

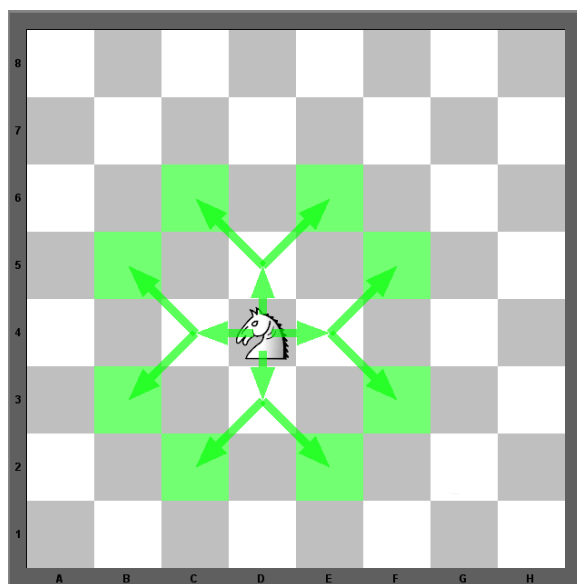
## СКАКАЧ. ПЕШАК. КРАЉ.

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



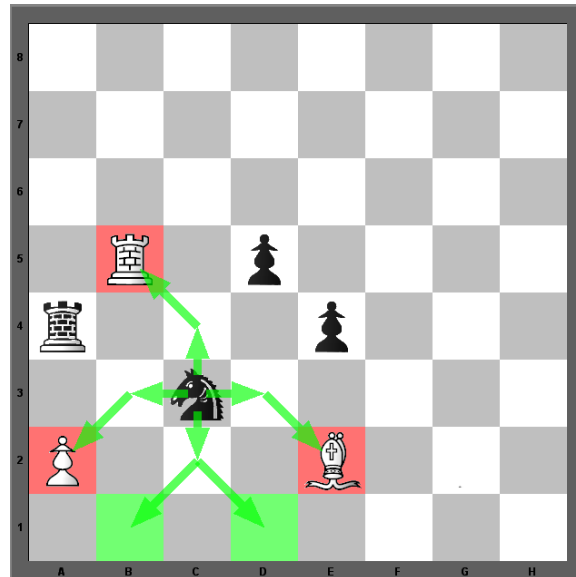
И у првим верзијама ове игре – чатуранги и шатранцу – претече скакача су заузимале своје садашње почетне позиције на пољима b1 и g1 (беле фигуре), односно b8 и g8 (црне фигуре), а ни кретање им се није изменило. Значај и релативна вредност скакача у односу на остале фигуре ипак се мења, из простог разлога што су данашњи ловац и дама много моћније фигуре од својих претходника. Самим тим се са појавом ових линијских фигура и утицај скакача у односу на остале фигуре смањило, пошто је у чатуранги и шатранцу скакач био друга фигура по снази, одмах после топа.

Кретање скакача, али и узимање противничке фигуре скакачем не зависи од распореда других фигура и најлакше га је описати тако што се у оквиру једног полупотеза скакач (у мислима) помери за једно поље хоризонтално или вертикално (чак и ако на том пољу стоји нека фигура), а затим и једно поље укосом, као што је приказано на сликама:



*Кретање скакача на празној табли*

Као и код раније описиваних фигура, немогуће је по завршетку свог полупотеза поставити фигуру којом се игра на поље које претходно заузима сопствена фигура, па то правило важи и за скакача. Зеленом бојом обележена су поља на која скакач може да стане у оквиру свог полупотеза, док су црвеном бојом обележене противничке фигуре које може да узме.



*Узимање скакачем и ограничења која проистичу из положаја сопствених фигура*

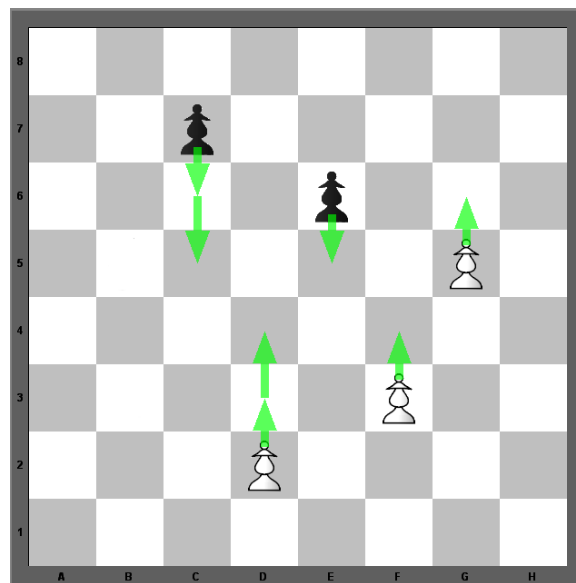
Често се у домаћој литератури кретање скакача пореди са ћириличним словом "Г". Овакав опис најчешће збуњује децу и искуства из земаља бившег Совјетског Савеза говоре да је опис кретања као "једно поље право, па једно косо" много прихватљивији, тако да се препоручује приликом подучавања. Треба напоменути и да код одигравања полупотеза скакач увек долази на поље супротне боје од онога са којег је пошао.

