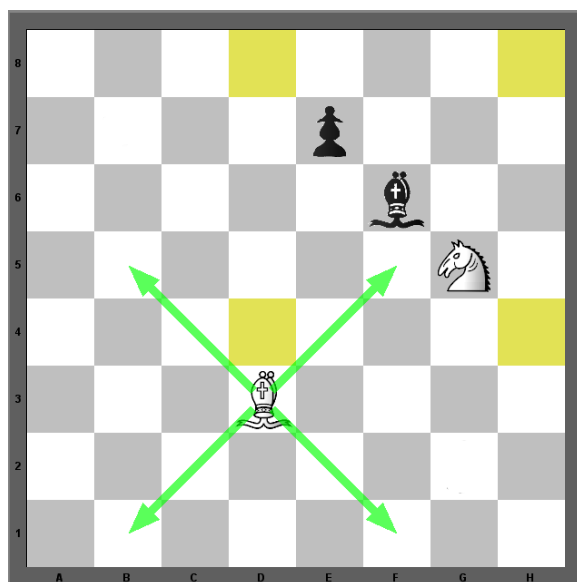


## ЛОВАЦ И ДАМА. НАПАД НА ФИГУРЕ. ШАХ.

Приказ кретања појединих фигура у складу са шаховским правилима настављамо представљањем ловца, који се у шаховској нотацији означава великим латиничним словом "L" и уобичајено се приказује следећим симболом:



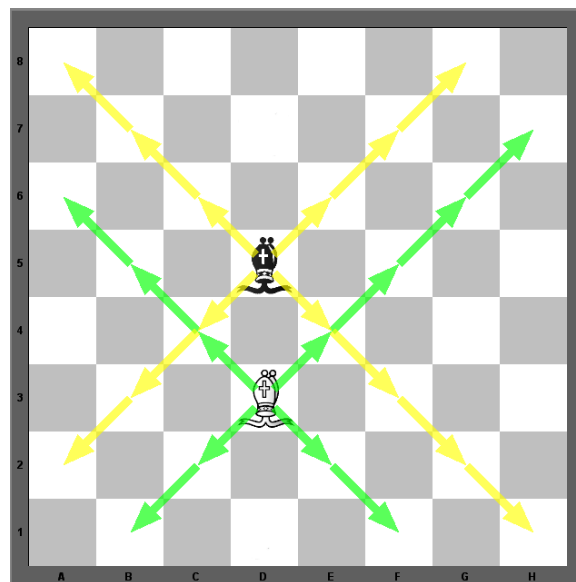
И у првим верзијама ове игре – чатуранги и шатранцу – претече ловца су заузимале своје садашње почетне позиције на пољима c1 и f1 (беле фигуре), односно c8 и f8 (црне фигуре), али им се кретање, а самим тим и значај и релативна вредност у односу на остале фигуре значајно изменило. Назив ове фигуре приметно варира од језика до језика и одражава локалне особености и историјски контекст времена из којег датирају поједини називи. У чатуранги је садашњи ловац заправо био слон, а тиме и један од четири основна рода војске по којима је игра и добила тадашње име ("четвороделна"). Пандан овој фигури у исламској верзији игре – шатранцу – био је "фил", што је изведеница од персијске речи "пил", која представља превод санскртске речи "гаџа", то јест слон, као што је већ наведено. Ова фигура кретала се укусо у скоковима, то јест прескакала је суседно поље на дијагонали (независно од тога да ли се на њему налази нека фигура, или не) на којој се налази у оба правца и оба смера, и завршавала дијагонално на растојању од два поља, односно централном растојању од  $\sqrt{8}$  (то јест,  $2\sqrt{2}$ ).



