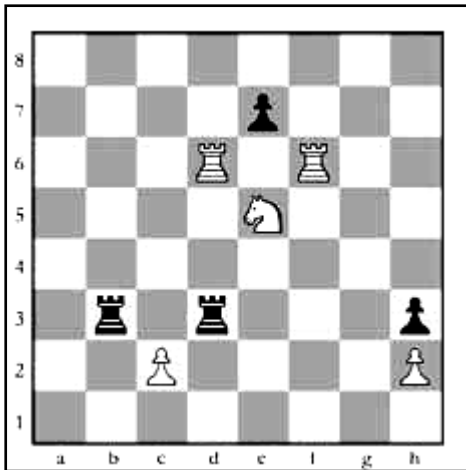
تا اینجا فرض شده بود که هر مهره به تنهایی در روی صفحه شطرنج قرار گرفته است. طبعاً این ترتیب هیچوقت صورت خارجی ندارد و حرکت مهره‌ها تابع بعضی قیود و شرایطی است که ذیلاً به شرح آنها می‌پردازیم:

هیچ مهره‌ای ضمن حرکت نمی‌تواند در خانه‌ای که به وسیله مهره خودی اشغال شده است بنشیند ولی به عکس هر مهره می‌تواند خانه متعلق به رقیب خود را اشغال کند و مهره رقیب را از صفحه شطرنج خارج کند. این عمل را گرفتن (زدن) می‌گویند. روشن است که مهره گیرنده در جای مهره گرفته شده مستقر می‌شود. در بازی شطرنج گرفتن مهره حریف اجباری نیست مگر هنگامی که بازی دیگری وجود نداشته باشد.

در عین حال بیش از یک مهره را نمی‌توان گرفت و سپس نوبت حرکت به رقیب تعلق می‌گیرد. هر مهره به همان قسمی که حرکت می‌کند مهره طرف را نیز می‌گیرد (می‌زند) به استثنای پیاده که طریقه گرفتن آن با سایر مهره‌ها فرق دارد. اسب هیچوقت در خانه مجاور خود موفق به گرفتن نمی‌گردد زیرا دسترسی به این خانه با یک حرکت برای آن غیر میسر است.

هیچ مهره‌ای نمی‌تواند در طی مسیر خود از روی خانه‌های اشغال شده بگذرد؛ بجز اسب که قادر است از روی مهره‌ها پرش کند.

(۱۱)



♣ گرفتن (زدن) بوسیله پیاده

پیاده در امتداد قطر رو به جلو و در اولین خانه موفق به گرفتن می‌گردد. در شکل (۱۱) پیاده سفید که در خانه سفید واقع است می‌تواند یکی از دو رخ سیاه را بگیرد ولی اگر این پیاده در هر جای دیگری بود موفق به گرفتن آنها نمی‌شد. همچنین این پیاده ممکن است بجای گرفتن، یک یا دو خانه پیشروی کند. پیاده سیاه که در خانه سیاه واقع شده است می‌تواند یکی از دو رخ سفید را بگیرد و بعلاوه حداکثر ممکن است یک خانه پیشروی کند یعنی از آنجایی که خانه e5 اشغال گردیده است قادر نخواهد بود که دو خانه به طرف جلو حرکت نماید.

♣ گرفتن (زدن) بوسیله پیاده

پیاده گیرنده در جای مهره گرفته شده مستقر می‌شود و مهره اخیر را از عرصه شطرنج بر می‌دارد. پیاده سفید که در خانه سیاه و پیاده سیاه که در خانه سفید قرار دارند نه تنها به گرفتن یکدیگر بلکه قادر به پیشروی هم نیستند. در این حال می‌گویند این دو پیاده متوقف شده‌اند یا اینکه این دو پیاده متوقف هستند.

