

PROIZVAJALEC: SCHMIDT SPIELE GMBH NEMČIJA,
DISTRIBUTER: ROK TOYS D.O.O., KAMNIŠKA 24, 1234 RADOMLJE WWW.IGRACE.EU
SI OPOZORILO: Ni za otroke do 3 let, zaradi drobnih delov, ki bi jih otrok lahko pojedel.

ART 49082 DRUŽABNA IGRA ŠAH

Igralna podlaga sestoji iz 64 enako velikih polj v 8 navpičnih in 8 vodoravnih vrstah. Pri postavitvi podlage pazimo na to, da je v desnem spodnjem kotu – z gledišča igralca – belo polje.

Igralne figurice postavimo kot kaže slika 2a. Kraljica vedno stoji na polju svoje barve, to pomeni, bela kraljica na belem polju, črna kraljica na črnem polju. En igralec igra z belimi, drugi s črnimi figuricami. Igro vedno začne igralec z belimi figuricami. Pravimo, da začne partijo. [v okvirju]

Oba igralca imata enako število igralnih figuric (slika 2b)

1 kralj

1 kraljica

2 trdnjavi

2 tekača

2 konja

8 kmetov

Premikanje figuric

Kralj

Kralj se lahko premakne v katerokoli smer za eno polje (slika 3). Ima prednost pred ostalimi figuricami, da ne more biti izbit iz igre, ampak mora biti vedno pred nevarnostjo in ogrožanjem kake figurice opozorjen z besedo »šah«.

Kraljica

Kraljica je najmočnejša figura v igri šaha, ker se lahko premika v vse 8 smeri, kolikor daleč želi (do konca igralne predloge slika 4). Tako je svobodnejša pri premikanju in močnejša v igri od drugih figur.

Trdnjava

Se lahko premika v 4 smeri vodoravno ali navpično za poljubno število polj (slika 5). Trdnjava lahko premaga nasprotnikove figurice zgolj na teh ravnih linijah.

Tekač

Vsak igralec ima dva tekača, od katerih eden stoji na belem in drugi na črnem polju. Tekom igre tekača ne smeta zamenjati svojih barv.

Tekač se lahko premika diagonalno za neomejeno število polj (slika 6). Tekača desno ob kralju imenujemo »kraljevi tekač«, tekača levo od kraljice pa »kraljičin tekač«.

Konj

Konj je edina figurica, ki lahko preskoči nasprotnikovo figurico. Njegovo premikanje si najlažje zapomnimo z načelom »eno polje naravnost in eno polje počez«, pravimo tudi, da se premika v obliki črke L. To pomeni, da konj (imenuje se tudi skakač) svoje premikanje vedno konča na drugi barvi polja, kot je začel (slika 7). Konj ima zelo razvejano območje premikanja, ki mu dopušča veliko okretnost.

Kmet

Kmet se sme premakniti iz svojega izhodiščnega polja za eno ali dve polji naravnost naprej (slika 8a). Potem se lahko premakne samo še za eno polje naprej. Kmet je edina figurica, ki se sme premikati le v eno smer. Kmet lahko samo diagonalno izbije nasprotnikovo figurico (slika 8b). Če kmet doseže nasprotni rob igralne površine, lahko igralec zanj zamenja figurico po lastni izbiri, ne glede na to, ali so iste figurice še v igri ali ne (slika 8c).

Rošada

Z izrazom rošada označujemo učinkovito dvojno potezo, pri kateri dve figurici (kralja in trdnjavo) istočasno premaknemo, da zaščitimo kralja. Razlikujemo med malo (sliki 9a+b) in veliko rošado (sliki 10a+b). Pri rošadi vedno približamo trdnjavo kralju, ki se prestavi za trdnjavo.

