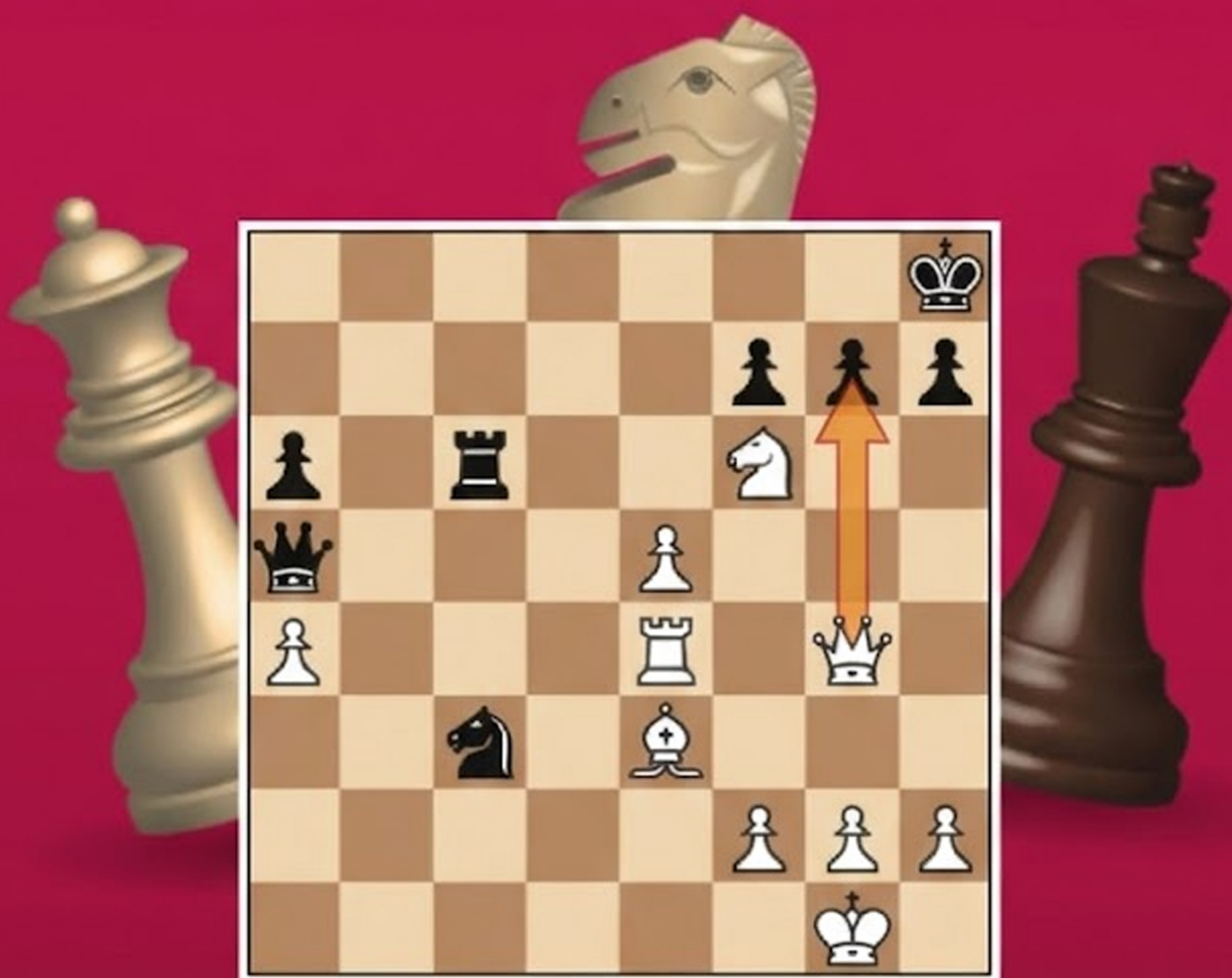




SHAHU PËR FILLESTARË

Libri i nxënësit



Botimi i parë në turqisht 2006

Botimi i parë në anglisht 2012

Botimi i tretë në anglisht 2014

Redaktorë: **Nelson
Qirjaku Semi
Numani**

Vizatimet: **Cavit YAREN**

Përkthyen: **Rozana Gjergji
Verona Paskali**

Kordinatore: **Majlinda Piliñçi**

Të gjitha të drejtat e autorit Olgun Kulaç, janë të rezervuara. Ky botim nuk lejohet të riprodhohet, pa lejen e FSHSH. Citimet e shumta nuk janë të lejueshme.

Ky libër është një kopje falas e KOKSH dhe FSHSH prodhuar në Edicionin e IV-ërt të projektit “Ekipet sportive në shkollë” për Disiplinën e Shahut viti 2025-2026. Nuk lejohet të shitet.

FSHSH falenderon Dr. Kulaç për krijimin e këtij teksti dhe Fide për mundësimin e përdorimit.

Mirenjohje Ministrisë përgjegjëse për sportin dhe qeverisë shqiptare për mbështetjen e projektit “Ekipet sportive në shkollë”



www.fshsh.org.al



Shahu është më shumë se një **disiplinë sportive**. Është një mënyrë të menduari, të kuptuari dhe të vepruari. Për fëmijët është një mundësi e shkëlqyer që përmes shahut të krijojnë mendimin, të formësojnë karakterin, të kalisin durimin dhe të rrisin besimin. Futja e shahut në shkolla, përmes Projektit Ekipet Sportive në Shkolla do të socializojë më shumë fëmijët, do të shkathtësohen dhe do të shprehin më lirshëm talentin dhe zgjuarsinë e tyre, përmes lojës së shahut.

Presidenti i Komitetit Kombëtar Shqiptar

Fidel Ylli

Komiteti Olimpik Kombëtar Shqiptar (KOKSH) është organi më i lartë drejtues i Lëvizjes Olimpike në Republikën e Shqipërisë. Është një organizatë joqeveritare dhe jofitimprurëse e njohur nga Komiteti Olimpik Ndërkombëtar (NOC) dhe vepron në përputhje me Kartën Olimpike.

Misioni kryesor i KOKSH-it është të zhvillojë, promovojë dhe mbrojë Lëvizjen Olimpike në Shqipëri. Fusha e tij e punës përfshin përgatitjen dhe pjesëmarrjen e atletëve shqiptarë në Lojërat Olimpike, Lojërat Olimpike Rinore dhe gara të tjera ndërkombëtare shumësportive, si dhe promovimin e vlerave olimpike si përsosmëria, miqësia dhe respekti.

Komiteti Olimpik Kombëtar Shqiptar prej katër vitesh menaxhon dhe zbaton projektin **“Ekipet Sportive në Shkolla”**.

Ky projekt konsiston në krijimin dhe zbatimin e një **Programi Kombëtar**, i cili synon:

1. nxitjen e sportit masiv,
2. zbulimin dhe zhvillimin e talenteve sportive,
3. forcimin e edukatës sportive dhe përhapjen e parimeve Olimpike.

Projekti pilot është ndërtuar mbi potencialin e sportit si një mjet i rëndësishëm për arritjen e objektivave të zhvillimit personal, komunitar dhe kombëtar.

Programi është implementuar në rang kombëtar dhe, në përputhje me parimin e gjithëpërfshirjes, është shtrirë në të tre nivelet e arsimit parauniversitar: arsimin fillor, arsimin 9-vjeçar dhe arsimin e mesëm.

Në tre edicionet e para, projekti është fokusuar në dy disiplina sportive, **Volejbollin** dhe **Basketbollin**, ndërsa në edicionin e katërt është shtuar edhe **Disiplina e Shahut**.



Shahu është një sport universal me vlera të larta dhe emocional të fëmijëve dhe të rinjve. Tradita e hershme e shahut në Shqipëri, e shoqëruar me interesin e vazhdueshëm të nxënësve dhe prindërve, krijon një bazë të qëndrueshme për përfshirjen e tij në sistemin arsimor. Ky projekt synon të integrojë sportin e shahut në shkolla si një mjet edukimi dhe formimi, duke nxitur të menduarit logjik, kreativitetin dhe disiplinën, si dhe duke përgatitur breza të rinj që do të përfaqësojnë denjësisht vendin në arenën kombëtare dhe ndërkombëtare

Presidenti i Federatës Shqiptare të Shahut

Erald Dervishi

Federata Shqiptare e Shahut është institucioni zyrtar që drejton, organizon dhe zhvillon sportin e shahut në Shqipëri. Ajo përfaqëson interesat e shahut shqiptar brenda vendit dhe në arenën ndërkombëtare, duke bashkëpunuar ngushtë me FIDE dhe me organizma të tjerë sportivë.

Federata Shqiptare e Shahut qëndron në promovimin e kësaj loje si sport intelektual dhe edukativ. Përmes organizimit të kampionateve kombëtare, turneve lokale dhe programeve trajnuese, federata krijon hapësira zhvillimi për talentet e reja dhe mbështet rritjen profesionale të shahistëve shqiptarë.

Federata Shqiptare e Shahut është shtylla organizative që mban gjallë traditën e shahut në Shqipëri, duke kontribuar në rritjen e nivelit sportiv kombëtar dhe në përfaqësimin dinjitoz të vendit në skenën ndërkombëtare

Federata Shqiptare e Shahut ka nënshkruar Marreveshje Bashkepunimi me Komitetin Olimpik Kombëtar Shqiptar për përfshirjen e shahut në projektin "Ekipet Sportive në Shkollë"



Përmbajtja

MËSIMI 1 TË NJIHEMI ME SHAHUN

TË NJIHEMI ME SHAHUN	8
ÇFARË ËSHTË SHAHU	9
TË MIRAT E SHAHUT	11
FUSHA E SHAHUT	12
GURËT E SHAHUT	15
VENDOSJA E GURËVE TË SHAHUT	16
SI LËVIZIN GYRËT E SHAHUT	17
LËVIZJA E TORRËS	18
LËVIZJA FILIT	19
LËVIZJA E DAMËS	22
LËVIZJA KALIT	23
LËVIZJA USHTARIT	26
LËVIZJA MBRETIT	27
MERRJA ME TORRË	30
MERRJA ME FIL	31
MERRJA ME DAMË	34
MERRJA ME KALË	35
MERRJA ME USHTAR	38
MERRJA ME MBRET	39
SULMI KUNDËR FIGURËS	42
VLERAI E FIGURAVE	45

MËSIMI 2 SHAH MAT

SHAH MAT	46
MBRETI NËN KËRCENIM	50
MAT	54
POZICIONE TË THJESHTA MATI	55
MAT ME NJË LËVIZJE	56

MËSIMI 3 TË NJIHEMI ME FUSHËN E SHAHUT

HORIZONTALET	60
KOLONAT	60
DIAGONALET	61
EMËRTIMI I KATRORËVE	62
KATRORËT QENDRORË	63

MËSIMI 4 MATE TË THJESHTA

MATI ME DAMË	66
MATI CILINDRIK	67
MATI I BUDALLAIT	68
MATI I NXËNËSIT	69

MËSIMI 5 SULMI DHE MBROJTJA

SULMI ME ZBULIM	73
SHAHU ME ZBULIM	76
MBROJTJA E NJË FIGURE TË SULMUAR	79
LARGIMI I NJË FIGURE TË SULMUAR	80
SFURKU	83
HELLI	89

MËSIMI 6 RREGULLAT

RROKADA	93
REGJISTRIMI I LOJËS	98
PATI	95
SISTEMI I PIKËVE	102
FRYMA SPORTIVE	96

MËSIMI 7 MATI

MATE TË SHPEJTA	105
MATE TË THJESHTA ME DY LËVIZJE	107
MATI ME TORRË	110

MËSIMI 8 SHAHU KUDO

SHAHU PËR TË GJITHË	115
KAMPIONËT	116
EDHE NË HAPËSIRË	117
PROVERBA DHE SHPREHJE	118

MËSIMI 9 SULMI I DYFISHTË

SULMI I DYFISHTË	120
SHAHU I DYFISHTË	123
MAT ME SHAH TË DYFISHTË	125

Përmbajtja

MËSIMI 10		MËSIMI 14	
RREGULLI I USHTARIT		FINALJA	
MARRJA NË KALIM	128	USHTARI KUNDËR DAMËS	154
GRADIMI I USHTARIT	130	USHTARI KUNDËR TORRËS	156
MËSIMI 11		USHTARI I AVANCUAR	160
HAPJET		RREGULLI I KATRRORIT	161
PËRSHKRIMI I HAPJEVS	134	GRADIMI I USHTARIT	162
HAPJA SPANJOLLE	135	MËSIMI 15	
MËSIMI 12		BARAZIMET	
SHKËMBIMI I FIGURAVE		MATERIALI I PAMJAFTUESHËM	159
SHKËMBIMI I FIGURAVE	138	PATI	160
SHKËMBIMI I FIGURAVE VLERËNJËJTA	139	PËRSËRITJA E POZICIONIT	161
SHKËMBIMI I FAVORSHËM I FIGURAVE	140	RREGULLI I 50 LËVIZJEVE	161
SHKËMBIMI I PAFAVORSHËM I FIGURAVE	141	BARAZIMI ME MARRËVESHJE	161
SAKRIFICA	142	MËSIMI 16	
MËSIMI 13		SHAHU NË BOTË	
MBËRTHIMI		HISTORIA E SHAHUT	172
MBËRTHIMI	146	SHAHU NË MBARË BOTËN	173
TË MBËRTHYERIT	147	KAMPIONËT E BOTËS NË SHAH	173
TË SULMOSH NJË FIGURË TË MBËRTHYER	148	MAKINA E PARE SHAHU	174
TË SULMOSH NJË MBRET TË MBËRTHYER	149	SAHATI I SHAHUT	175
TË MARRËSH NJË FIGURË TË MBËRTHYER	150	FJALORI I SHAHUT	176



HIMNI I FIDE-s

254 CHESS August, 1951

INNO della F.I.D.E.

(Hymne de la Fédération Internationale des Échecs)

Parole di Marcel Berman Musico di Gian Carlo Dal Verme
Marziale (♩=92)

De- li- gés de in- tre F.I. D.E. ve-mus qua- tre co- inc idé-
mon- de pour br- mer si- es sou- le- tou- de tra- vail- les en tra- ser- vi-
se. — Que rien ne trou- ble ou ne di- vi- se les dé- ci- sions et les a- vis, que

Copyright by G. C. Dal Verme - Milano.

MËSIMI 1

TË NJIHEMI ME SHAHUN

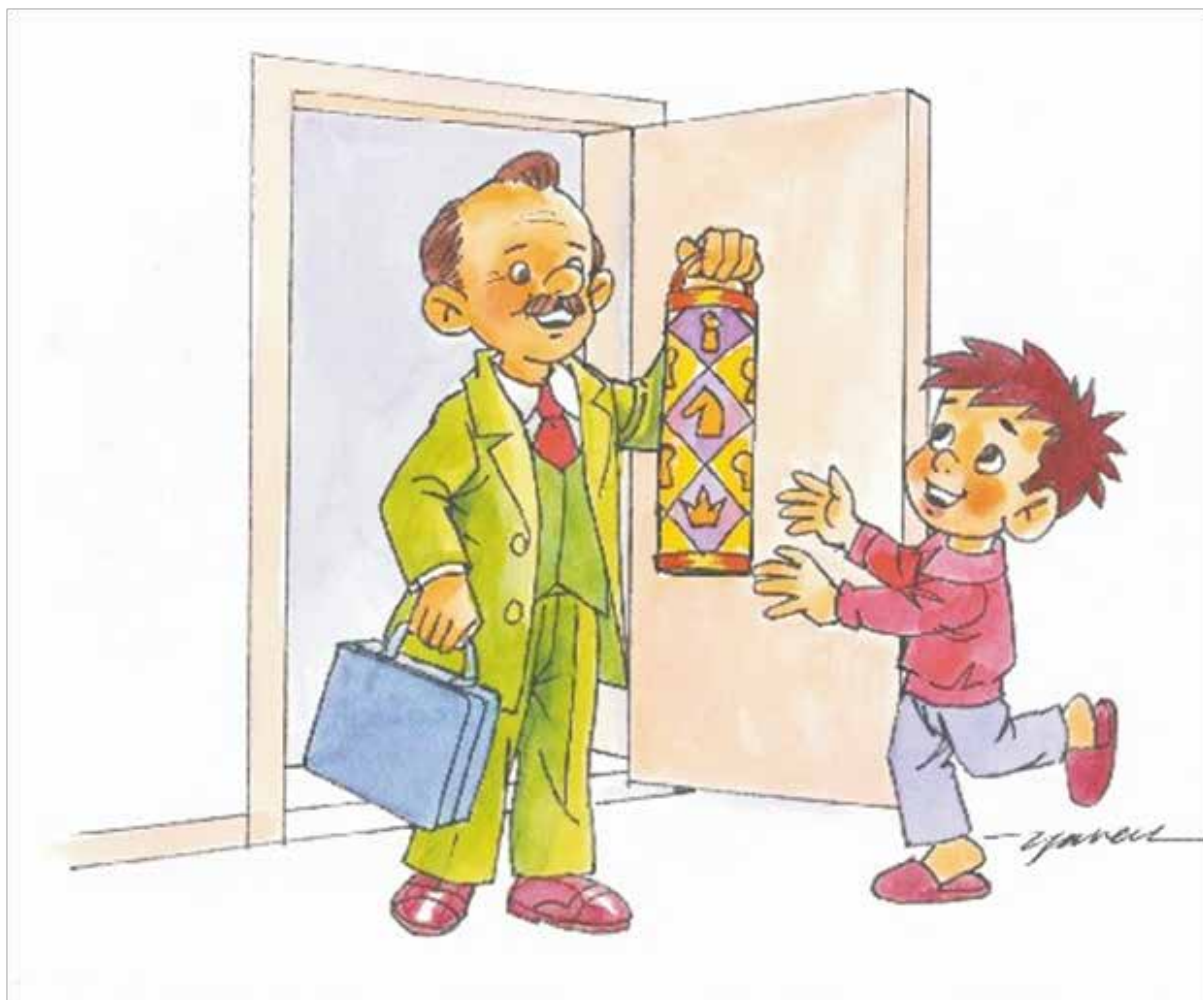


TË NJIHEMI ME SHAHUN
ÇFARË ËSHTË SHAHU?
TË MIRAT E SHAHUT
FUSHA E SHAHUT
GURËT E SHAHUT

ÇFARË ËSHTË SHAHU?

Shahu është një lojë që zhvillohet ndërmjet dy lojtarëve. Loja luhet me gurë të vendosur mbi një fushë, e cila quhet ndryshe fusha e shahut. Gurët (figurat dhe ushtarët) janë në dy ngjyra: të çelët (“të bardhë”) dhe të errët (“të zinj”).

Njëri lojtar luan me gurët e bardhë (i bardhi), tjetri luan me gurët e zinj (i ziu). Kur nis loja, secili lojtar ka 16 gurë. Këta 32 gurë vendosen në një mënyrë të caktuar mbi fushën e shahut.



Lojtarët i luajnë gurët e tyre me radhë. Për mënyrën se si do të bëhet **lëvizja** e gurëve (figurave dhe ushtarëve), ka rregulla të përcaktuara. Është gjithmonë i bardhi që bën lëvizjen e parë.

Qëllimi në një lojë shahu është që të kapet mbreti i kundërshtarit rob dhe ky veprim përfundimtar quhet shah mat.



TË MIRAT E SHAHUT

Shahu është një lojë e lehtë që çdo fëmijë mund ta mësojë.
Por njëkohësisht është një sport prej të cilit përfitojmë të mira...



DISA PREJ TË MIRAVE

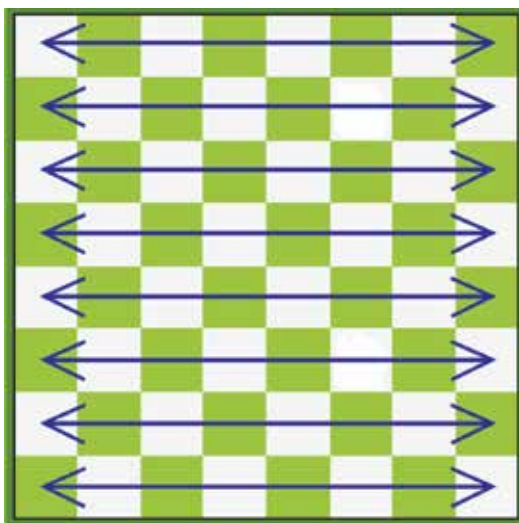
- 1- Shahu forcon kujtesën.
- 2- Shahu të mëson të respektosh të tjerët .
- 3- Shahu të mëson të planifikosh.
- 4- Shahu përmirëson të kuptuarin e lëndëve të tjera të mësimin në shkollë.

FUSHA E SHAHUT

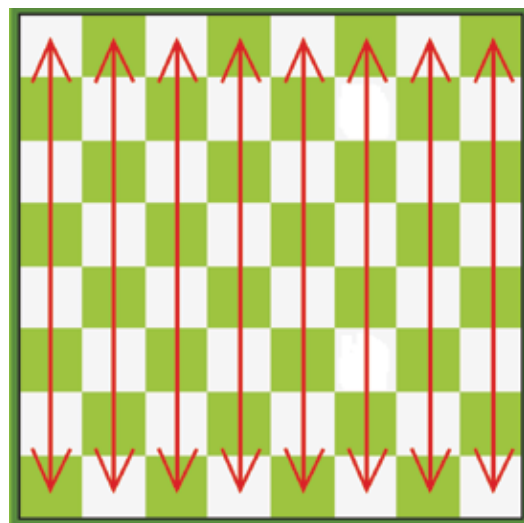


Shahu luhet mbi një fushë shahu, e cila është katërkëndore me brinjë të barabarta. Kjo fushë përbëhet nga 64 katërkëndësha këndrejtë të vegjël, të ngjyrosur me ngjyrë të çelët dhe të errët. Çdo katërkëndësh quhet katror. Katrorët i ndajmë në drejtimin vertikal dhe horizontal.

Kështu, figurat do të luajnë në këto drejtime, të cilat përbëhen nga katrorë me ngjyrë të çelët dhe të errët.



DREJTIMI HORIZONTAL

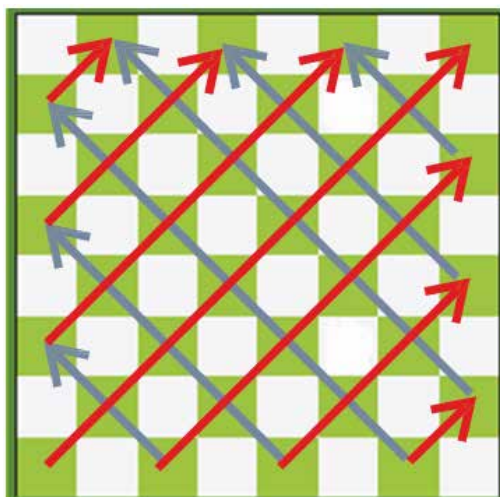


DREJTIMI VERTIKAL

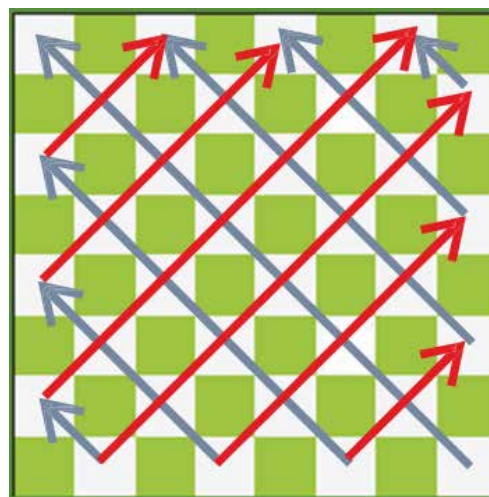


DIAGONALET

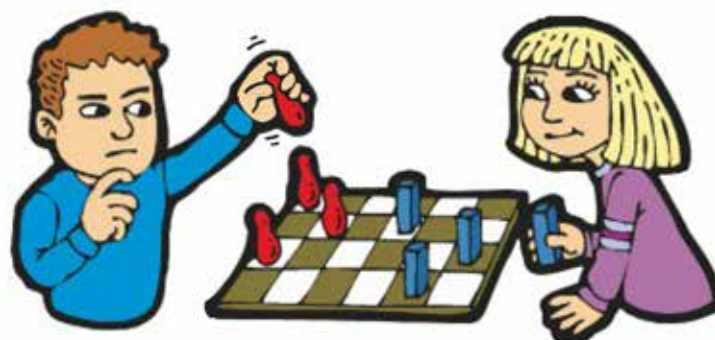
Përveç drejtimit horizontal dhe atij vertikal, kemi po ashtu dhe diagonalet. Katrorët në diagonale i përkasin të njëjtës ngjyrë, sepse bashkojnë këndet e njëri-tjetrit.



DIAGONALET E ZEZA

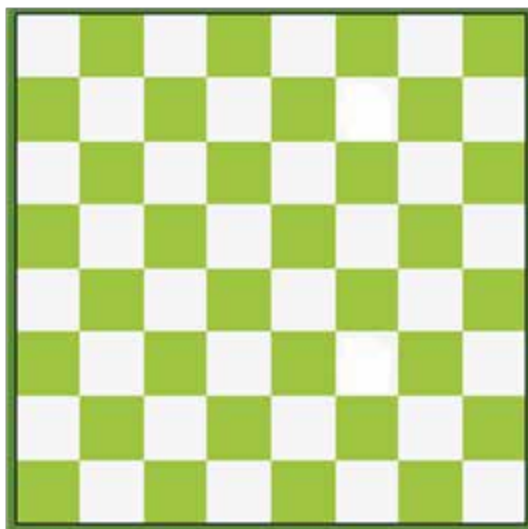


DIAGONALET E BARDHA

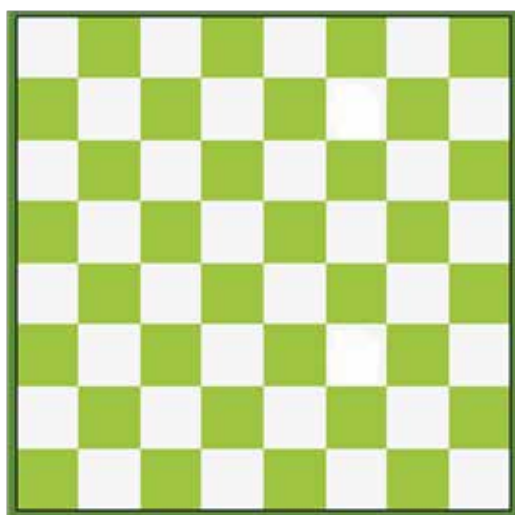


VENDOSJA E FUSHËS SË SHAHUT

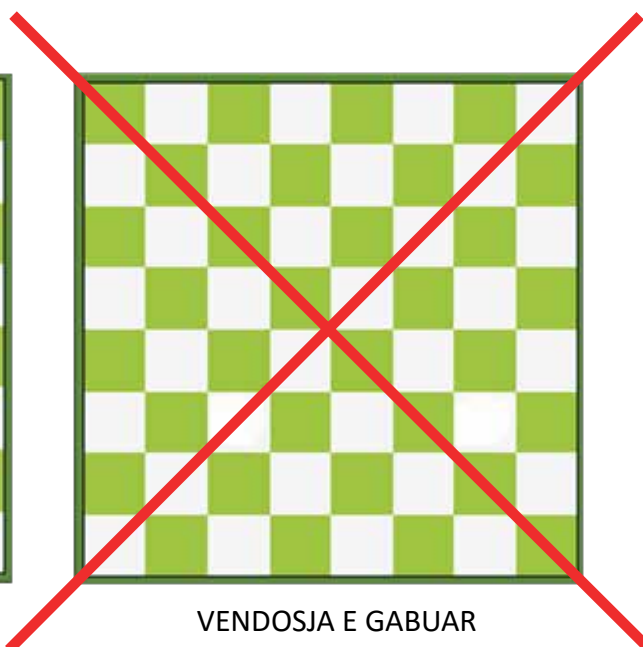
Fusha e shahut vendoset midis dy lojtarëve, në mënyrë që të ketë pamje të qartë dhe dora jonë e djathtë ta ketë të lehtë të arrijë çdo katror të fushës.



