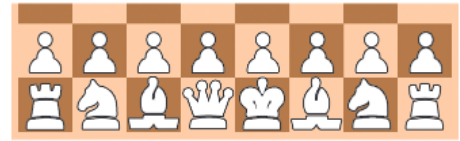


DJ05216 Šah

Starost: od 6 let naprej

Število igralcev: 2



Strateška igra: Vsak igralec poskuša razviti strategijo, s katero se bo zoperstavil nasprotnikovi taktiki in zmagal.

Igra se igra na šahovnici s 64 izmenično svetlimi in temnimi kvadrati.

Opomba: Šahovnica mora biti vedno postavljena tako, da je svetli kvadrat v igralčevem spodnjem desnem kotu.

Vsak igralec ima 16 figur: 1 kralja, 1 kraljico, 2 trdnjavi, 2 skakača, 2 lovca in 8 kmetov, ki so na začetku igre razporejeni, kot je prikazano na sliki.

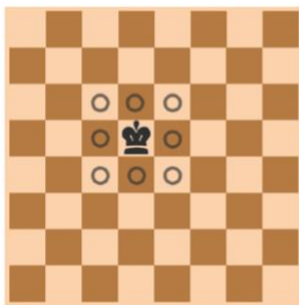
Opomba: »Kraljica spoštuje barvo« – kraljica je vedno postavljena na polje svoje barve, zato sta kraljici postavljeni na igralni plošči neposredno ena proti drugi.

Cilj igre: Ujeti nasprotnikovega kralja oziroma dati mat.

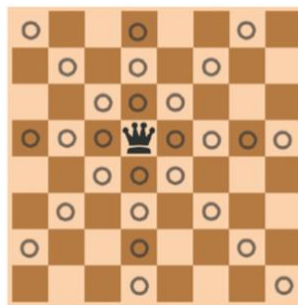
Potek igre:

Z žrebom se določi, kateri igralec bo igral z belimi figurami. Ta igralec tudi začne igro. Oba igralca morata vsakič, ko sta na vrsti, narediti potezo z eno svojih figur – igralec ne sme preskočiti kroga. Igralca se v igri izmenjujeta v potezi ene od svojih figur.

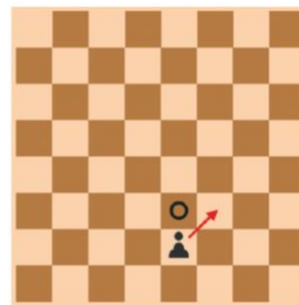
Premikanje figur (glej slike). Figura se nikoli ne more premakniti prek druge figure (razen skakač).



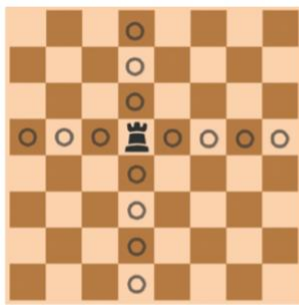
Kralj



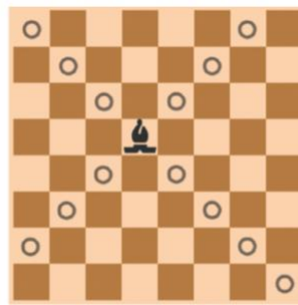
Kraljica



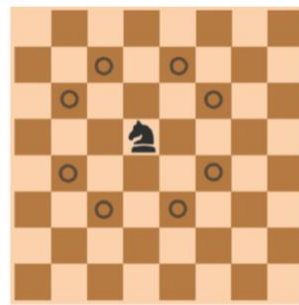
Kmet



Trdnjava



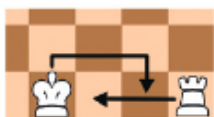
Lovec



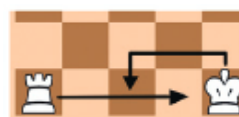
Skakač

Kralj je najpomembnejša figura v igri: če je ujet, je igre konec! Kralj se premika za eno polje v poljubno smer. Drugi način poteze s kraljem je t. i. **rokada**, pri kateri se **sočasno s kraljem premakne trdnjava**, pri tem pa morajo biti izpolnjeni naslednji pogoji:

- kralj in trdnjava morata stati na svojih prvotnih položajih (v igri nista bila na potezi);
- med kraljem in trdnjavo ne sme stati nobena druga figura;
- kralj ne sme biti v šahu.



mala
rokada



velika
rokada

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.



Kraljica se lahko premakne za poljubno število polj v katerokoli smer. To je najmočnejša figura.

Trdnjava se lahko premika za poljubno število polj po vrstah (vodoravno) ali linijah (navpično).

Lovec se premika za poljubno število polj po diagonalah.

Skakač se premika v obliki črke L. Vedno se premakne za tri polja: npr. dve polji vodoravno in eno navpično ali eno polje vodoravno in dve navpično. Skakač je edina figura, ki lahko preskakuje ostale figure.

Kmet se premika za eno polje naprej, nikoli nazaj.

- Izjema je prva poteza posameznega kmeta, ko se lahko premakne za dve polji;
- Ko kmet doseže zadnjo vrsto igralne plošče, ga mora igralec zamenjati za drugo figuro svoje barve, razen za kralja.

Pobiranje (ujetje) figure

Figura je odstranjena iz igre, ko se nasprotnikova figura premakne na polje, na katerem je stala. Figura odstrani nasprotnikovo figuro s svojim običajnim premikom, razen kmeta, ki lahko nasprotnikovo figuro pobere le s premikom po diagonalah naprej.

Kralj je v šahu, če je postavljen tako, da ga nasprotnikova figura lahko ujame. Nasprotnik razglasi »šah«. (Prepovedano je kralja pustiti v šahu).

Mat nastane:

- če igralec ne more premakniti kralja, ne da bi bil ponovno v šahu;
- če igralec ne more preprečiti šaha s postavitvijo ene od figur med kralja in nasprotnikovo figuro, ki grozi s šahom;
- če igralec ne more ujeti nasprotnikove figure, ki grozi s šahom.

Zmaga:

Igralec, ki spravi nasprotnikovega kralja v položaj, v katerem ni mogoče preprečiti šaha, razglasi »šah-mat« in zmaga v igri.

Igra se lahko konča tudi z neodločenim izidom, če:

- nastane pat, kar pomeni, da eden od igralcev ni v šahu, vendar ne more premakniti nobene figure ali kralja, da ne bi ponovno prišel v šah;
- se pojavlja večni šah;
- se trikrat ponovi isti položaj vseh figur na šahovnici;
- igralca nimata dovolj preostalih figur, da bi dala mat;
- je bilo odigranih petdeset potez brez pobrane ene figure ali brez premika kmeta.