♣ گرفتن در حال عبور

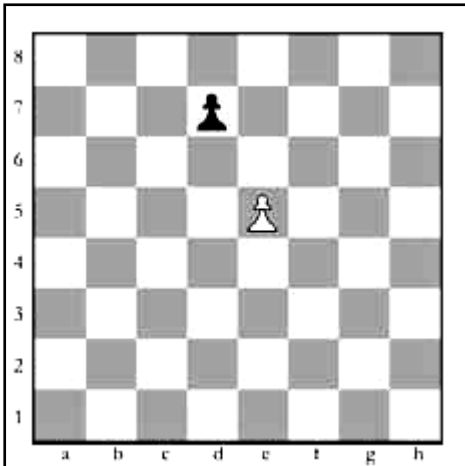
پیاده‌ای که از امتیاز پیشروی دو خانه با یک حرکت (در حرکت یکم خود) استفاده می‌کند ممکن است در حین عبور بوسیله پیاده دشمن گرفته شود درست مثل اینکه اگر پیاده متحرک بیش از یک خانه به جای دو خانه پیش نمی‌رفت در معرض خطر پیاده نامبرده دشمن قرار می‌گرفت بنابراین عمل گرفتن دقیقاً مثل آنکه پیاده بجای دو خانه یک خانه پیشروی کرده باشد اجرا می‌شود. این طریقه گرفتن بنام «گرفتن در حال عبور» مشهور است.

**تنها پیاده است که می‌تواند در حین عبور بگیرد یا گرفته شود.**

گرفتن در عبور طبعاً مانند سایر گرفتن‌ها اختیاری است، ولی اگر بخواهند که یک پیاده در عبور گرفته شود باید این گرفتن بلافاصله پس از حرکت صورت گیرد که پیاده قدم مضاعف برمی‌دارد در غیر این حالت یعنی با اجرای حرکات واسطه‌ای قانون گرفتن در حال عبور شامل آن نخواهد شد.

سه شکل روبرو وزیر گرفتن پیاده در حال عبور را نمایش می‌دهند:

(۱۲)



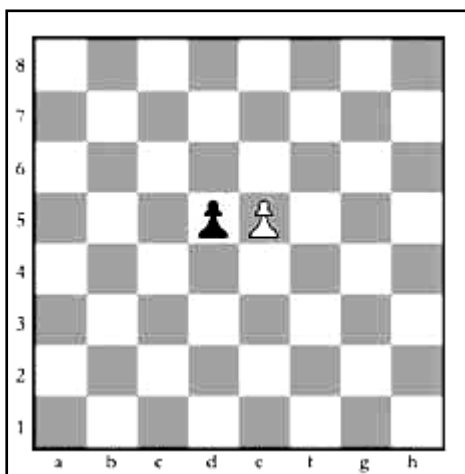
نوبت بازی با سیاه است. شکل (۱۲)

پیاده سیاه قدم مضاعف (دو خانه به جلو البته در حرکت اول) برداشته است. (۱۳)

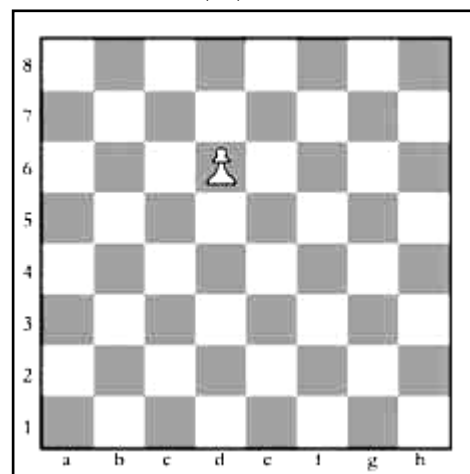
نوبت بازی با سفید است. جواب مهره سفید؟ (۱۴)

پیاده سفید پیاده سیاه را در حال عبور گرفته است و در آن خانه جای گرفته است.

(۱۳)



(۱۴)



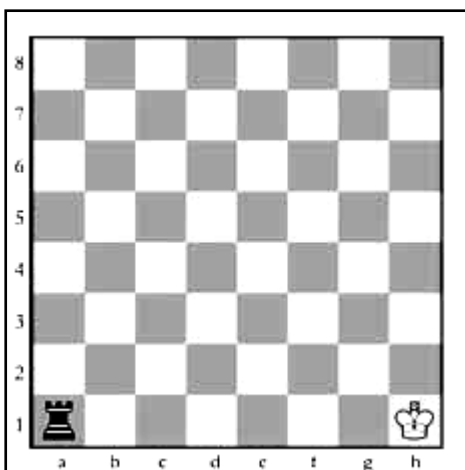
### کیش - مات - مقصود بازی

شاه را در وضعی به حال کیش می‌گویند که خانه آن بوسیله یک مهره رقیب تهدید شده ولو اینکه خود مهره تهدید کننده نیز آچمز باشد. اعلان حمله به شاه دشمن بوسیله کلمه کیش امری عادی است ولی اجباری نیست.

