



ŠAH: OSNOVNA PRAVILA

Šah vodi porijeklo iz Indije, a bio je jako popularan i u Perziji, zbog čega ga Iranci često svojataju. Međutim, shvaćanja su se od tog vremena toliko promijenila, da se danas za njega prije može reći da je znanstvena disciplina, nego društvena igra. Ishod svake igre, isključivo ovisi o spretnosti igrača, a faktor sreće potpuno je eliminiran, pa se Šah smatra vidom sporta.

Šahovska ploča:

Sastoji se od 64 polja, od kojih su pola bijele boje, a ostala crne ili tamne. Polja se sastoje od osam horizontalnih redaka i 8 stupaca, drugim riječima kvadrat 8x8. Redovi su označeni brojevima, od 1, do 8, a stupci slovima: a, b, c, d, e, f, g, h. Tako se svako polje na ploči, može definirati sa slovom i brojem, npr. "e4", "d5" i sl..

Ploča se postavlja tako da je u donjem desnom kutu svakog igrača bijelo polje. Igrač koji vodi bijele figure, prema sebi postavlja red, označen brojem "1", a prema protivniku br."8".

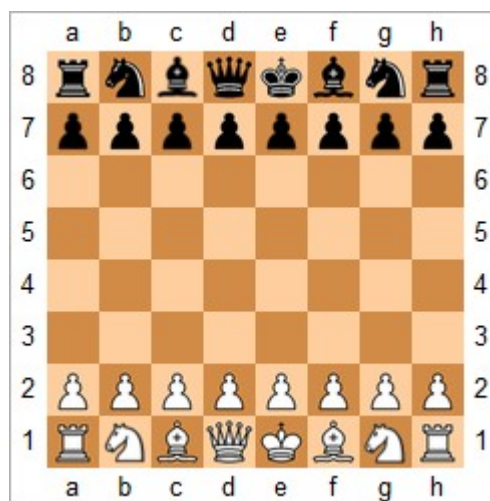
Figure:

Na ploči se ukupno nalazi 32 figure, od kojih su 16 bijele i 16 crne. Prije prve igre, ždrijebom se određuje igrač koji vodi bijele figure. U svakoj sljedećoj, igrači mijenjaju boju figura i okreću ploču.

Uvijek je prvi na potezu "Bijeli". Upravo zbog toga, on i teoretski ima malu prednost, pa je poželjno, da igrači podjednak broj puta, vode bijele i crne figure.

I bijele, i crne figure, imaju isti sastav. Svaka strana ima po: 8 Pijuna ("Pješaka"), 2 Topa, 2 skakača ("Konja"), 2 Lovca ("Laufera") i po jednu Kraljicu i Kralja.

Raspored figura na početku partije je prikazan na slici. Treba obratiti pozornost, da se bijela "Kraljica" na početku igre nalazi na bijelom, a crna, na crnom polju. Vrlo važno za početnike je, da se Kralj i Kraljica u svakoj šahovskoj garnituri razlikuju tako, što je "Kralj" uvijek najviša figura na ploči.



Kralj (K): e1, e8

Kraljica (D): d1, d8

Top (T): a1 i h1, a8 i h8

Lovac (L): c1 i f1, c8 i f8

Skakač (S): b1 i g1, b8 i g8

Pijuni (nemaju slovnu oznaku): na redu "2" bijeli, a na redu "7", crni

Službene partije se prate i zapisuju uz pomoć posebnih "šahovskih simbola". U svakom potezu se najprije piše njegov redni broj, zatim oznaka figure koja igra, broj polja na kome se ona nalazi i na kraju, oznaka polja, na koje se pomiče. Npr, 5.Ke1-e2 znači, da je peti potez, te da se Kraljem, koji se nalazi na polju "e1", odigrava na polje "e2". Pri tome, polja se uvijek označavaju malim slovima, a figure, velikim.

Pri zapisima partija se koriste još i sljedeći simboli: (:) Jede, (+) Šah, (+ +) Dvostruki Šah, (=) Mat, (0-0) Mala Rokada, (0-0-0) Velika Rokada, (!) Dobar Potez, (!!) Vrlo Dobar Potez, (?) Loš Potez, (??) Vrlo Loš Potez, (=) Mala Prednost Bijelog, (=) Mala Prednost Crnog, (_) Bolja Pozicija Bijelog, (_) Bolja Pozicija Crnog.

