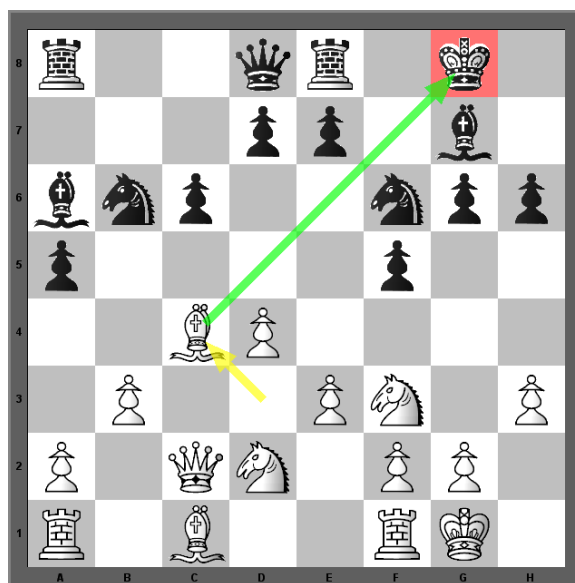


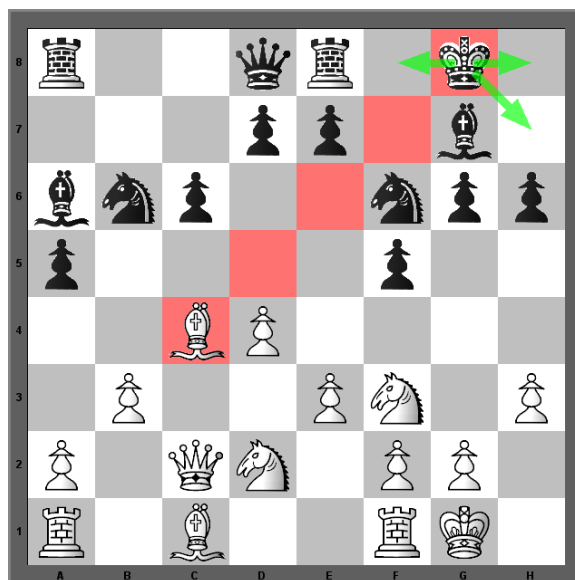
ОДБРАНА ОД ШАХА. МАТ. ПАТ. РОКАДА.

Концепт давања шаха (у смислу напада фигуром на противничког краља) један је од најзначајнијих у шаховској игри, пошто је играч дужан да, непосредно пошто се његов краљ нашао у шаху, својим полупотезом отклони ту претњу.

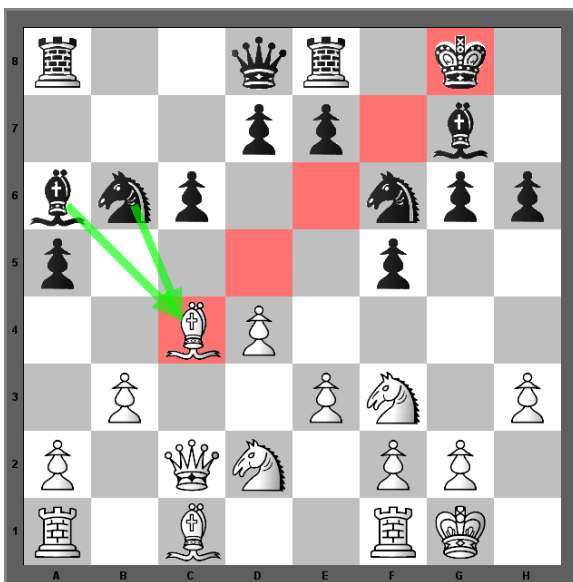


Бели белопољни ловац даје шах црном краљу

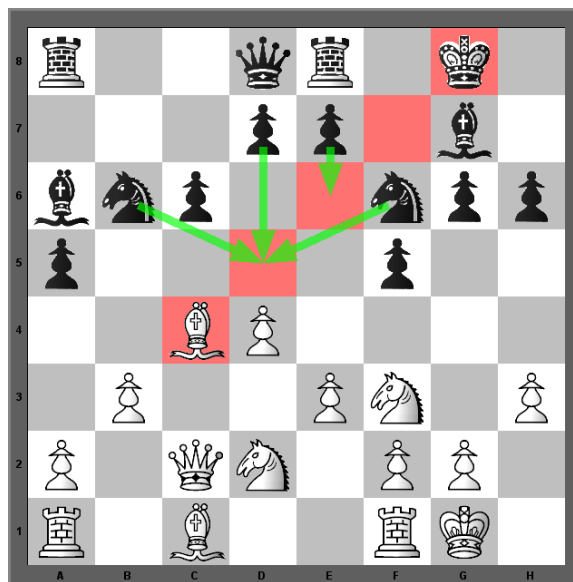
Страни која се брани од шаха на располагању су следеће могућности:



1. Уклањање краља на доступно поље које не контролишу противничке фигуре

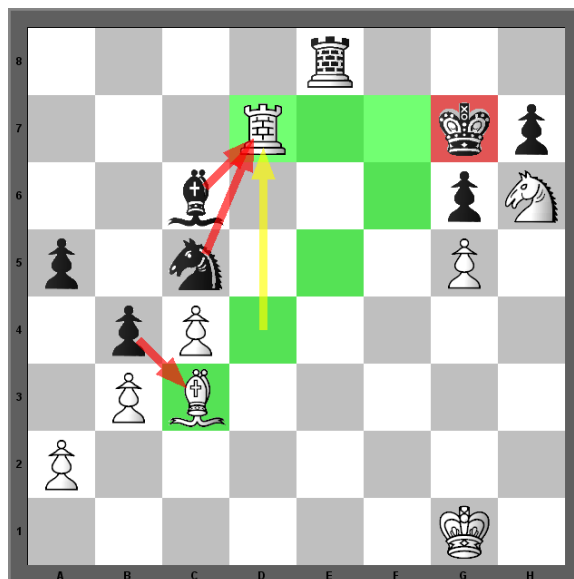


2. Узимање противничке фигуре која даје шах краљу



3. Постављање сопствене фигуре на путању између свога краља и противничке фигуре која даје шах

Да би се краљ уклонио са путање напада противничке фигуре, неопходно је да му буде доступно бар једно поље које није заузето сопственом фигуром и није контролисано ни од једне противничке фигуре.



Двоструки шах

Узимање противничке фигуре која даје шах краљу није могуће уколико краља истовремено нападају две противничке фигуре. Таква ситуација

назива се *двоструки шах* и то је посебна врста *двоструког напада*. Двоструки напад подразумева да две фигуре исте боје нападају исту противничку фигуру, док двоструки шах подразумева да две фигуре исте боје нападају противничког краља. У том случају узимање било које од те две фигуре уклонило би само једну од две постојеће претње, те стога није дозвољено правилима шаховске игре. У ситуацији која је приказана на претходном дијаграму, бели је покретањем свог топа са поља d4 ослободио путању свог ловца са поља c3 ка црном краљу на g7 (такозвани *откривени шах*, који подразумева да се уклањањем сопствене фигуре која је "заклањала" противничког краља ослободи пут фигури која је претходно била заклоњена, тако да она даје шах; откривени шах је посебан случај *откривеног напада*). Доласком топа на поље d7 и он даје шах црном краљу (на тај начин остварен је двоструки шах), тако да је немогуће како узимање тог топа (било скакачем са c5, било ловцем са c6), тако и узимање ловца на c3 пешаком са b4.

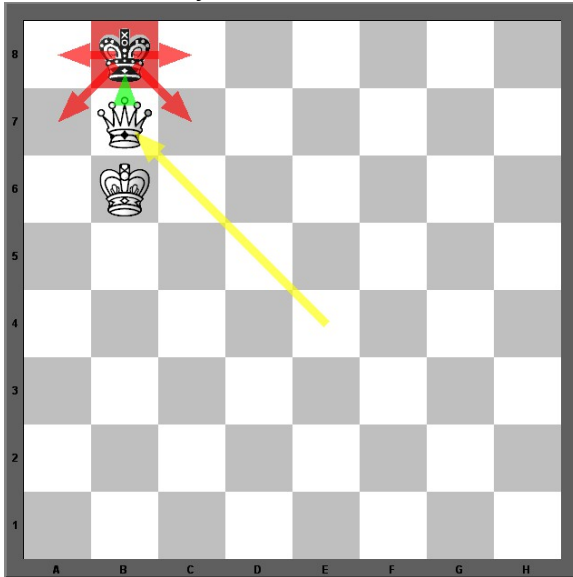
Постављање сопствене фигуре на путању између свога краља и противничке фигуре која даје шах могуће је само у случају да шах даје нека од *линијских фигура* (дама, топ или ловац) и то искључиво са удаљености веће од једног поља. На основу овога следи да је немогуће заклонити се од шаха који дају скакач или пешак. Пошто се краљеви ни у једном тренутку не могу додиривати, немогуће је краљем напасти противничког краља (и на тај начин дати "шах").

