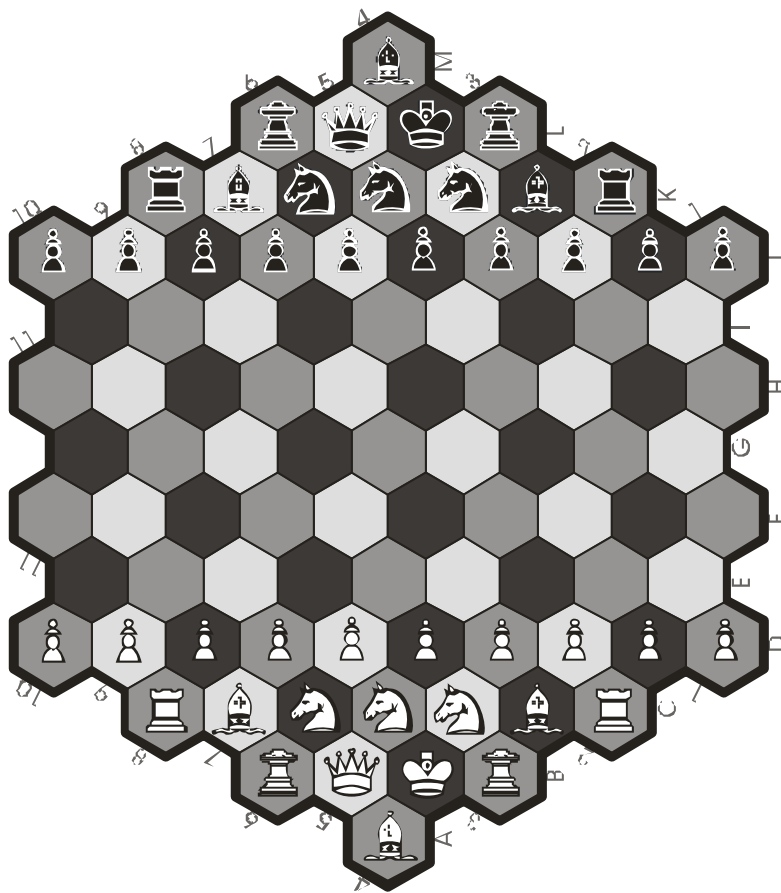


NEWCHESS - Novi šah -



NEWCHESS je registrovana sportska i robna marka

NEWCHESS je misaona i intelektualna igra koja se igra na pravilnoj šestougaonoj tabli u tri boje koja je sastavljena od 91 polja. Na početku igre imamo 22+22, ukupno 44 figure na tabli.

VREDNOST FIGURA

DAMA	10 poena
TOP	5 poena
ŠPIJUN	4 poena
LOVAC	3 poena
KONJ – SKAKAČ	2 poena
PEŠAK	1 poen

OSNOVNI FAKTORI

NEWCHESS se igra na pravilnoj šestougaonoj ravni koja se naziva **NEWCHESS tabla**. NEWCHESS tabla je sastavljena od 91 jednaka šestougaona polja koja su podudarna sa tablom. Od toga su:

- 27 bela – svetla – bela polja,
- 27 crna – tamna – plava polja,
- 37 šrafirana – smeđa – crvena polja.

Ta polja ne moraju biti ni bela, ni crna a ni smeđa, već moraju biti u tri različite nijanse.

Nizovi polja (a njih ima 19, jednobojna polja) koji idu od jednog protivnika ka drugom, nazivaju se **linije** ili **vertikale**. One su obeležene slovno-brojčanom kombinacijom.