Primjer: Td6: d1, čita se kao: "Top sa d6, jede na d1".

Pijun:

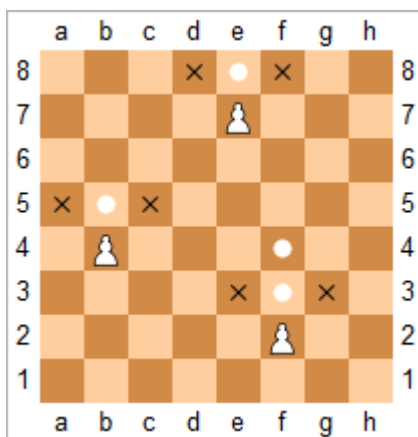
To je najslabija figura, ali na kraju najčešće odlučuju partiju. Ima ih po osam na svakoj strani, au notaciji nemaju oznaku. U slučaju pisanja e2-e4, to znači, da je u pitanju Pijun, koji se pomiče s e2, na e4.

Na početku partije, Pijun se nalaze na 2. i 7. redu, a mogu se kretati samo naprijed (bijeli prema 8., a crni prema 1. redu). Sa svih pozicija se pomiču samo za po jedno polje, osim sa startnih mjesta, odakle se mogu pomicati za dva polja naprijed.

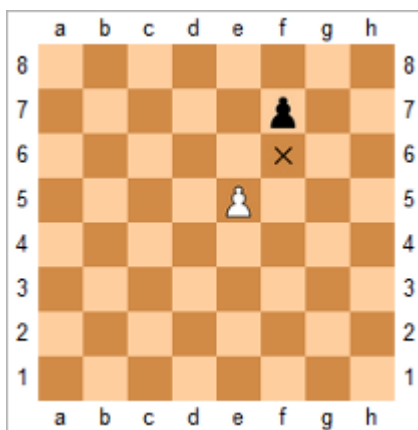
Npr., ako je Pijun na polju f2, on se može pomaknuti na polje f3, ali i na polje f4, u koliko je polje f3 prazno.

Pijun "jede" protivničku figuru, samo na dijagonalno lijevom i desnom polju, neposredno ispred sebe. Znači, sa polja f2, može "jesti" na polja e3 ili g3. To se najbolje vidi na dijagramu.

Kada se Pijun dovede do posljednjeg retka ploče, može se zamijeniti s bilo kojom figurom. Taj postupak se naziva "Promocija Pješaka". Najčešće se mijenja s kraljicom, pošto je to najjača figura, ali se može po želji igrača zamijeniti i sa bilo kojom drugom.



Na drugom dijagramu je primjer za tzv, "en-passant". Ako Pijun igra sa svog početnog polja za dva naprijed, a pri tome je polje neposredno ispred njega, tučeno od strane protivničkog, Pijun protivnik ga može odnijeti, kao da je odigran na to polje. Jednostavno, ako u primjeru na slici, crni odigra na polje f5, crni ga uzima na f6.



"Pojesti", ili "odnijeti" protivničku figuru, ovdje znači postaviti svoju na polje, na kome se nalazi ona, a nju samu ukloniti s ploče.

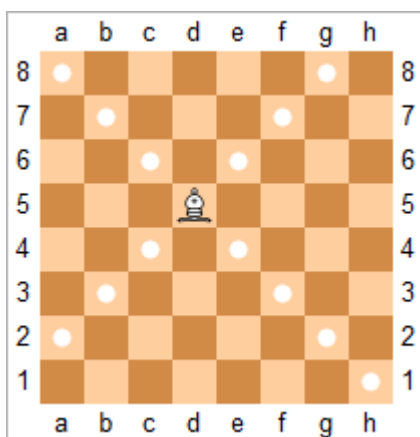
Uzimanje u Šahu nije obavezno i upravo se na tome i temelji cijela ideologija igre.