*Кретање белог фила (зелене стрелице) и поља која контролише црни фил (жута)*

Данашњи ловац је, у складу са модерним временима, моћнија фигура од трмог слона. Називи за ову фигуру у разним језицима су и даље разноврсни: од Руса, али и Индонежана, код којих се задржао стари назив – слон, преко Енглеца и Ираца који му додељују титулу бискупа, затим Финаца и Пољака који га називају гласоношом, Немаца, који у њему виде тркача, Чеси стрелца, док су Французи можда најоригиналнији и сматрају да је у питању дворска луда!

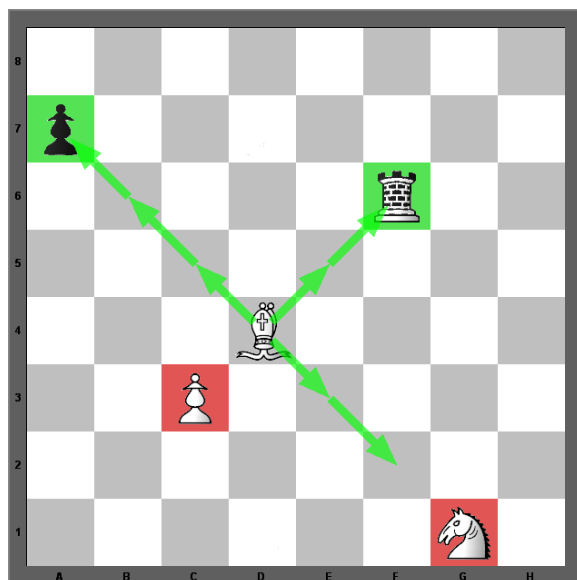
Кретање ловца је праволинијско и то искључиво косо – по дијагоналама, то јест под углом од 45 степени у односу на редове и линије, за произвољан број поља:



*Кретање белог и црног белопољног ловца без присуства других фигура*

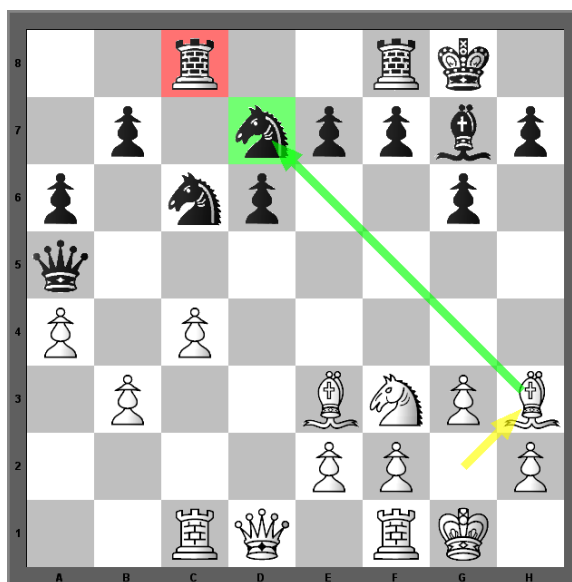
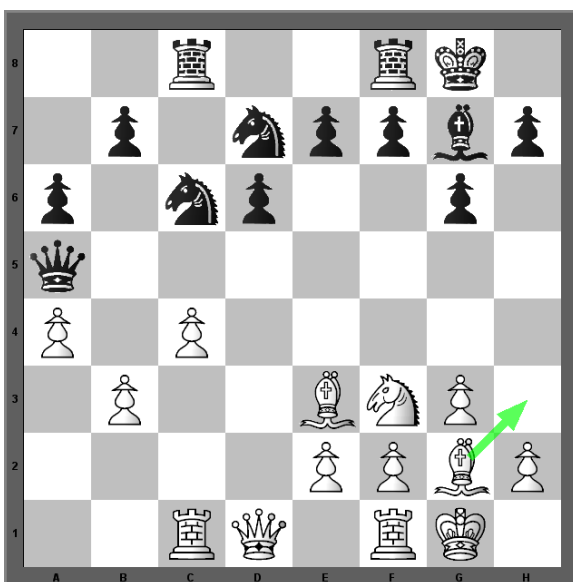
Термин бели и црни ловац означава припадност фигурама одређене боје, док термини белопољни и црнопољни ловац указују на боју поља дијагонала по којима се може кретати такав ловац. У том смислу, ловац на пољу d5 са претходног дијаграма је црни белопољни ловац (црни "белопољац").