کیش بجز در مورد شاه گفته نمی‌شود یعنی هیچوقت در مورد وزیر یا مهره دیگر اعلان نخواهد شد.

شکل (۱۵) حالت یک کیش را نشان می‌دهد:

(۱۵)



در این شکل رخ به خانه‌ای که بوسیله شاه سفید اشغال گردیده است حمله می‌کند.

بنابراین می‌گویند شاه سفید کیش شده است.

در بازی شطرنج، هیچوقت شاه را نمی‌گیرند. همیشه هر کیشی را باید دفع کرد

و سه طریق برای دفع کیشی که بوسیله یک وزیر یا یک رخ یا یک فیل به عمل آمده است وجود دارد:

۱. گرفتن مهره‌ای که شاه را تهدید می‌کند.

۲. تغییر محل دادن شاه به خانه‌ای که مورد تهدید نیست.

۳. قرار دادن یک مهره بین خانه شاه و مهره تهدید کننده.

ولی تنها دو طریقه برای دفع کیش اسب و پیاده در دست است:

۱. گرفتن مهره تهدید کننده.

۲. تغییر محل دادن شاه.

اگر یک شطرنج باز بی دقت در حین کیش طوری بازی کند که شاه خود را در حال کیش باقی بگذارد این حرکت منظور

نمی گردد و باید تجدید شود یعنی بجای آن حرکتی اجرا گردد که متضمن دفع کیش باشد.

همچنین اگر یک شطرنج باز شاه خود را مورد کیش قرار دهد باید آن حرکت را تجدید نماید و حرکت دیگری به قسمی اجرا

کند که شاهش مورد کیش واقع نگردد.

هرگاه شاه مورد کیشی واقع شود که دفع آن غیر مقدور باشد بازی خاتمه می یابد و می گویند شاه مات است و در اینحال بازی

کننده مربوطه بدون در نظر گرفتن مهره هایی که روی عرصه شطرنج باقی مانده است مغلوب خواهد بود.

### در بازی شطرنج هدف مات کردن شاه رقیب است.

در عمل گاهی پیش از آنکه بازی به مات منجر شود ممکن است آن را خاتمه دهند زیرا می دانند که اگر بازی ادامه یابد مطمئناً

کدام طرف مات خواهد شد. واگذاردن و ترک بازی به منزله باختن و مغلوب شدن است.

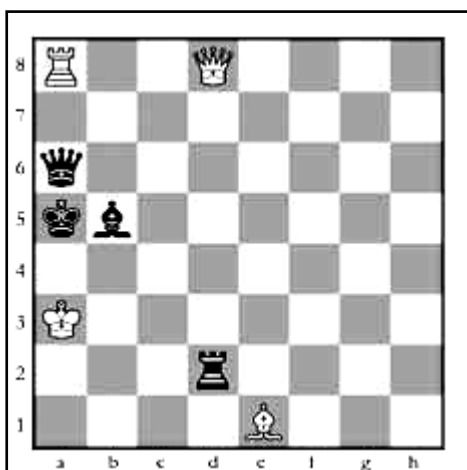
از آنچه گفته شد نتیجه می گیریم که:

۱. در هر وضعیت بازی همیشه به طور قطع یک شاه سفید و یک شاه سیاه در روی عرصه شطرنج قرار دارد.

۲. هیچوقت دو شاه نمی توانند در دو خانه مجاور یکدیگر مستقر گردند.

۳. در صورتی که شاه سفید و شاه سیاه تنها روی صحنه شطرنج باشند بازی هیچ بهیچ خواهد بود.