Lovac:

Lovac je "laka figura", koja se može kretati dijagonalno u svim pravcima i za neograničen broj polja. On se kreće samo po slobodnim poljima, a na svom putu ne može preskakati

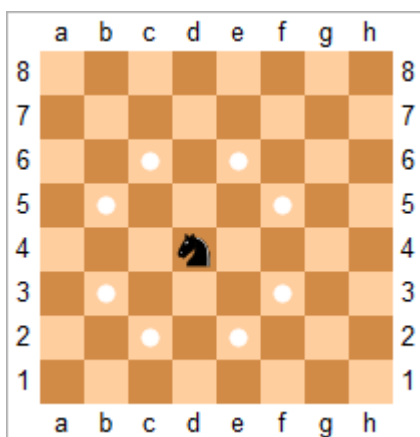
svoje i protivničke figure. Lovac "jede" protivničku figuru, ako mu se nađe na putanji kretanja. Međutim, ako mu se na putu pojavi njegova figura, može igrati samo do nje. Od dva Lovca jedne strane, jedan je "bijelopoljac" i kreće se samo po bijelim poljima, a drugi je "crnopoljac", koji se kreće po crnim poljima.

Lovac i Skakač smatraju se istih jačina, ali "lovački par" je u završnici partije, jači od para skakača, ili Lovca i skakača.



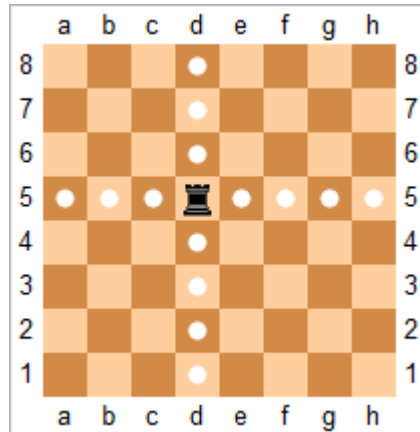
Skakač:

Skakač je jedina figura, za čije kretanje nisu potrebna slobodna polja. Kao što je prikazano na slici, postoje osam polja, na koje može doći, a da mu za to ne moraju međupolja biti prazna. On ih praktički preskače, pa se koristi izraz: "Skakač skače na polje ..."



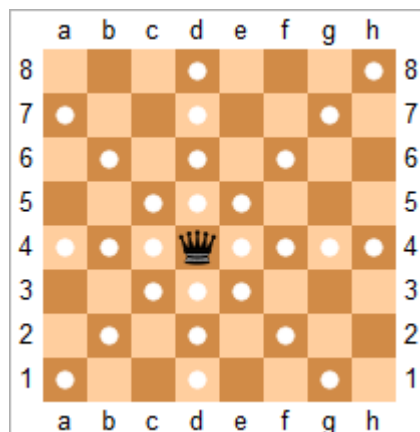
Top:

Top je "teška figura", a kreće se samo u pravcu, u svim smjerovima. Naravno, samo po slobodnim poljima.



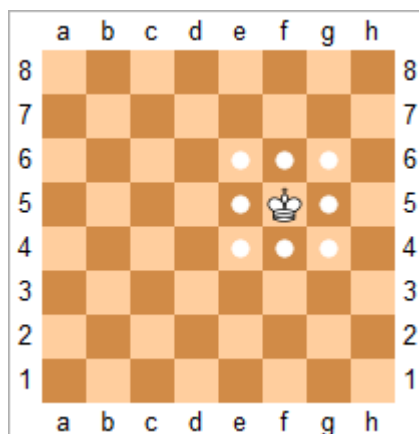
Kraljica:

Kraljica je najjača figura u Šahu. Ona se kreće pravolinijski i dijagonalno, u bilo kom pravcu i smjeru. Tretira se da ima jačinu 2 Topa.



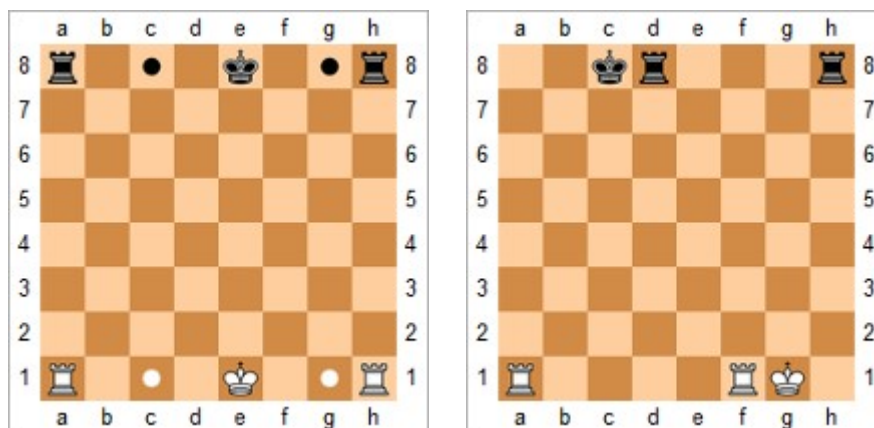
Kralj:

Kralj je u šahovskoj igri centralna figura, jer je i cilj svakoga igrača, osvojiti protivničkog Kralja. On se kreće, za po jedno polje, u bilo kojem smjeru.



Tijek igre:

Sama igra se odvija tako, što igrači naizmjenice vuku po jedan potez. Jedini potez, u kome se pomiču dvije figure je "Rokada". U njoj se Kralj pomiče za dva polja, prema bilo kojem svom Topu, a zatim se u istom potezu, top prebacuje na susjedno polje pored Kralja, s druge strane. Ovaj potez je ilustrirana i na dijagramu.



Ako se bijeli kralj "rokira" sa topom sa "h-stupca", u pitanju je "Mala Rokada". Ako se isti potez izvede sa Topom sa "a-linije", vrši se "Velika Rokada". Cilj Rokada je, uklanjanje Kralja sa centralnog mjesta, prema kraju ploče, gdje je njegovu zaštitu lakše organizirati. Uvjet za Rokadu je, da se Kralj do tog trenutka nije pomicao, kao i da su sva polja između Kralja i Topa prazna. Rokada se također ne smije vršiti, ako je Kralj pod "šahom", a ni preko "tučenog polja", odnosno, ako je bilo koje polje između ove dvije figure, napadnuto od strane protivnika .

Glavni cilj prvog dijela igre jest izvršavanje Rokade. Sa njom je "Otvaranje" završeno, a počinje dio igre, koji se naziva "Središnjica".



"Šah" je situacija, kada je napadnut Kralj. Igrač, čiji je Kralj napadnut, mora ga odmah pomaknuti, ili ga s podmetanjem neke druge figure, zaštititi. U protivnom, igra se tog trenutka prekida, jer ga protivnik u sljedećem potezu "jede". Igrač koji napada Kralja, glasno mora reći: "Šah! "

"Mat" je pozicija, u kojoj je Kralj napadnut i ne može se zaštititi. To je i kraj igre, a igrač koji je "matirao" protivničkog Kralja je pobjednik.

"Pat" je situacija, kada nije dat "Šah", ali igrač koji je na potezu, ne može odigrati ni jedna potez. Partija se također prekida, ali se smatra neriješenom. "Pat" je uglavnom šansa za slabijeg, da ipak izvuče nerešen rezultat.

"Remi" je neriješen ishod partije. Do njega najčešće dolazi, kada obojica suparnika uvide, da nitko ne može dobiti partiju, pa se ona dogovorno prekida. Do Remija dolazi, i kada na ploči ostanu samo "goli" (sami) Kraljevi, ili kralj sa jednom "lakom figurom", odnosno sa dva Skakača. Dogovora ne mora ni biti, jer je teorijski dokazano, da nitko u tom slučaju ne može ostvariti pobjedu. I na kraju, treći slučaj Remija je, kada obojica igrača, po tri puta za redom vuku isti potez.

Svaka šahovska partija se sastoji iz tri dijela: Otvaranje, Središnjica i Završnica. Ovi dijelovi, međusobno nisu strogo odvojeni, niti definirani, ali se u šahovskoj teoriji posebno proučavaju. Za početnike je najvažnije "Otvaranje", jer od njega u potpunosti ovisi daljnji tijek partije. U "središnjici", do punog izražaja dolazi kombinatorika i intuicija igrača, međutim, bez pravilnog otvaranja, najveći velemajstori ne mogu ništa značajnije osmisliti i izmijeniti. Naziv, karakter i vrsta igre se određuje upravo na temelju prvih nekoliko poteza, što je ovdje i opisano.

Otvaranja:

Cilj "Otvaranja" je:

- Razviti što veći broj svojih figura,
- Zauzeti centralna polja na ploči svojim Pijunima,
- Osigurati vlastitog Kralja.