Kujdes: Kur nis loja, katrori i këndit pranë dorës së djathtë duhet të jetë i bardhë.



VENDOSJA E SAKTË



VENDOSJA E GABUAR

GURËT E SHAHUT

Shahu luhet me gurë shahu (figura dhe ushtarë). Ata janë në dy ngjyra, të çelët dhe të errët, quajtur ndryshe të bardhë dhe të zinj. Njëri lojtar luan me të bardhët dhe tjetri me të zinjët. Secili lojtar në fillim të lojës ka 16 gurë shahu. Këta janë: Një mbret, një damë (mbretëreshë), dy torra, dy fila (oficerë), dy kuaj dhe tetë ushtarë. Figurat e mëposhtme simbolizojnë figurat e shahut.

Mbreti
1 secili



I bardhi
(figurat)



I ziu
(figurat)



Mbretëresha / Dama
1 secili



Kalaja / Torra
2 secili



Fili / Oficeri
2 secili



Kali
2 secili



Ushtari
8 secili



VENDOSJA E GURËVE

Tani duhet të mësojmë të vendosim gurët mbi fushë dhe të fillojmë lojën.



Si të vendosim gurët e bardhë:

Gurët e bardhë vendosen në dy horizontalet e para të fushës së shahut. Torrat vendosen në dy këndet. Kuajt vendosen menjëherë pas torrave. Pranë kuajve vendosen filat. Në dy katrorët qendrorë vendosen mbreti dhe dama (mbretëresha). Dama dhe katrori ku qëndron ajo kanë gjithmonë të njëjtën ngjyrë me të. Pra, dama e bardhë do të qëndrojë në katrorin e bardhë, ndërsa mbreti do të vendoset në katrorin tjetër. Tetë ushtarët do të vendosen në horizontalen e dytë, para figurave.

Si të vendosim gurët e zinj :

Gurët e zinj vendosen në dy horizontalet e fundit të fushës së shahut. Torrat vendosen në dy këndet. Kuajt vendosen menjëherë pas torrave. Pranë kuajve vendosen filat. Në dy katrorët qendrorë vendosen mbreti dhe dama (mbretëresha). Dama e zezë vendoset në katrorin e zi, ndërsa mbreti vendoset në katrorin tjetër. Ushtarët vendosen në horizontalen e shtatë të fushës, para figurave.



KUJDES !!

Kujdes i veçantë i kushtohet vendosjes së mbretit dhe damës.

Secila prej damave vendoset në katrorin me të njëjtën ngjyrë me të: dama e bardhë vendoset në katrorin e bardhë dhe dama e zezë, në katrorin e zi.

SI LËVIZIN GURËT E SHAHUT



LËVIZJET

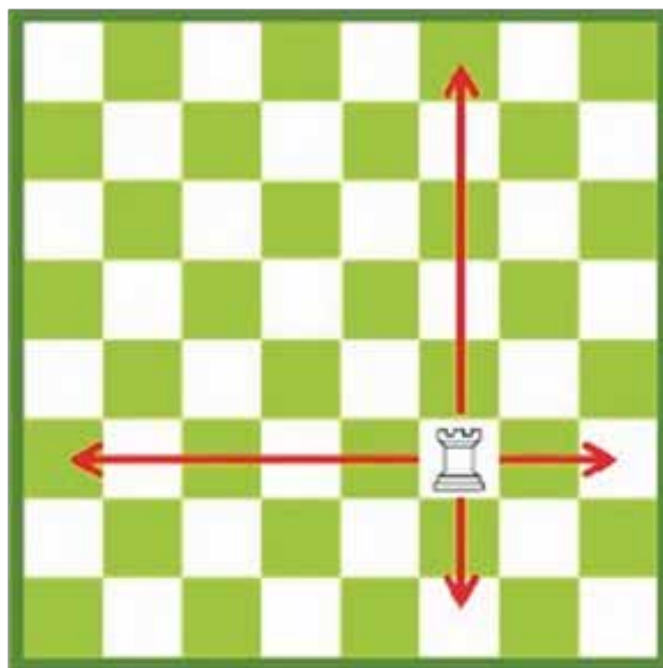
Në fushë janë gjashtë lloje gurësh shahu. Secili prej tyre lëviz ndryshe nga tjetri. Kur njëri prej lojtarëve zhvendos një prej gurëve në lojë, kjo quhet **lëvizje**. Gurët e shahut lëvizin në bazë të disa rregullave. Një prej tyre është rregulli **“Po e preke, do ta lëvizësh”**, që do të thotë se: nëse njëri prej lojtarëve prek një gur, atëherë ai është i detyruar ta lëvizë atë, edhe sikur t’i duhet ta falë. Secili lojtar luan me radhë. **I bardhi luan gjithmonë i pari**. Më pas vazhdon i ziu dhe kështu më tej.



LËVIZJA E TORRËS



Torra luan në drejtim vertikal dhe horizontal. Ajo mund të lëvizë përpara, prapa si dhe anash, në të dy krahët e saj. Torra nuk mund të kapërcejë mbi gurët e vet dhe as mbi ato të kundërshtarit. Ajo mund të lëvizë deri në 14 katrorë.

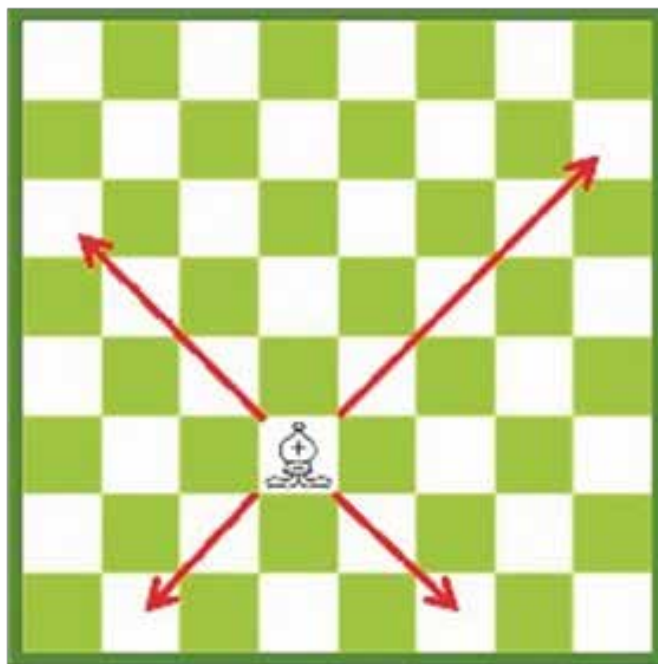


Torra mund të lëvizë deri në 14 katrorë

LËVIZJA E FILIT



Fili luan vetëm në drejtim diagonal. Ai mund të lëvizë para dhe të kthehet pas. Ashtu si në rastin e torrës, edhe fili nuk mundet të kapërcejë mbi asnjë gur tjetër. Secili prej lojtarëve ka nga dy fila kur nis loja. Njëri fil qëndron në katrorin e bardhë dhe tjetri në katrorin e zi. Ata qëndrojnë gjatë gjithë lojës në katrorët e ngjyrës fillestare, edhe pasi të kenë lëvizur; asnjëherë nuk ka kalim të tyre nga një diagonale e bardhë në një të zezë apo anasjelltas. Për shkak të këtij kufizimi, fili mund të lëvizë në 32 katrorë nga 64 që ka fusha.



Numri i katrorëve ku mund të kalojë fili varet nga pozicioni i tij në fushë. Në qoftë se është vendosur në qendër, ai mund të lëvizë deri në 13 katrorë; nëse është vendosur në anë, atëherë nuk mund të lëvizë në më shumë se në 7 katrorë.

USHTRIME



TË NJIHEMI ME SHAHUN



Pyetja - 1

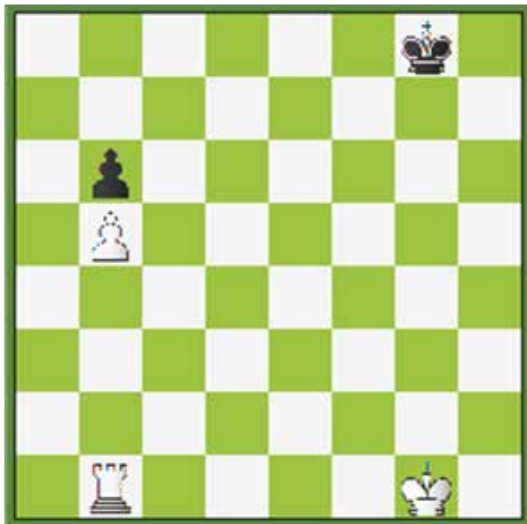
Sa lëvizje duhet të bëjë torra për të arritur në katrorin ●



Pyetja - 2

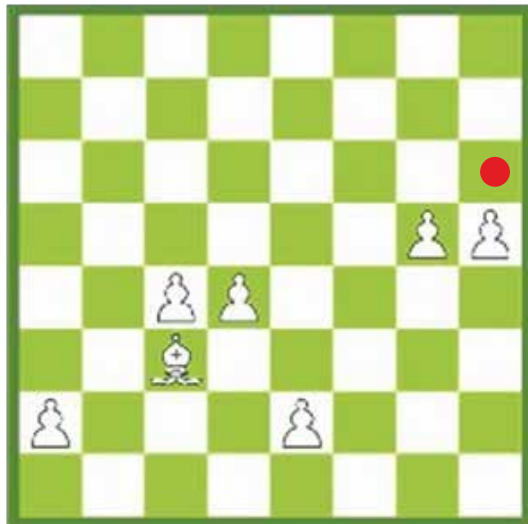
Në sa katrorë mund të shkojë torra e bardhë?
Në sa katrorë mund të shkojë torra e zezë?

USHTRIME



Pyetja - 3

Tregoni se si mund të lëvizë torra.



Pyetja - 4

Sa lëvizje duhet të bëjë fili për të arritur më shpejt te ● pika e shënuar ?



Pyetja - 5

Në sa katrorë mund të lëvizë fili i bardhë?
Në sa katrorë mund të lëvizë fili i zi?



Pyetja - 6

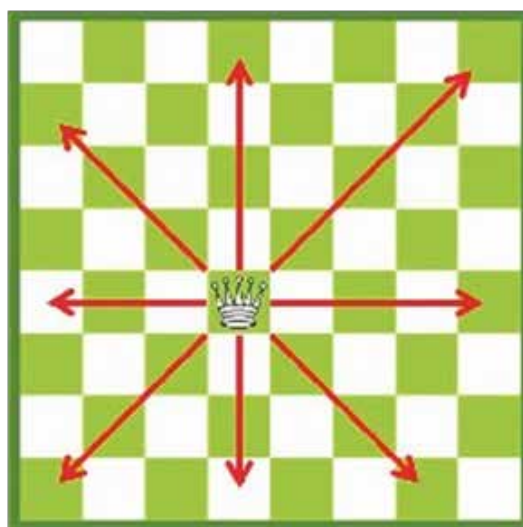
Ç' lëvizje mund të bëjë fili?

TË NJIHEMI ME SHAHUN

LËVIZJA E DAMËS (MBRETËRESHËS)



Dama lëviz në drejtim horizontal, vertikal dhe diagonal, pra ajo mund të lëvizë përpara, prapa dhe anash, por nuk mund të kapërcejë mbi gurët e tjerë.



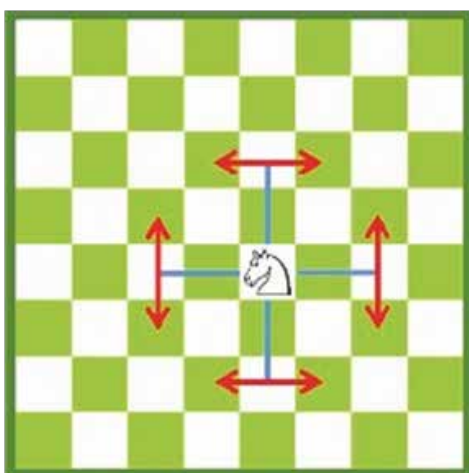
Numri i katrorëve, në të cilët mund të lëvizë dama varet nga vendi ku ajo qëndron. Nëse dama është pozicionuar në qendër, ajo mund të lëvizë deri në 27 katrorë; nëse është pozicionuar në anë, ajo nuk mund të shkojë në më shumë se në 21 katrorë.

LËVIZJA E KALIT



Lëvizja e kalit është shumë më e ndryshme sesa e gurëve të tjerë.
Lëvizja e kalit ndahet në dy veprime:

- 1- Në fillim, kali lëviz dy katrorë në drejtim vertikal ose horizontal.
- 2- Më pas, ai lëviz vetëm një katror në drejtim tjetër.



— Kali në fillim lëviz dy katrorë, në drejtim vertikal ose horizontal.

→ Më pas, ai luan vetëm një katror në drejtimin tjetër.

Lëvizja e kalit mund të përshkruhet si: dy katrorë në një drejtim dhe një katror në një drejtim tjetër. Lëvizja e kalit mund të krahasohet me germën "L".

Veçoritë e lëvizjes së kalit:

Kali mund të kapërcejë mbi gurët e tjerë, të vetët ose të kundërshtarit. Kjo është një karakteristikë e veçantë e tij. Po ashtu, kali mund të kalojë nga një katror i bardhë në një katror të zi dhe anasjelltas.

Vlera e kalit rritet sa më pranë qendrës së fushës të jetë ai. Nëse qëndron në anë të fushës, ai mund të lëvizë vetëm në dy katrorë.

Kur kali vendoset në qendër të fushës, atëherë ai mund të lëvizë deri në tetë katrorë.

USHTRIME



TË NJIHEMI ME SHAHUN



Pyetja - 1

Me cilat mënyra mund të mbërrijë mbretëresha me tri lëvizje në katrorin ●?



Pyetja - 2

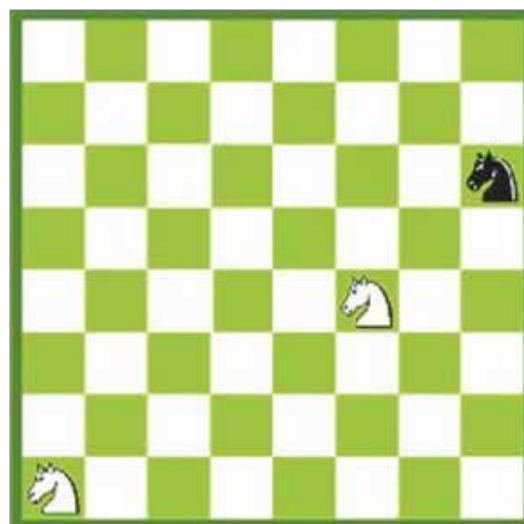
Në sa katrorë mund të shkojë mbretëresha e bardhë?
Në sa katrorë mund të shkojë mbretëresha e zezë?

USHTRIME



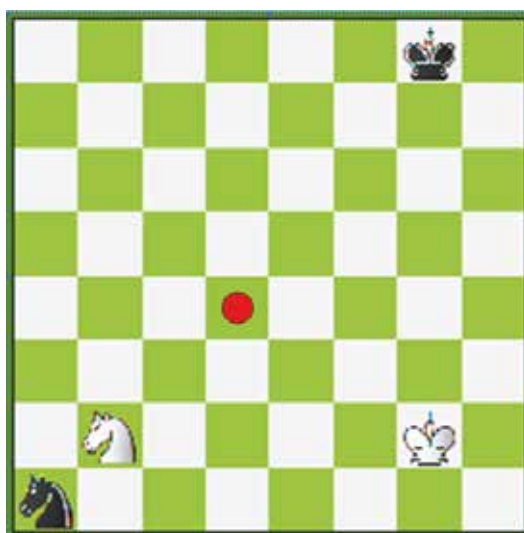
Pyetja - 3

Ç'lëvizje mund të bëjë dama?



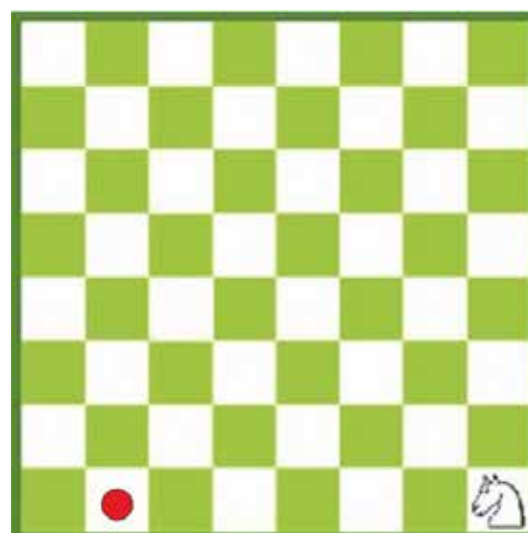
Pyetja - 4

Njihsoni të gjithë katrorët
ku mund të luajnë tre kuajt.



Pyetja - 5

Sa lëvizje i duhen kalit të bardhë
të arrijë pikën ● ?
Sa lëvizje i duhen kalit të zi
të arrijë pikën ● ?



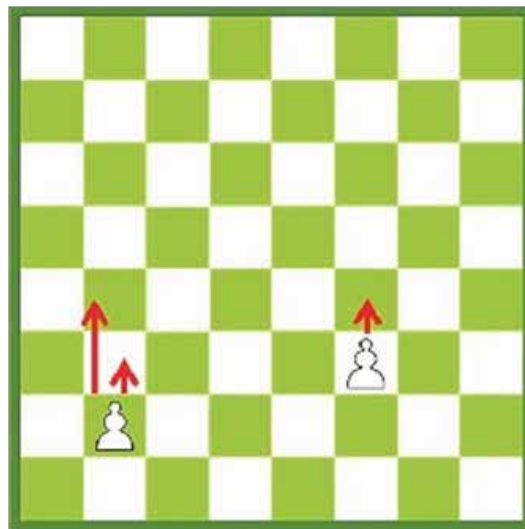
Pyetja - 6

Si mund të arrijë kali në pikën ●
me 4 lëvizje?

LËVIZJA E USHTARIT



Ushtari mund të lëvizë vetëm përpara, vertikalisht. Ai mund të lëvizë vetëm një katror për çdo radhë, me përjashtim të rastit kur ndodhet në pozicionin fillestar (të fillimit të lojës), nga ku mund të lëvizë dy katrorë.



Ushtari i bardhë në f3 tashmë e ka bërë lëvizjen e parë (nga pozicioni fillestar), prandaj mund të lëvizë vetëm një katror, në f4.

Ndërsa ushtari i bardhë që ndodhet në b2, është në pozicionin fillestar të lojës dhe ende s'ka bërë asnjë lëvizje. Ky ushtar mund të lëvizë dy katrorë. Pra, si lëvizje të parë, ushtari mund të luajë një ose dy katrorë, sipas dëshirës së lojtarit.

LËVIZJA E MBRETIT

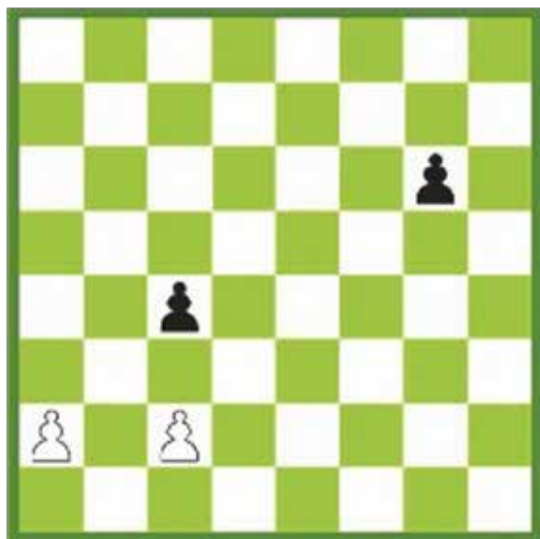


Mbreti mund të lëvizë në të gjitha drejtimet. Ai lëviz si dama, vetëm se i kufizuar në numrin e katrorëve; mbreti luan vetëm një katror. Numri i katrorëve në të cilët mund të lëvizë mbreti varet nga vendosja e tij në fushë. Nëse është vendosur në cep të fushës, ai mund të shkojë në 3 katrorë, kur ndodhet në horizontalen e fundit ose të parë, mund të shkojë në 5 katrorë, ndërsa kur është në qendër, mund të shkojë në 8 katrorë. Mbreti **nuk mundet kurrë të shkojë** në katrorët ku mund të shkojnë edhe figurat ose ushtarët e kundërshtarit.



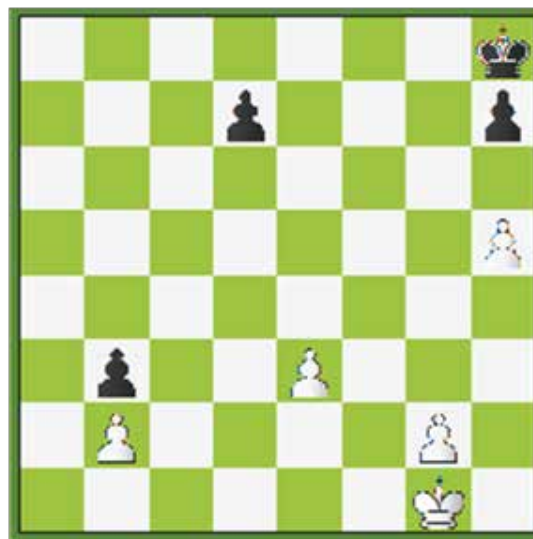
Mbreti mund të lëvizë vertikalisht, horizontalisht dhe në drejtim diagonal, por gjithmonë në katrorët ngjitur me të. Nëse mbreti është i pozicionuar në qendër të fushës, ka më shumë liri lëvizjeje sesa po të jetë pozicionuar në cep ose në horizontalen e fundit apo të parë.

USHTRIME



Pyetja - 1

Demonstroni lëvizjet e ushtarëve.



Pyetja - 2

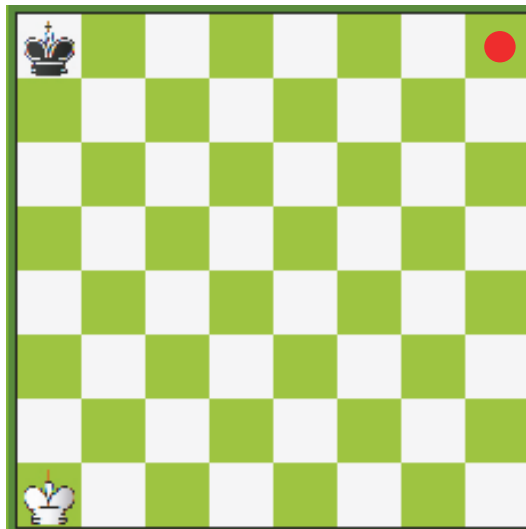
Ç'lëvizje mund të bëjnë ushtarët e bardhë?
Ç'lëvizje mund të bëjnë ushtarët e zinj?

USHTRIME



Pyetja - 3

Ç'levizje mund të bëjnë
gurët e bardhë?
Ç'levizje mund të bëjnë
gurët e zinj?



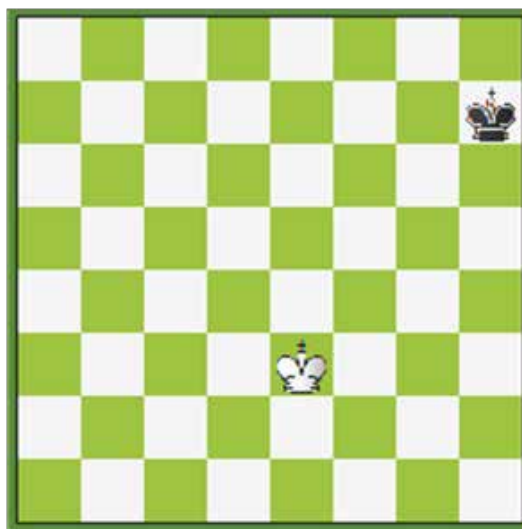
Pyetja - 4

Sa levizje duhet të bëjë mbreti i
bardhë për tek ●?
Sa levizje duhet të bëjë mbreti i zi
për tek ●?



Pyetja - 5

Në sa katrorë mund të shkojë
mbreti i bardhë?
Në sa katrorë mund të shkojë
mbreti i zi?

