

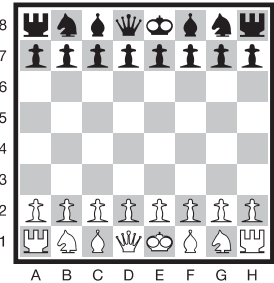
ŞAH

Joc pentru 2 jucatori

Contine: 1 tabla de sah
2 seturi de 16 piese
Instrucțiuni de joc

REGULILE JOCULUI

Jocul se desfășoară pe tabla de șah; aceasta are o formă pătrată și este împărțită în 8 linii, numite orizontale și 8 coloane, numite verticale ce formează 64 de pătrate cu suprafețe egale, numite câmpuri colorate alternativ în alb și negru. La început fiecare jucător are 16 piese: 8 pioni, 2 turnuri, 2 cai, 2 nebuni, un rege și o regină. Un jucător controlează piesele albe iar celălalt piesele negre. Jucătorii mută pe rând, respectând anumite reguli. Scopul jocului este obținerea matului. Acesta survine atunci când un rege este atacat și nu poate fi mutat nicăieri spre a evita capturarea.



La inceputul jocului fiecare parte are aceasi sanse. In figura 1 puteti vedea pozitionarea corecta a pieselor. Intotdeauna incepe jucatorul cu piesele albe. Fiecare jucator poate sa miste o piesa in fiecare tura.

poza nr 1

URMATOARELE REGULI SE APLICA TUTUROR PIESELOR:

Jucatorul poate ocupa orice loc liber sau poate ocupa locul adversarului, astfel luand prada piesa adversarului, care se elimina din joc. Piesele de sah, in afara de cai, nu pot sari peste alta piesa, nici peste piesele adversarului.

PIESELE DE SAH SUNT ABBREVIATE IN FELUL URMATOR:

Rege – K, Regina – Q, Turn – R, Nebun – B, Cal – Kn, Pion – P

TIPURI DE MISCARI



poza nr 2



TURN (poza nr 2) – se poate misca orizontal sau vertical oricate pozitii, dar nu poate sari peste alta piesa. Cu aceasta piesa se poate controla 14 partratele.



poza nr 3



NEBUN (poza nr 3) – sunt 2 buc de astfel de piese pe partea fiecarui jucator. Acestia se pot misca pe diagonala, inainte sau inapoi. Asadar fiecare nebun se va misca ori pe partratele albe, ori pe cele negre. Calculand din centru ele pot controla 13 patrate, dar din colturi doar 7.



poza nr 4



REGINA (poza nr 4) – este o combinatie a turnului si a nebunului devenind astfel cea mai puternica piesa de sah. Are posibilitatea de a se deplasa in fata, inapoi, in lateral, in diagonala, dar nu si intr-o combinatie a acestora.



poza nr 5



CAI (poza nr 5) – au miscarea cea mai interesanta, avand totodata si posibilitatea de a sari peste o alta piesa. Acestia se pot misca in forma de “L”, pe o culoare diferita decat cea de plecare. De exemplu de pe pozitia d5 el se poate deplasa pe urmatoarele pozitii: b4, b8, c3, e3, e7, f4 or f6. Desigur doar in cazul in care aceste pozitii sunt vacante, adica neocupate de o alta piesa.



poza nr 6



REGE (poza nr 6) – se poate misca o pozitie in orice directie cu conditia ca sa nu fie amenintat in acea pozitie de o piesa a adversarului.

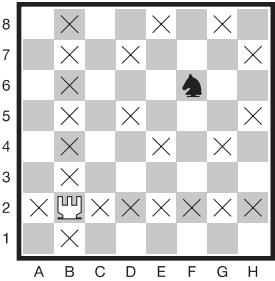


poza nr 7



PIONUL (poza nr 7) – este piesa insusita cu cea mai mica putere in acest joc. Se poate misca numai inainte, de o data numai un patrat. Doar din pozitia initiala se poate deplasa 2 pozitii inainte. El nu poate sa doboare o alta piesa, numai cel, care se afle cu o pozitie inaintea lui, in lateral. Dupa acesta poate ocupa pozitia luata. Daca pionul reuseste sa ajunga pana la capatul tablei de sah el se poate schimba cu o alta piesa. Astfel jucatorul poate obtine o a doua regina sau orice alta piesa.

Valoarea pieselor de joc este data de capabilitatea lor de miscare. Astfel pionul este o piesa obisnuita, standard. O eventuala catalogizare ar fi urmatorul: o piesa mai “slaba” este considerata nebunul sau calul, care valoreaza 3-3 1/2 pioni, un turn ar fi egal cu 2 pioni si o piesa “slaba” iar regina valoreaza doi turnuri sau trei piese “usoare”. Acesta este doar o clasificare bruta, fara acuratete. Valoarea actuala a unei piese este data de locul si eficienta actuala.

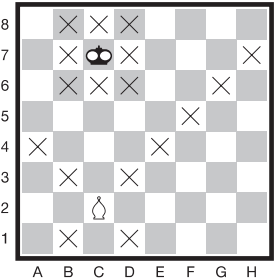


poza nr 8a

Pe poza nr 8 si noua sunt demonstrate miscarile posibile ale unui turn, respectiv nebun si rege.

ROCADA

Este singura manevra in timpul jocului, in care doua piese sunt manevrate intr-o singura miscare. Regele trece 2 pozitii spre turn, iar acesta trece peste, dar langa el. Astfel pentru rege se alege o pozitie mai sigura si turnul este pus in joc.