(۱۶)



### شاه سیاه مات شده و طرف سیاه باخته است.

شکل (۱۶) نشان می دهد که شاه سیاه مات است زیرا:

۱. وزیر کیش داده است.

۲. شاه سیاه قادر به فرار نیست بدلیل آنکه کلیه خانه های مجاور آن یا اشغال

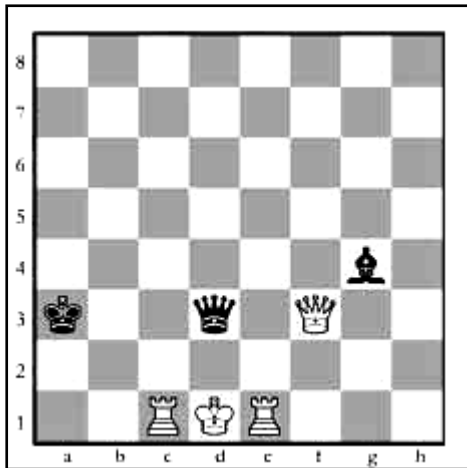
شده و یا تهدید گردیده اند.

۳. رخ سیاه نمی تواند حرکت کنند و وزیر سفید را بگیرد زیرا جلو فیل سفید باز میشود و شاه در معرض کیش واقع می شود

(در این موقع می گویند رخ سیاه آچمز است).

۴. وزیر سیاه نیز نمی تواند خود را در خانه b6 بین شاه خود و وزیر دشمن قرار دهد زیرا بوسیله رخ سفید آچمز شده است.

(۱۷)



شکل (۱۷) مات بودن شاه سفید را نشان می دهد.

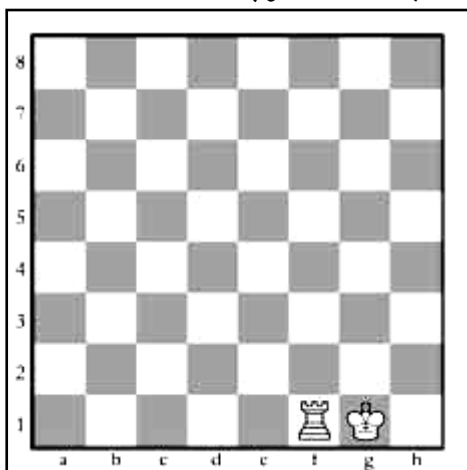
**شاه سفید مات شده است و طرف سفید باخت است.**

وزیر سیاه در چینی که بوسیله وزیر سفید آچمز شده موجب مات گردیده است. وزیر سفید نمی تواند وزیر سیاه را بگیرد زیرا خود آن هم بوسیله فیل سیاه آچمز است.

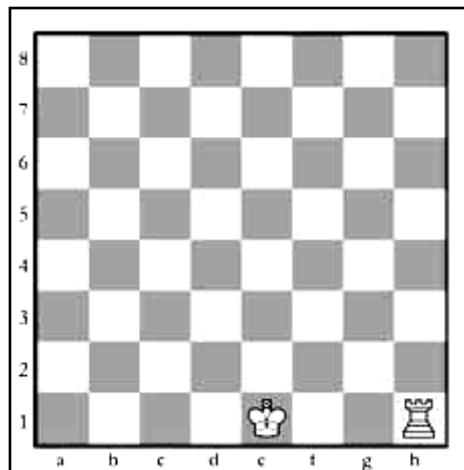
♞ قلعه

قلعه رفتن عبارت است از حرکت توأم شاه و رخ و این دو عمل یک حرکت محسوب می شوند.

(۱۹) بعد از قلعه کوچک (O-O)



(۱۸) قبل از قلعه کوچک (O-O)



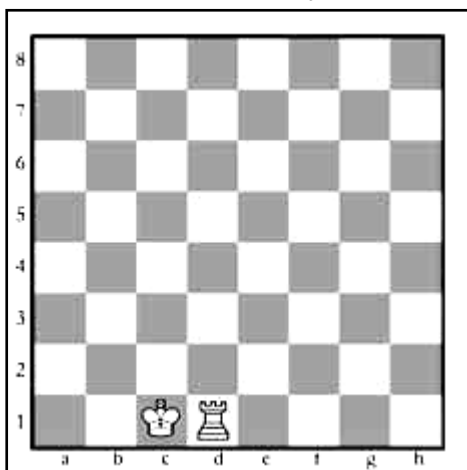
عمل قلعه رفتن درست مثل این است که رخ به خانه مجاور شاه مربوطه رفته و شاه از روی آن پریده باشد.