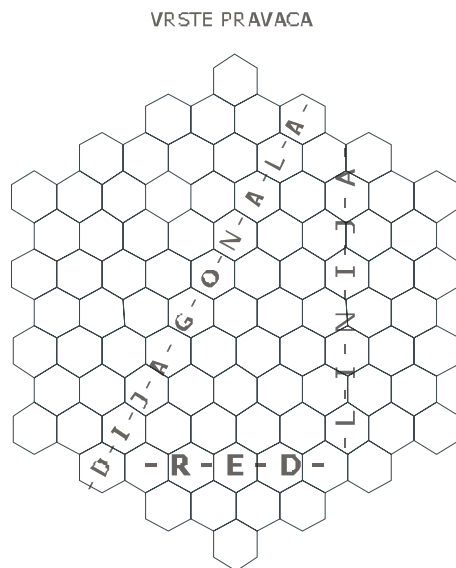
Vertikale imamo u tri boje, od toga:

- 7 šrafiranih – smeđih - crvenih,
- 6 crnih – tamnih- plavih,
- 6 belih – svetlih – belih vertikala.

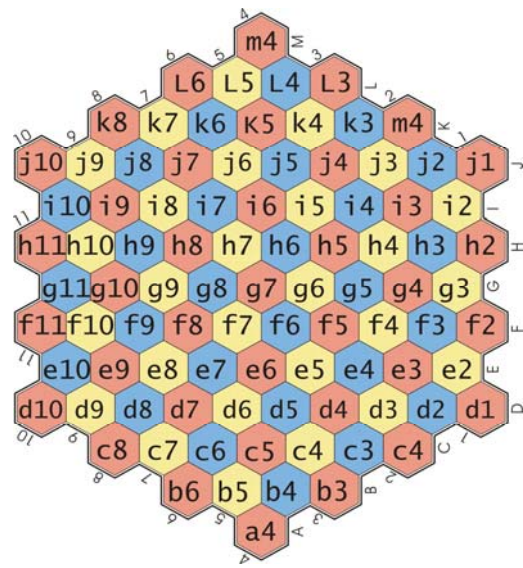
Suprotno vertikalama zapažamo nizove polja koji idu vodoravno. Njih nazivamo **redovima** ili **horizontalama**. Ima ih ukupno 13, obeležavaju se slovima od A do M (**A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M**).

- **A-red** pripada belim figurama, igrač A
- **M-red** pripada crnim figurama, igrač B

Sem vertikalna i horizontala, na NEWCHESS tabli uočavamo još i **dijagonale**. One nisu ništa drugo do kosi redovi raznobojnih polja koji idu od levog ili desnog krila igrača A prema suprotnom krilu igrača B i obrnuto (Slika 2).



Slika 2



Slika 3

NEWCHESS FIGURE

Na početku igre svaka strana ima ukupno 22 figure (12 figura + 10 pešaka).

Figure svetle boje nazivaju se **bele figure**.

Figure tamne boje nazivaju se **crne figure**.

Kao i na tabli, figure ne moraju biti ni sasvim bele, ni sasvim crne, već jedne svetlije, a druge tamnije boje.

NOTACIJA

Sve partije mogu da se zapisuju punom ili skraćenom notacijom. Na slici 3 vidimo notaciju polja na tabli, a na slici 4 vidimo notaciju figura.

Broj, naziv i izgled figura je sledeći:



Slika 4

Figure se na NEWCHESS tablu postavljaju na određen i obavezan način. Na dijagramu, na naslovnoj strani, vidimo početni položaj figura na NEWCHESS tabli. Na svim dijagramima bele figure su uvek na dnu, a crne figure na vrhu NEWCHESS table.

PRAVILA KRETANJA ŠAHOVSKIH FIGURA

Figure se kreću po utvrđenim pravilima, po kojima i uzimaju protivnikove figure. Svaka figura jednog igrača može uzeti bilo koju protivnikovu figuru po pravilu svoga kretanja. Ovde imamo dva izuzetka. Prvi je da se protivnički kralj ne može uzeti i drugi, koji proističe iz prvog, da kralj ne može uzeti bilo koju protivničku figuru koja je branjena drugom svojom figurom.