Rošado lahko izvedemo samo, če:

- a) kralj in trdnjava nista spremenila svojega izhodiščnega položaja;
- b) kralj ni v »šahu«;
- c) med kraljem in trdnjavo ne stoji nasprotnikova ali lastna figurica;
- d) kralju ni potrebno prečiti polja, kjer preži nasprotnikova nevarnost, ali na polju, kjer naj bi po rošadi stal.

Šah/Mat

Če kralja ogroža nasprotnikova figurica, mora nasprotnik kralja opozoriti s »šahom« in to besedo tudi izgovoriti. Kralj mora poskusiti osvoboditi se te nevarnosti.

Cilj igre je nasprotnikovega kralja spraviti v »mat« položaj. K »matu« vedno sodita dve točki:

- a) kralj mora biti na svojem polju napaden, se pravi v »šahu«;
- b) vsi izhodi iz tega položaja so zanj zaprti.

Remi

Pri šahu se lahko zgodi, da na predlogi ostaneta oba kralja in mogoče še kakšna figura, torej nastane pat situacija, ki onemogoča dokončen izid. Govorimo o remiju (neodločeno).

Upoštevajte naslednja pravila in napotke:

1. Po začetni fazi igre (odprtje), v kateri premaknemo figure iz njihovega izhodiščnega položaja, sledi srednja igra. Sedaj se šele začne dejanski boj za odločilne prednosti pri uporabi figur in pozicij, da bi kralju v končni fazi, finalu, zadali mat.
2. Pri izbujanju nasprotnikove figurice zavzame napadajoča figurica mesto s predloge vzete figurice.
3. Zgodnja rošada je pomembna za zaščito kralja.
4. Čim hitreje poskušamo z drugimi figuricami, kot so trdnjava, kraljica ali tekač, zasesti odprta polja- linije, na katerih ni nobenega kmeta, ker s tem obvladujemo več polj in ukleščimo nasprotnika.
5. Prav tako moramo paziti, da svoje figurice medsebojno pokrijemo oz. zaščitimo.

Za boljše in lažje razumevanje, si pomagajte s slikami na navodilih v tujem jeziku.

PROIZVOĐAČ: SCHMIDT SPIELE GMBH, NJEMAČKA, WWW.IGRACE.EU
DISTRIBUTER: BUBAMARA SVE ZA DJECU D.O.O., PUSTODOL ZAČRETSKI 19A, 49223 SVETI KRIŽ ZAČRETJE
HR UPOZORENJE: Nije za djecu do 3 godine radi sitnih dijelova koje bi dijete moglo progutati.

ART:49082 ŠAH

Podloga za igru sastoji se od 64 jednako velikih polja u 8 okomitih i 8 vodoravnih redova. Dok postavljamo podlogu pazimo da je u desnom donjem uglu - sa gledišta igrača - bijelo polje.

Figure za igru postavljamo kao što prikazuje slika 2a. Kraljica uvijek stoji na polju svoje boje, što znači da je bijela kraljica na bijelom polju, a crna kraljica na crnom polju. Jedan igrač koristi bijele, a drugi crne figure. Igru uvijek započinje igrač s bijelim figurama. Kažemo da počinje partiju.

[u okviru]

Oba igrača imaju jednaki broj figura za igru (slika 2b)

1 kralj

1 kraljica

2 kule

2 lovca

2 konja

8 pijuna

Pomicanje figura

Kralj

Kralj se pomiče u bilo kojem smjeru za jedno polje (slika 3). Ima prednost pred ostalim figurama jer ga se ne može izbaciti iz igre, ali uvijek ga se mora upozoriti na opasnost i ugroženost od strane kakve figure upotrebom riječi »šah«.

Kraljica

Kraljica je najjača figura u šahu jer se može pomicati u svih 8 smjerova, neograničeno u daljinu (do kraja predloška za igru, slika 4). Stoga je slobodnija u kretanju i jača u igri od ostalih figura.

Kula

Može se kretati u 4 smjera, vodoravno ili okomito za proizvoljan broj polja (slika 5). Kula može pobijediti protivnikove figure samo na tim ravnim linijama.