Мат је шах који се не може одбранити у наредном полупотезу ни на један од три претходно наведена начина. У случају мата проглашава се победа играча који је дао такав неодбрањив шах свом противнику. Ова ситуација уједно представља и крај игре којем теже оба противника.

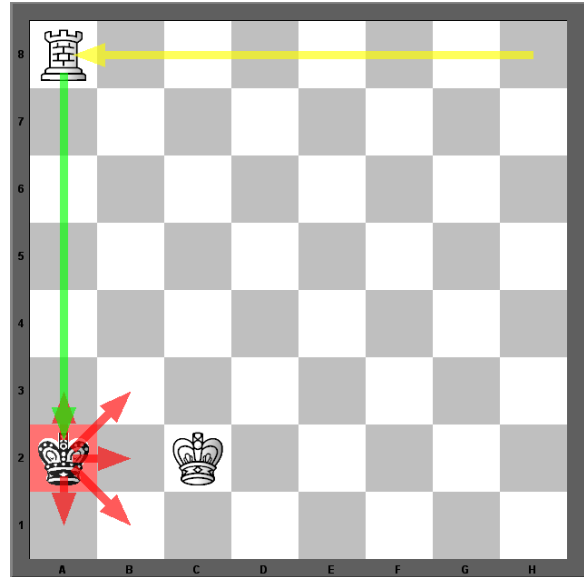
Пат представља ситуацију у којој се страна која је на реду да игра (тзв. "на потезу") не налази у шаху, а није у могућности да одигра ниједан полупотез који дозвољавају правила игре (то важи за све фигуре те стране, а не само за краља). У том случају проглашава се нерешен исход и партија се завршава *ремијем*, то јест сваки од противника добија по половину бода. То у неким ситуацијама даје додатан мотив слабијој страни да спас потражи у елиминацији сувишних фигура, како би изнудила прелазак у патну ситуацију и на тај начин се спасла пораза који би уследио да је наставила да се брани у инфериорној позицији. У играма које су претходиле шаху (нпр. у шатранцу) пат је, баш као и мат, доносио победу играчу који је онемогућио

противника да одигра било који регуларан полупотез, тако да претходно наведена могућност није постојала.

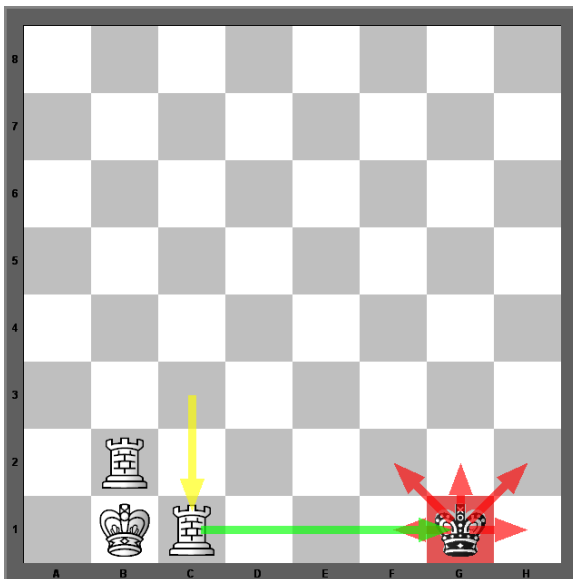
Како би се претходно наведене ситуације приказале на одговарајући начин, дате су следеће матне и патне слике:



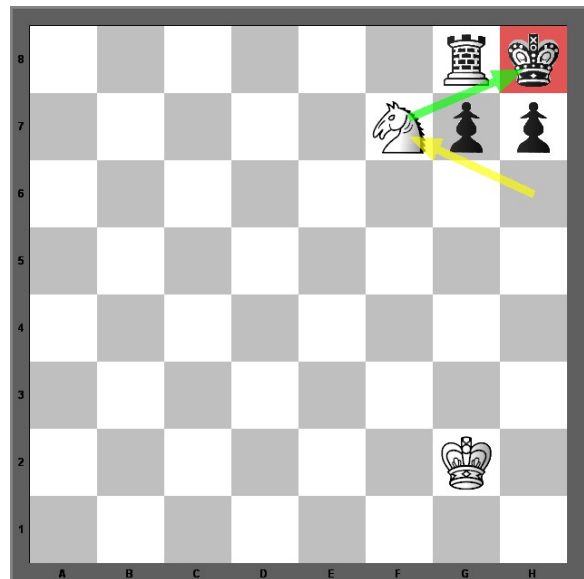
Матирање дамом и краљем



Матирање топом и краљем



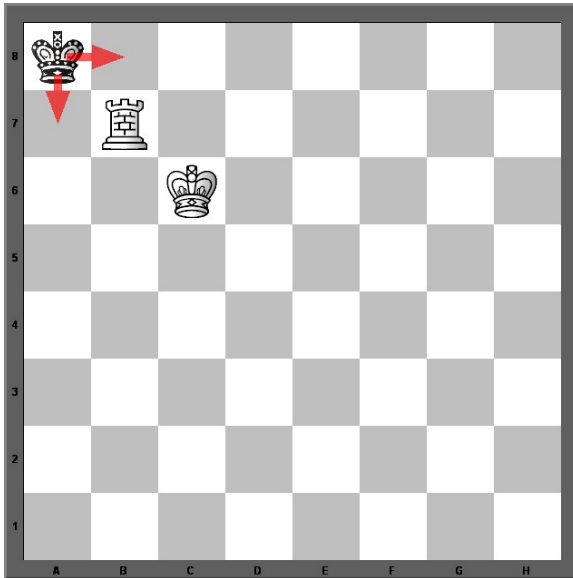
Матирање са два топа



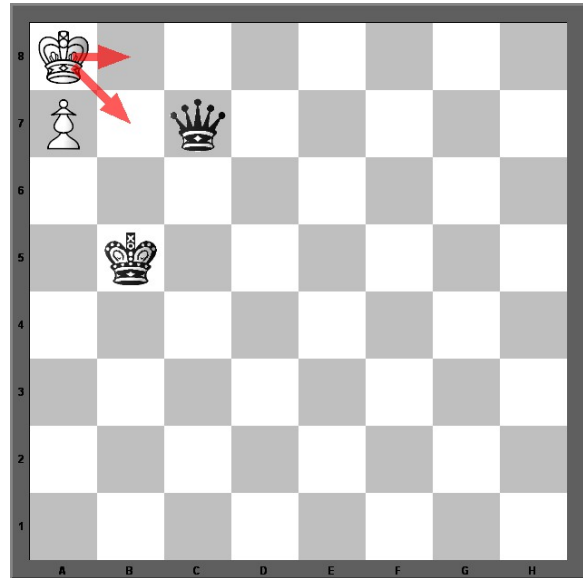
Угушени мат

Наведене матне слике представљају неке од најчешћих (поготово у партијама слабијих играча) завршетака шаховске партије којима се тежи и у наредним лекцијама ће детаљније бити приказано како се до њих долази из одговарајућих типских позиција.

Концепт пата погодно је сагледати у два случаја: а) када слабија страна (тј. она која је патирана) остаје само са краљем и б) када осим краља располаже још неком фигуром.



Црни на потезу. Пат!



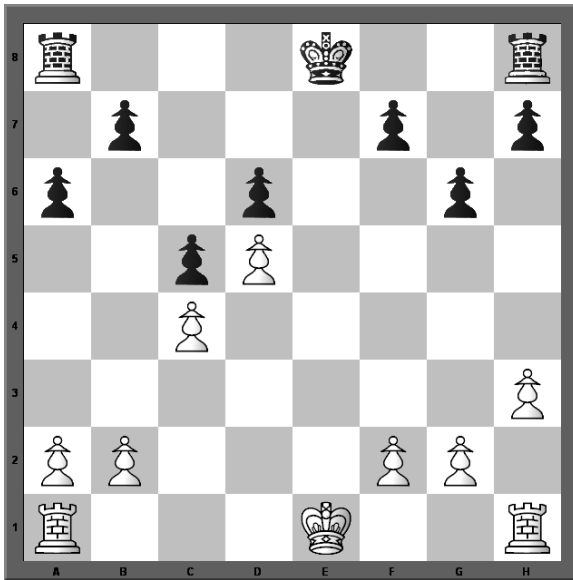
Бели на потезу. Пат!

На основу позиције приказане на левом дијаграму јасно је да црни својим краљем не може да стане ни на једно поље, док су на другом дијаграму контролисана сва поља на која би могао да стане бели краљ, који спречава покретање свог пешака.