چهار شکلی که در روبرو وزیر می بینید عمل قلعه رفتن را نمایش میدهند.

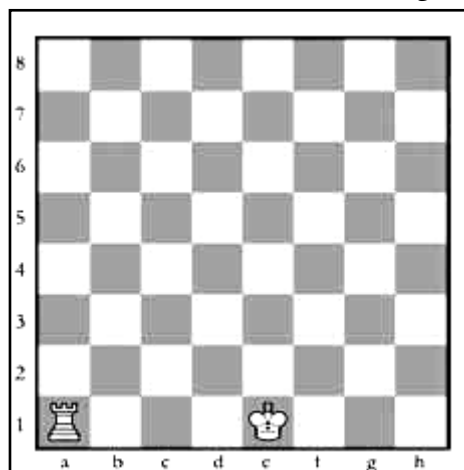
در این شکلها نحوه عمل قلعه رفتن با مهره سفید نشان داده شده است. البته

مهره های سیاه حرکت شاه درست با مهره های سفید متفاوتند.

(۲۱) بعد از قلعه بزرگ (O-O-O)



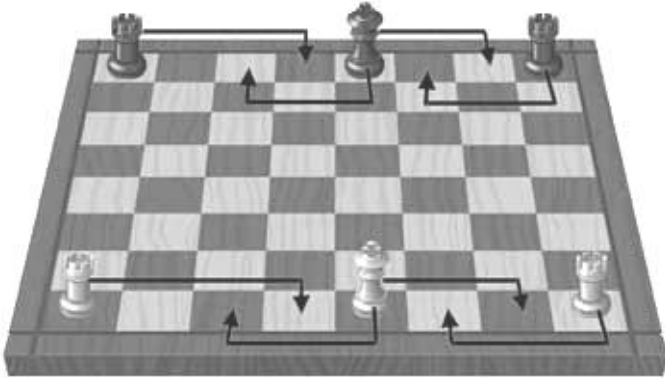
(۲۰) قبل از قلعه بزرگ (O-O-O)



در صفحه بعد (شکلهای ۲۲ و ۲۳ و ۲۴) این حرکات به شکل بهتری بیان شده است.

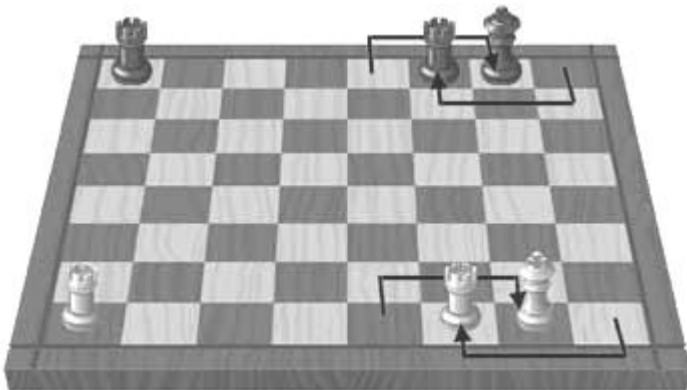
♁ طرز انجام حرکت قلعه

(۲۲) قبل از قلعه



برای قلعه رفتن نخست باید شاه و سپس رخ را بازی کرد در صورتی که اول رخ بازی شود تنها حرکت رخ محسوب خواهد شد و عمل قلعه رفتن قدغن می گردد. قلعه رفتن از طرف رخی که حرکت کرده است قدغن می باشد در صورتی که شاه حرکت کرده باشد قلعه رفتن از هر دو طرف ممنوع خواهد بود و همچنین اگر مهره‌ای (شاه یا رخ) که حرکت کرده است مجدداً به وضع اول خود عودت کند عمل قلعه رفتن میسر نیست.

