

Šah

Igra izvira iz Indije in temelji na staroindijski filozofiji in mistiki števil. Figure so ponazarjale pet staroindijskih elementov narave; prostor, ogenj, vodo, zemljo in zrak, ki so se premikale v skladu z lastnostmi teh simbolov. Ta obred se je sčasoma izpopolnil in na sliki je nastala slika vojne in z njo povezana vojna sreča. Takšno igro so kmalu prevzeli Perzijci, ki so jo imenovali čatrang. Po teh pravilih se je igra igrala ves srednji vek. Šah je prišel v Evropo v 8. stoletju prek Pirenejskega polotoka in po križarskih vojnah so ga poznali že po vsej stari celini in v času renesanse je doživel spremembo in razcvet. Šele v 15. stoletju pa lahko govorimo o igri, ki je po različnih spremembah in dopolnitvah dobila obliko šaha, kakršnega poznamo danes.

Šah je igra, za katero je brez dvoma vsak izmed vas že slišal. Če je že ne obvladate najbolje, pa prav gotovo veste o njej vsaj glavne stvari.

Pravila igre:

Šahovnica je razdeljena na 64 polj, ki so izmenično črna in bela, oziroma temna in svetla ter označena s številkami in črkami, da se igra lahko beleži. Bele figure stojijo v vrstah 1 in 2, črne pa na vrstah 7 in 8. Posamezne figure imajo svoj pomen in zato tudi pravila kako se premikajo. Kmetje se premikajo samo za eno polje naprej, izjema je le prva poteza, ki dovoljuje skok čez dve polji. Nasprotnikove figure pa vržejo iz igre s premikanjem v diagonalni smeri. Če igralcu uspe pripeljati kmeta do nasprotnikove robne črte, ga lahko zamenja za katerokoli drugo svojo, iz igre izločeno figuro, z izjemo kralja. Skakači so edine figure, ki lahko preskakujejo figure.

Vedno se premikajo v obliki črke L in sicer dva polja naprej in enega v stran ali obratno. Lovci se premikajo samo diagonalno in sicer poljubno število polj, vendar ne smejo pre-

skakovati figur. Trdnjave se premikajo poljubno daleč vodoravno ali navpično in ne preskakujejo figur. Dama se lahko premika vodoravno, navpično in diagonalno. Je najmočnejša figura v igri zato pazimo, da je ne izgubimo. Kralj je glavna figura okoli katere se igra vrti. Večji del je obsojen na brezdelje v varnem kritju drugih figur. Lahko se premika v katerokoli smer, vendar le za eno polje. Namen igre je, da matiramo nasprotnikovega kralja. To pomeni, da morate napadati vsa polja na katera bi kralj lahko stopil. Če se kralj ne more nikamor umakniti ali ga zaščititi druga figura je partija izgubljena. To so osnovna pravila, ki jih za začetek potrebujete. Ima pa šah tudi nekatere posebnosti kot so velika in mala rokada, en passant, remi, pat itd.

Roparski šah

Če se komu zdi igra pretežka, lahko poskusi z igro roparskega šaha. Pravila in postavitve ostaneta enaka kot pri klasičnem šahu, vendar pa je namen te igre čim prej se znebiti svojih figur. Komur se prej posreči je zmagovalec. Kadar koli je torej mogoče, je obvezno treba požreti nasprotnikovo figuro, vzamemo lahko tudi kralja.

Izdelava igre

Izdelava ni težka, potrebujete le kos vezane plošče debeline 4 ali 5 mm in žagico rezljačo s katero izrežete figure. Z brusnim papirjem lepo obrusite robove in polovico figur pobarvajte s črno ali rjavo barvo. Igralno polje si narišite na trši karton in pobarvajte črne kvadrate. Če nimate na razpolago lesene deščice za izdelavo si lahko pomagata s tršim kartonom in plutovinastimi zamaški za podnožja. Pri barvanju lahko uporabite svojo umetniško žilico in figure okrasite po svojih zamislih, vendar pazite, da se bodo figure med seboj hitro ločile.



Kralj
2 kosa



Dama
2 kosa



Lovec
4 kosi

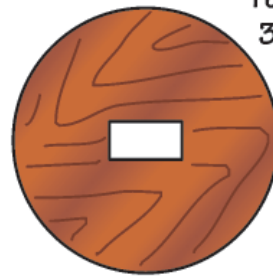


Trdnjava
4 kosi

M=1:1

Vse figure: vezana plošča 4–5 mm

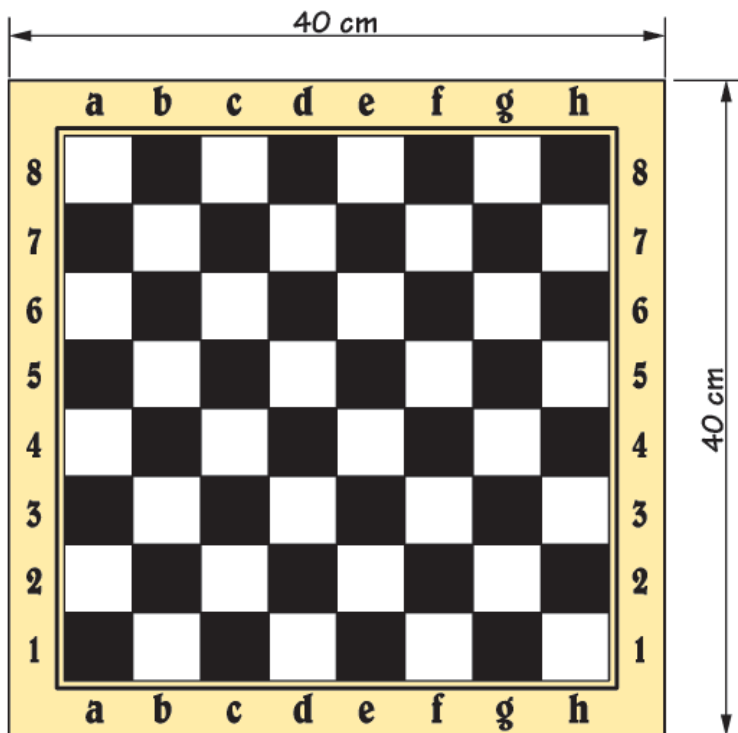
Polje na šahovnici: 40 x 40 mm



Podstavek
32 kosov



Skakač
4 kosi



Kmet
16 kosov