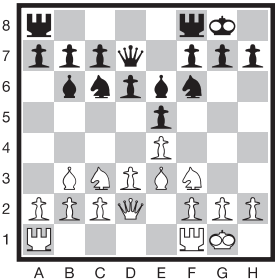
poza nr 8b

Sunt anumite conditii ce trebuiesc indeplinite pentru a putea realiza aceasta miscare:

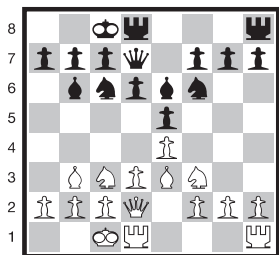
- nici regele nici turnul in pricina nu au fost miscate pana atunci
- toate pozitiiile intre cele doua piese sunt libere
- regele nu se afla in pozitie de sah sau prin aceasta miscare nu se va afla intr-o astfel de pozitie

ROCADA SCURTA

– regele trece in pozitia g1 sau g8 iar turnul in patrutul f1 sau f8
Poza nr 9 – dupa rocada scurta



poza nr 9



poza nr 10

ROCADA LUNGA

- regele trece în poziția c1 sau c8 iar turnul în patratul d1 sau d8

Poza nr 10 – după rocada lungă

OBIECTIVUL JOCULUI

Regele este piesa cea mai importantă de pe tabla de joc. Pus în pericol el trebuie să fie mișcat în așa fel în care să fie protejat, ori de o piesă proprie ori de

unul dintre-ale adversarului. Atacul asupra regelui este numită “Sah”. Situația de “sah-mat” intervine în momentul în care prin nici o mișcare nu se poate evita situația de sah. Pentru a atinge acest obiectiv sunt puse în atac toate piesele de joc, rolul lor fiind asadar atacul regelui adversar și protejarea celui propriu.

Unele partide nu iau sfârșit prin sah-mat ci prin predare. Astfel de situații se produc când atacul adversarului este imposibil de apărut, sau piesele sunt trecute numeric de cele ale adversarului. Jocul poate lua sfârșit și prin depășirea limitei de timp alocat gândirii, sau în multe cazuri în meci nul, când nici unul dintre jucători nu iese castigator.

PAT

Jocul nul se mai cheamă și pat.

Sunt anumite condiții ce trebuie îndeplinite:

1. Nici unul dintre jucători nu are posibilitatea de a obține sah-mat.
2. Când jucătorul care urmează nu poate să-și miște orice piesă în așa fel încât să nu-și pună în pericol regele.
3. Când un jucător provoacă sah de mai multe ori, el nereușind să obțină sah-mat.
4. Când și după trei mișcări consecutive piesele se află în același poziție adversarul poate proclama situația pat.
5. Când după 50 de mișcări nici o piesă nu este cucerită de adversar.

De obicei sahu este jucat pe principiul de “atins și mișcat”, adică dacă jucătorul atinge o piesă, aceasta trebuie mișcată. Dacă însă piesa atinsă nu se poate mișca, atingerea respectivă va fi fără consecințe. Mișcarea va fi considerată terminată în momentul în care se da drumul la piesă mișcată, sau o piesă a adversarului este alăturată, punând în locul lui piesă proprie. Dacă jucătorul dorește să schimbe o mișcare, el va anunța aceasta spunând “schimbare”.

NOTAREA JOCULUI

Marcajele de pe tabla de joc fac posibilă notarea tuturor mișcărilor în timpul jocului. Astfel tot jocul se poate nota prin notarea mișcărilor consecutive. Pe lângă abrevierea pieselor următoarele prescurtări sunt uzuale:

-	mișcare	?	mișcare slabă
x	preluare/inlaturare	!!	mișcare foarte puternică
+	sah	??	mișcare foarte slabă
=	sah-mat	!?	mișcare marginală
!	mișcare puternică	0-0	rocadă scurtă
		0-0-0	rocadă lungă

INFORMATII UTILE PENTRU INCEPATORI

Capabilitățile de mișcare sunt mai mari în mijlocul tablei de joc, astfel acesta este partea cea mai puternică. Asadar chiar de la început este bine să se ocupe acesta.

Cercul interior este formată din patratele d4, d5, e4 și e5, iar cel exterior din c3, c6, f6 și f3

Cea mai potrivită deschidere este o mișcare de două poziții cu pionul din fata regelui sau a reginei. Această mișcare deschide drumul nebunului sau a reginei spre mijlocul tablei de joc. În pregătirea terenului pentru atacul din centru se folosesc și alte piese, care trebuie să fie mișcate în așa fel încât să fie suportate în această luptă. Asadar calul de obicei este trecut pe f3 și c3, sau f6 și c6 de unde pot controla centrul. La începutul jocului nu este recomandată folosirea la mai multe mișcări consecutive aceleasi piese de joc. Cu fiecare mișcare încercați introducerea unei noi piese în joc. Cel mai potrivit este mutarea regelui la început prin rocadă într-un loc ocrotit, după care folosirea reginei pe post de atac.

De obicei regine este pusă în joc după o perioadă de timp, pentru a nu-l expune la risc. Rezultatul jocului depinde de capabilitatea de coordonare și eficiența în atac. Un atac care nu este pregătit într-un mod corespunzător poate sfârși într-o pierdere nu numai de piese de joc dar și de timp. Pentru a avea evoluție în joc este recomandat un adversar mai experimentat, de la care se poate învăța. La fel studierea unor cărți din domeniu pot avea efecte pozitive.



DinoToys s.r.o.

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.dinotoys.cz

Importat și distribuit de:

SC. PEAK TOYS SRL.

str. Traian Vuia nr. 232
400397 Cluj-Napoca, Romania
tel: 0264-434.083, fax: 0264-483.044
email: info@peaktoys.ro
www.peaktoys.ro