На кретање скакача не утиче распоред ни сопствених ни противничких фигура, али се његова покретљивост битно мења у зависности од положаја на табли. Ако се налази у ужем или ширем центру, скакач контролише осам поља. Тај број се смањује како се приближавамо ивици табле, тако да скакач који се налази у самом углу табле контролише само два поља. У том смислу важи препорука да током игре скакаче треба доводити на ивицу табле само у крајњој нужди. У англосаксонској литератури у употреби је крилатица "a Knight on the rim is dim", док би један од zgodних стихова који би помогао деци да лакше запамте ово правило могао да гласи: "Скакач у углу је изложен рутлу".

Пешак се у шаховској нотацији означава великим латиничним словом "P", али се тај симбол изоставља приликом записивања потеза и користи се само приликом набрајања распореда пешака на табли у следећем облику: P: a2, b3, e4, f2, g2, h3. Уобичајено се пешак приказује следећим симболом:



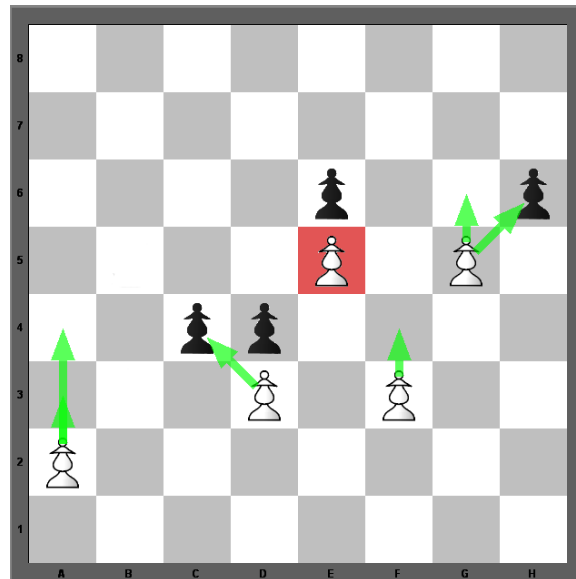
Своју шаховску каријеру пешак је започео у пешадији, док се у земљама у којима његов назив није везан за војну тематику најчешће представља као сељак, односно земљорадник (нпр. у Немачкој и Шпанији). Очекивано, пешак је најслабија фигура: његово основно кретање је праволинијско и то искључиво унапред, посматрано од играча који води фигуре те боје. Само са почетног поља (на другом реду за белог, односно седмом реду за црнога) пешак може да се креће, у зависности од избора играча, за једно или два поља унапред, док са сваког другог реда може да се покрене само за по једно поље испред себе.



*Основно кретање пешака*

Пешак не може да се креће унапред уколико се испред њега налази било своја, било противничка фигура. Преостаје му само могућност узимања противничких фигура, што се може остварити на два начина: простим узимањем укусо и узимањем у пролазу, које се назива "ан пасан", што је преузето из француског језика.