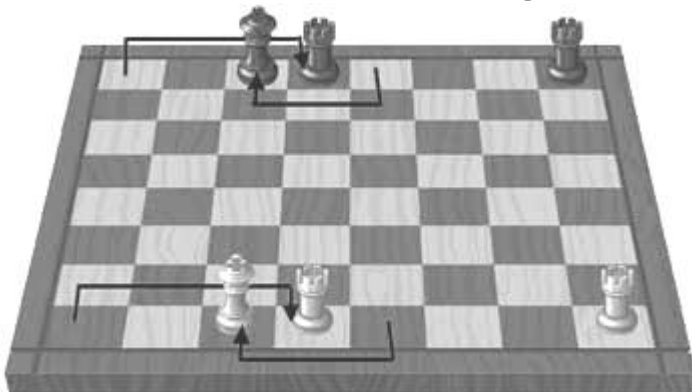
(۲۳) بعد از قلعه کوچک (O - O)



قلعه رفتن در موارد پایین اکیداً ممنوع است:

۱. اگر کلیه خانه‌های واقع بین شاه و رخ خالی نباشد.
۲. اگر خانه‌ای که شاه باید برای قلعه رفتن از آن عبور کند (f1 یا d1 برای شاه سفید و f8 یا d8 برای شاه سیاه) و یا در آن مستقر شود مورد تهدید یک مهره رقیب باشد.
۳. اگر شاه در حال کیش باشد (یعنی نمی تواند بوسیله قلعه رفتن کیش کرد).

(۲۴) بعد از قلعه بزرگ (O - O - O)



قلعه رفتن به سه منظور صورت می گیرد:

۱. امنیت شاه.
۲. ارتباط دو رخ به طریقی که هریک از دیگری دفاع کند.
۳. درگیری رخ‌ها در مرکز یعنی در جائیکه خطوط طرفین شروع به گشایش می کنند.

قلعه رفتن نظیر سلامتی است و ارزش آن هنگامی معلوم می شود که فاقد آن باشند. اکنون پس از شرح این مقدمات بهتر است راجع به قوانین اصلی بازی شطرنج بحث نمایم.

## همیشه سفید بازی را شروع می کند.

- در آغاز بازی شطرنج همیشه سفید نخستین حرکت را شروع می کند. در حرکت یکم، مانند هر حرکت دیگر بیش از یک مهره حرکت نخواهد کرد.
- وقتی که سفید بازی کرد نوبت بازی به سیاه تعلق می گیرد سپس از نو سفید و سیاه و... تا آخر.
- هیچوقت نمی توان دو حرکت متوالی اجرا نمود و همچنین نمی توان از بازی در نوبت خود خودداری کرد.
- مهره ای که لمس شد باید بازی شود.
- اگر طرفی که نوبت حرکت با اوست یکی از مهره های خود را لمس کند حتماً باید آن مهره را بازی نماید.
- در صورتی که مهره لمس شده مهره طرف مقابل باشد حتماً باید آن را بگیرد مگر آنکه قبلاً خبر داده باشد و با در ضمن حرکت بگوید مرتب می کنم و یا بطور واضح معلوم شود که قصدش «بجای خود گذاشتن» است نه «بازی کردن».
- در صورتیکه مهره لمس شده قابل حرکت یا گرفتن نباشد عمل لمس متضمن هیچگونه نتیجه ای نخواهد بود. اگر مهره لمس شده در دست نگاهداری شود شطرنج باز مختار است آن را در خانه ای که مناسب می بیند مستقر نماید.

## شش حالت هیچ بهیج (تساوی)

## X حالت اول

هیچ بهیج در اثر کافی نبودن قوا - هرگاه تنها دو شاه در روی صفحه شطرنج باقی بمانند بازی قویاً هیچ بهیج است زیرا هیچ شاهی نمی تواند شاه دیگر را کیش بدهد (چون در این عمل خود او نیز در معرض کیش واقع می گردد) بنابراین مات غیر ممکن است. همچنین مات با شاه و تنها یک سوار کوچک علیه شاه طرف محال است (سوارهای کوچک عبارتند از فیل و اسب)

## X حالت دوم (پات)

هیچ بهیج بوسیله پات - وقتی که نوبت حرکت با طرفی است که کیش نبوده و قادر به هیچ حرکتی هم نیست می گویند آن طرف پات شده و بازی هیچ بهیج است (تعداد مهره هایی که در این حالت روی صفحه شطرنج می باشند تأثیری ندارد.