Postoje brojna "Otvaranja", od kojih su ovdje navedena samo neka, a ujedno ti početni potezi, daju i osnovnu karakteristiku cijelom toku igre.

Otvorene igre:

Karakterizira ih prvi potez bijelog 1.e2-e4, na što crni odgovara 1 ... e7-e5. Drugim riječima, obojica u svojim prvim potezima, igraju "kraljeve" pijune za po dva polja.

Poznatije varijante ovih partija su:



Španjolska Partija: 1.e2-e4, e7-e5; 2.Sg1-f3, Sb8-c6; 3.Lf1-b5, ...

Talijanska Partija: 1.e2-e4, e7-e5; 2.Sg1-f3, Sb8-c6; 3.Lf1-c4,

Ruska Partija: 1.e2-e4, e7-e5; 2.Sg1-f3, SG8-f6

Centralni Gambit: 1.e2-e4, e7-e5; 2.d2-d4, e5: d4; 3.Dd1: d4, ...

Sjeverni Gambit: 1.e2-e4, e7-e5; 2.d2-d4, e5: d4; 3.c2-c3, d4: c3; 4.Lf1-c4, c3: b2; 5.Lc1: b2, ..

Igra Četiri skakača: 1.e2-e4, e7-e5; 2.Sg1-f3, Sb8-c6; 3.Sb1-c3, SG8-f6; ...

Poluotvorene igre:

To su igre, u kojima bijeli igra sa "kraljevim" pijunom za dva polja, znači 1.e2-e4, ali crni ne igra, kao svoj prvi potez "kraljevog" pješaka za dva polja, već bilo što drugo. Najpoznatije poluotvorene igre su:

Francuska Odbrana: 1.e2-e4, e7-e6; ...

Sicilijanka: 1.e2-e4, c7-c5; ...

Aljehinova Odbrana: 1.e2-e4, SG8-f6; 2.e4-e5, SF6-d5; ..

Karo-Kan: 1.e2-e4, c7-c6; 2.d2-d4, d7-d6; ...

Skandinavka: 1.e2-e4, d7-d5; ...

Pirče Odbrana: 1.e2-e4, d7-d6; ...

Zatvorene igre:

Ove igre karakteriziraju prvi potezi bijelog i crnog, gdje obojica vuku za po dva polja "kraljičine" pijune. Znači, prvi potez je 1.d2-d4, d7-d5. Najpoznatija Otvaranja ove vrste su:

Damin Gambit: 1.d2-d4, d7-d5; 2.c2-c4, poslije čega može uslijediti 2 ..., e7-e6, ili 2 ..., d5: c4, što se naziva Primljeni Damin Gambit .

Slovenska Odbrana: 1.d2-d4, d7-d5; 2.c2-c4, c7-c6; ...

Igra Daminog Pješaka: 1.d2-d4, d7-d5; 2.Sg1-f3, SG8-f6; ...

Poluzatvorene igre:

Bijeli, kao svoj prvi potez odigrava 1.d2-d4, a crni bilo što drugo, osim 1 ..., d7-d5.

Indijske Obrane: 1.d2-d4, SG8-f6 ... Postoje mnogobrojne varijante ovog otvaranja, među kojima su najpoznatije "Kraljeva Indijska Odbrana", "Damin Indijka", "grinfild Indijka", "Staroindijka" itd..

Ben-Onijevo Otvaranje: 1.d2-d4, c7-c5; ...

Nizozemska Odbrana: 1.d2-d4, f7-f5; ...

Krilne igre:

Ove igre su jako rijetke, a u njima bijeli ne igra središnje Pijune. Na taj način on priprema bočne udare, a dominaciju u centru ploče prepušta crnome. Najpoznatije igre ovoga tipa su:

Englesko Otvaranje: 1.c2-c4 ,....

Retijevo Otvaranje: 1.Sg1-f3, d7-d5; ...

Ovdje su samo informativno navedeni nazivi pojedinih partija, a za dalje usavršavanje je neophodna specijalizirana literatura. Ipak, za početnike je najbolje, da tek nakon određenog broja odigranih partija, krenu u detaljnije proučavanje.

Izvor: Enciklopedija društvenih igara - D.Stojanović <cocatimiljuca@yahoo.com>