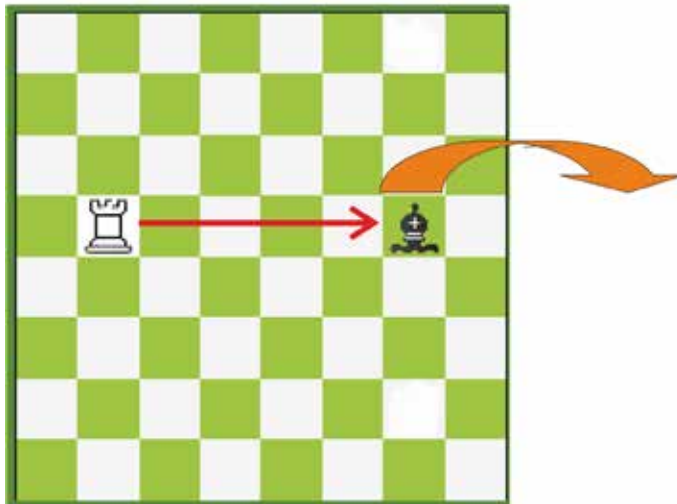


Pyetja - 6

Në sa katrorë mund të levizë
mbreti i bardhë?
Në sa katrorë mund të shkojë
mbreti i zi?

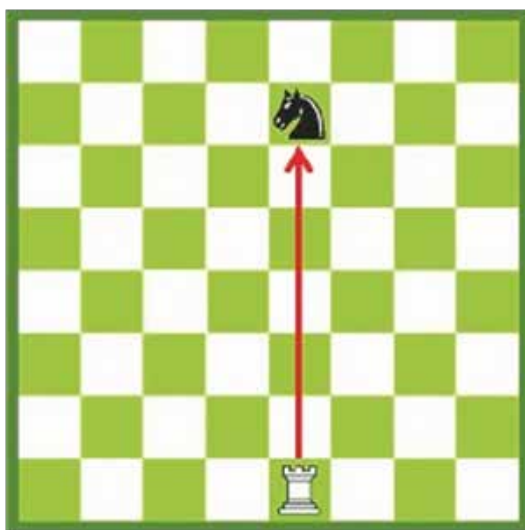
MARRJA ME TORRË

Torra mund të marrë çdo figurë apo ushtar të kundërshtarit , që i del përpara në rrugën e saj me përjashtim të mbretit. Guri i shahut që do të merret nga torra largohet nga fusha dhe në vend të tij vendoset torra.

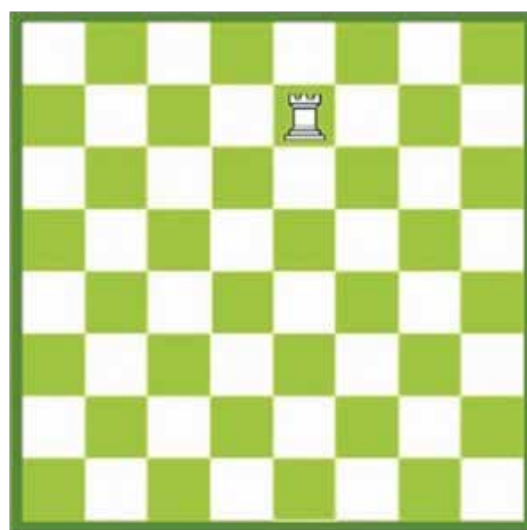


Marrja e figurës nga torra:

- 1-Torra mund të marrë filin e zi duke lëvizur horizontalisht.
- 2-Figura e marrë hiqet nga fusha.
- 3-Torra vendoset në katrorin ku qëndronte më parë figura e marrë.



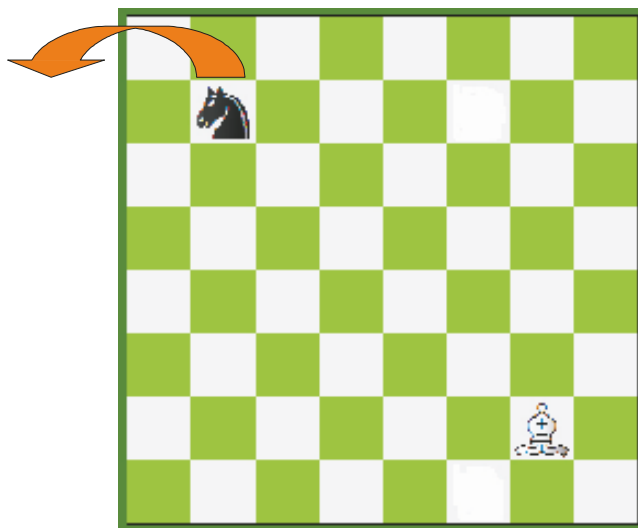
Para marrjes së figurës (kalit) nga torra



Pas marrjes së figurës (kalit) nga torra

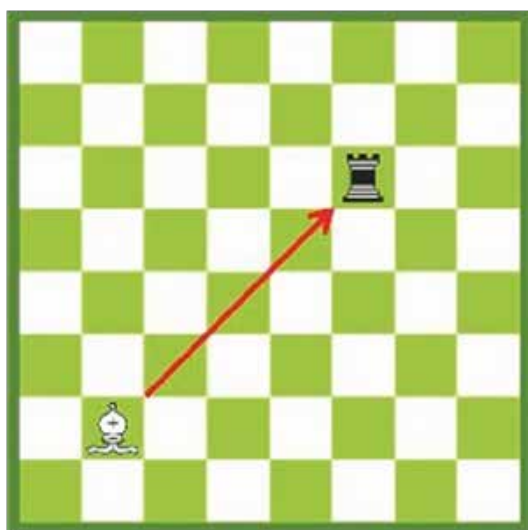
MARRJA ME FIL

Fili mund të marrë çdo figurë apo ushtar të kundërshtarit (me përjashtim të mbretit), që i del rrugës. Guri i shahut, që do të merret nga fili largohet nga fusha dhe në vend të tij vendoset fili.

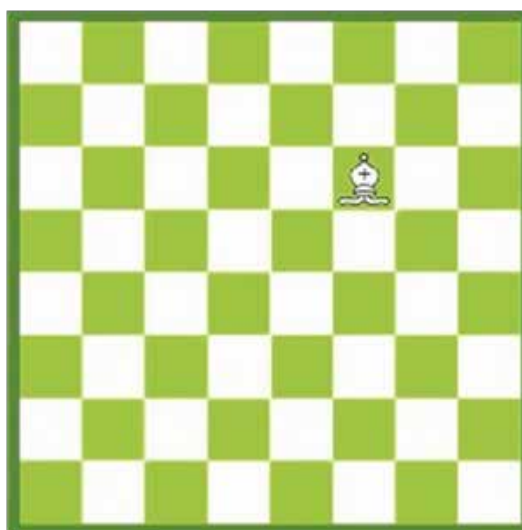


Marrja e figurës nga fili:

- 1 - Fili mund të marrë kalin duke lëvizur drejt katrorit të tij.
- 2- Figura e marrë largohet nga fusha.
- 3- Fili vendoset në katrorin ku qëndronte më parë figura e marrë .

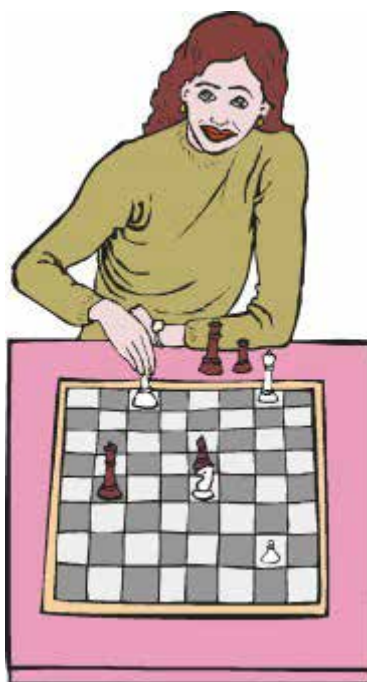


Para marrjes së figurës nga fili

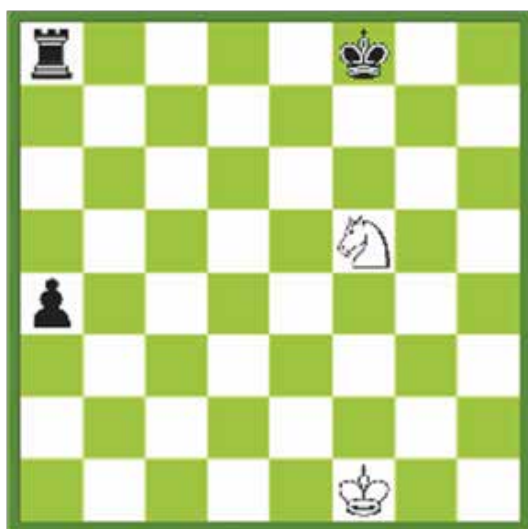


Pasi merret figura nga fili

USHTRIME

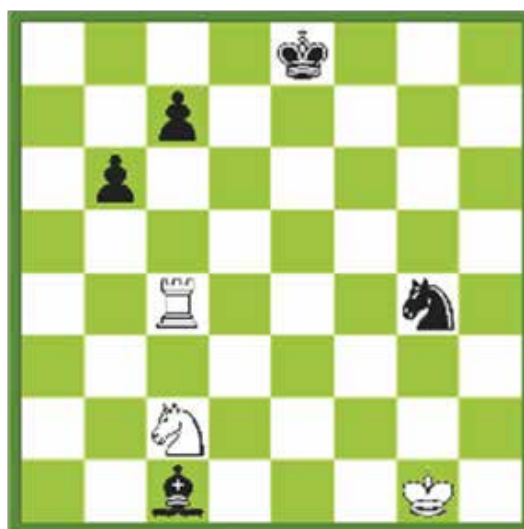


TË NJIHEMI ME SHAHUN



Pyetja - 1

Ç'levizje i duhet torrës të bëjë që të jetë në gjëndje të marrë kalin?



Pyetja - 2

Cilët gurë mund të marrë torra?

USHTRIME



Pyetja - 3

Cilët gurë mund të marrë torra e bardhë?
Cilët gurë mund të marrë torra e zezë?



Pyetja - 4

Nga cilët katrorë mund të sulmojë fili i bardhë ushtarin?



Pyetja - 5

Nga cilët katrorë fili mund të sulmojë kalin?
Nga cilët katrorë fili mund të sulmojë ushtarin?



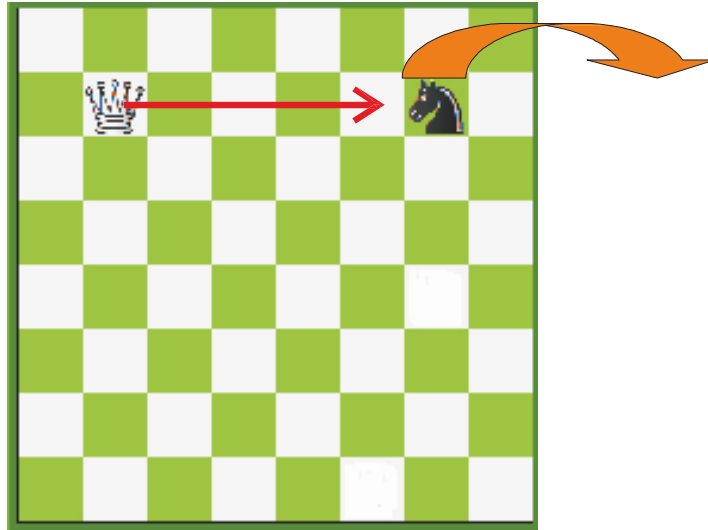
Pyetja - 6

Cilat figura mund të marrë fili i bardhë?
Cilin gur mund të marrë fili i zi?

TË NJIHEMI ME SHAHUN

MARRJA ME DAMË

Dama mund të marrë çdo gur të kundërshtarit (duke përjashtuar mbretin), që i del rrugës. Guri hiqet nga fusha dhe mbretëresha vendoset në vendin e tij.

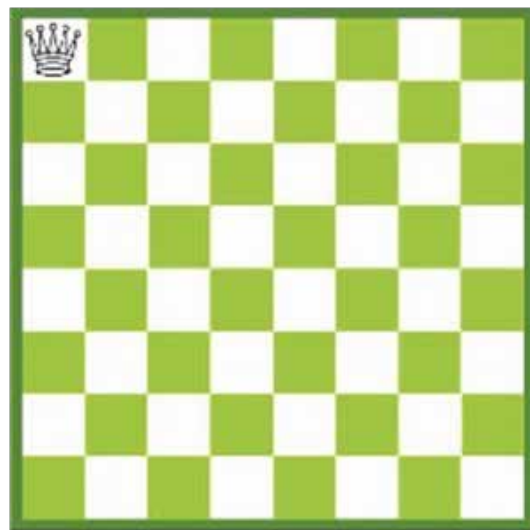


Marrja e figurës me damë:

- 1- Dama mund të marrë kalin e zi duke lëvizur horizontalisht.
- 2- Figura e marrë largohet nga fusha.
- 3- Dama vendoset në katrorin ku qëndronte më parë kali.



Para marrjes së torrës nga dama



Pasi dama ka marrë torrën

MARRJA ME KALË

Kali mund të marrë, me përjashtim të mbretit, çdo gur të kundërshtarit, që qëndron në një katror, në të cilin mund të shkojë kali. Guri që është marrë hiqet nga fusha dhe kali zë vendin e tij.

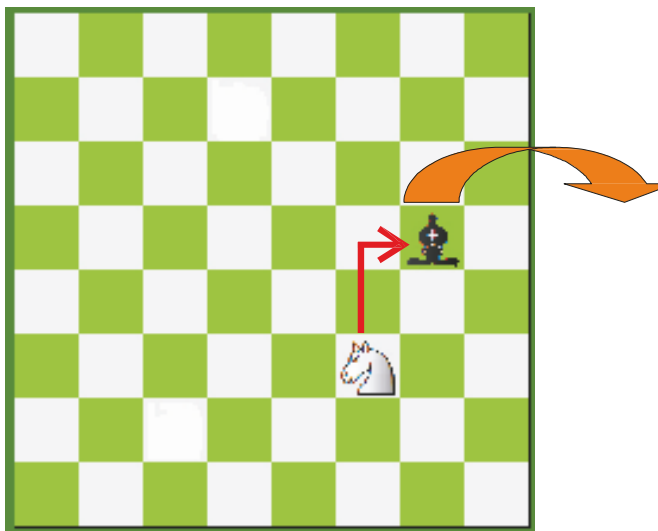
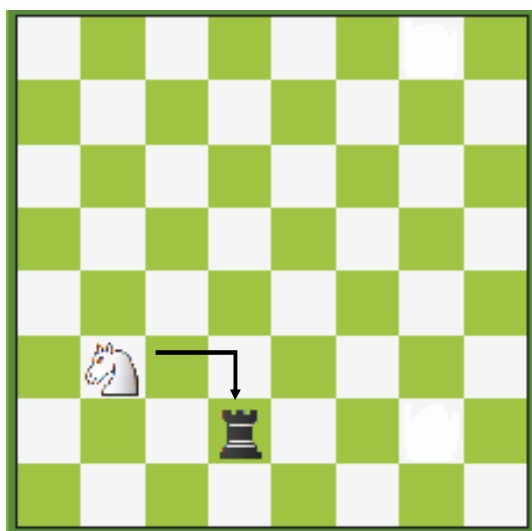
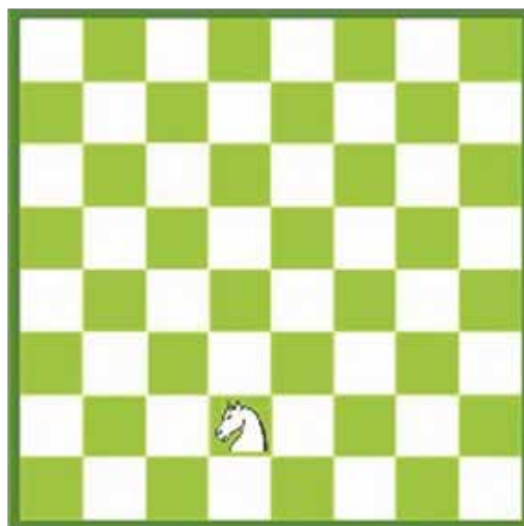


Figura e marrë nga kali :

- 1- Kali mund të marrë filin e zi.
- 2- Figura e marrë largohet nga fusha e shahut.
- 3- Kali zë vendin e figurës së marrë prej tij.

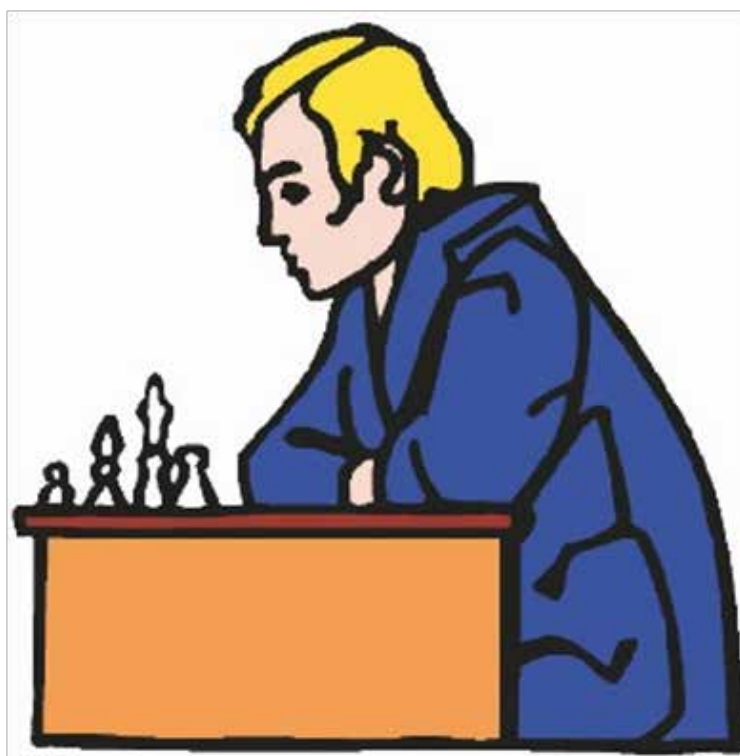


Para marrjes së torrës nga kali



Pas marrjes së torrës nga kali

USHTRIME



TË NJIHEMI ME SHAHUN



Pyetja - 1

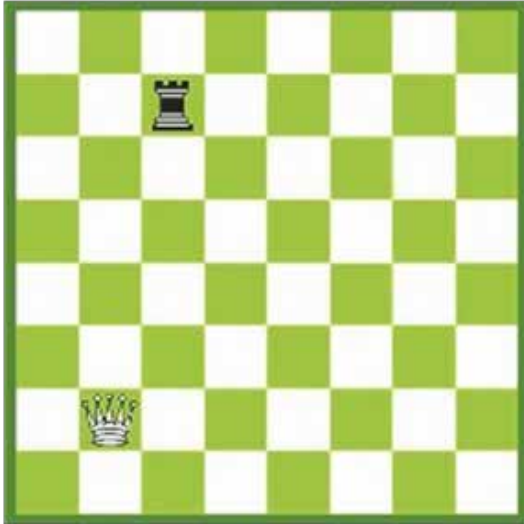
Cilat figura mund të marrë
dama e bardhë?



Pyetja - 2

Cilat figura mund të marrë dama
e bardhë?
Cilin gurë mund të hajë
dama e zezë

USHTRIME



Pyetja - 3

A mundet mbretëresha e bardhë të marrë torrën?



Pyetja - 4

Cilat figura mund të marrë kali?



Pyetja - 5

Në cilin katror duhet të shkojë kali që të mund të marrë ushtarin?

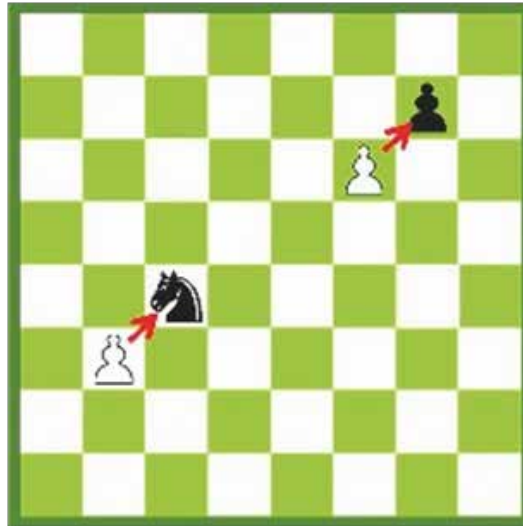


Pyetja - 6

Sa lëvizje i duhen kalit të bëjë për të ngrënë ushtarin e bardhë?

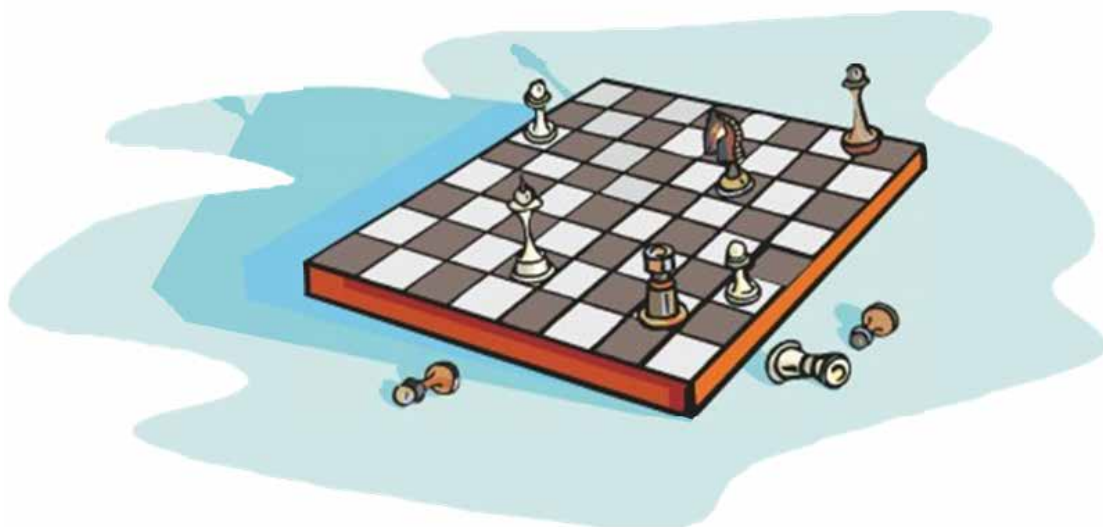
MARRJA ME USHTAR

Ushtari mund të marrë, me përjashtim të mbretit, çdo gur të kundërshtarit, që qëndron në diagonalen pranë tij. Guri i marrë prej ushtarit largohet nga fusha dhe ky i fundit zë vendin e tij.



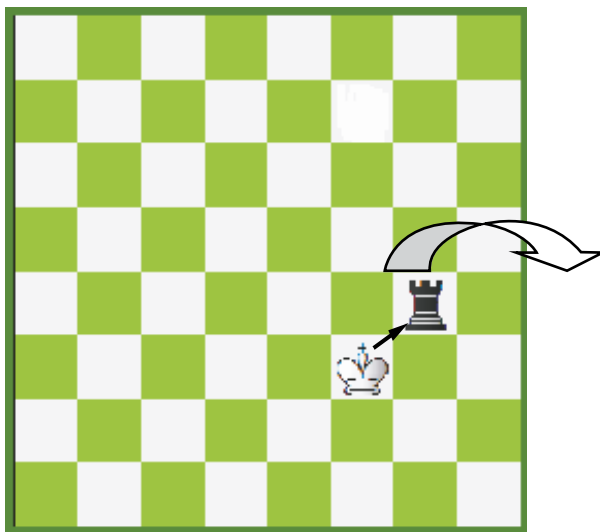
Ushtari i bardhë në **b3** mund të marrë kalin e zi të vendosur në katrorin e bardhë, në diagonalen pranë tij. Ushtari zë vendin e kalit, duke e larguar atë nga fusha.

Ushtarët në katrorët **f6** dhe **g7** mund të marrin njëri-tjetrin. Ushtari që ka radhën e lëvizjes (por jo domosdoshmërisht) merr ushtarin kundërshtar, duke e larguar atë nga fusha dhe duke u vendosur në vendin e tij.



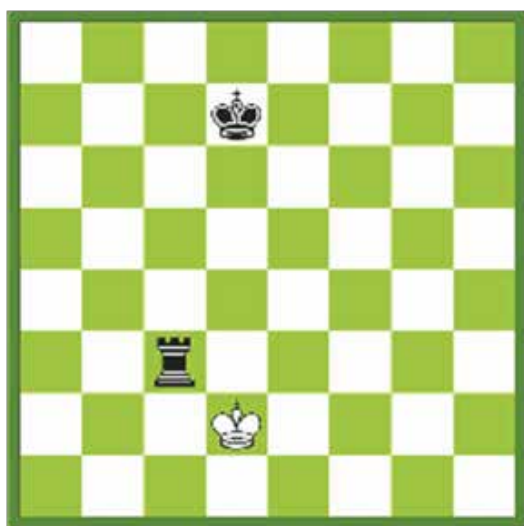
MARRJA ME MBRET

Mbreti mund të marrë çdo gur shahu të kundërshtarit që ndodhet në katrorin pranë (me përjashtim të mbretit kundërshtar). Pas marrjes së gurit, mbreti zë vendin e tij.



Gurët e marrë me mbret:

- 1- Mbreti mund të marrë torrën e zezë, duke shkuar në drejtim diagonal.
- 2- Figura e marrë largohet nga fusha e shahut.
- 3- Mbreti zë katrorin e figurës së marrë.



Para marrjes së torrës me mbret



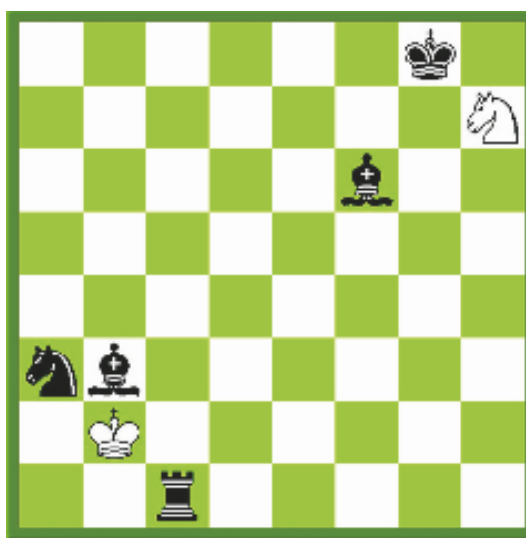
Pasi mbreti zë vendin e torrës së marrë prej tij

USHTRIME



Pyetja - 3

Tregoni lëvizjet e mundshme të ushtarëve të bardhë.
Tregoni lëvizjet e mundshme të ushtarëve të zinj.



Pyetja - 4

Cilën prej figurave mund të marrë mbreti i bardhë?
Cilën prej figurave mund të marrë mbreti i zi?