Lovac

Svaki igrač ima dva lovca od kojih jedan stoji na bijelom, a drugi na crnom polju. Lovci u tijeku igre ne mogu zamijeniti svoje boje. Lovac se može kretati dijagonalno za neograničen broj polja (slika 6). Lovca koji se nalazi desno od kralja nazivamo »kraljev lovac«, a lovca lijevo od kraljice »kraljičin lovac«.

Konj

Konj je jedina figura koja može preskakati protivnikove figure. Njegovo kretanje ćemo najlakše zapamtiti putem načela »jedno polje ravno i jedno polje poprijeko«, a kažemo i da se kreće u obliku slova L. To znači da konj (nazivamo ga i skakač) svoje kretanje završava uvijek na drugoj boji polja nego što ga je započeo (slika 7). Konj ima veoma široko područje kretanja koje mu dopušta veliku okretnost.

Pijun

Pijun se iz svog polazišnog polja smije pomaknuti za jedno ili dva polja ravno naprijed (slika 8a). Nakon toga, pomiče se samo još za jedno polje naprijed. Pijun je jedina figura koja se smije kretati samo u jednom smjeru. Pijun može samo dijagonalno izbaciti protivnikovu figuru (slika 8b). Ako pijun dospje do suprotnog ruba površine za igru, igrač može za njega zamijeniti figuru po vlastitom izboru, bez obzira na to jesu li iste figure još u igri ili nisu (slika 8c).

Rokada

Izrazom rokada označavamo učinkoviti dupli potez kod kojeg dvije figure (kralja i kulu) istovremeno pomičemo kako bismo zaštitili kralja. Razlikujemo malu (slike 9a+b) i veliku rokadu (slike 10a+b). Kod rokade uvijek približavamo kulu kralju, koji se pomiče iza kule.

Rokadu možemo izvesti samo ako:

- a) kralj i kula nisu promijenili svoj polazišni položaj;
- b) kralj nije u »šahu«;
- c) između kralja i kule ne stoji protivnikova ili vlastita figura;
- d) kralju ne treba prijeći polje na kojem postoji opasnost od protivnika, ili na polju gdje bi trebao stajati nakon rokade.

Šah/Mat

Ako je kralj ugrožen od protivnikove figure, protivnik mora kralja upozoriti »šahom« i tu riječ također izgovoriti. Kralj se mora probati osloboditi od ove opasnosti.

Cilj igre je da protivnikovog kralja dovedemo u »mat« položaj. U »mat« spadaju uvijek dvije točke:

- a) kralja treba na svom polju napasti, što znači da mora biti u »šahu«;
- b) svi izlazi iz tog položaja za njega su zatvoreni.

Remi

U šahu se može desiti da na podlogi ostanu oba kralja, a možda i još koja figura, dakle nastane pat situacija koja onemogućava konačni rezultat. Tada govorimo o remiju (neodlučeno).

Imajte na umu sljedeća pravila i smjernice:

1. Nakon početne faze igre (otvaranje), u kojoj pomičemo figure iz njihovog početnog položaja, slijedi srednja igra. Tek sada počinje prava borba za odlučujuće prednosti pri upotrebi figura i položaja da bismo kralju u završnoj fazi zadali mat.
 2. Prilikom izbacivanja protivnikove figure, figura koja napada zauzima mjesto s predloška izbačene figure.
 3. Rana rokada važna je za zaštitu kralja.
 4. Moramo što prije pokušati drugim figurama (poput kule, kraljice ili lovca) zauzeti otvorena polja-linije na kojima nema nijednog pijuna, jer time nadziremo više polja i tjeramo protivnika u kut.
 5. Isto tako, moramo paziti da svoje figure međusobno pokrivamo, odnosno štitimo.
- Za bolje i lakše razumijevanje pomozite si slikama na uputama na stranom jeziku.