

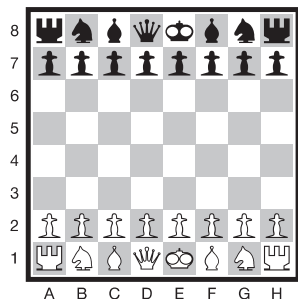
Upozorenje! Nije preporučljivo za decu mlađu od 3 godine.
Sadrži sitne delove. Opasnost od gušenja.

SR

Sadržaj: 1 tabla, 2 x 16 figurica

Pravila igre:

Tabla za šah je tabla podeljena na 8 x 8 kvadrata, tj. 64 polja. Tamna i svetla polja su raspoređena naizmenično. Da bi se lakše pratilo pomeranje figurica na tabli, svaki kvadrat ima svoje koordinate (od a1 - a8 do h1 - h8). 64 polja su horizontalno obeležena brojevima 1-8, a vertikalno abecedno a-h. Tabla je pozicionirana tako da se svakom igraču svetlo polje nalazi sa desne strane (svetlo h1, tamno a8). Šah je bitka dva protivnika, gde je jedan general svetlih figura, a drugi tamnih figurica. Vojske sačinjavaju po 16 figurica na svakoj strani (1 kralj, 1 kraljica, 2 lovca, 2 skakača, 2 topa i 8 pešaka).



slika 1

Sledeće pravilo važi za sve figurice:

Figurica može da se pomeri samo na slobodno polje ili na polje koje zauzima figura protivnika. U tom slučaju, figurica protivnika je zarobljena. Nijedna figurica ne može biti stavljena na polje koje već zauzima figurica iste boje. Osim skakača, nijedna figurica ne može preskakati ni svoje ni tuđe figurice.

U tekstu su korišćene sledeće skraćenice za nazive figurica:
kralj K, kraljica D, top T, lovac L, skakač S, pešak P

Pravila kretanja figurica:



slika 2

TOP: (slika 2) – može da se pomera u horizontalnom ili vertikalnom pravcu sa bilo koje pozicije. Kontrolise 14 polja na slobodnoj tabli.



slika 3

LOVAC: (slika 3) – može da se pomera u dijagonalnom pravcu uvek sadržavajući istu boju polja. Kada je u središtu table, kontrolise 13 polja dok iz ugla kontrolise samo 7.



slika 4

KRALJICA: (slika 4) – ima kombinaciju pokreta topa i lovca i stoga je najjača figura na tabli. Može da se pomera za neograničen broj polja bilo u horizontalnom, vertikalnom ili dijagonalnom pravcu.



slika 5

SKAKAČ: (slika 5) – ima najinteresantniji pokret od svih figurica. Sa svoje pozicije može da "skoči" na polje druge boje formirajući u svom pokretu latinično slovo "L". Na primer, ako se skakač nalazi na poziciji d5, može da ode na bilo koje od sledećih polja: b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4, f6 osim ako polje već na zauzima figura iste boje.



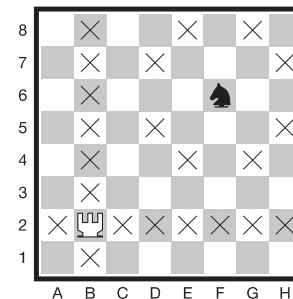
slika 6

KRALJ: (slika 6) – može da se pomera za po jedno polje u horizontalnom, vertikalnom ili dijagonalnom pravcu, ukoliko polje već ne zauzima figura iste boje. Kralj ne može da zarobi protivnikovu figuricu koja je pokrivena (zaštićena) od strane figurice iste boje. Stoga, kralj može da se pomera za po jedno polje u bilo kom pravcu, osim u slučaju rokade.



slika 7

PEŠAK: (slika 7) – je najslabija figurica na tabli jer može da se kreće samo za jedno polje u vertikalnom pravcu. Izuzetak važi samo za početnu poziciju – Bele pešake u drugom i crne pešake u sedmom redu odakle mogu da se kreću za po dva polja unapred. Dalje mogu da se kreću za samo po jedno polje. Pešak ne može da zarobi figuricu protivnika koja se nalazi u smeru njegovog kretanja.



