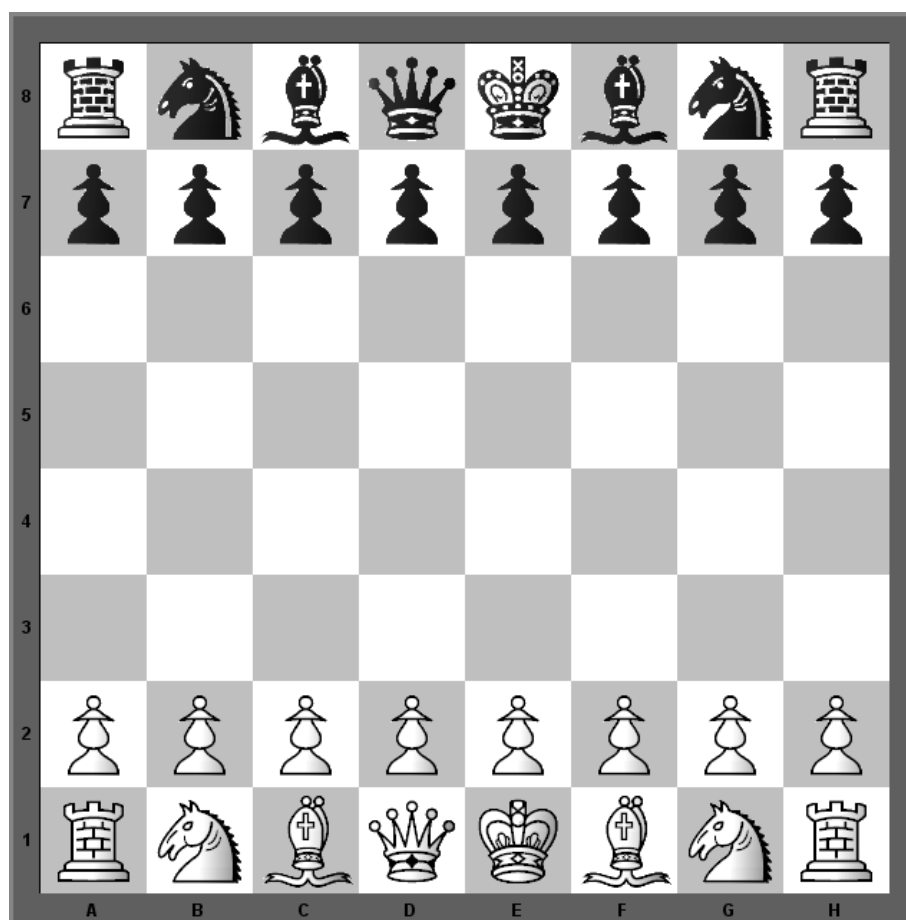


ШАХОВСКА ТАБЛА И ФИГУРЕ. НОТАЦИЈА. ТОП.

Већ је било говора о томе да шаховска табла симболички представља Земљу као бојно поље димензија 8 x 8 на којем се сукобљавају две међусобно супротстављене силе, што је оличено у боји фигура – белој и црној, али и у наизменичном распореду белих и црних поља, по 32 од сваке врсте. Црно-бела шема пре свега носи са собом универзалну симболику, пошто, строго узевши, таква подела није неопходна за постојеће функционисање саме игре. Ипак, када је већ тако, у даљем току излагања видеће се где таква подела наилази на своју примену, пошто олакшава разумевање одређених законитости које важе у шаху.

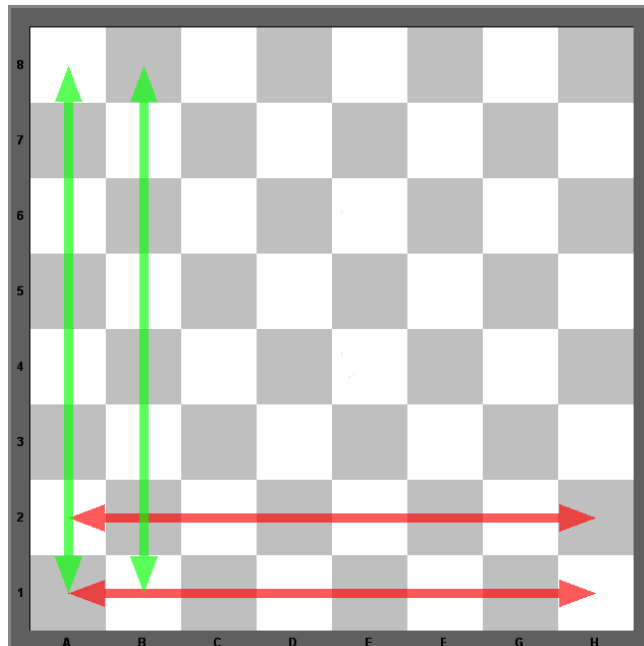


Пред нама је почетна шаховска позиција, са распоредом фигура какав је на снази практично од прапочетка ове игре. Правила кретања фигура су трпела одређене промене, баш као и њихов значај и утицај на збивања на