Као и код топа, уколико се на линији путање ловца нађе сопствена фигура, ловац може максимално да се креће до ње и ту мора да се заустави – даље не може, док противничку фигуру (осим краља) која му се налази на путу, уколико то жели, може узети (то јест, заузети њено место, а њу неповратно уклонити са табле), што је приказано на следећем дијаграму:



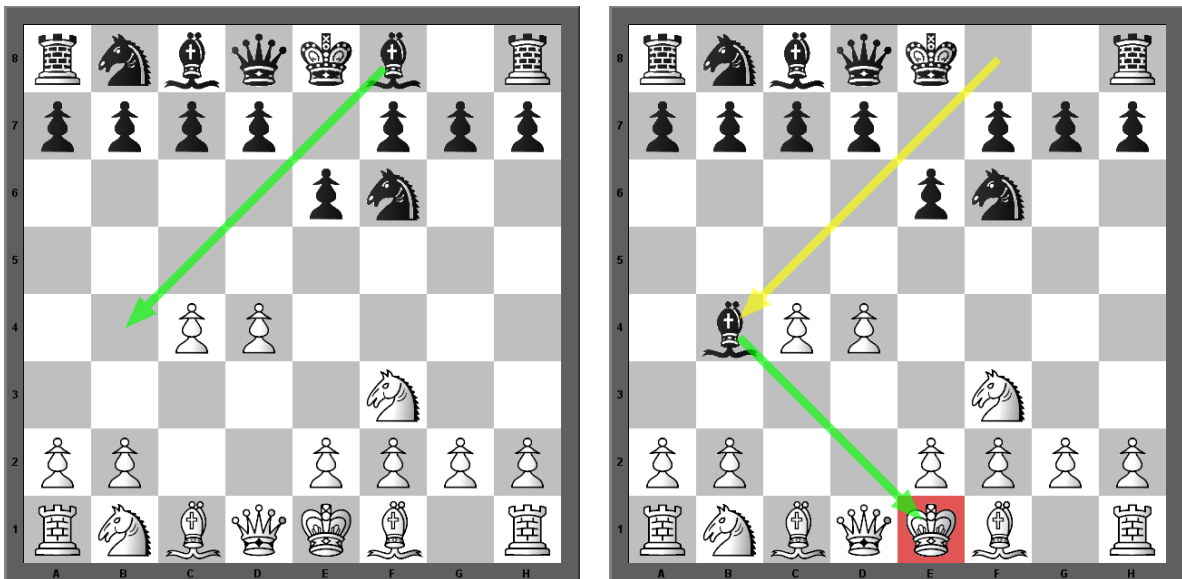
*Кретање ловца ограничено сопственим фигурама  
Узимање противничких фигура*

Зеленим стрелицама означена су поља на која може да стане бели црнопољни ловац у оквиру полупотеза белог, при чему су црвена поља неприступачна за белог ловца, пошто се на њему налазе беле фигуре (пешак на c3 и скакач на g1), док зелена поља означавају могућност узимања противничких фигура (пешака на a7 и топа на f6). У складу са логиком игре, играчу најчешће погодује да узима противничке фигуре и на тај начин их уклања из даље игре. Како је ово веома важан концепт, на овом месту ћемо обрадити и *напад на противничке фигуре*, као фазу која му директно претходи.