Pyetja - 5

Cilat figura mund të marrë mbreti i bardhë?
Cilat figura mund të marrë mbreti i zi?

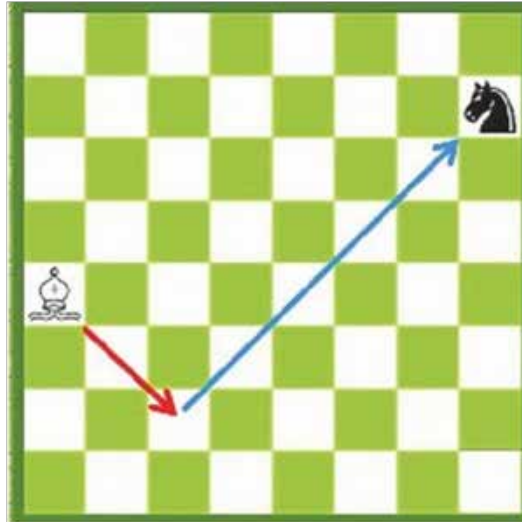


Pyetja - 6

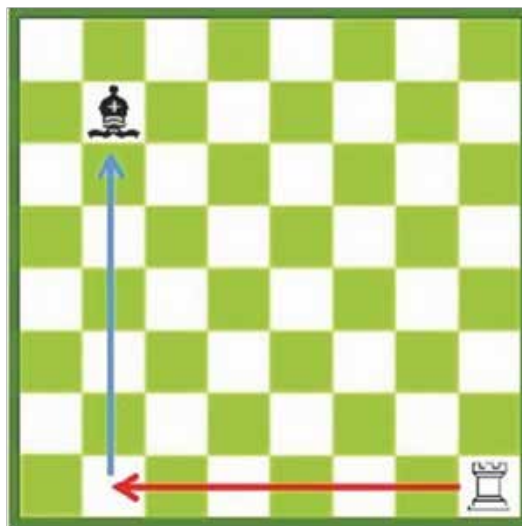
Cilat figura mund të marrë mbreti i bardhë?
Cilin gur mund të marrë mbreti i zi?

SULMI KUNDËR FIGURËS

Lëvizja e cila kërcënon marrjen e mundshme të një figure të kundërshtarit, quhet sulm kundër figurës.

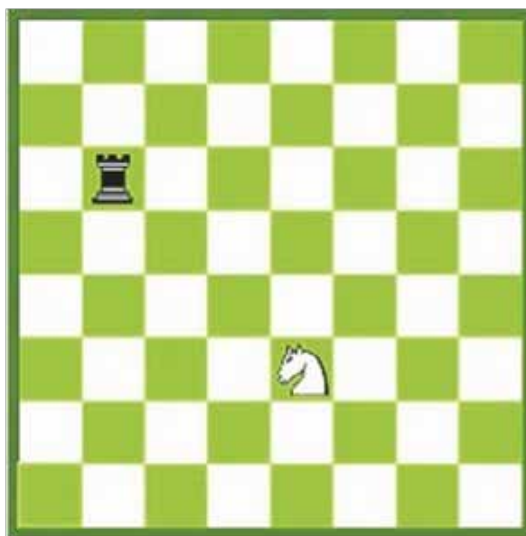


Fili luan në diagonalen ku qëndron kali. Duke vepruar në këtë mënyrë, fili kërkon të marrë kalin. Kjo lëvizje e filit quhet lëvizje sulmi.



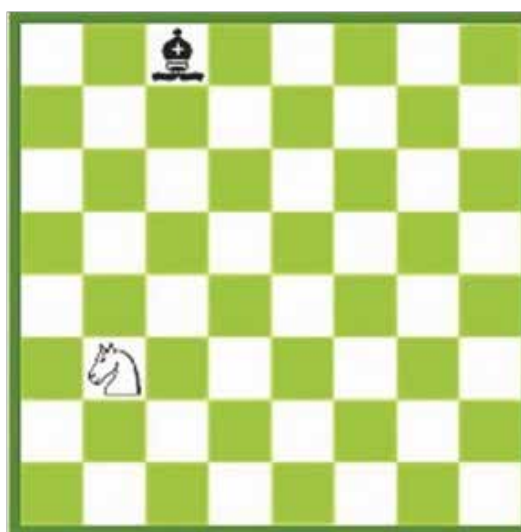
Torra luan në vertikalen ku qëndron fili. Kjo lëvizje e torrës kërcënon marrjen e filit. Lëvizje të tilla, të bëra siç duhet për marrjen e figurës, quhen lëvizje sulmi.

USHTRIME



Pyetja - 1

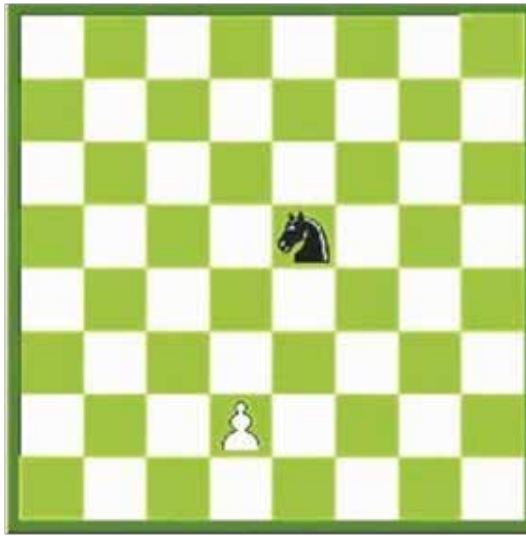
Nga cilët katrorë kali mund të sulmojë torrën?



Pyetja - 2

Në cilin katror duhet të shkojë fili për të sulmuar kalin?

USHTRIME



Pyetja - 3

Cilën lëvizje duhet të bëjë ushtari për të sulmuar kalin?



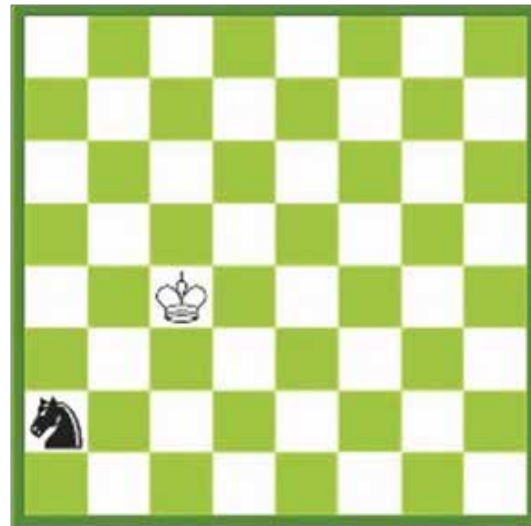
Pyetja - 4

Nga cilët katrorë mundet torra të sulmojë kalin?



Pyetja - 5

Nga cilët katrorë mundet dama të sulmojë filin?



Pyetja - 6

Në cilin katror duhet të luajë mbreti që të sulmojë kalin?

VLERA E FIGURAVE



Kemi 6 lloje të ndryshme gurësh shahu - ushtarët dhe 5 lloje figurash dhe secili prej tyre luan në mënyrë të ndryshme nga tjetri. Vlera e gurëve varet kryesisht nga lëvizshmëria – sa më e madhe është lëvizshmëria e një guri, aq më i vlefshëm është ai.

Guri me më pak vlerë është ushtari. Sipas një table vlerësimi, ku një ushtar vlen një pikë, do të kemi :


 : 1 Pikë

 : 3 Pikë =  = 

 : 3 Pikë =  = 

 : 5 Pikë =  =   =  

 : 9 Pikë =  =   

 : E pakufizuar = Vlera e mbretit është e pakufizuar, sepse kur humbet mbretin, do të thotë se ke humbur lojën.

MËSIMI 2

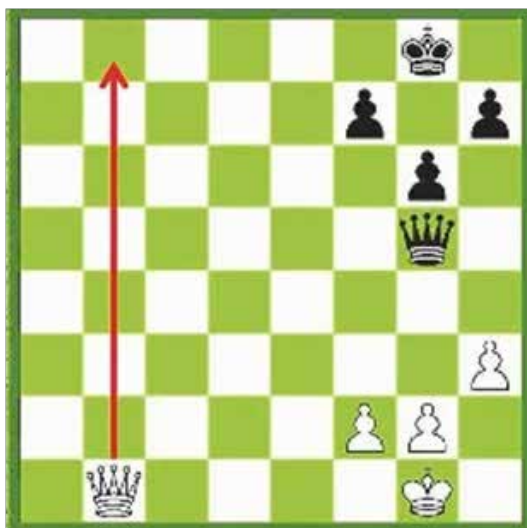
SHAH MAT



SHAH MAT
KËRCËNIMI I MBRETIT
MAT
POZICIONE TË THJESHTA MATI
MAT ME NJË LËVIZJE

DHËNIE SHAH

Lëvizja, me anën e së cilës sulmohet mbreti kundërshtar, quhet “dhënie shah”. Në këtë rast mbreti kundërshtar kërcënohet në mënyrë të drejtpërdrejtë.



Përpara se të luajë dama

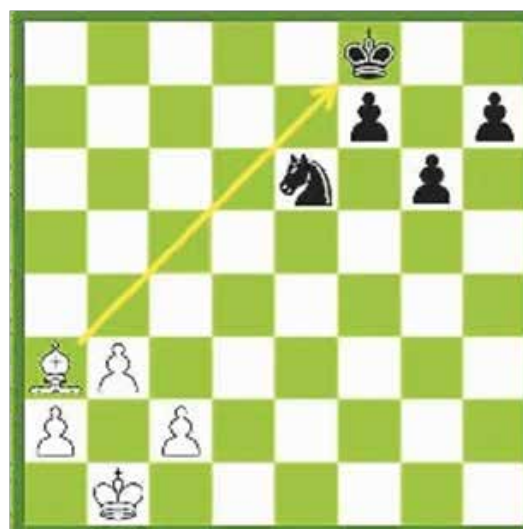


Pasi luan dama

Dama e bardhë shkon në vijën horizontale, ku qëndron mbreti i zi. Me anë të kësaj lëvizjeje, dama e bardhë sulmon mbretin e zi. Kjo lëvizje që sulmon mbretin quhet “dhënie shah”. I bardhi jep shah me anë të damës dhe mbreti i zi ndodhet nën kërcënim.



Përpara se të luajë fili

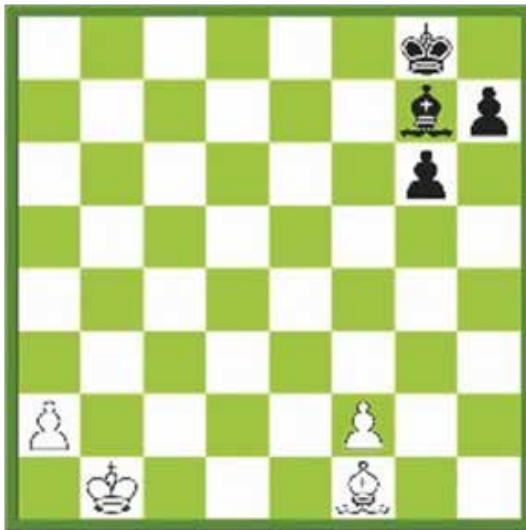


Pasi luan fili

Fili i bardhë shkon në vijën diagonale, ku qëndron mbreti i zi. Fili sulmon mbretin e zi. Kjo lëvizje që sulmon mbretin quhet “dhënie shah”.

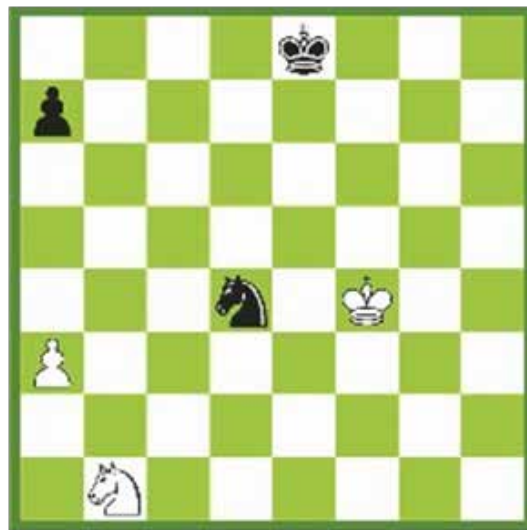
Fili i bardhë ka dhënë shah dhe mbreti i zi ndodhet nën kërcënim.

USHTRIME



Pyetja - 1

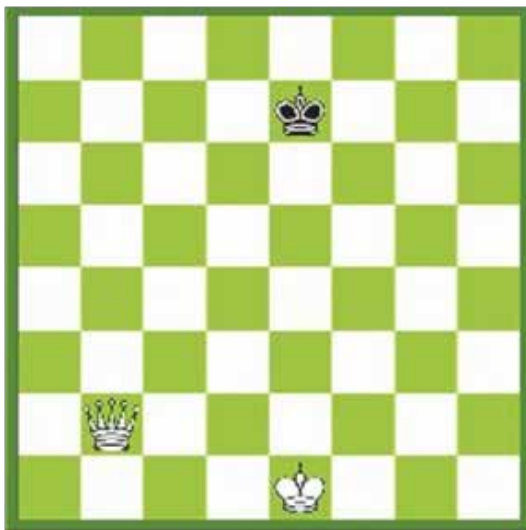
Në cilin katror duhet të luajë fili i bardhë për të dhënë shah?



Pyetja - 2

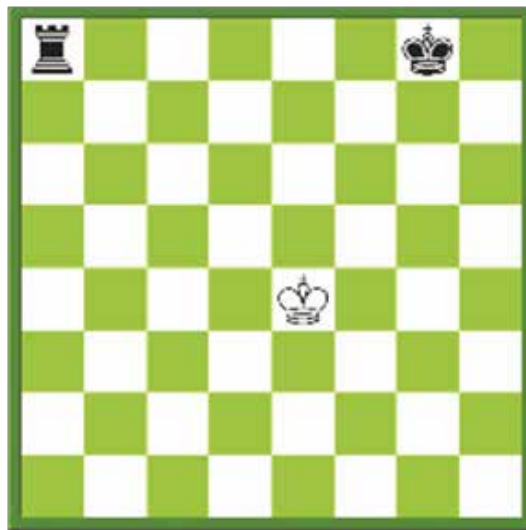
Nga cili katror mund të japë shah kali i zi?

USHTRIME



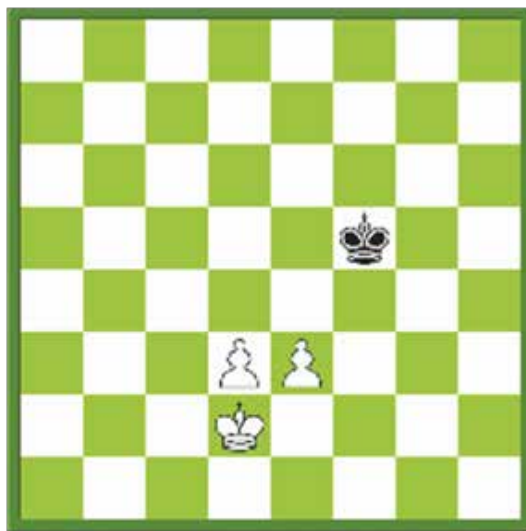
Pyetja - 3

Nga cili katror mund të japë shah dama e bardhë?



Pyetja - 4

Nga cili katror mund të japë shah torra e zezë?



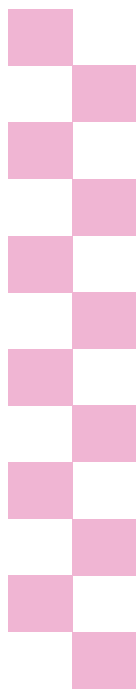
Pyetja - 5

Cila lëvizje i duhet të bardhit për të dhënë shah?



Pyetja - 6

Demonstroni lëvizjet me të cilat i bardhi jep shah.



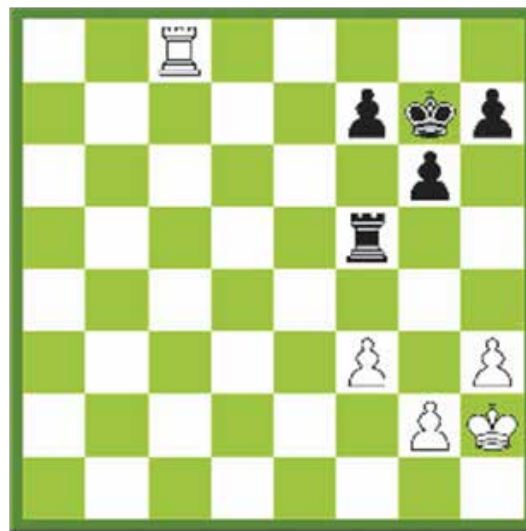
MBRETI NËN KËRCËNIM

Nëse sulmohet mbreti, atëherë do të themi se ai është nën kërcënim. Lojtari, të cilit i kërcënohet mbreti, ka **tri mundësi** :

- 1- Ta luajë mbretin në një katror tjetër, të sigurt.
- 2- Të marrë figurën që ka kërcënuar mbretin.
- 3- Të vendosë një gur (figurë ose ushtar) midis mbretit të kërcënuar dhe figurës që e kërcënon atë.

Nëse asnjë prej mbrojtjeve të mësipërme nuk është e mundur, atëherë kemi "shah mat".

1- Mbreti mund të luajë drejt një katrori më të sigurt: Mbreti i sulmuar largohet drejt një katrori më të sigurt, për të shpëtuar nga sulmi. Në qoftë se nuk shpëton dot nga ky sulm, atëherë do të thotë se mbreti është zënë **mat**.



Torra jep shah. Mbreti kërcënohet prej saj dhe largohet drejt një katrori më të sigurt të shënuar me rreth të kuq ●. Mbreti largohet nga kërcënimi.



2- Figura që sulmon mbretin mund të merret:

Një mënyrë tjetër për të shpëtuar nga kërcënimi është të merret figura që sulmon mbretin.



Përpara se kali të marrë filin

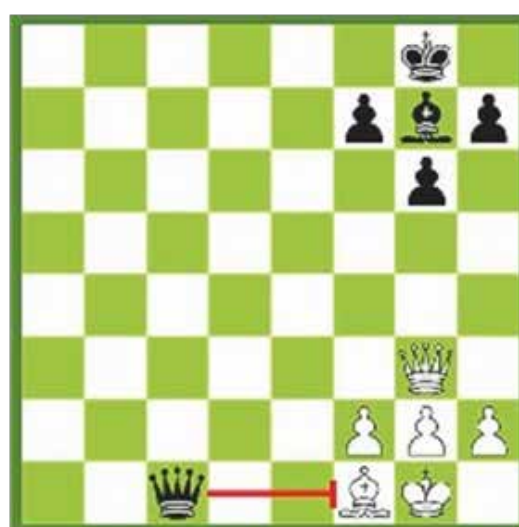


Pasi kali merr filin

Fili i bardhë jep shah. Mbreti i zi është i kërcënuar. Duke marrë filin që po e sulmon, mbreti shpëton nga kërcënimi me shah.

3- Një gur mund të vendoset ndërmjet mbretit dhe figurës sulmuese:

Një figurë, mund të vendoset ndërmjet mbretit dhe figurës që e sulmon. Ky “mbulim” është mënyra e tretë për të mbrojtur mbretin nga sulmi.



Dama e zezë jep shah. Mbreti i bardhë është i kërcënuar. Damës i duhet bllokuar rruga, për të shpëtuar nga shahu dhe i vetmi gur që mund ta bëjë këtë është fili. I bardhi e shpie filin te katrori pranë mbretit. Duke bllokuar rrugën ndërmjet mbretit dhe damës, mbreti i bardhë shpëton nga sulmi.

USHTRIME



Pyetja - 1

Dama e bardhë kërcënon mbretin.
Ku duhet të luajë i ziu?



Pyetja - 2

Dama e bardhë kërcënon mbretin.
Ku duhet të luajë i ziu?

USHTRIME



Pyetja - 3

Torra e zezë jep shah. Ku duhet të luajë i bardhi?



Pyetja - 4

Torra e zezë jep shah. Si duhet të luajë i bardhi?



Pyetja - 5

Fili i bardhë jep shah. Ku duhet të luajë i ziu?



Pyetja - 6

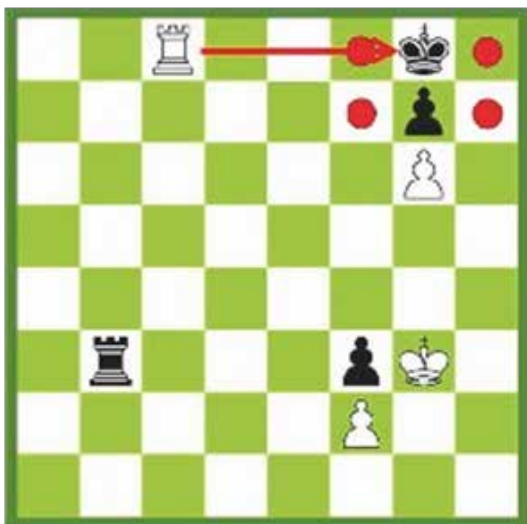
Torra e bardhë jep shah. Ku duhet të luajë i ziu?



SHAH MAT

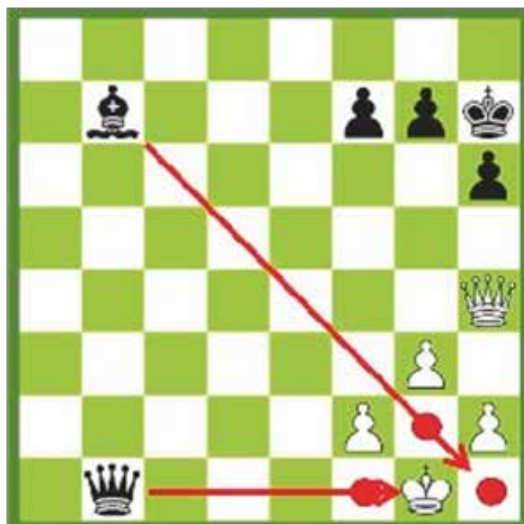
SHAH MAT

Nëse mbreti nuk shpëton dot nga sulmi, do të thotë se është zënë mat. Lojtari që bën matin është dhe fituesi i lojës.



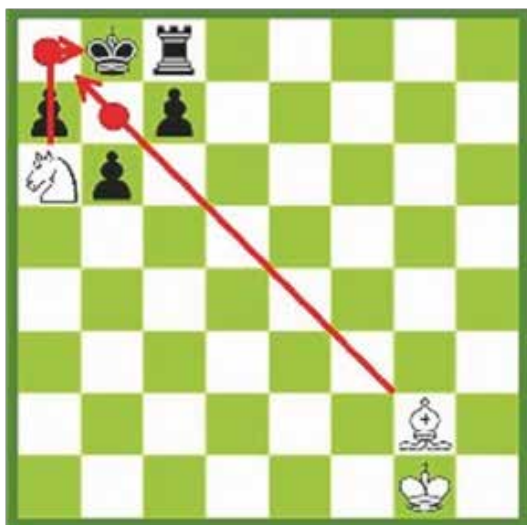
Torra e bardhë jep shah.

- 1- Mbreti nuk ka katror të sigurt, ku mund të shkojë.
 - 2- I ziu nuk e merr dot torrën që e sulmon.
 - 3- Është e pamundur të vendoset një figurë ndërmjet mbretit dhe figurës që sulmon.
- I ziu është **zënë mat**. I bardhi ka dhënë mat.



Dama e zezë jep shah.

- 1- Mbreti nuk ka katror të sigurt ku mund të shkojë. Dy ● katrorët janë të sulmuar nga fli.
- 2- I bardhi nuk mund ta marrë damën që po e sulmon.
- 3- I bardhi nuk mund të vendosë ndonjë figurë ndërmjet mbretit dhe damës. I ziu e ka **zënë mat** të bardhin.

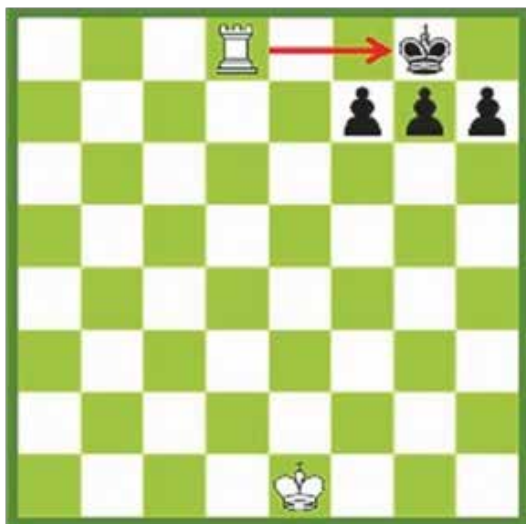


Kali i bardhë jep shah.

- 1- Mbreti këtu nuk ka katrorë të sigurt, ku të mund të shkojë. Katrorët e shënuar ● janë të sulmuar nga fli.
 - 2- I ziu nuk mund ta marrë kalin që e sulmon.
 - 3- Meqë shahu jepet nga kali, është e pamundur të vendoset një figurë ndërmjet tij dhe mbretit, pasi kali kalon mbi gurët e shahut.
- I ziu është **zënë mat**.

POZICIONE MATI

Gjatë lojës mund të hasim një numër të madh pozicionesh tipike mati. Do të ishte një përparësi e jashtëzakonshme për çdo lojtar, nëse do t'i dinte këto pozicione. Pozicione të tilla të ngjashme shihen në shumë lojëra.



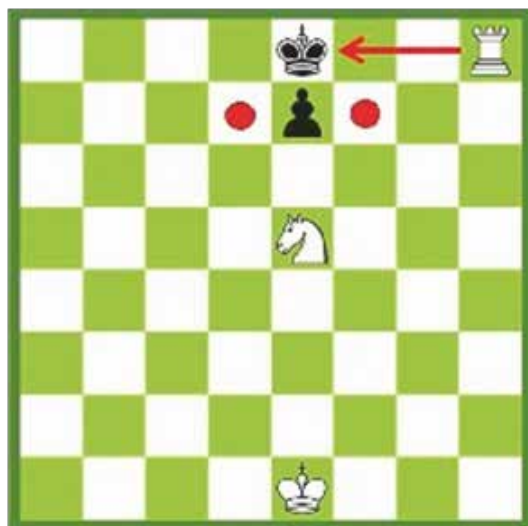
Mati i horizontales së fundit.

Në këtë rast, mbreti nuk ka një katror ku të jetë i sigurt.