KRALJ

Kralj može da se pomera za jedno polje u bilo kom smeru: vertikalno, horizontalno ili koso, tj. u šest pravaca po redovima, i šest pravaca po linijama, odnosno dijagonalama, koje ne ugrožava neka protivnička figura. Dok sve ostale figure (D, T, U, L, S i P) mogu doći po pravcu svoga kretanja na svako polje koje ugrožava protivnička figura, kao i na svako polje koje je zaposednuto od protivničke figure (osim polja koje je zaposeo protivnički kralj), dotle kralj ni u kom slučaju ne može da se pomera na polje koje je ugroženo od protivničke figure, a može da se pomeri na polje koje je zaposela protivnička figura samo u tom slučaju ako ta figura nije branjena od neke druge svoje figure. Ovo iz razloga što je kralj jedina figura koja se ne može uzeti, a što će biti jasnije kada se upoznamo sa ciljem igre.

Kao što se vidi, treba razlikovati zaposednuto polje od ugroženog. Zaposednuto je ono polje na kome se nalazi figura. Ugroženo je ono polje (ili ona polja) koje napada protivnička figura po pravilima o svome kretanju.

TOP

Top može da se kreće redovima i dijagonalama neograničeno, tj. u šest pravaca.

LOVAC

Lovac se pomera samo duž linija na kojima se nalazi. To znači da lovac koji na početku igre zauzima belo polje (naziva se belopoljni lovac), kreće se samo po belim linijama. Lovac koji na početku igre zauzima crno polje (naziva se crnopoljni lovac) kreće se po crnim poljima. Lovac koji na početku igre zauzima šrafirano polje (naziva se smeđi lovac) kreće se samo po smeđim linijama.

DAMA

Dama se pomera duž linija, redova ili dijagonala na kojima se nalazi u 12 pravaca. Kao što se vidi, u dami su integrisana kretanja topa i lovca.

ŠPIJUN

Kretanje špijuna se bitno razlikuje od kretanja drugih figura. Njegovo kretanje podseća na slovo L pod uglom od 120° . Dijagram pokazuje gde špijun može da stane sa polaznog položaja. Zanimljivo je to da ako se špijun nalazi na šrafiranom (crvenom) polju, u sledećem potezu uvek dolazi na crno (plavo) ili svetlo (belo) polje, tako da špijun menja boju polja na kome stoji od poteza do poteza. Takođe specifičnost vezana za kretanje špijuna ogleda se u tome da prilikom svakog kretanja on može jedini da preskoči bilo koju figuru (sopstvenu ili protivničku). Kod odigravanja poteza špijunom najveće šanse imamo ako se figura nalazi na sredini i oko sredine table. Što je bliže kraju table ili uglu table smanjujemo izbor poteza. Imamo mogućnost kretanja u 12 pravaca.

SKAKAČ

Skakač skače po jedno polje po liniji (skraćeni lovac). Imamo belog (svetlog), plavog (crnog) i crvenog (šrafiranog) skakače na početku svake partije. Skakač ima mogućnost skakanja u 6 pravaca.

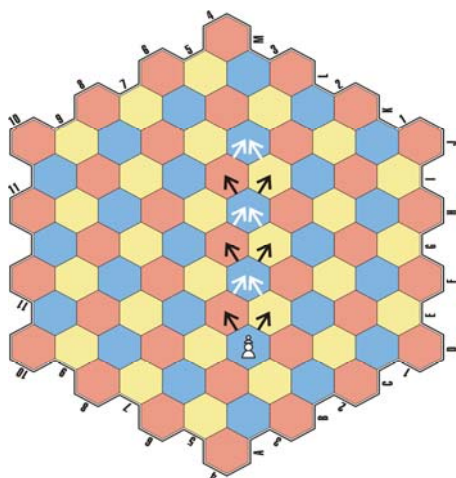
PEŠAK

Kada govorimo o kretanju pešaka, razlikujemo 3 faze:

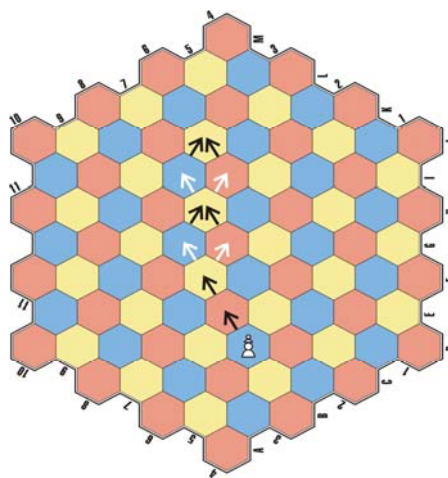
- pomeranje napred;
- uzimanje protivničke figure;
- promocija pešaka u drugu figuru.

a) POMERANJE NAPRED

Pešak se pomera napred sa svoga početnog položaja za jedno polje na liniji cik-cak. Pešaka možemo vući u susednu liniju samo u slučaju kada uzima protivničku figuru (Slika 6). Pešak se uvek vraća na početnu liniju izuzev kada uzima protivničku figuru. Pešak može da se pomeri napred samo ako je polje na koje se pomera slobodno, što znači da ne može da preskoči ni jednu figuru niti da dodje na polje koje je zaposednuto drugom figurom. Uz ovo pešak je jedina figura koja ne može da se pomera unazad (Slika 6).



Slika 5



Slika 6

b) UZIMANJE PEŠAKOM

Pešak uzima protivničku figuru u pravcu svoga kretanja.

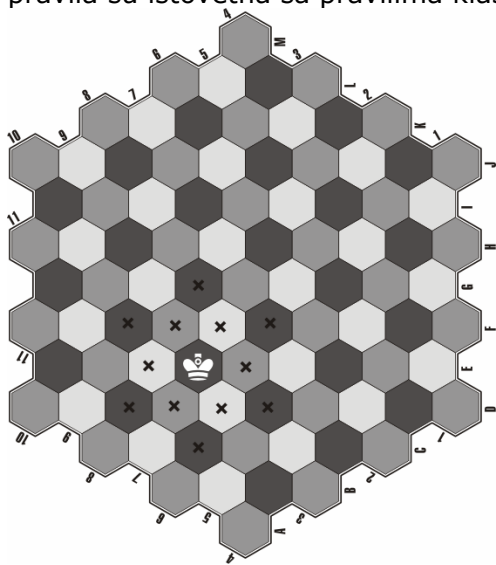
c) PROMOCIJA PEŠAKA

Promocija belog pešaka se vrši u redu J. Promocija crnog pešaka se vrši u redu D. Tada je u obavezi da pešaka promoviše u damu, topa, špijuna, lovca ili konja. Kada se vrši promocija pešaka u lovca ili konja, može se vratiti samo lovac ili konj u boji polja na koji je pešak izašao, izuzev ako već na tabli ne postoji lovac ili konj u toj boji, tada se na tablu mora vratiti neka druga figura u igru.

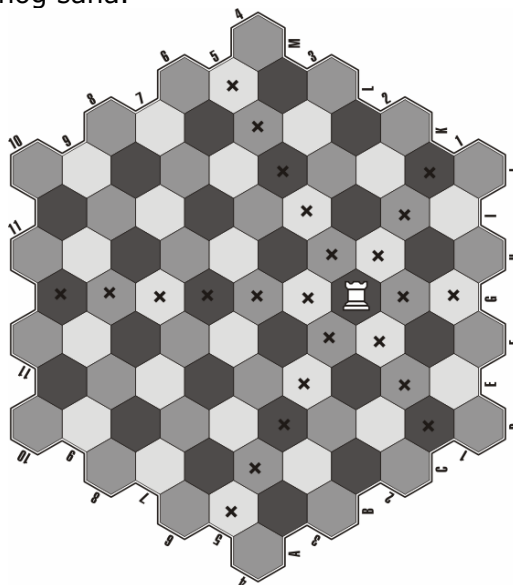
CILJ IGRE

Cilj NEWCHESS-a je matiranje protivničkog kralja. Do mata se dolazi davanjem šaha kralju. Kralj je u šahu kada protivnička figura napada polje na kojem se kralj nalazi. Ukoliko se šah ne otkloni to stanje se naziva mat. Igrač dobija partiju ako matira protivnika ili ako on izjavi da predaje partiju.