На првом дијаграму бели се припрема да свог белопољног ловца који се налази на пољу g2 постави на поље h3. Следећи дијаграм нам омогућава да сагледамо ефекат таквог потеза: са поља h3 белом белопољном ловцу ништа не стоји на путу до црног скакача на d7 и таква ситуација се у шаху назива *нападом на противничку фигуру*. Уколико црни у погледу тога ништа не предузме током свог полупотеза, бели може, када на њега дође ред, да својим следећим полупотезом узме ловцем са h3 црног скакача на d7. Та могућност означена је зеленом бојом поља d7 на којем се налази црни скакач. Са друге стране, црни топ на c8 обојен је црвеном бојом, што подразумева да њега не напада бели ловац са h3, пошто се на путањи између њих налази нападнути црни скакач на d7. Аналогно томе, у позицији приказаној на првом дијаграму, бели скакач на пољу f3 налази се између ловца на g2 и црног скакача на c6, тако да у почетној позицији тај црни скакач на пољу c6 *није нападнут*.

Напад (у складу са претходном дефиницијом) на противничког краља зове се *шах*. Ова ситуација приказана је на следећим дијаграмима, с тим што ћемо се овде задржати на овом нивоу објашњења, а остала правила која се односе на концепт шаха биће обрађена у даљим лекцијама.



*Црни црнопољни ловац даје шах белом краљу*

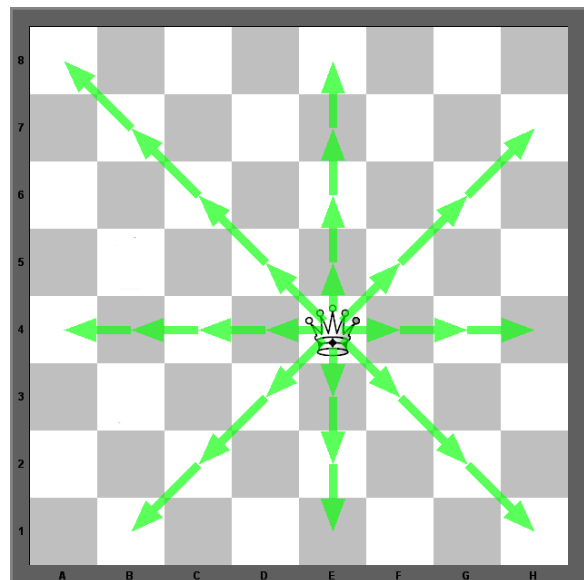
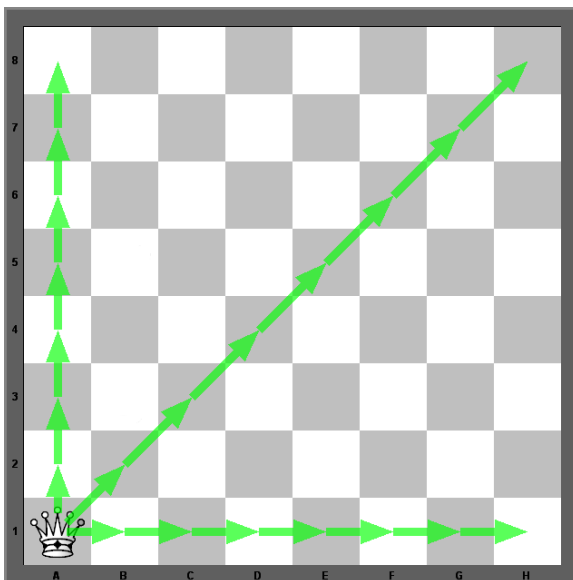
Црни ловац са поља f8 долази на поље b4 и напада белог краља на e1, чиме му даје шах. Бели краљ је означен црвеном бојом, пошто остаје напомена да ће се сва правила везана за шах краљу касније обрадити.