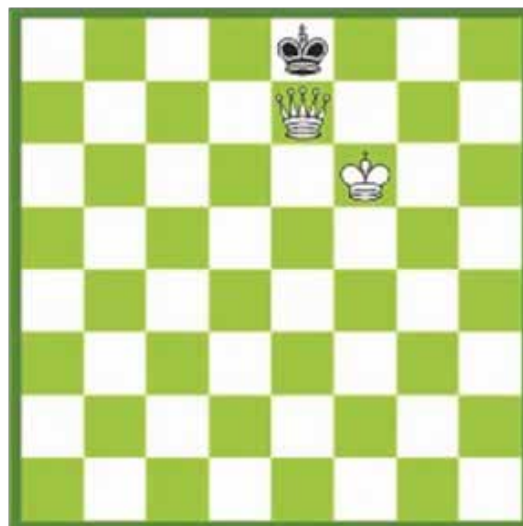
Mati arab

Mbreti nuk e merr dot torrën, sepse ajo është e mbrojtur nga kali.



Mati i Anastasit

Torra jep shah. Katrorët d7 dhe f7 kontrollohen nga kali, prandaj mbreti nuk ka se ku të shkojë.



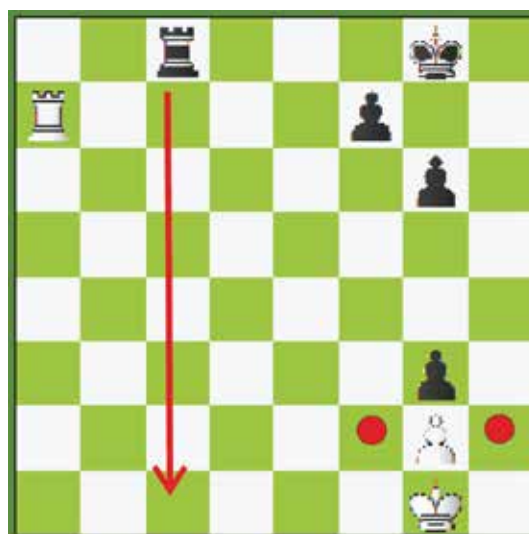
Mat me damë

Dama e bardhë jep shah. Mbreti i zi nuk ka asnjë katror, ku të shkojë; ai është zënë mat.

MAT ME NJË LËVIZJE



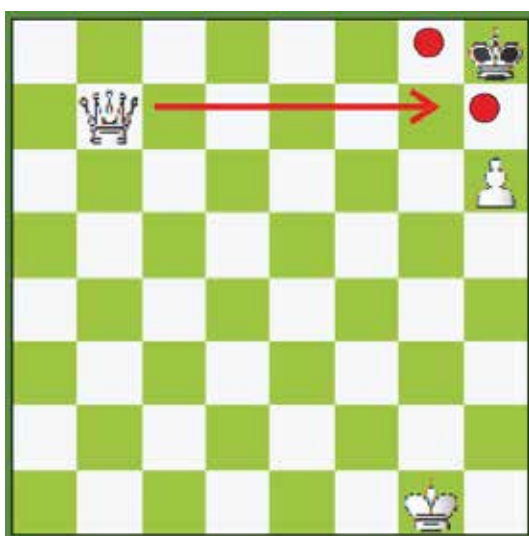
Me këtë lëvizje të damës së bardhë, i ziu është mat sepse mbreti i zi nuk ka ku të shkojë.



I ziu jep shah me torrë. Për të bardhin nuk ka zgjidhje. Ai është zënë mat.

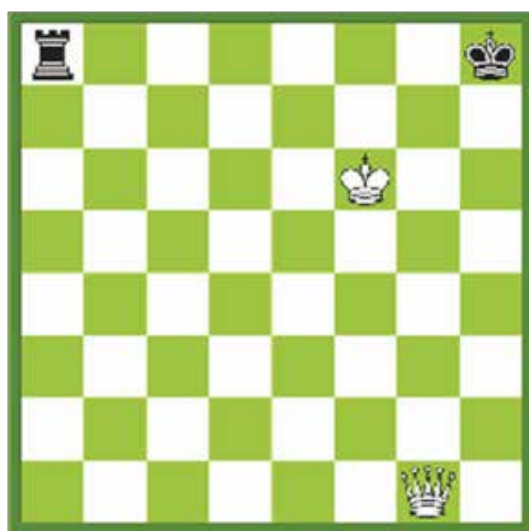


Këtu i ziu nuk ka asnjë katror të sigurt për të luajtur mbretin, pasi torra të ketë lëvizur duke dhënë shah... I ziu është mat.



I bardhi jep mat duke luajtur damën. Pas kryerjes së lëvizjes, ajo sulmon dy katrorët e shënuar ●.

USHTRIME



Pyetja - 1

Ç'duhet të luajë i bardhi për të bërë shah mat?



Pyetja - 2

Ç'duhet të luajë i bardhi për të bërë shah mat me një lëvizje?

MËSIMI 3

TË NJIHEMI ME FUSHËN E SHAHUT



KARAKTERISTIKAT E FUSHËS SË SHAHUT
HORIZONTALALET
KOLONAT
DIAGONALET
EMËRTIMI I KATRORËVE

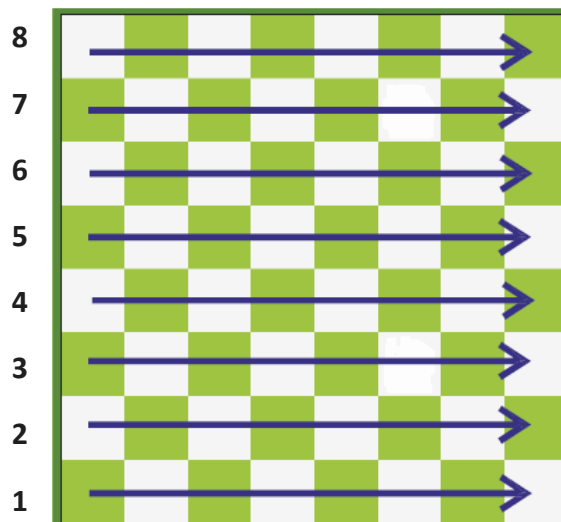
KARAKTERISTIKAT E FUSHËS SË SHAHUT

Fusha e shahut ka disa karakteristika. Njohja e tyre është një përparësi për lojtarin që i di ato.

1 - HORIZONTALET

Traversa ose linja horizontale përbëhet nga 8 katrorë të vegjël të fushës së shahut, nga njëra anë te tjetra. Fusha e shahut ka 8 horizontale, të cilat përcaktohen me numra, duke nisur nga pjesa e poshtme e fushës: 1-2-3-4-5-6-7-8.

Këto traversa quhen: horizontalja e parë, horizontalja e dytë dhe kështu me radhë. Ajo e fundit është horizontalja e tetë.

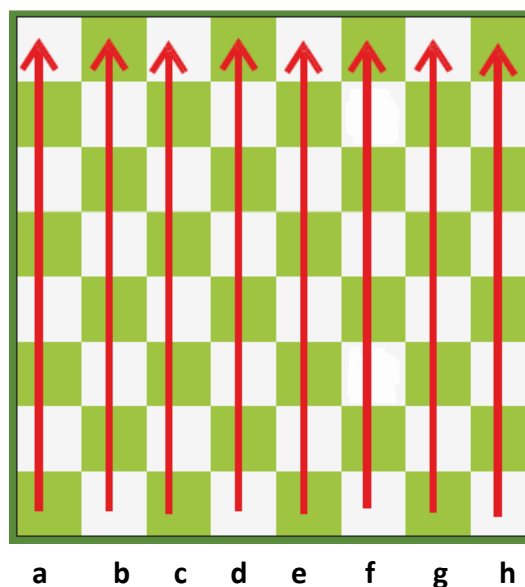


2 - KOLONAT

Vija ose linja vertikale, e përbërë nga 8 katrorë që shkojnë me drejtim lart fushës së shahut, quhet kolonë. Në një fushë shahu ka gjithsej 8 kolona. Këto linja vertikale përcaktohen me germa të vogla që ndjekin njëra-tjetrën nga e majta në të djathtë:

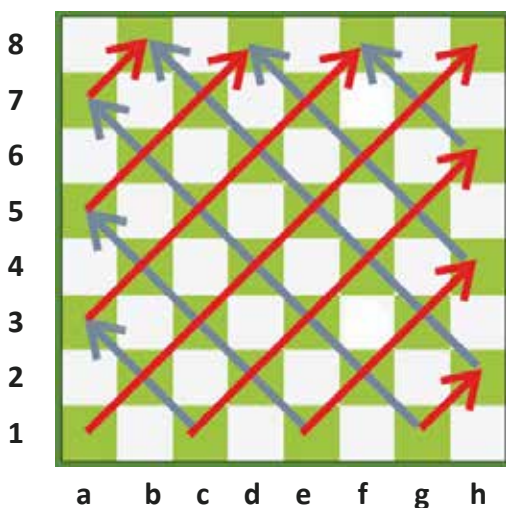
a-b-c-d-e-f-g-h.

Këto linja quhen: kolona **a**, kolona **b** dhe kështu me radhë, deri te kolona e fundit **h**.

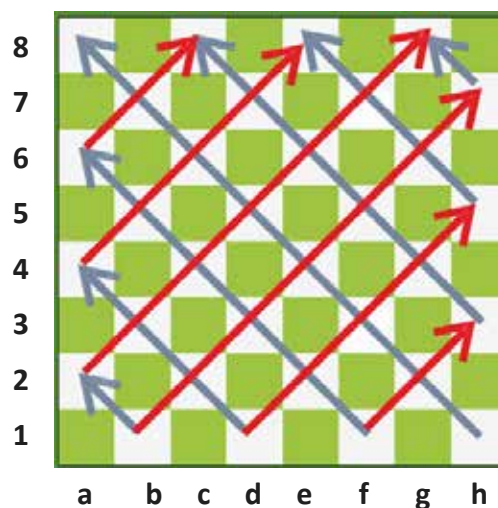


3-DIAGONALET

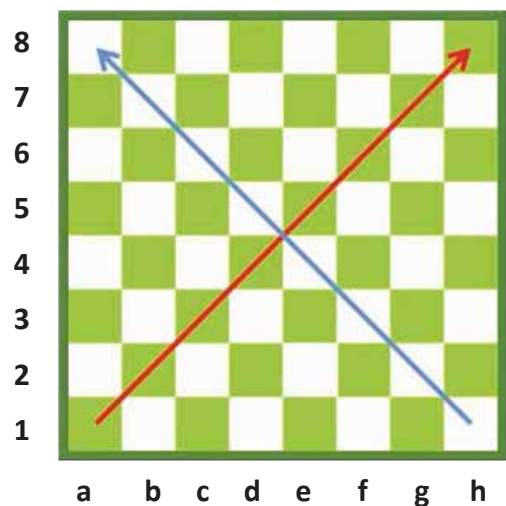
Një linjë e përbërë nga katrorë, ku këndi i çdo njërit lidhet me të tjetrit, quhet "diagonale". Ngjyra e katrorëve të së njëjtës diagonale është e njëjtë. Diagonale të ndryshme kanë gjatësi të ndryshme. Diagonalja më e gjatë është ajo që shtrihet nga njëri kënd i fushës në tjetrin. Fusha e shahut ka gjithsej 26 diagonale, 13 prej të cilave janë të bardha (me katrorë ngjyrë të çelët) dhe 13 të zezat, të zeza (katrorë të errët).



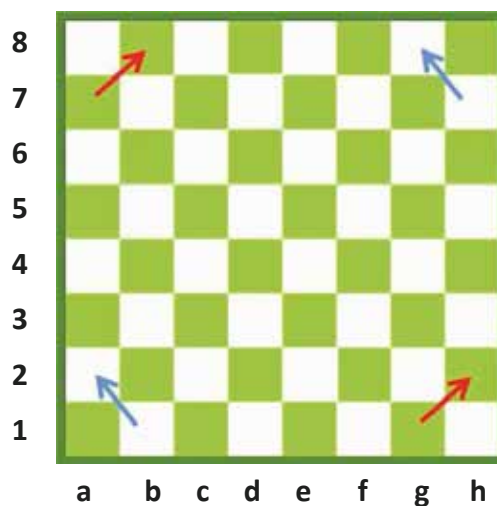
Diagonale të zeza



Diagonale të bardha



Diagonale të gjata



Diagonale të shkurtra

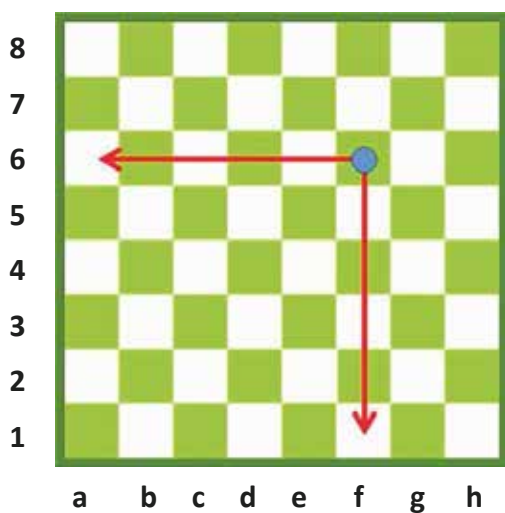
Diagonalet më të gjata shtrihen nga një kënd i fushës në tjetrin. Janë vetëm dy të tilla, dhe njëra prej tyre është e bardhë kurse tjetra, e zezë. Këto dy diagonale kanë nga tetë katrorë secila.

Diagonalet e shkurtra kanë vetëm dy katrorë. Ato ndodhen pranë katër këndeve të fushës. Gjatësia e diagonales rritet sa më afër qendrës që të jetë.

4-EMËRTIMI I KATRORËVE

Secili katror i fushës së shahut ka një emër. Emrat e katrorëve janë të përbërë nga një germë dhe një numër. Për shembull: **e4** ose **g7**.

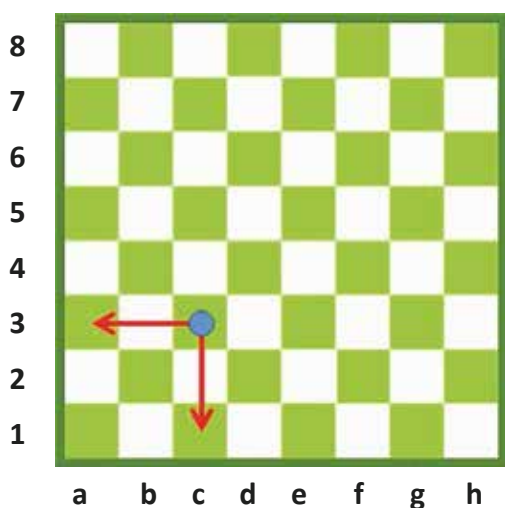
Për lojtarët është e domosdoshme që t'i dinë mirë emërtimet e katrorëve. T'i mësosh këto emërtime është shumë e lehtë. Për të përcaktuar emërtimin e katrorit, së pari gjejmë kolonën që i takon dhe më pas horizontalen përkatëse.



Të mësojmë emërtimin e katrorit të shënuar me blu.

Së pari, gjejmë kolonën ku ndodhet ai. Për këtë arsye, zbresim në pjesën e poshtme të fushës dhe shohim emërtimin e kolonës, që në rastin tonë është **kolona "f"**.

Më pas, shohim emërtimin e horizontales së tij. Për këtë, shohim në anë të majtë dhe lexojmë numrin. Katrori ynë gjendet **në radhën (horizontalen) e gjashtë**. Përfundimi: emërtimi i katrorit është **f6**.



Të mësojmë emërtimin e katrorit të shënuar me blu.

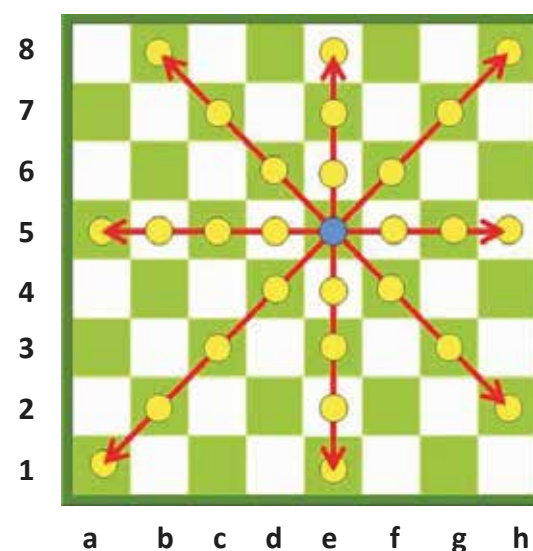
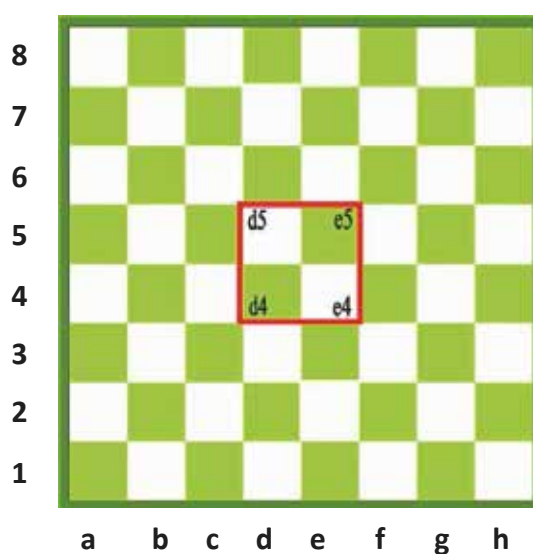
Së pari, zbulojmë emërtimin e kolonës përkatëse. Për këtë arsye, zbresim në pjesën e poshtme të fushës dhe lexojmë germën. Katrori ynë ndodhet në **kolonën "c"**.

Më pas, gjejmë horizontalen e tij. Për këtë, shohim në të majtë të fushës dhe lexojmë numrin. Katrori ynë i përket horizontales së tretë. Si përfundim, emërtimi i katrorit tonë është **c3**.

5-KATRORËT QENDRORË

Katër katrorët në mes të fushës së shahut quhen **katrorë qendrorë** ose shkurt, **qendër** e fushës. Këta katrorë janë **d4, d5, e4** dhe **e5**. Katrorët e qendrës janë më të rëndësishmit e fushës së shahut. Në qendër kalojnë dhe takohen pothuajse të gjitha drejtimet.

Nga kjo pikë e fushës është e mundur që një damë të shkojë në 27 katrorë. Nuk ka asnjë pikë tjetër në fushën e shahut nga ku të jetë e mundur të kalohet nëpër kaq shumë katrorë.

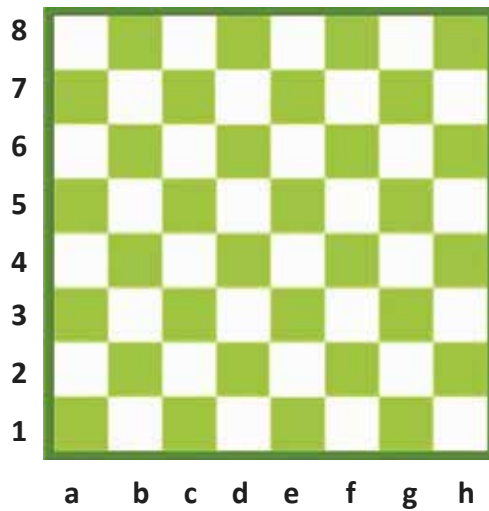
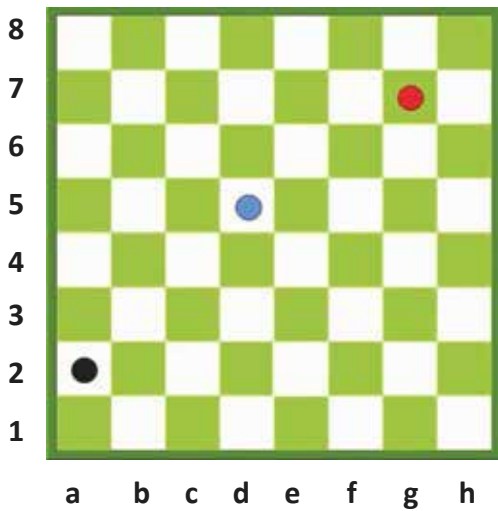


Nga secili katror i qendrës së fushës mund të kalohet në 27 katrorë.

USHTRIME



TË NJOHIM FUSHËN E SHAHUT



Gjeni emërtimin e katrorit

Shkruaj emërtimin e katrorit të shënuar

- _____
- _____
- _____

Gjeni emërtimin e katrorit

Tregoni mbi fushë katrorët e dhënë më poshtë.

d4

b7

h5

MËSIMI 4

MATE TË THJESHTA



MATI I THJESHTË

MATI ME DAMË

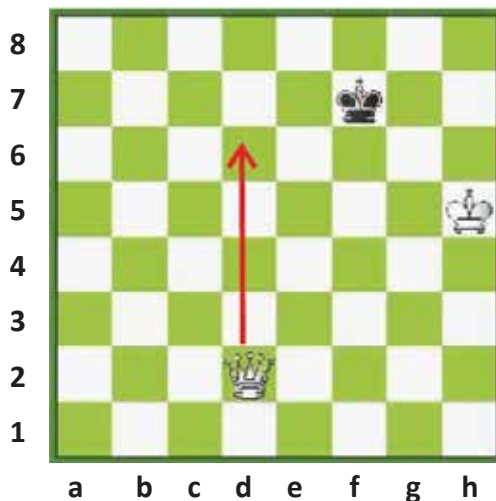
MATI CILINDRIK

MATI I BUDALLAIT

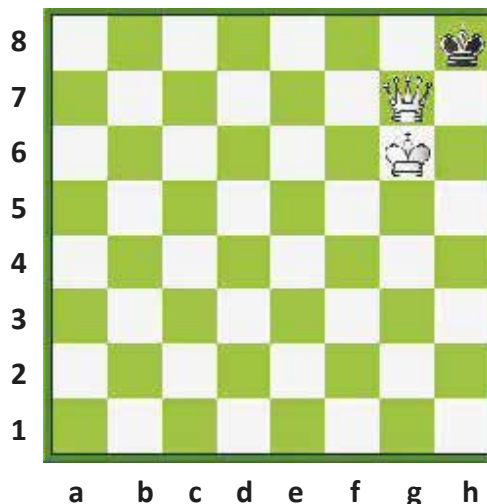
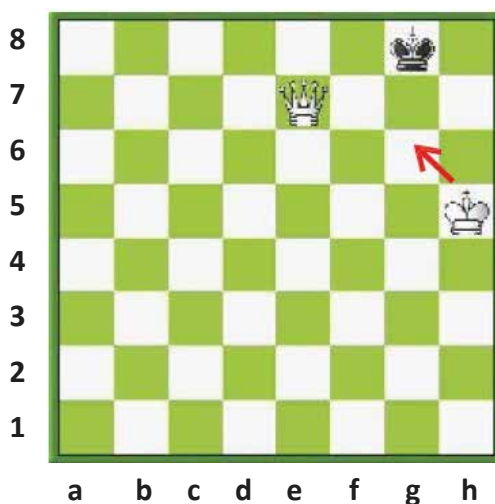
MATI I NXËNËSIT

MATI ME DAMË

Mbreti kundërshtar duhet të detyrohet të shkojë në anë të fushës. Dama, e vetme, nuk mund ta detyrojë mbretin kundërshtar të shkojë atje për ta bërë mat. Për këtë, asaj i nevojitet ndihma e mbretit të vet, në mënyrë që ta zërë mat kundërshtarin.



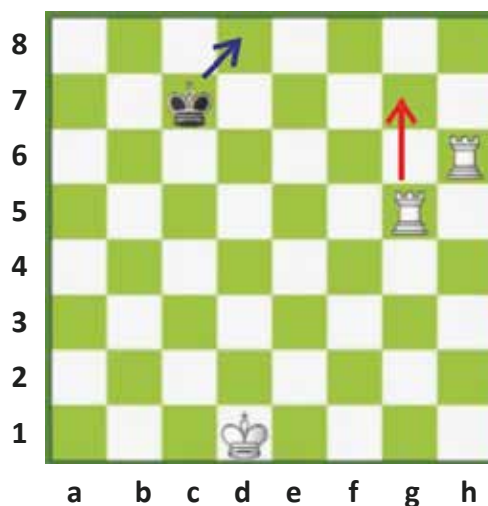
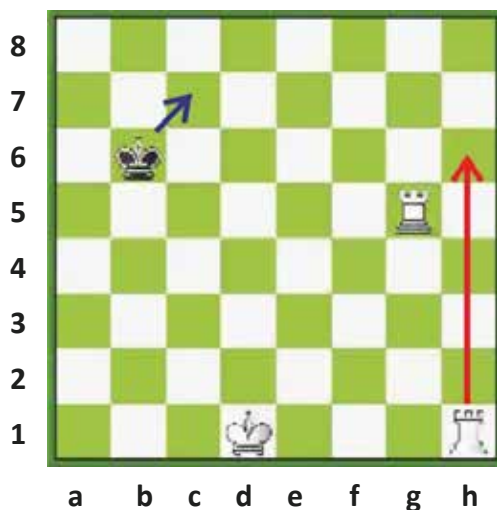
Para së gjithash, aftësia lëvizëse e mbretit kundërshtar është e kufizuar. Për këtë arsye, **dama** duhet të shkojë në katrorin **d6**. Me anë të kësaj lëvizjeje, mbretit të zi i ndalohej largimi nga horizontalja e shtatë. Ai duhet të shmangë lëvizjen që e shpie drejt anës së fushës, sa më shumë që të mundet. Për këtë, mbreti duhet të luajë në **g7**. Në lëvizjen e dytë i bardhi duhet të luajë damën në **e7**, duke e detyruar **mbretin** e zi të shkojë në **g8**.