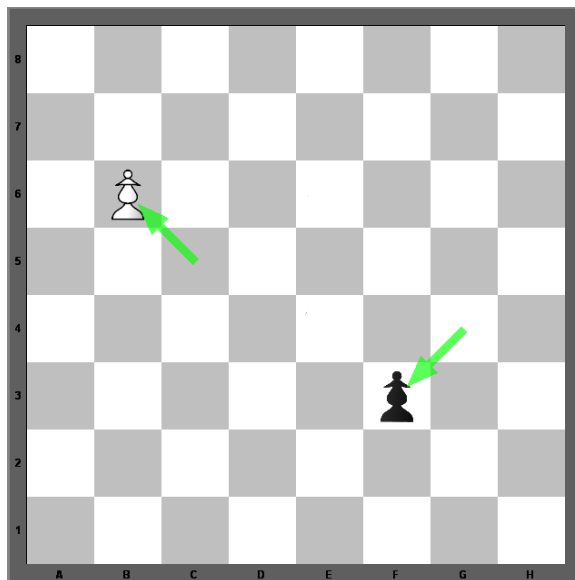
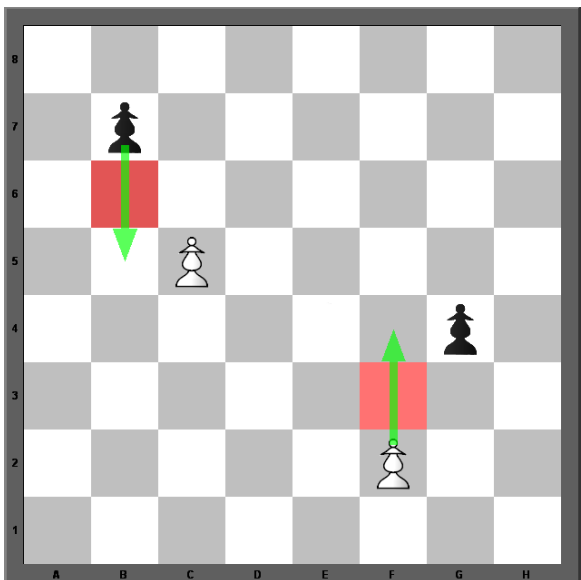
Просто узимање подразумева да пешак може узети противничку фигуру која се налази за једно поље укосо (улево или удесно) од њега по дијагонали и то искључиво у смеру његовог кретања. У том случају пешак у оквиру свог полупотеза напушта своје поље, уклања противничку фигуру са табле и заузима њено место. Приликом узимања, пешаку "не смета" ни своја ни противничка фигура непосредно испред њега у смеру кретања, која би му иначе онемогућавала основно кретање у складу са описаним правилом.



*Основно кретање и узимање пешака*

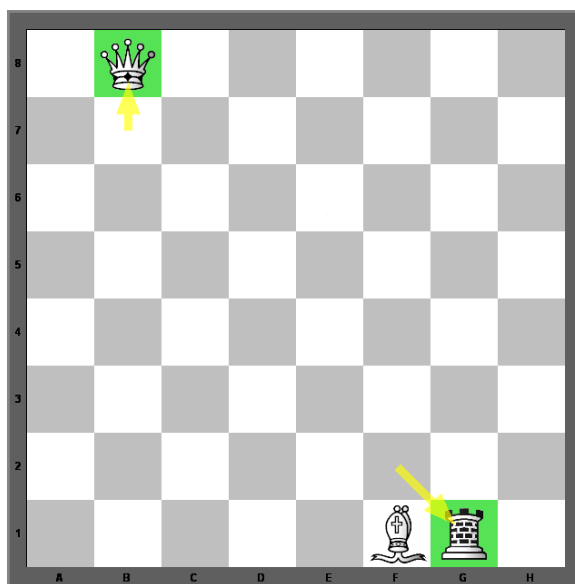
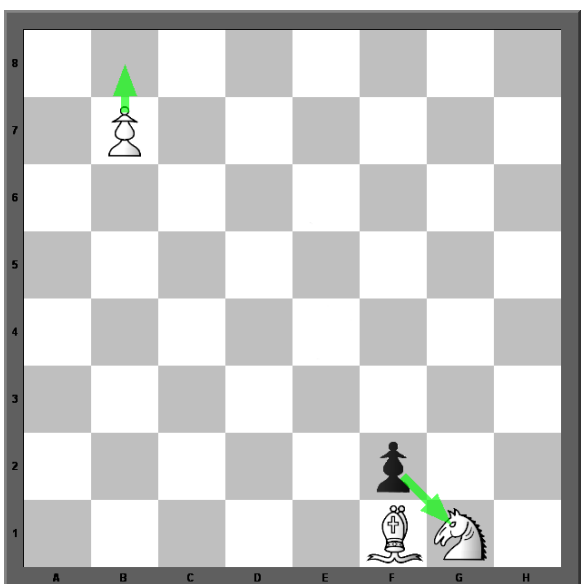
Бели пешаци могу се кретати у складу са путањама приказаним зеленим стрелицама (као што је приказано на горњем дијаграму), док се пешак на пољу е5 (обележен црвеном бојом) у овом тренутку не може покретати.