(۲۵)

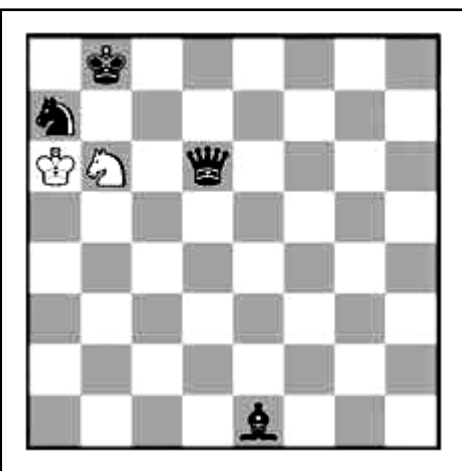
شکل (۲۵) یک مثال از حالت پاتی را نشان می دهد.

«نوبت حرکت با سفید - پات - بازی هیچ بهیج»

شاه سفید بدون آنکه مورد کیش باشد قادر به حرکت نیست. اسب سفید که آچمز است (بوسیله وزیر سیاه) بدون آنکه شاه خود را در معرض کیش قرار دهد حرکتش غیر مقدور است.

پس چون شاه سفید کیش نبوده و نوبت بازی هم با اوست و از طرف دیگر قادر به حرکت هم نیست بازی پات و هیچ بهیج است.

## X حالت سوم



هیچ بهیج در نتیجه تجاوز از پنجاه حرکت - هرگاه بدون اهمیت به موقع و لحظه بازی پنجاه حرکت متوالی (پنجاه حرکت سفید - پنجاه حرکت سیاه) طوری بازی شود که در طی این حرکات هیچ پیاده ای حرکت نکرده و هیچ مهره ای گرفته نشود ممکن است بازی را خاتمه داد و هیچ بهیج از طرف یکی از دو رقیب اعلان شود. شمارش پنجاه حرکت بعد از هر حرکت پیاده یا گرفتن مهره از نو آغاز می شود.

✘ حالت چهارم

هیچ بهیچ در اثر رجعت به یک وضیت - هر گاه یک وضیت معین سه مرتبه متوالی ایجاد شود بازی می تواند مساوی اعلان شود.

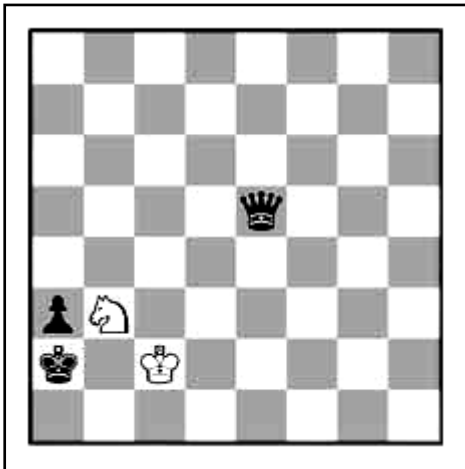
✘ حالت پنجم

هیچ بهیچ توافقی - دو بازیکن مجاز هستند در هر لحظه از بازی با توافق یکدیگر بازی را مساوی اعلان کنند.

✘ حالت ششم

هیچ بهیچ بوسیله کیش دائم - در صورتی که یکی از دو طرف که نوبت حرکت با اوست ثابت کند که قادر است کیش دائم بدهد

بازی مساوی خواهد بود. مثال شکل ۲۶



در شکل ۲۶ سفید بازی می کند و به کمک کیش دائم به نتیجه مساوی دست می یابد

از این قرار:

1.Cc1+ Ra1 , 2.Cb3+ Ra2 , 3.Cc1+

کیشهای متوالی و لاینقطع مانع می شوند که وزیر سیاه داخل عمل شده و شاه خود را نجات دهد در حقیقت حالت ششم یکی از حالت های سوم و چهارم هیچ بهیچ (مساوی) است.