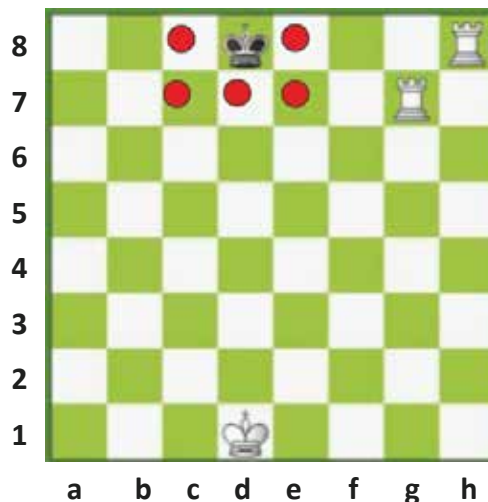
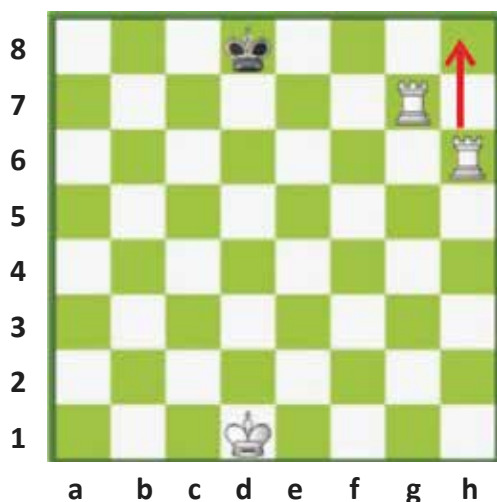
I bardhi duhet të afrojë mbretin sa më shumë të mundet, me qëllim që të realizojë matin. **Mbreti** i bardhë luan në **g6**. Pas kësaj, e vetmja lëvizje e mbretit të zi është të shkojë në **g8**. Në këtë çast, i bardhi jep mat. I bardhi ka disa mundësi mati, një prej të cilave është **Dg7**.

MATI CILINDRIK (RUL)

Kjo është një nga mënyrat më të thjeshta të matit. Realizohet nga dy torra ose një torrë dhe një damë. Në këtë rast, ndihma e mbretit është e panevojshme. Mbreti kundërshtar detyrohet të shkojë në anë të fushës duke i dhënë shah atij me anë të dy figurave, njëra pas tjetrës. Pasi mbreti i detyruar ka shkuar në horizontalen e fundit të fushës, aty ai zihet mat për shkak të qëndrimit të detyrueshëm, ngecës, në anë të fushës.



Torra e bardhë ka për të dhënë shah në katrorin e anësor. Mbreti i zi është i shtrënguar të shkojë drejt horizontales së 8-të; ky është edhe qëllimi i të bardhit që të shtyjë mbretin e zi në anë të fushës. Pas disa shah-esh, i ziu detyrohet të shkojë në horizontalen e 8-të, gjë që sjell kështu realizimin e matit.

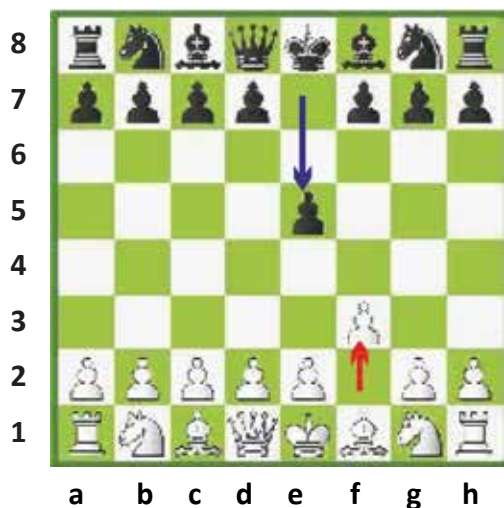


I bardhi e realizon qëllimin. Ai e ka detyruar mbretin kundërshtar të shkojë në anë të fushës dhe tani bën lëvizjen përfundimtare.

Për të ziun nuk ka asnjë mundësi. Ai është **zënë mat**.

MATI I BUDALLAIT

Ky është mati më i shpejtë në shah. Ai bëhet me dy lëvizje. Ky lloj mati mund të haset në lojërat e shahistëve fillestarë, të cilët mund të bien në kurthe të tilla dhe të zihen mat kaç lehtë. Quhet “mati i budallait” sidomos, nëse do t’ju ndodhë disa herë ky lloj mati!



I bardhi, në lëvizjen e parë, e luan ushtarin e tij vetëm një katror. I ziu e luan dy katrorë ushtarin e tij.

Në lëvizjen e tij të dytë, i bardhi luan ushtarin në g4. I ziu jep shah me damë në h4. I bardhi nuk ka ku të luajë. Ai është shah mat.

I bardhi jep shah mat me 3 lëvizje.

Lëvizja e parë e të bardhit është ajo e ushtarit në e4. Pas tij, i ziu luan ushtarin në f6. Në lëvizjen e tij të dytë i bardhi luan ushtarin në d4. Nëse i ziu do të luajë ushtarin në g5, i bardhi jep shah me damë në h5 dhe i ziu është shah mat.



MATI I NXËNËSIT

Kjo është një nga format më të njohura të matit. E hasim shpesh në lojërat e lojtarëve pa përvojë. Lojtarët me përvojë nuk e përdorin skemën e **Matit të Nxënësit**, pasi ata e dinë mirë se, që të nxjerrësh kaq shpejt damën në fushë, ky veprim mund të çojë në një pozicion të papëlqyeshëm. Këtë lloj mati e pëlqejnë lojtarët që nxitojnë. Ata shpresojnë të zënë mat kundërshtarit që në hapje.

Por, siç e thamë më sipër, lojtarët me përvojë e shmangin futjen e damës kaq shpejt në lojë, sepse ajo duke dalë para kohe në fushë, bëhet e përshtatshme për një varg sulmesh të shpejta nga figurat dhe ushtarët e kundërshtarit, sepse duke treguar përherë kujdes për mbrojtjen e damës së sulmuar, duke e lëvizur atë, për ta nxjerrë jashtë qitjeve të figurave armike, pengojmë zhvillimin e figurave të tjera të saj.

Për të realizuar Matin e Nxënësit, i bardhi shkon me **ushtar nga e2 në e4** në lëvizjen e parë. I ziu lëviz ushtarin e tij nga e7 në e5 (një lëvizje e mirë). Më pas i bardhi luan **damën e tij në h5** (një lëvizje jo aq e mirë).

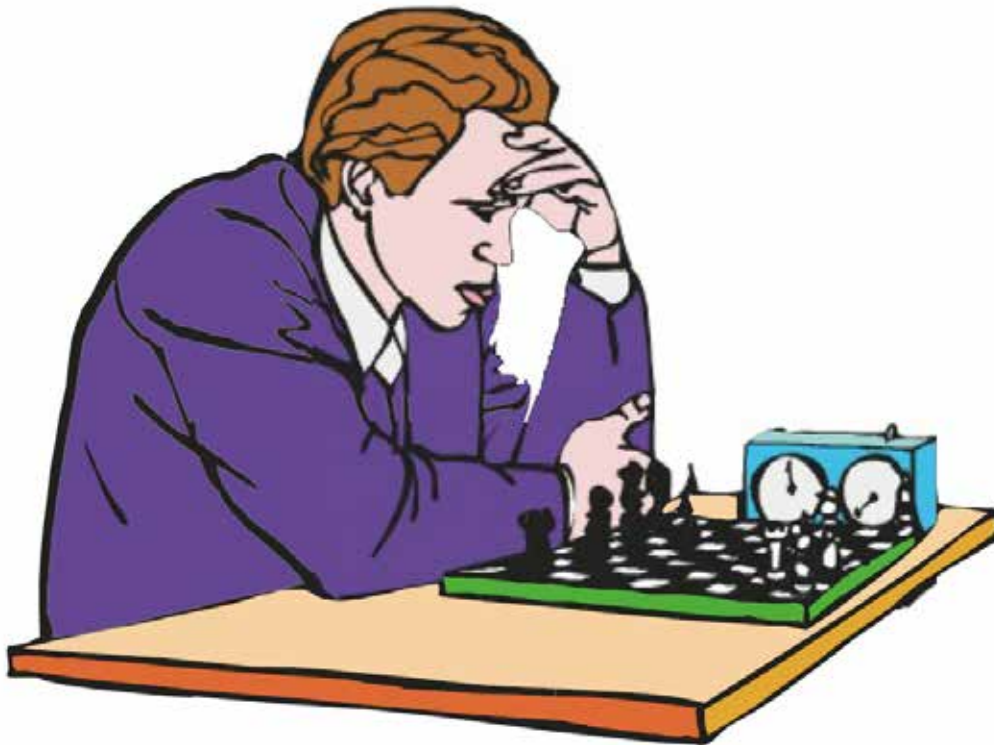


Duket sikur i bardhi do të marrë ushtarin në e5, por shënjestra është katrori f7. Pra i ziu duhet të mbrojë ushtarin në e5. Për këtë, ai luan **Kc6**.

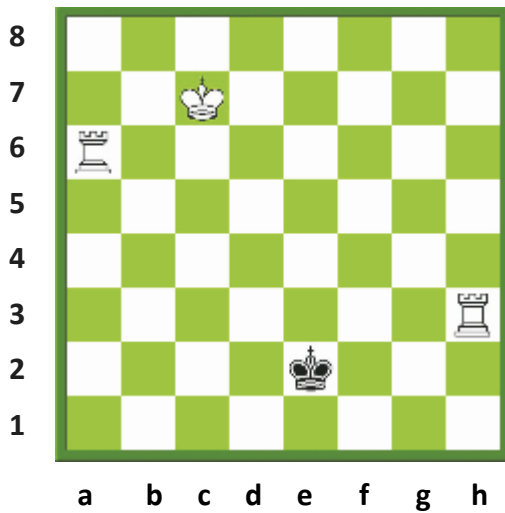
I bardhi luan Fc4 dhe kërcënon marrjen në f7 me damë - Mati i Nxënësit.

I ziu mund të mendojë të luajë **Kf6**. Në këtë mënyrë, zhvillon kalin dhe në të njëjtën kohë sulmon damën. Në të shumtën e rasteve kjo do të ishte një ide e mirë, por në këtë rast është një lëvizje e keqe, që sjell humbjen. I ziu nuk e sheh kërcënimin! I bardhi merr ushtarin në f7 – dhe shah mat.

USHTRIME

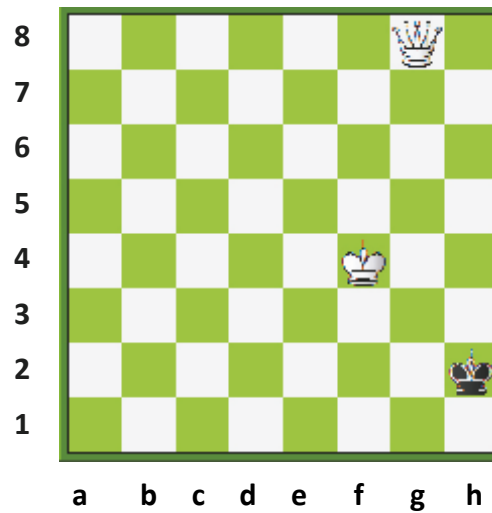


MATE TË THJESHITA



Pyetja - 1

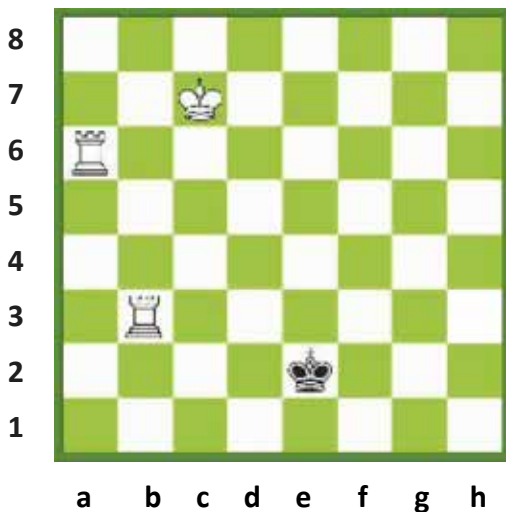
Demonstroni matin cilindrik me dy lëvizje të të bardhit.



Pyetja - 2

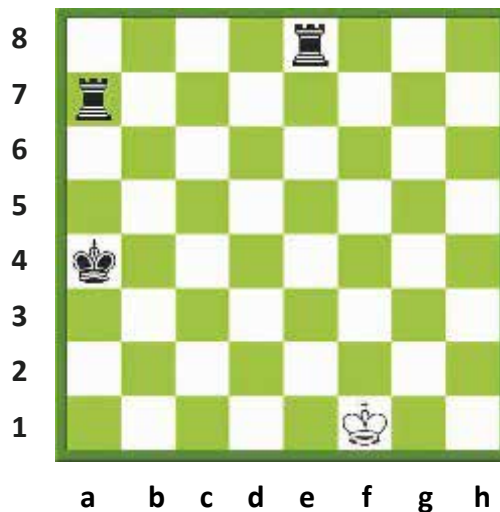
Demonstroni se si mund të bëjë mat i bardhi me dy lëvizje.

USHTRIME



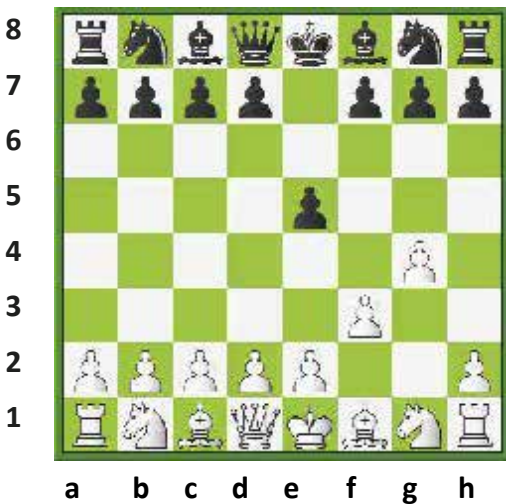
Pyetja - 3

Luan i bardhi. Gjeni me 2 lëvizje matin cilindrik



Pyetja - 4

A mundeni me torra të bëni mat me 3 lëvizje?



Pyetja - 5

Luan i ziu dhe jep mat.



Pyetja - 6

Luan i bardhi dhe jep mat.

MATE TË THJESHTA

MËSIMI 5

SULMI DHE MBROJTJA



SULMI dhe MBROJTJA

SULMI ME ZBULIM

SHAHU ME ZBULIM

MBROJTJA E NJË GURI TË SULMUAR

LARGIMI I FIGURËS SË SULMUAR

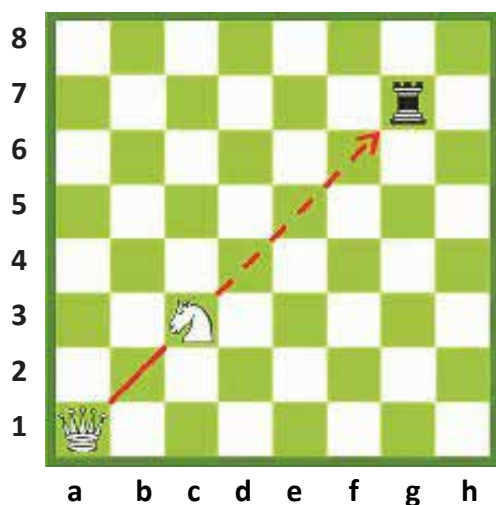
SFURKU

HELLI

SULMI ME ZBULIM

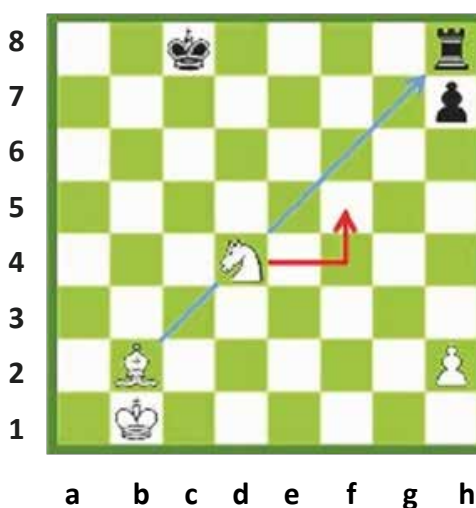
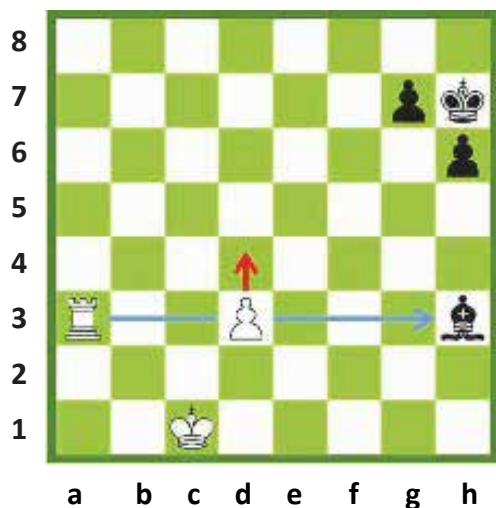
Në disa pozicione, lojtari nuk mund ta marrë gurin që sulmon, meqë sulmi është i bllokuar nga vetë figurat e tij. Mund të ndodhë që një figurë të bllokojë ose të pengojë një tjetër të të njëjtit lojtar.

Kjo figurë ka mbyllur rrugën ndërmjet figurës së vet sulmuese dhe figurës kundërshtarë. Që lojtari të mund të marrë figurën e kundërshtarit, duhet që ta ketë rrugën të lirë. Për këtë arsye, lojtari mund të sulmojë pas largimit nga rruga të figurës që pengon. Ky quhet sulm me zbulim, kurse figura që bllokoi rrugën quhet mburojë (perde).



Mburoja (Perdja)

Nëse kali i bardhë nuk do të ndodhej në c3, dama do të mund ta merrte torrën. Meqë kali e pengon damën të marrë torrën, duhet të largohet prej aty. Pozicioni i kalit quhet **mburojë (perde)**, sepse kali bllokoi rrugën e damës.



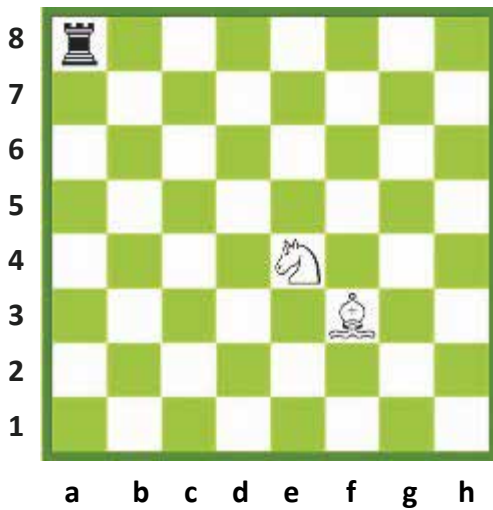
Ushtari i bardhë pengon torrën që të marrë filin. Ushtari e mbron kështu filin, duke penguar marrjen e tij nga torra. Që të mund të marrë filin, torra ka nevojë për rrugë të lirë. I bardhi mund ta arrijë këtë thjesht duke lëvizur ushtarin.

Fili i bardhë mund të merrte torrën nëse kali i tij nuk do të qëndronte ndërmjet tyre. Pra për të marrë torrën, bëhet pengesë figura e tij. Kali është në pozicion mbulues, duke bllokuar rrugën e filit. Kali duhet të largohet nga vendi ku qëndron në mënyrë që fili të sulmojë drejtpërdrejt torrën e kundërshtarit.

USHTRIME

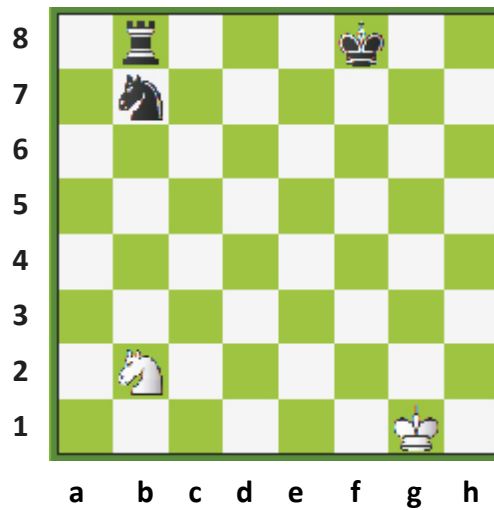


SULMI DHE MBROJTJA



Pyetja - 1

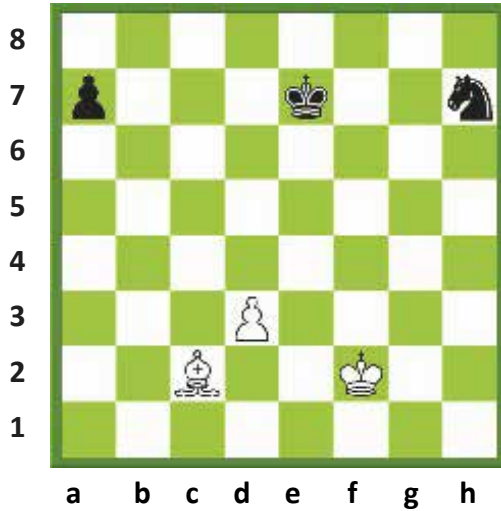
Cilën figurë duhet të luajë i bardhi për të treguar një sulm me zbulim?



Pyetja - 2

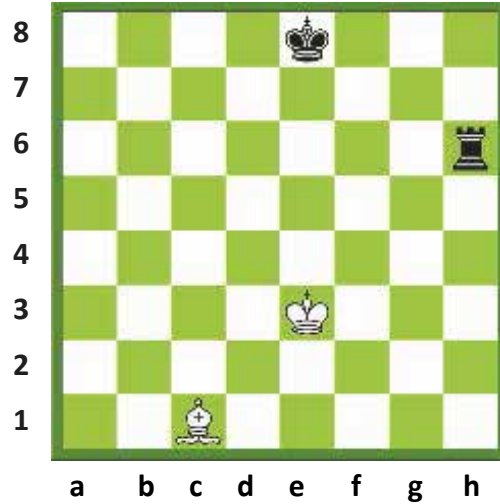
Cilën figurë duhet të luajë i ziu për të treguar një sulm me zbulim?

USHTRIME



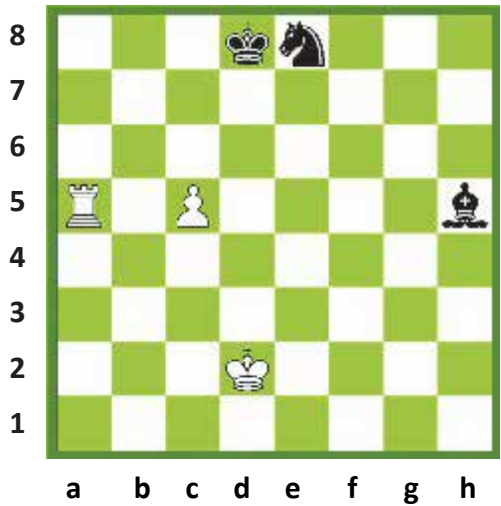
Pyetja - 3

Tregoni lëvizjen e sulmit me zbulim të të bardhit.



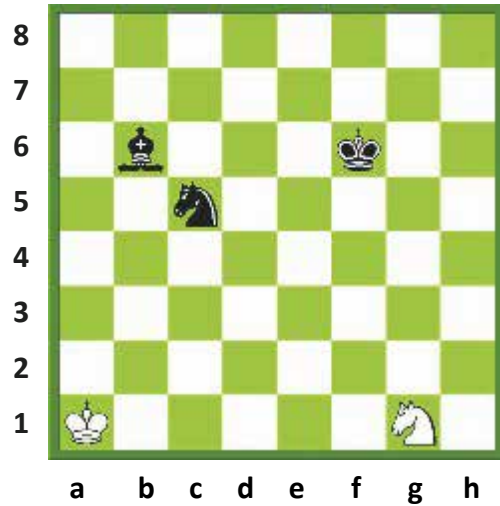
Pyetja - 4

Tregoni lëvizjen e sulmit me zbulim të të bardhit.



Pyetja - 5

Tregoni sulmin me zbulim të të bardhit .



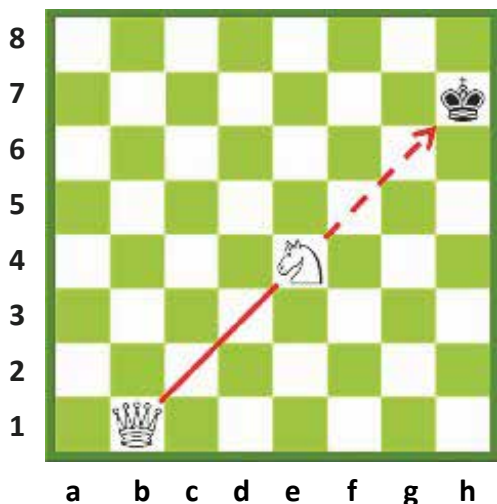
Pyetja - 6

Tregoni sulmin me zbulim të të ziut.

SULMI DHE MBROJTJA

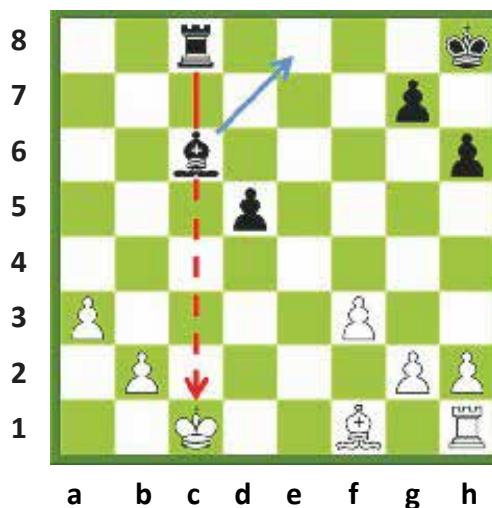
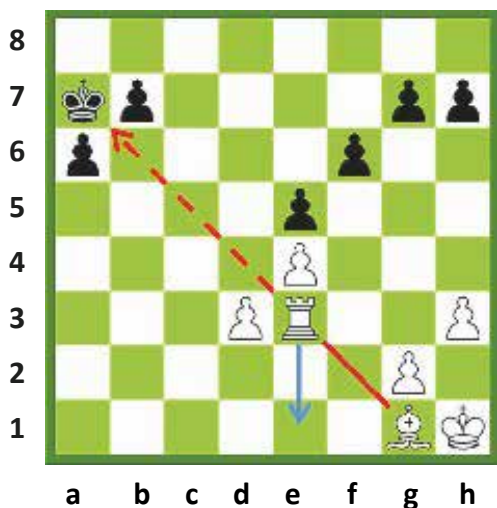
SHAHU ME ZBULIM

Në disa pozicione, ndodh që lojtari të jetë i bllokuar prej figurave vetjake, të cilat nuk e lejojnë të japë shah. Pra, figura e tij e pengon të sulmojë mbretin e kundërshtarit, meqenëse i është zënë rruga për te mbreti kundërshtar. Që lojtari të japë shah, i duhet që të zhblllokojë rrugën. Të japësh shah duke lëvizur figurën bllokuese, quhet **shah me zbulim**. Figura bllokuese është një **mburojë (perde)**.