Дама се у шаховској нотацији означава великим латиничним словом "D" и уобичајено се приказује следећим симболом:

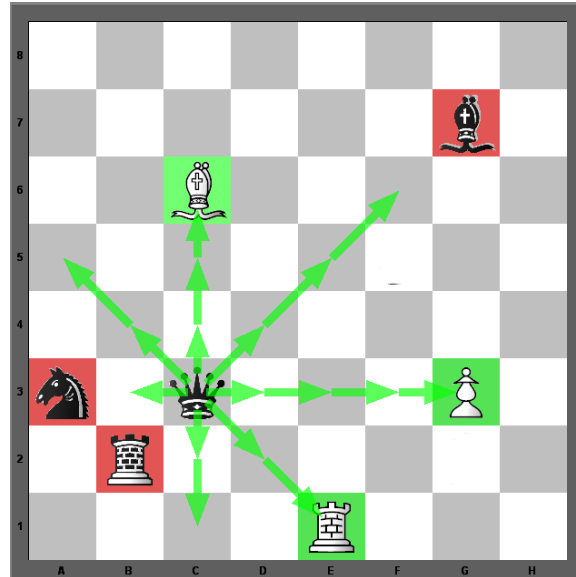


Своју шаховску каријеру дама је започела као краљев саветник, што се огледа и у називима које је носила у чатуранги (*мантри* – саветник) и шатранцу (*фирзан*, од персијске речи "фарзин" – саветник). Кретала се искључиво укосом и била је ограничена на суседна поља по дијагонали, што је одражавало саветодавни статус испод владаревог – лимитирано кретање, а и мању моћ. Пешак који је достигао осми ред могао се претворити само у фирзана, тако да снага промоције није била ни приближно таква као у савременом шаху. У средњем веку ова фигура је променила назив у *ферз* (Руси и дан-данас користе тај израз) и добила могућност кратких скокова у одређеним ситуацијама. Око 1475. године у Европи добија назив *дама* и данашњу моћ кретања, при чему се сматра да је име преузето из игре која се у Француској звала "игра дама", а која се и данас игра на шаховској плочи. Варијације у имену најчешће подразумевају термин "краљица" (који је и код нас у честој употреби), Италијани је зову само "жена", док су једини "оригинални" Естонци, који ову фигуру називају "заставом".

Дама је такође (право)линијска фигура и у своме кретању обједињује могућности топа и ловца, то јест креће се по линијама, редовима и дијагоналама за произвољан број поља, што је чини најмоћнијом фигуром у модерном шаху.

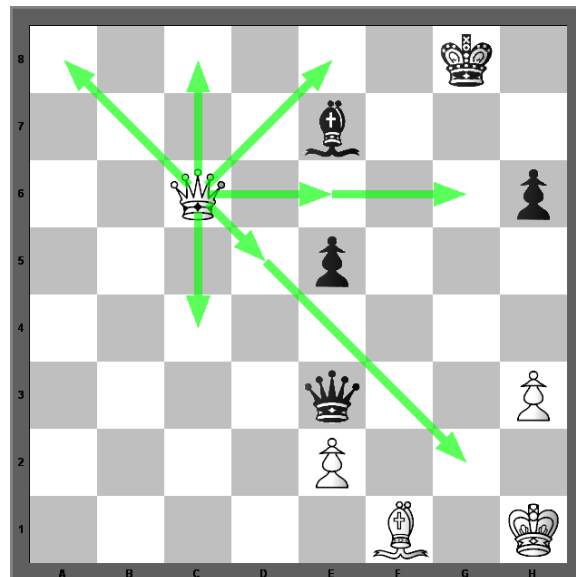


Леви дијаграм приказује даму у углу, одакле контролише минималан број поља – 21, док са централне позиције (десни дијаграм) успоставља контролу над максималних 27 поља. Независно од позиције на табли, дама увек контролише непаран број поља. Принцип узимања противничких, заустављања код сопствених и немогућности прескакања било којих фигура важи на исти начин као и код топа и ловца:



*Дама: узимање противничких фигура и ограничења сопственим фигурама*

Давање шаха функционише по истом принципу, с тим што су могућности даме значајно веће, као што се види на следећем дијаграму:



*Шах дамом*