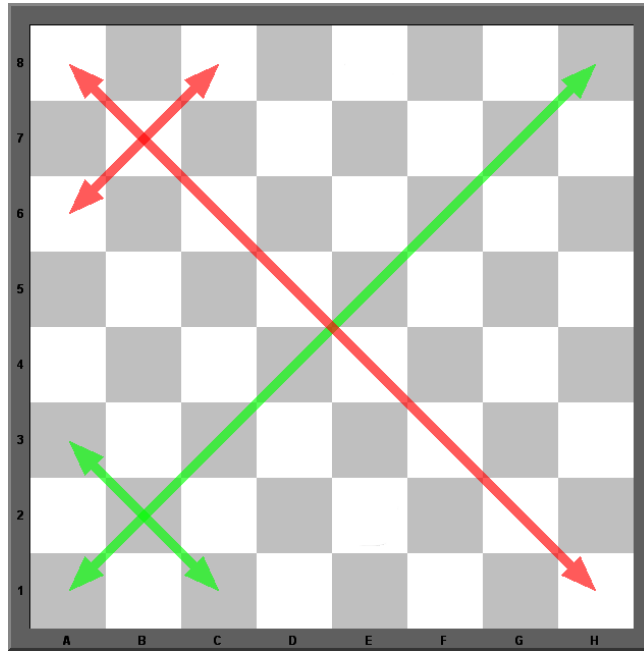
шаховској плочи, док су се њихови називи мењали како током времена, тако и у зависности од локалне културе, обичаја и историјских околности.

Посматрано слева надесно, где важи правило да је са стране сваког од играча у левом доњем углу код правилно постављене табле увек црно поље, распоред белих фигура по првом реду непосредно испред играча је редоследно следећи: ♙ - топ, ♘ - скакач, ♞ - ловац, ♚ - дама, ♔ - краљ, ♜ - ловац, ♞ - скакач и ♙ - топ. Пешаци (♟) су распоређени испред сопствених фигура по другом, односно седмом реду. Црне фигуре су осно симетрично распоређене у односу на беле фигуре, где је оса симетрије права која раздваја четврти од петог реда.

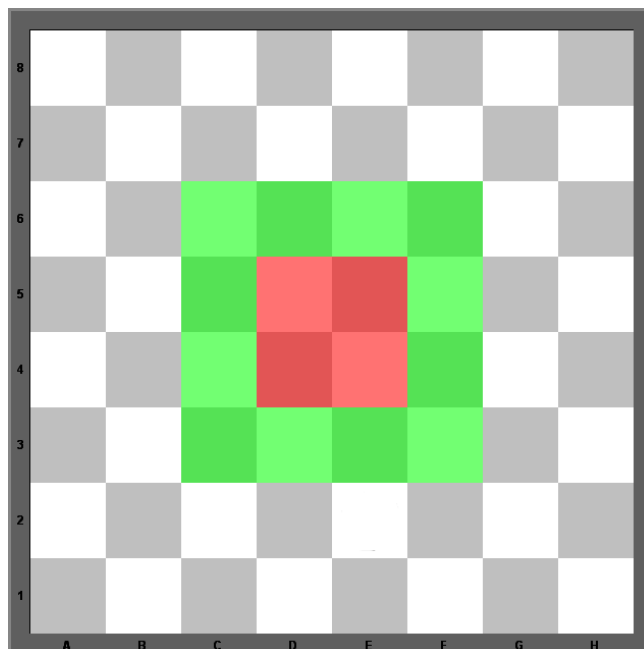
На основу изреченог види се да шаховска табла представља и координатни систем који се по апсциси обележава латиничним словима од "a" до "h" слева надесно, док се на ординати налазе бројеви од 1 до 8 и то од белог ка црном. Хоризонталан низ поља целом страном табле представља ред (први ред, други ред, ... све до осмог реда), док се вертикалан низ поља назива линија ("a" линија, "b" линија, ... "h" линија). Шаховска нотација подразумева да се свако поље обележава једним словом и одговарајућим бројем на месту укрштања линије и реда: a3, e4, итд. Приликом објашњавања нотације деци, често је захвално призвати у помоћ неки њима разумљив пример: нпр. поље је "кућица", а свака кућа има улицу (линија) и број (ред), или свако поље има своје "име" и "презиме", итд. На доњој слици црвеном бојом су приказани први и други ред, док су зеленом бојом приказане "a" и "b" линија.



Дијагонале представљају низове поља беле или црне боје који се налазе под углом од 45 степени у односу на линије и редове, па се и називају белим (обележене црвеном бојом на слици) и црним (обележене зеленом бојом) дијагоналама. Дијагонале a1-h8 и a8-h1 су тзв. велике дијагонале.



Четири поља која окружују геометријско средиште шаховске плоче (d4, d5, e4 и e5) називају се центром табле. Ширим центром називају се поља која су непосредно око њих, то јест (c3, c4, c5, c6, d3, d6, e3, e6, f3, f4, f5 и f6).