Mburoja (Perdja)

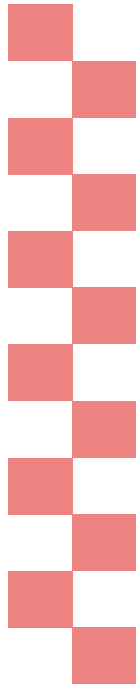
Nëse kali i bardhë nuk do të ishte në e4, dama do të jepte shah, pra kali e pengon damën të japë shah. Kështu ai është një **mburojë (perde)**, pasi bllokon rrugën e damës. Nëse kali do të luajë, atëherë dama jep shah.



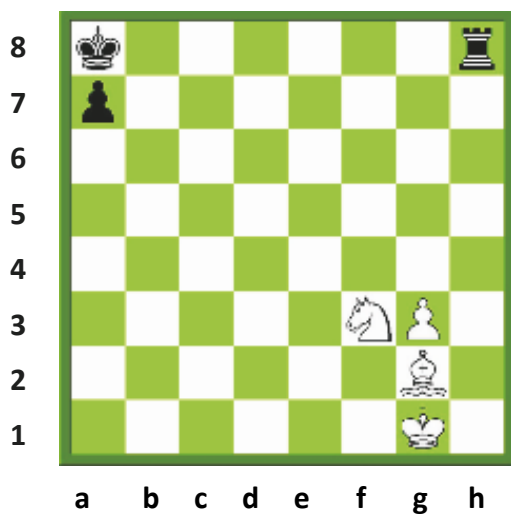
Torra pengon filin që të japë shah. Ajo është në një pozicion **perdeje**. Që të japë fili shah, duhet të lirohet diagonalja. I bardhi mund të japë shah me zbulim duke lëvizur torrën.

Fili e pengon torrën e zezë të japë shah. Ai është në një pozicion **perdeje**. Që torra të japë shah, duhet të lëvizë fili. I ziu jep shah me zbulim duke lëvizur filin.

USHTRIME

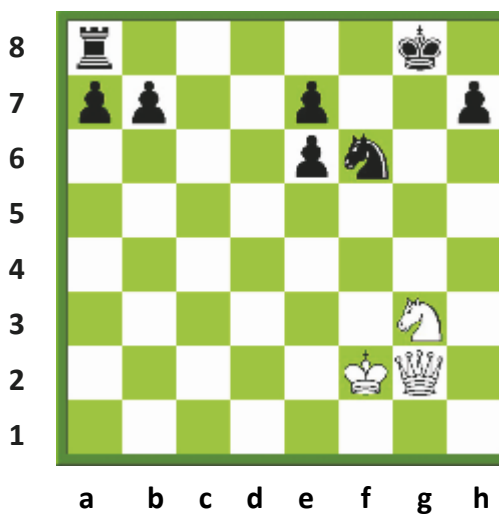


SULMI DHE MBROJTJA



Pyetja - 1

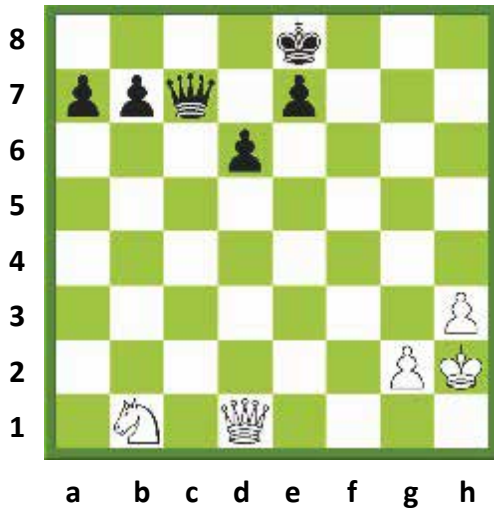
Cilën figurë duhet të lëvizë i bardhi për të dhënë shah?



Pyetja - 2

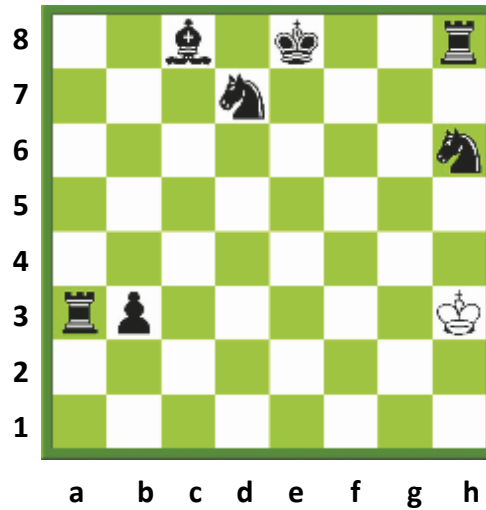
Cilën figurë duhet të lëvizë i bardhi për të dhënë shah?

USHTRIME



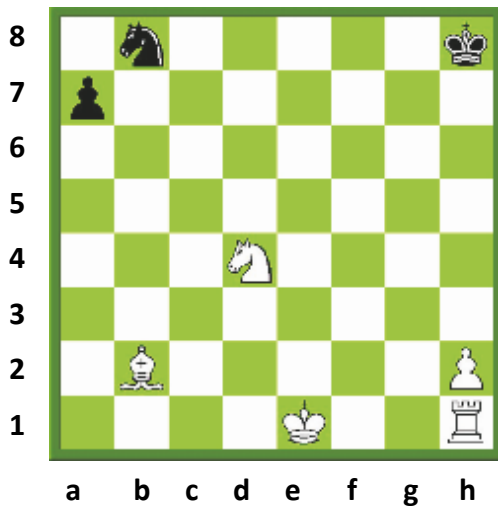
Pyetja - 3

Gjeni lëvizjen me të cilën
i ziu jep shah me zbulim.



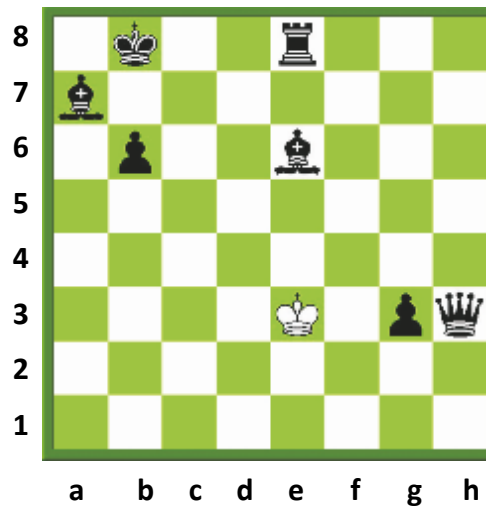
Pyetja - 4

Gjeni të gjitha lëvizjet ku
i ziu jep shah me zbulim.



Pyetja - 5

Cilën figurë duhet të luajë
i bardhi për të dhënë shah?

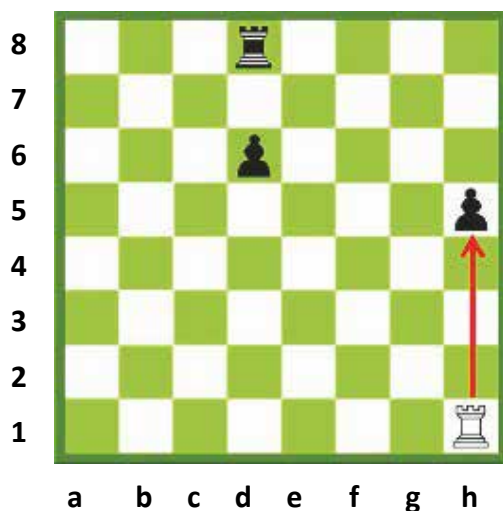


Pyetja - 6

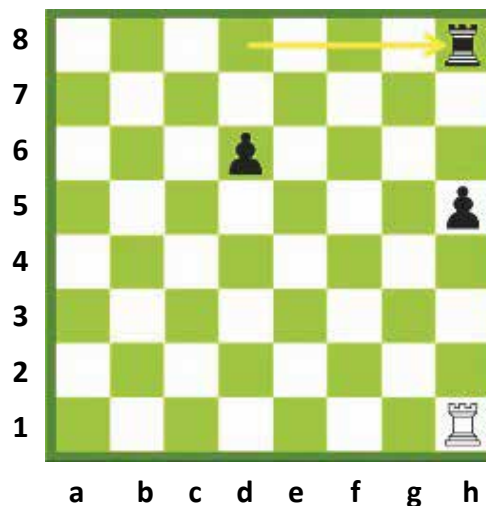
Gjeni të gjitha lëvizjet ku
i ziu jep shah me zbulim.

MBROJTJA E NJË FIGURE TË SULMUAR

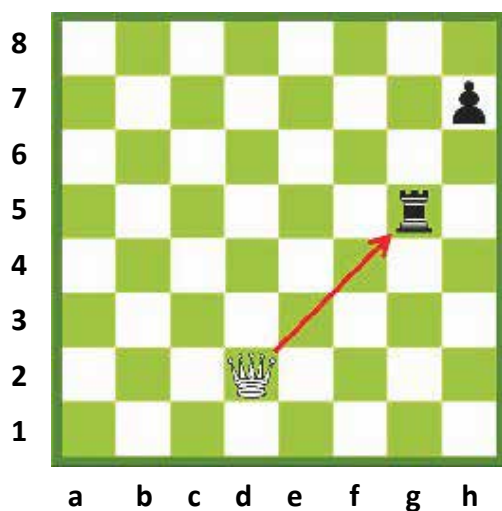
Mbrojtja është një metodë për të ruajtur një gur të sulmuar me një gur tjetër. Asnjë lojtar nuk duhet të falë figura kot.



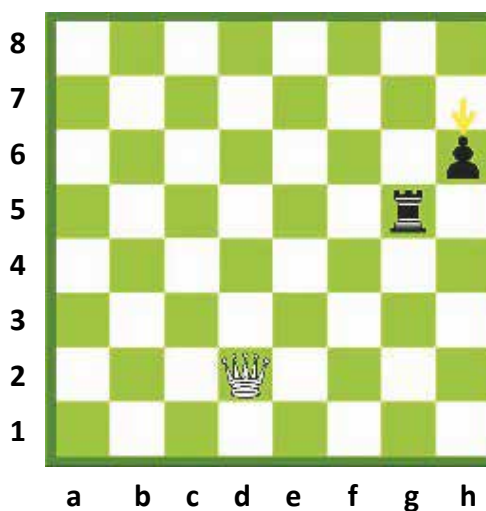
→ Torra e bardhë sulmon ushtarin h5.



→ Torra e zezë duhet të shkojë në h8 që të mbrojtë ushtarin.



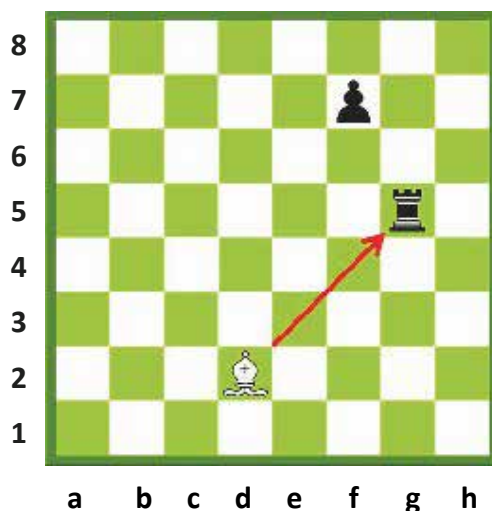
→ Dama sulmon torrën. I ziu duhet të shtyjë ushtarin në h6, për ta mbrojtur këtë torrë.



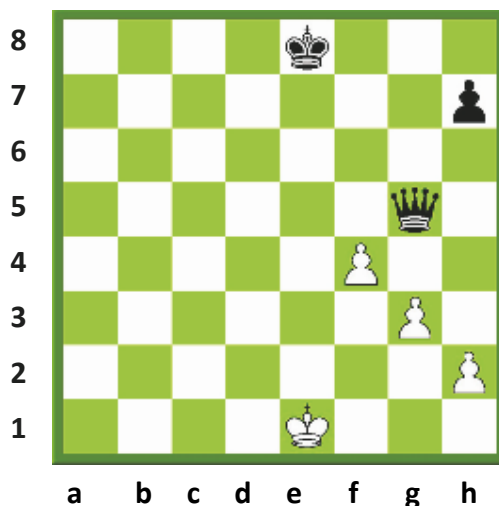
→ I ziu e mbron torrën e tij me ushtar. Nëse i bardhi do të marrë torrën, atëherë ushtari i zi do t'i marrë atij damën. Meqë dama vlen më shumë, i bardhi nuk duhet të marrë torrën.

LARGIMI I NJË FIGURE TË SULMUAR

Të mbrosh figurën e sulmuar, nuk është gjithmonë mbrojtja më e saktë. Ndonjëherë është më mirë ta largosh atë. Figura e sulmuar mund të largohet në një katror më të sigurt.

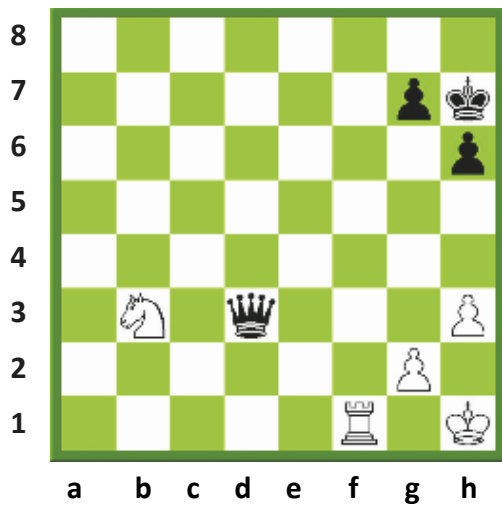


Torra është e sulmuar nga fili, i cili ka vlerë më të vogël. I ziu nuk mund ta mbrojë torrën e kërcënuar me ushtar, prandaj është i detyruar ta largojë atë meqë ajo ka vlerë më të madhe se fili. Torra duhet të lëvizë në një katror ku të jetë e sigurt.



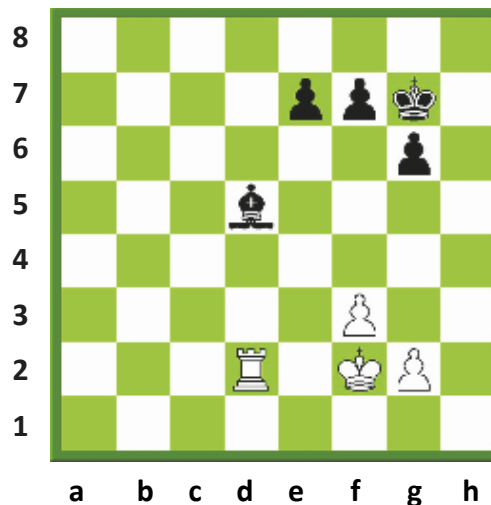
Ushtari i bardhë në f4 sulmon damën e zezë. I ziu mund ta mbrojë damën duke shtyrë ushtarin në h6, por do të ishte më logjike të largonte damën, sepse ajo ka vlerë shumë më të madhe sesa ushtari. Dama duhet të largohet në një katror ku të jetë e sigurt.

USHTRIME



Pyetja - 1

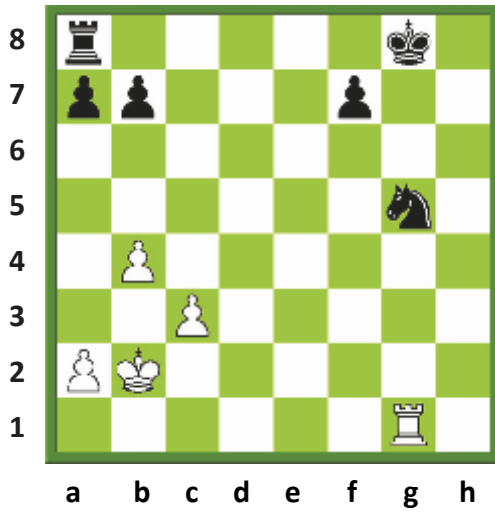
Dama e zezë ka sulmuar torrën dhe kalin. Ku duhet të luajë i bardhi që t'i mbrojë të dyja figurat?



Pyetja - 2

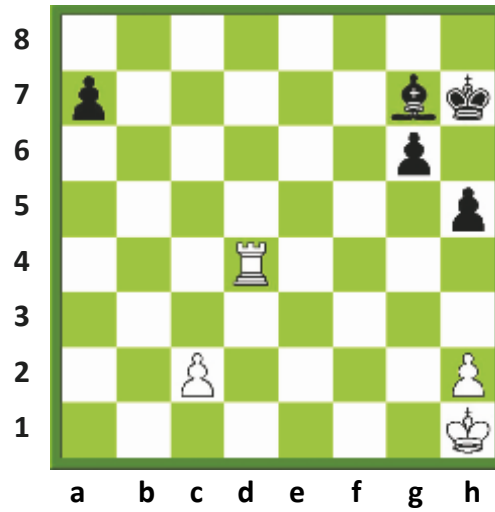
Torra ka sulmuar filin. Ku mund të luajë i ziu për të mbrojtur filin e tij?

USHTRIME



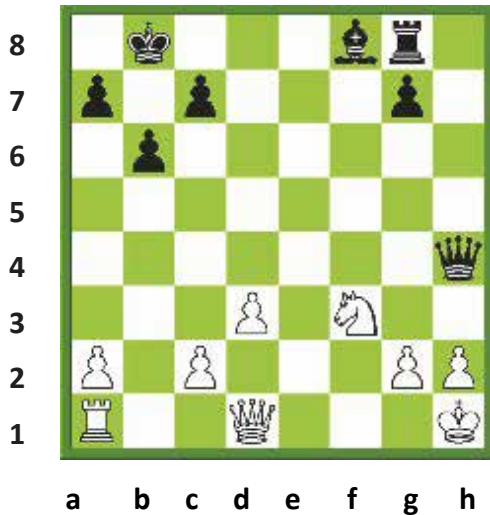
Pyetja - 3

Torra e bardhë ka sulmuar kalin. Ku duhet të luajë i ziu për ta mbrojtur atë?



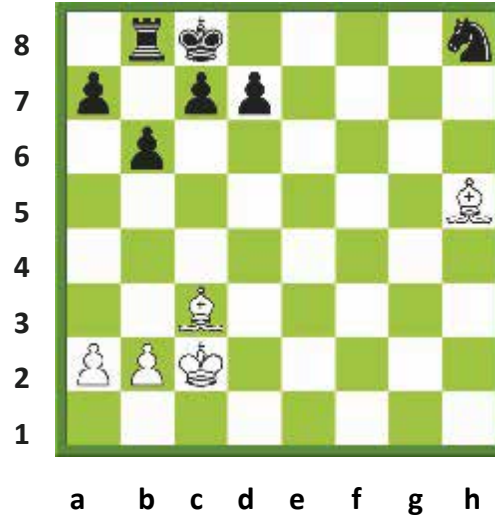
Pyetja - 4

Fili i zi ka sulmuar torrën. Ku duhet të luajë i bardhi?



Pyetja - 5

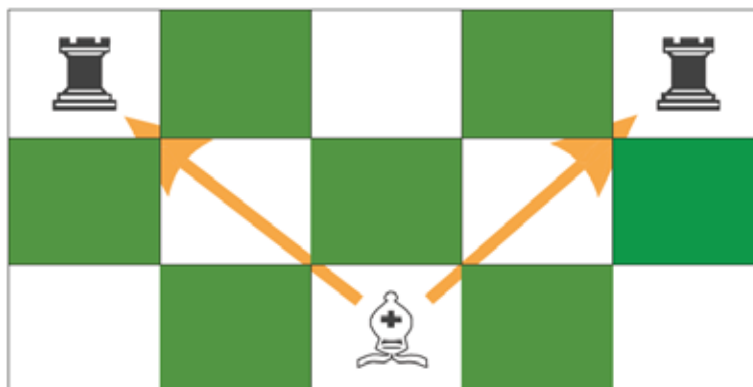
Kali i bardhë ka sulmuar damën. Përse i ziu duhet të lëvizë damën e jo ta mbrojë atë?



Pyetja - 6

I bardhi sulmon kalin me filin katrorëzi në c3. Si duhet të veprojë i ziu për ta mbrojtur kalin?

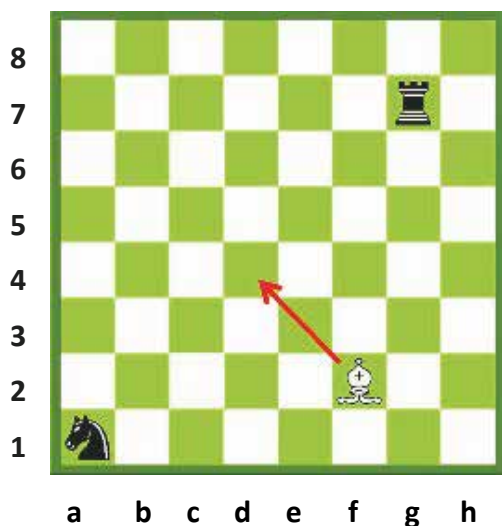
LËVIZJA (SULMI I DYFISHTË) SFURK



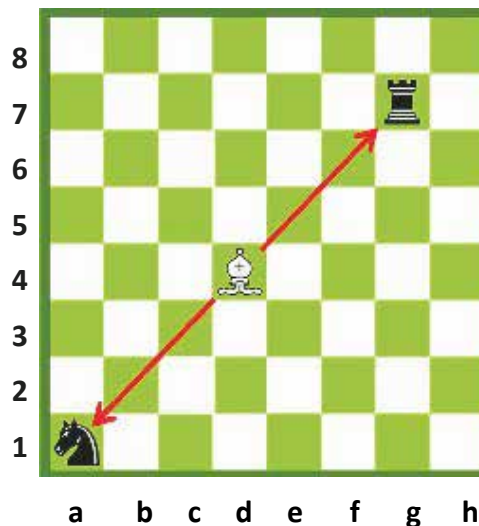
Sfurku është një lëvizje, me të cilën sulmohen dy figura njëherësh. Është një ndër mënyrat më të efektshme për të sulmuar dhe çdo gur mund të realizojë sfurkun. Rëndësia e kësaj lëvizjeje varet nga fakti sesa vlerë kanë figurat e sulmuara. Sa më shumë vlerë të kenë figurat e sulmuara, aq më e efektshme do të quhet lëvizja.

SFURKU ME FIL

Është një lëvizje me të cilën fili sulmon më shumë se një figurë. Fili është në një pozicion nga ku sulmon më shumë se një figurë.



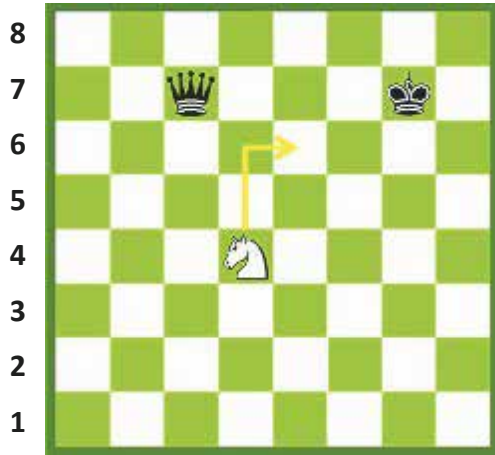
Fili ndodhet në f2. Ai duhet të luajë në d4 për të bërë një lëvizje sfurk.



Fili sulmon kalin dhe torrën njëkohësisht. Kjo lëvizje quhet **sfurk i filit**.

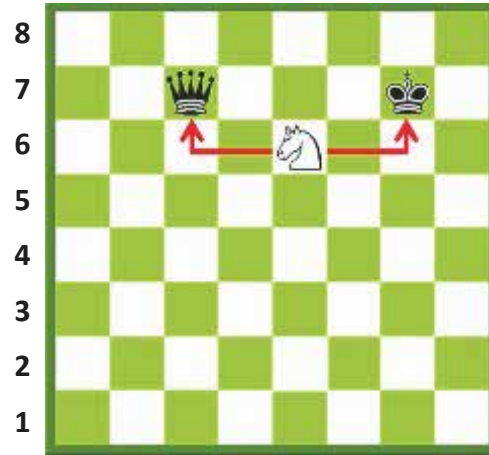
SFURKU ME KALË

Kjo ndodh kur kali sulmon më shumë se një gur. Kali e bën shpesh papritur këtë lëvizje sfurk edhe falë mënyrës së tij të veçantë të lëvizjes.



a b c d e f g h

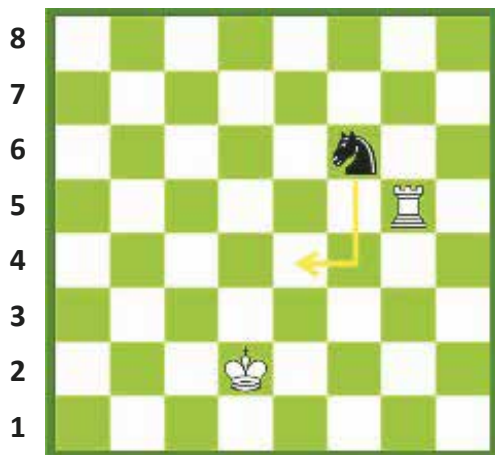
Pozicioni përpara se kali të luajë në e6



a b c d e f g h

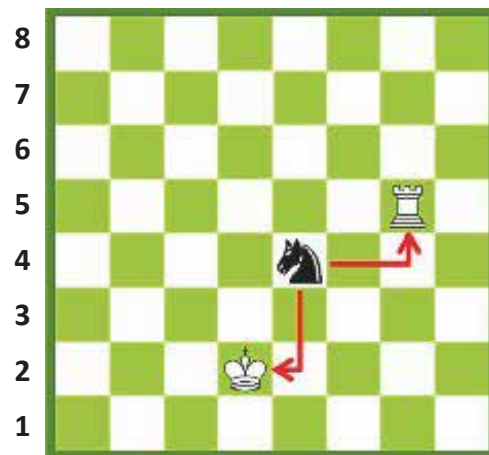
Pozicioni pasi kali është vendosur në e6

Kali është në d4. I bardhi e luan atë në e6. Me anë të kësaj lëvizjeje, kali sulmon njëkohësisht mbretin dhe damën. Kjo lëvizje me kalë, që sulmon më shumë se një gur, quhet **sfurk me kalë**.



a b c d e f g h

Pozicioni përpara se kali të luajë në e4



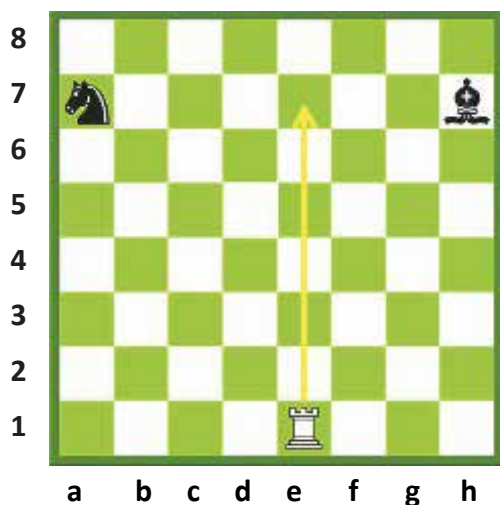
a b c d e f g h

Pozicioni pasi kali shkon në e4

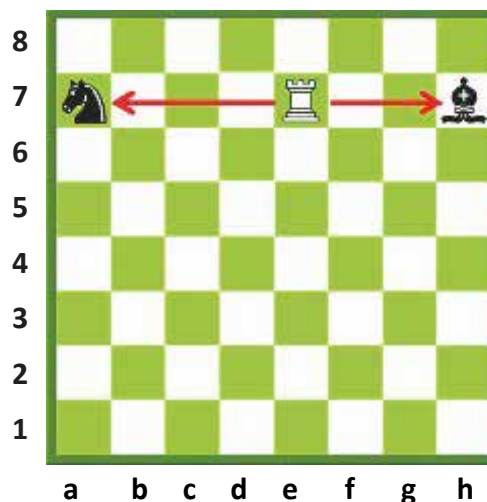
Kali është në f6. I ziu luan Ke4. Me këtë lëvizje kali i zi sulmon njëherësh mbretin dhe torrën. Kjo lëvizje me kalë, që sulmon më shumë se një gur, quhet **sfurk me kalë**.