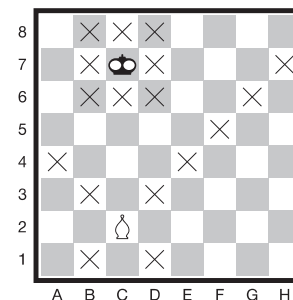
slika 8a

Može ukloniti samo figuricu protivnika koja se nalazi u bilo koja od dva dijagonalna polja ispred, zauzimajući njegovo mesto. Ako pešak stigne do poslednjeg reda, može biti unapređen u bilo koju figuru poput kraljice, topa, lovca ili viteza osim u kralja. Igrač onda može posedovati više kraljica ili drugih figura nego što ih je imao/la na početku igre. Zarobljavanje anpasan je izuzetak u pokretu pešaka koji omogućava svetlom pešaku koji je došao do petog reda (ili četvrtog ako je pešak tamne boje) da momentalno u sledećem potezu zarobi protivnikovog pešaka koji je napredovao za dva polja sa početnog položaja što rezultira da su oba pešaka u istom redu.

Vrednost svake figurice je određena po sposobnosti kretanja iste. Vrednost pešaka je jedinica mere. Približne vrednosti figurica su sledeće:

Mala figura (lovac ili skakač) vredi 3-3 ½ pešaka, top vredi kao jedna mala figura i dva lovca, kraljica vredi dva topa i dve male figure. Ovo je samo prosečna vrednost i stoga nije egzaktna. Tačna vrednost figurice se određuje u odnosu na njene mogućnosti u zadatoj poziciji.

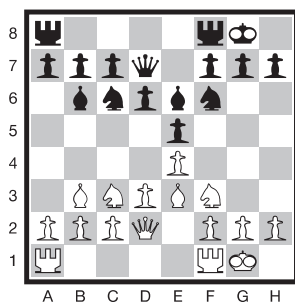
Slika 8a pokazuje kretanje topa i skakača, dok slika 8b pokazuje kretanje lovca i kralja.



slika 8b

Rokada

Rokada je dupli potez, gde se kralj pomera za dva polja levo ili desno, dok se top istovremeno stavlja odmah do kralja sa suprotne strane. Glavna svrha rokade je da se obezbedi kralj i uvede top u igru. Rokada je dozvoljena samo ako kralj i top koji je uključen u potez, nisu prethodno pomerani i ukoliko su polja između njih slobodna. Dok se izvodi rokada, kralj ne



slika 9

sme biti u šah poziciji, niti sme proći kroz ili završiti na polju koje je ugroženo protivničkom figurom.

Mala rokada

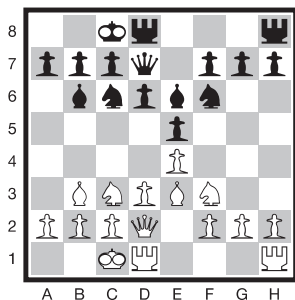
– kralj se pomera na polje g1 ili g8, a top na f1 ili f8.

Slika 9 – posle izvedene male rokade

Velika rokada

– kralj se pomera na polje c1 ili c8, a top na d1 ili d8.

Slika 10 – posle izvedene velike rokade.



slika 10

kralja. Zadatak svih figurica je da u odlučujućem momentu napadnu protivničkog kralja i ujedno zaštite svog. Međutim, ne završava se svaka igra matom. Nekad se igra prekine odustajanjem igrača koji je izložen neminovnom porazu, tj. kada je predstojeći šah mat samo pitanje vremena. Igra se takođe prekida kada jedan od igrača prekorači vremensko ograničenje, čime gubi partiju. Često se na šahovskim turnirima dešava da se igra završava nerešenim rezultatom (remijem).