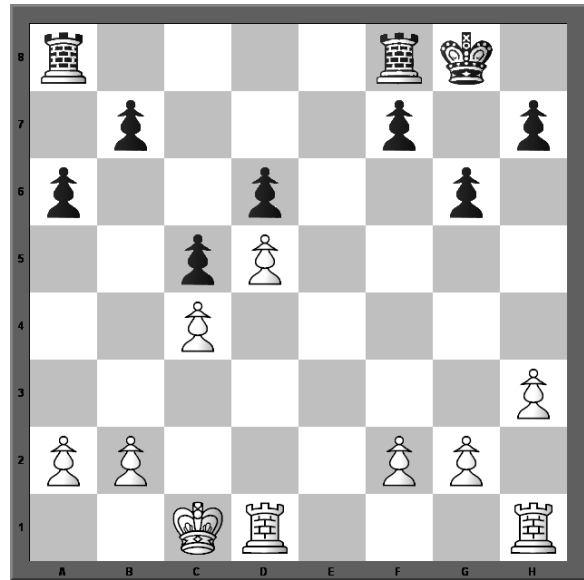
РОКАДА

Рокада је полупотез новијег датума (готово свуда је прихваћена у XVII веку) којим се истовремено покрећу краљ и топ исте стране, који се од почетка партије нису померали са својих почетних положаја. Према правилима игре, рокада се формално сматра полупотезом краља и изводи се тако што се прво премести краљ, а тек онда топ. У случају да је играч прво додирнуо топа, у складу са правилом "такнуто-макнуто" мора одиграти потез топом, што искључује могућност рокаде (као што је речено, она се сматра краљевим полупотезом, па се стога он мора први додирнути). У зависности од тога да ли се краљ усмерава на краљеву или дамину страну, рокада може бити мала (бели краљ иде са e1 на g1, а топ са h1 на f1, односно црни краљ иде са e8 на g8, а топ са h8 на f8; обележава се као "0-0" у оба случаја – записивање потеза ће се касније детаљно обрађивати) или велика (бели краљ иде са e1 на c1, а топ са a1 на d1, односно црни краљ иде са e8 на c8, а топ са a8 на d8; обележава се као "0-0-0"). Да би рокада била могућа,

неопходно је да се између краља и топа који учествују у рокади не налази ниједна фигура (било сопствена или противничка).

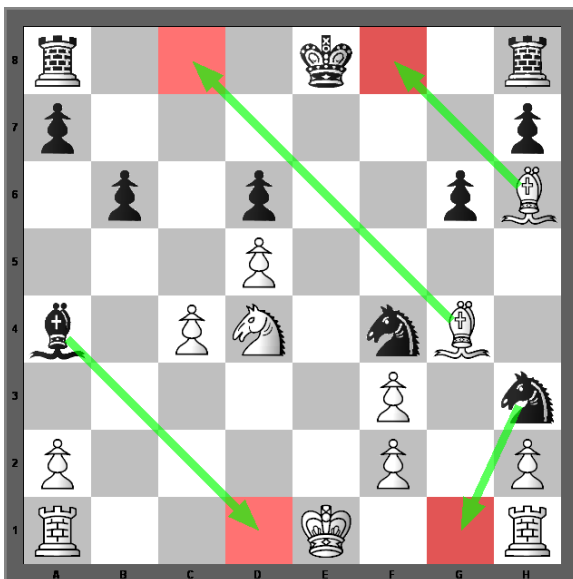


Положај пре рокаде. Ни краљеви ни топови се нису померали од почетка.

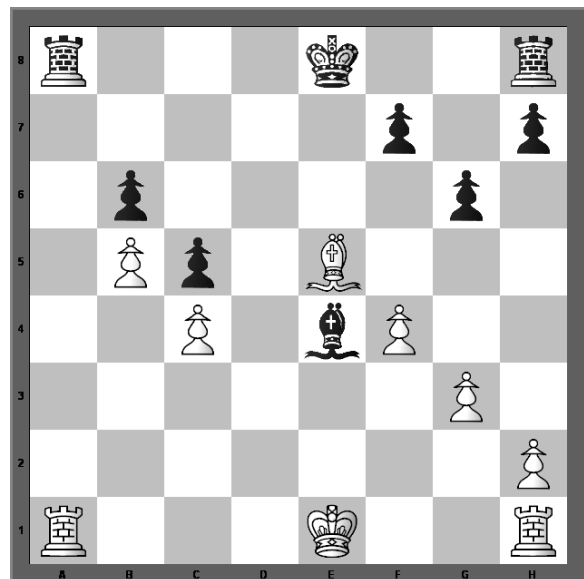


Бели је направио велику (0-0-0), а црни малу рокаду (0-0).

Рокада се не може извести уколико је краљ у шаху, или противничке фигуре контролишу било поље на које краљ долази (c1, g1, c8 или g8), или оно које се налази између њега и краљевог почетног положаја (d1, f1, d8 или f8). Уколико је топ нападнут, или прелази преко нападнутог поља (b1 или b8), то не утиче на могућност вршења рокаде.



Ниједна рокада није могућа



Све рокаде су могуће