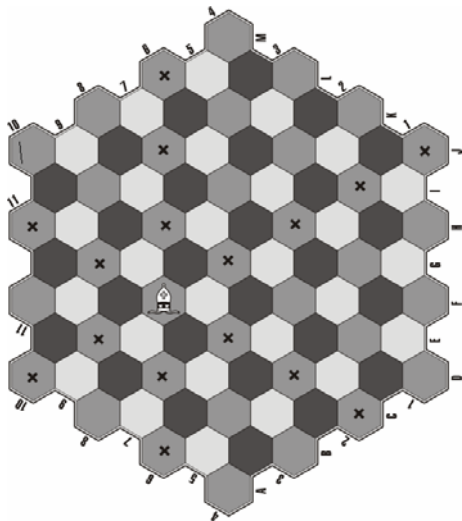
Partija se može završiti i nerešenim rezultatom (remijem) ako se igrači saglase oko toga, ako se ista pozicija ponovi tri puta na tabli i ako je povučeno najmanje 50 uzastopnih poteza sa obe strane a da nije uzeta ni jedna figura. Nema an pasana i nema male i velike rokade. Sva ostala pravila su istovetna sa pravilima klasičnog šaha.



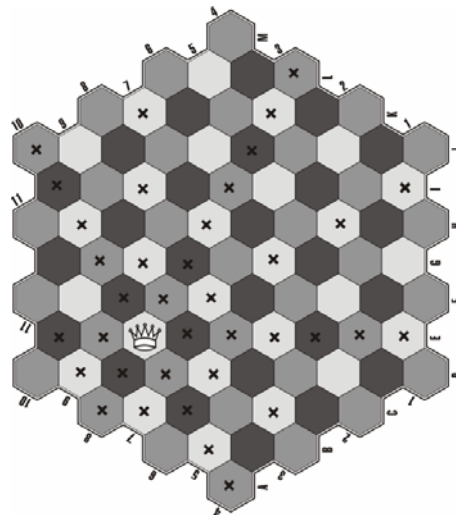
Slika 7



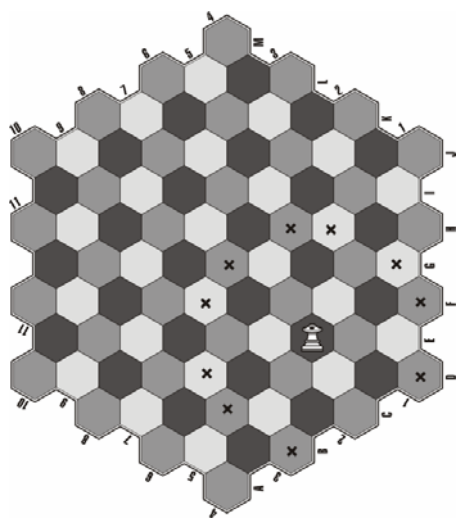
Slika 8



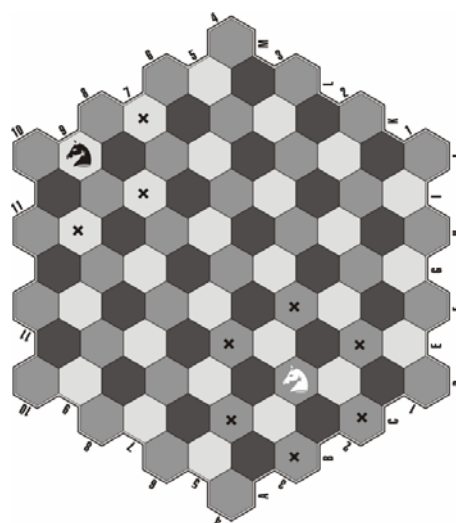
Slika 9



Slika 10



Slika 11



Slika 12

Sva prava zadržana. Autor Goran Radović