Ukoliko kralja nije u mogućnosti izvući iz šah pozicije, kralj je matiran i igra je gotova. Stoga je cilj igre, matirati protivničkog

Remi

Nijedan od igrača nema kapacitet ili nema materijalnu superiornost da matira.

Igrač na potezu ne može da izvrši nijedan legalan potez a da ne izloži kralja šahu (pat).

Jedan igrač konstantno šahira drugog bez matiranja (remi većitim šahom).

Trostruko ponavljanje, tj. ako se ista pozicija pojavi tri puta, a na potezu je isti igrač, a svaki igrač ima isti skup mogućih poteza svaki put (ovo drugo uključuje i pravo da se uzme an pasan i pravo na rokadu).

Kada u poslednjih 50 poteza nijedna figurica nije zarobljena od strane pešaka.

Pravilo dodira je najosnovnije pravilo šaha, koje označava da ako igrač na potezu dodirne jednu od svojih figura, mora sa njom i da odigra. Ako dodirne protivnikovu figuru, mora da je zarobi ako to pravila dozvoljavaju. Igrač može dodirnuti figuru koja se legalno ne može ni pomeriti ni zarobiti bez posledica. Potez se smatra završenim kada igrač koji je na redu, skloni ruku sa figure ili kada nakon sklanjanja protivničke figure sa table prilikom zarobljavanja skloni ruku sa svoje figure.

Kada igrač želi da namesti (popravi) figuru na tabli, mora prethodno to da najavi protivniku.

Beleške u šahovskoj igri

Beleške u šahovskoj igri omogućavaju praćenje svih poteza na šahovskoj tabli kao i svih igara i pozicija u pojedinačnim potezima. Pogledajte neke od simbola koje se koriste za beleženje poteza:

-	potez	?	loš potez
x	zarobljavanje	!!	veoma dobar potez
+	šah	??	veoma loš potez
=	mat	!?	interesantan potez
!	dobar potez	0-0	mala rokada
		0-0-0	velika rokada

Šta bi trebalo da zna početnik?

Uzimajući u obzir mogućnosti određenih figura, možemo uvideti da se one najefikasnije i najmoćnije nalaze u središnjem delu table. Stoga, prava bitka nastaje od prvih pokušaja da se zauzme ili kontroliše centralni deo table. Mali centar uključuje polja d4, d5, e4, e5, a veliki je ovičen poljima c3, c6, f6 i f3.

Najpogodniji način da se otvori igra je da se pomeri pešak ispred kralja za dva polja unapred. Na ovaj način se započinje bitka za centar i oslobađa put za lovce i kraljicu. U bici za centar, pogodno je mobilisati figure za podršku u borbi tako da ne mogu olako biti izbačene iz igre. Stoga se se skakači obično pomeraju na pozicije f3 i c3, f6 i c6 odakle kontrolišu centar. Prilikom otvaranja, izbegavajte da odigrate više poteza istom figurom jer toliki gubitak vremena izvesno vodi u katastrofu. U svakom potezu moramo pokušavati da ubacimo novu figuru u igru. Najbolji način je da se mobiliše deo pored kralja kako bi ga zaštitili, da bi potom aktivirali kraljičinu stranu. Kraljica se obično ubacuje u igru što kasnije jer bi prerano bilo opasno. Protivnik može napasti kraljičinu poziciju, ugroziti njenu poziciju ili je čak ukloniti iz igre. Ishod igre zavisi od dobre koordinacije figurica i intenziteta izvedenog napada. Preuranjen napad koji se može lako braniti je obično gubljenje vremena, a često i materijala. U cilju unapređenja igre, važno je igrati sa jačim protivnicima od kojih možemo dasta naučiti. Izučavanje literature o šahu takođe.

Uživajte u igri!

97860130

DinoToys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.mojedino.cz