Сви наведени примери пружају добру полазишну основу за разумевање геометријских односа и логике координатних система. Код деце је могуће увести и неки прелазни модел пре него што се пређе на поставку табле са поређаним фигурама, а један од захвалнијих примера је свакако игра потапања подморница. Када је у питању дискриминација латерализације, шах поставља играча у велики број ситуација где је релативно одређење леве и десне стране природан захтев: црно поље се увек налази у играчевом левом ближем (доњем) углу, беломе је дама са леве стране, а црnome са десне, итд. Половина табле којој припадају даме назива се дамино крило (обојено зеленом бојом на слици), док се супротна половина назива краљевим крилом (обојено црвеном бојом). Правилно постављене даме у почетној позицији налазе се на једној од две средишње линије ("d" линија) на пољима сопствене боје, док се краљеви налазе на "e" линији, на пољима супротне боје, што је приказано на следећој слици:



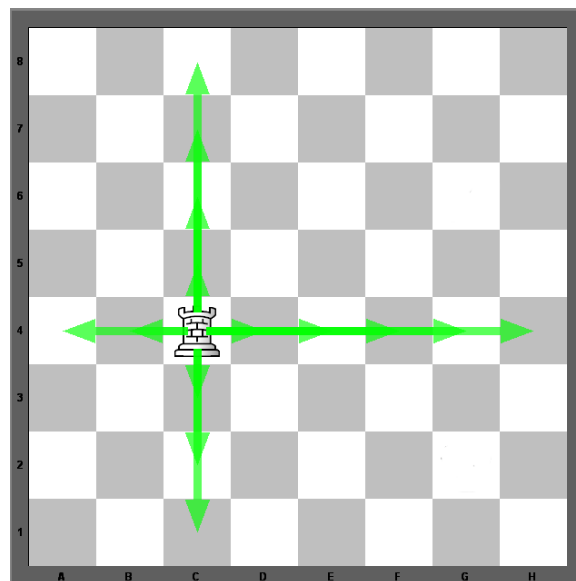
Приказ кретања појединих фигура у складу са шаховским правилима почињемо од топа, који се у шаховској нотацији означава великим латиничним словом "Т" и уобичајено се приказује следећим симболом:



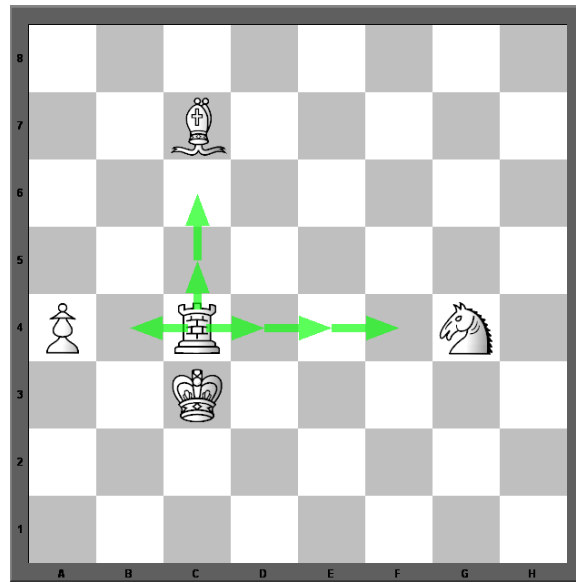
Још су у првим верзијама ове игре – чатуранги и шатранцу – топови заузимали своје садашње почетне позиције у самим угловима табле, а и кретање је им је остало неизмењено. Назив ове фигуре варира од језика до језика и одражава локалне особености и историјски контекст времена из којег датирају поједини називи. У чатуранги је садашњи топ представљао кочију, као један од четири основна рода војске по којима је игра и добила тадашње име ("четвороделна"). Шпанци, Португалци, Французи, Финци и Холанђани употребљавају термин који означава кулу (у мањем делу Холандије остао је назив који означава велику фарму), у Индонезији је то тврђава, односно замак, у Русији је лађа, а у Кини вагон.

Премештање топа (али и било које друге фигуре) са једног поља на друго назива се полупотез. Према правилима шаховске игре противници наизменично одигравају по један полупотез, с тим што партију увек почиње играч који води беле фигуре. Полупотез белог заједно са полупотезом црнога који непосредно следи чини један потез.

Кретање топа је праволинијско и то искључиво напред-назад или лево-десно, то јест по линијама и редовима, за произвољан број поља:



Уколико се на линији путање топа нађе сопствена фигура, топ може максимално да се креће до ње и ту мора да се заустави – даље не може.



Ако се на линији путање топа нађе противничка фигура, топ може у оквиру свог полупотеза заузети њено место, а њу мора неповратно уклонити са табле. Ова процедура назива се узимање противничке фигуре (своје фигуре се не могу узимати), а играч може одиграти такав полупотез по свом нахођењу, то јест није обавезан да узима противничке фигуре. Једина противничка фигура која се не може уклонити са табле је краљ, пошто за њега важе посебна правила, која ће касније бити детаљно објашњена.