Правило узимања у пролазу важи искључиво у ситуацији у којој се противнички пешак непосредно пре тога у оквиру свог полупотеза кретао са почетног поља за два поља унапред и при томе је прешао преко нападнутог поља на трећем (односно шестом) реду, које контролише противнички пешак. Само тада противнички пешак може да, у оквиру свог полупотеза, уклони пешака који се мало пре кретао и заузме контролисано поље преко којег је овај претходно прешао. Уколико се пропусти та прилика, касније се узимање у пролазу не може извести, чак и ако пешаци остану на истим местима. Ово правило је приказано на следећим дијаграмима, где се могу пратити фазе узимања у пролазу:



Страна која врши узимање у пролазу то чини на идентичан начин као што би урадила и да се противнички пешак током свог полупотеза померио само за једно поље унапред, то јест стао баш на контролисано поље.

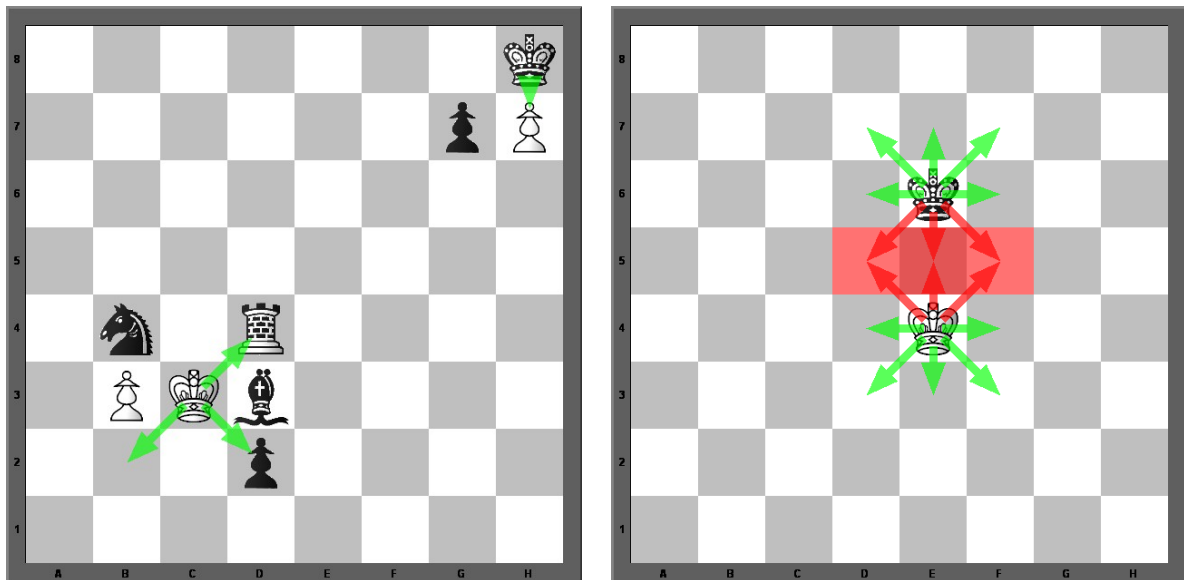
Правило промоције подразумева да се пешак који је доспео до последњег реда у смеру свог кретања (то јест, ако је бели пешак стигао на осми ред, а црни на први) у оквиру тог полупотеза уклања са табле и играч комплетира свој полупотез тиме што уместо пешака по свом избору поставља на таблу даму, топа, ловца или скакача своје боје (уколико не постоји слободна фигура, позајмљује се из друге гарнитуре). Код овог правила не прави се разлика да ли је пешак на последњи ред дошао простим кретањем или узимањем противничке фигуре.



Краљ је најзначајнија фигура у шаху и његов значај и кретање нису се мењали – одувек је у питању био владар ограничених могућности кретања, чије је страдање означавало и крај партије. Ова фигура означава се великим латиничним словом "К", односно следећим симболом:



Основно кретање краља подразумева кретање у свим правцима, то јест по редовима, линијама и дијагоналама, али само до суседног поља. Као што се креће, краљ тако и узима фигуре. Могло би се рећи да се краљ заправо креће као дама, чији је домет ограничен на једно поље. Оно што је од посебног значаја је чињеница да у оквиру свог полупотеза краљ никада не сме стати на поље које контролише противничка фигура. На основу тога следи да се противнички краљеви у току партије никада неће наћи на суседним пољима. Све ово приказано је на следећим дијаграмима:



*Кретање краља и његова ограничења*

На дијаграмима су могућа кретања краљева (укључујући и узимање противничких фигура) приказана зеленим стрелицама, док су на десном дијаграму неприступачна поља за оба краља приказана црвеном бојом, тако да црвене стрелице означавају немогуће полупотезе.

Осим основног кретања краљева постоји и правило рокаде, о којем ће бити речи у наредној лекцији.