SFURKU ME TORRË

Ndodh kur torra sulmon më shumë se një gur.



Pozicioni para se torra të luajë në e7.

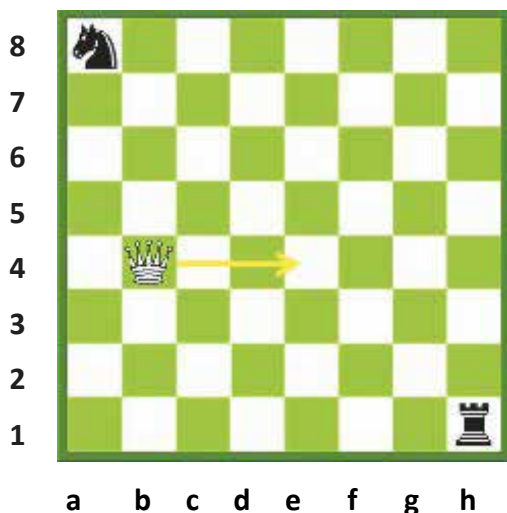


Pozicioni pasi torra ka luajtur në e7.

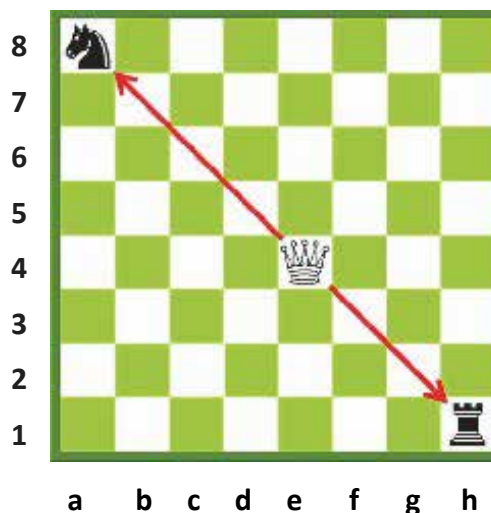
Torra **e1** shkon në **e7**. Ajo sulmon njëkohësisht kalin dhe filin. Duke qenë se torra sulmon më shumë se një figurë, kemi kështu **sfurkun me torrë**.

SFURKU ME DAMË

Ndodh kur dama sulmon më shumë se një gur.



Pozicioni para se dama të luajë në e4.

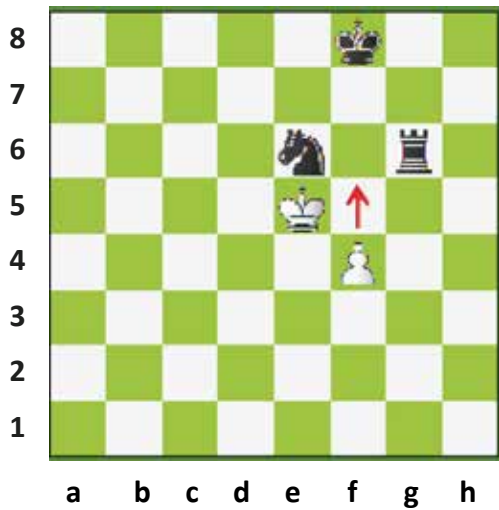


Pozicioni pasi dama ka luajtur në e4.

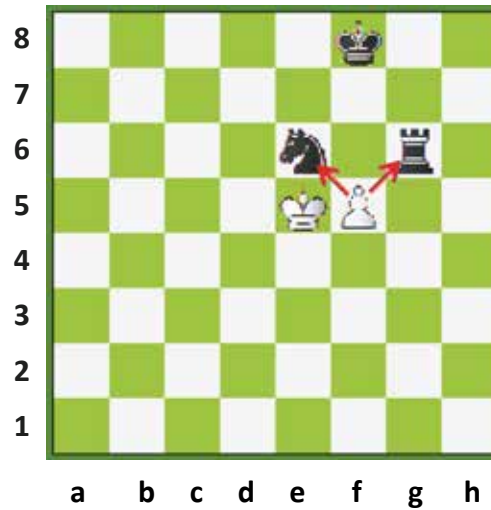
Db4 shkon në **e4**. Ajo sulmon të dyja figurat, kalin dhe torrën. Në këtë mënyrë, dama bën lëvizjen, duke sulmuar më shumë se një figurë, ky veprim quhet **sfurk me damë**.

SFURKU ME USHTAR

Haset kur ushtari sulmon njëkohësisht më shumë se një gur.



Pozicioni i ushtarit para lëvizjes në f5

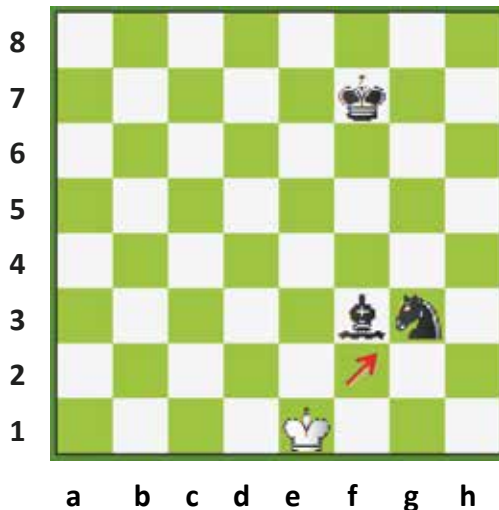


Pozicioni i ushtarit pasi shkon në f5

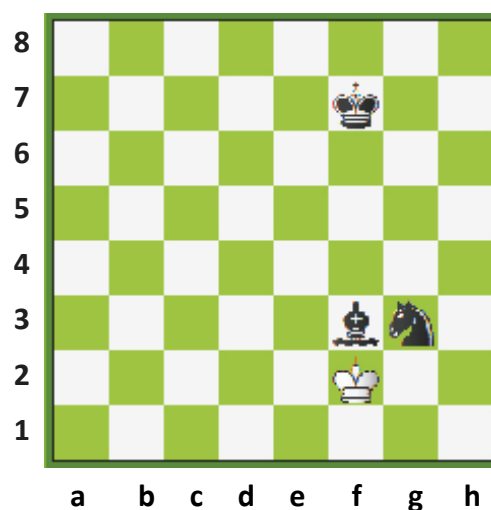
Ushtari f4 lëviz në f5. Ushtari sulmon njëkohësisht kalin dhe torrën. Kjo lëvizje e ushtarit, që sulmon më shumë se një figurë, quhet **sfurk me ushtar**.

SFURKU ME MBRET

Ndodh kur mbreti sulmon më shumë se një gur të kundërshtarit.



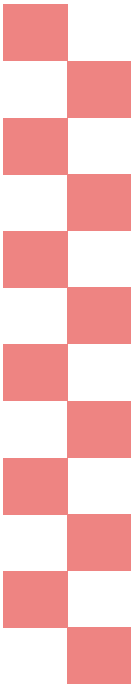
Pozicioni i mbretit para se të luajë në f2



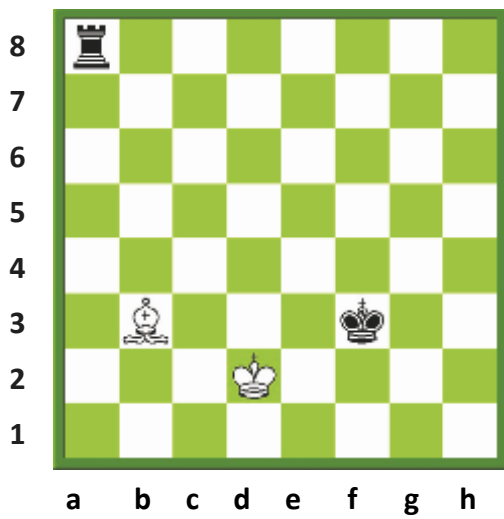
Pozicioni i mbretit pasi ka shkuar në f2

Me1 luan në **f2**. Në këtë rast, mbreti sulmon kalin dhe filin njëkohësisht. Kjo lëvizje sulmuese e mbretit, që sulmon më shumë se një figurë, quhet **sfurk me mbret**.

USHTRIME

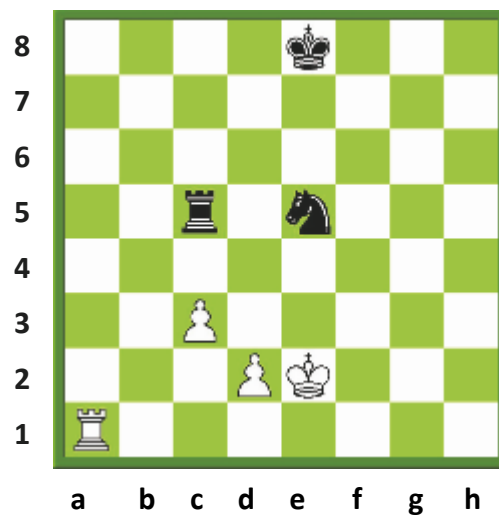


SULMI DHE MBROJTJA



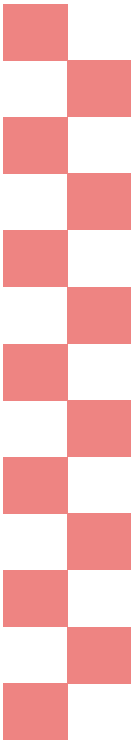
Pyetja - 1

Demonstroni lëvizjen sfurk të të bardhit.

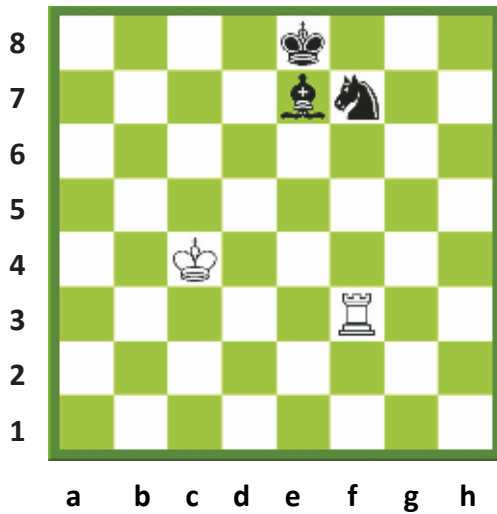


Pyetja - 2

Demonstroni lëvizjen sfurk të të bardhit.

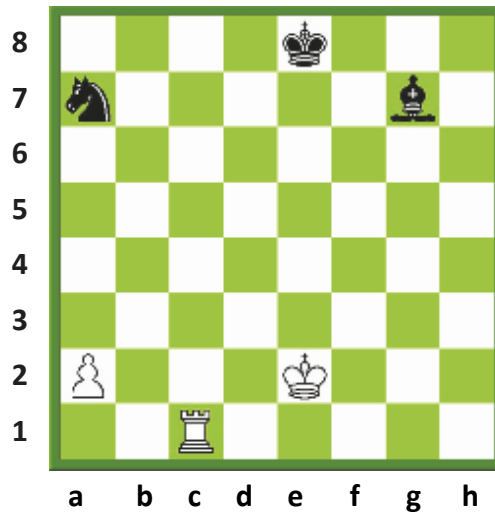


USHTRIME



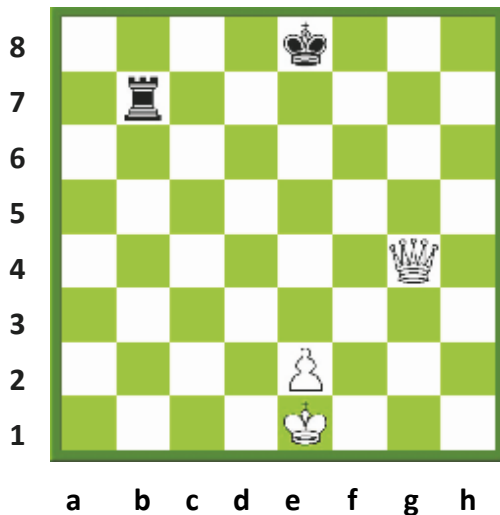
Pyetja - 3

Gjeni lëvizjen sfurk të të ziut.



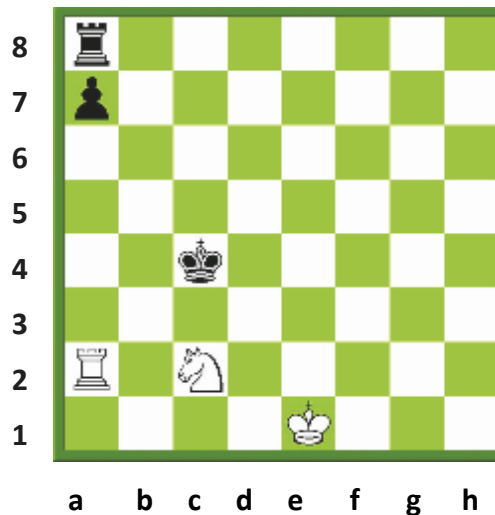
Pyetja - 4

Tregoni lëvizjen sfurk të të bardhit.



Pyetja - 5

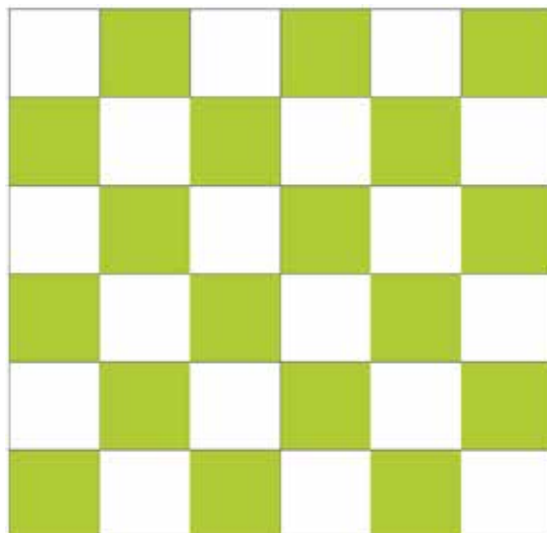
Cila do të ishte këtu lëvizja sfurk për të bardhin?



Pyetja - 6

I ziu ka një lëvizje sfurk me mbret. Cila është ajo?

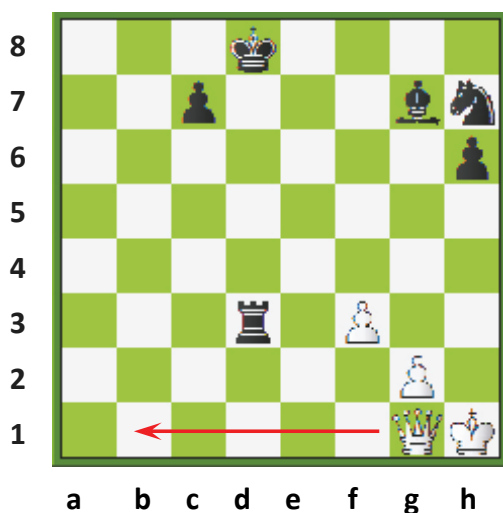
HELLI



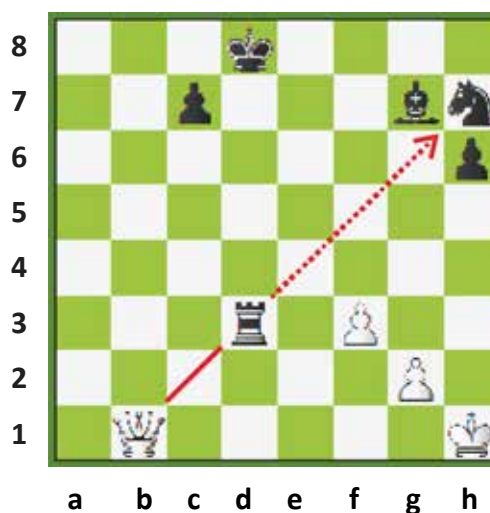
Helli është lëvizja, me anën e së cilës një figurë sulmon dy gurë, të cilët janë vendosur në të njëjtën linjë (horizontale, vertikale, diagonale), njëri pas tjetrit.
Kjo lloj lëvizjeje mund të realizohet nga dama, torra dhe fili.

HELL ME DAMË

Dama sulmon dy gurë në të njëjtën linjë, njërin pas tjetrit.



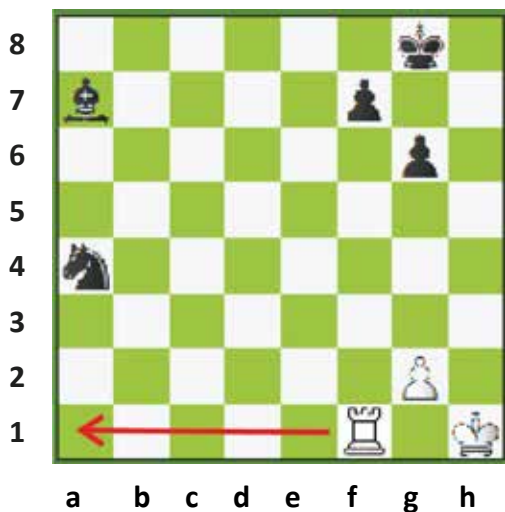
Dama ndodhet në **g1**. Ajo duke luajtur në **b1**, realizon hellin.



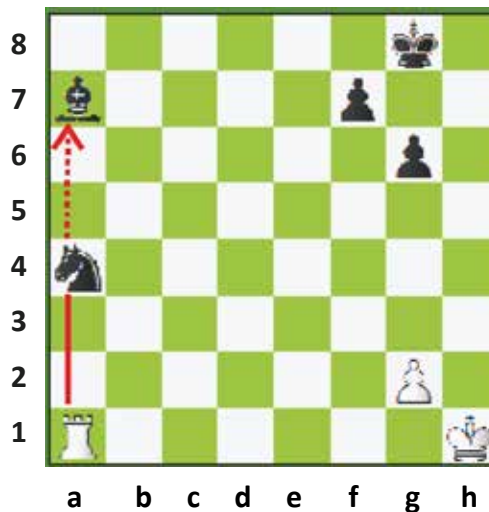
Dama sulmon torrën. Nëse i ziu largon torrën, dama merr kalin.

HELL ME TORRË

Është lëvizja me torrë, e cila sulmon dy figura të vendosura njëra pas tjetrës.



Pozicioni para se torra të luajë në a1.

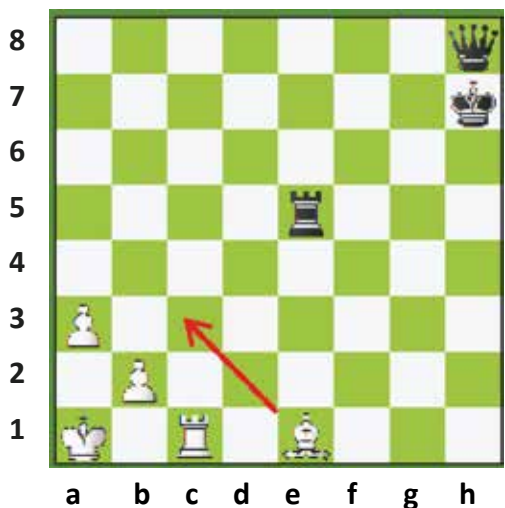


Pozicioni pasi torra ka shkuar në a1.

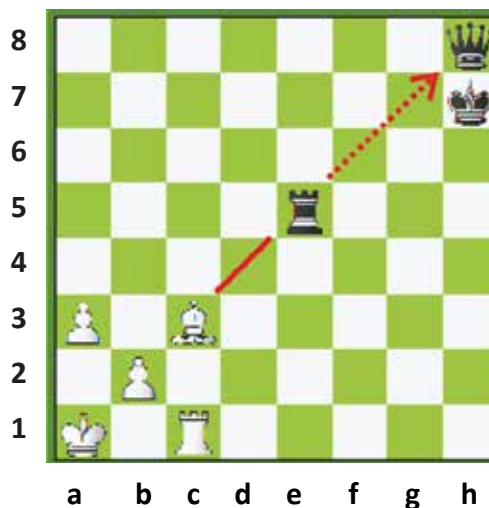
Tf1 luan në a1, duke gozhdur dy figura. Torra sulmon kalin. Nëse i ziu e largon atë, atëherë torra mund të marrë filin. Kjo lëvizje e torrës, duke sulmuar, dy gurë njërin pas tjetrit, quhet **hell me torrë**.

HELL ME FIL

Fili sulmon dy gurë njëherësh, të cilët janë vendosur njëri pas tjetrit.



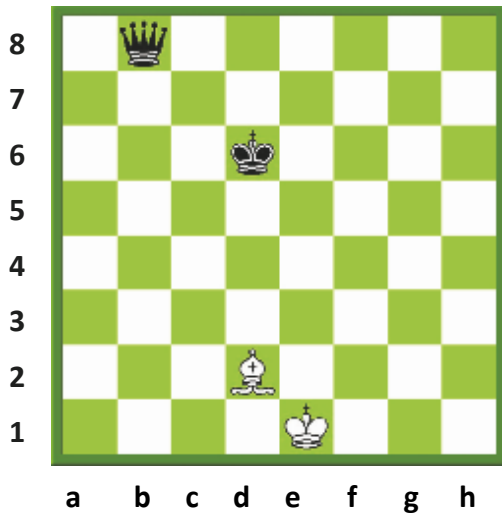
Pozicioni përpara se fili të shkojë në c3



Pozicioni pas lëvizjes së filit

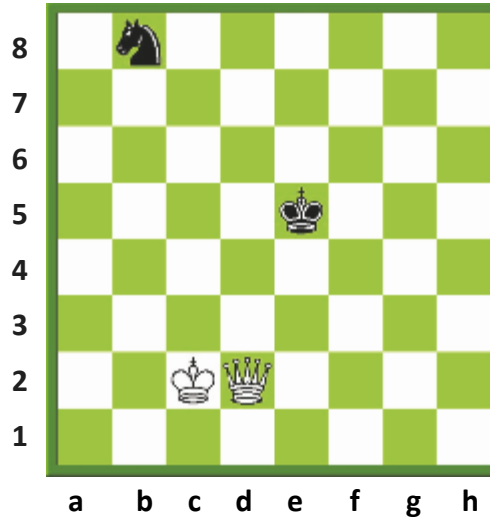
Fe1 shkon në c3 dhe krijon hellin ndaj torrës dhe damës. Nëse i ziu luan torrën, fili merr damën. Kjo lëvizje e filit, që sulmon dy figura, njërin pas tjetrës, quhet **hell me fil**.

USHTRIME



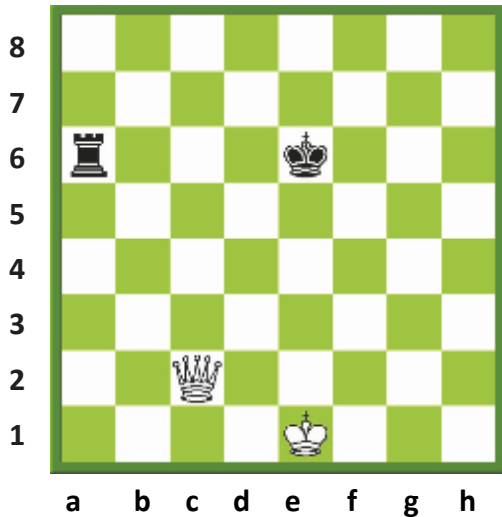
Pyetja - 1

Tregoni lëvizjen **hell** të të bardhit.



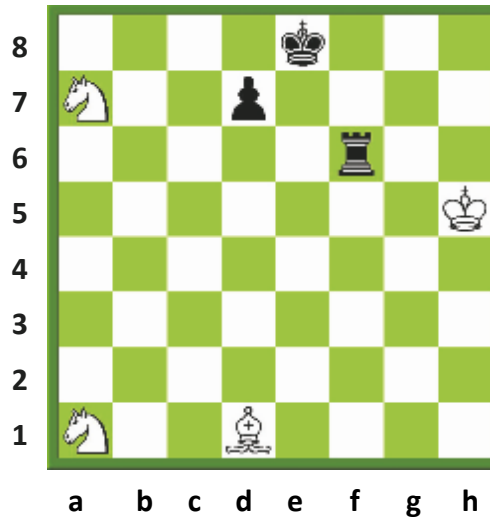
Pyetja - 2

Ç'lëvizje **hell** mund të bëjë i bardhi? Cila është zgjidhja më e mirë?



Pyetja - 3

Gjeni lëvizjet **sfurk** dhe **hell**.



Pyetja - 4

Gjeni lëvizjet **sfurk** dhe **hell**.

MËSIMI 6

RREGULLAT



RREGULLAT

RROKADA

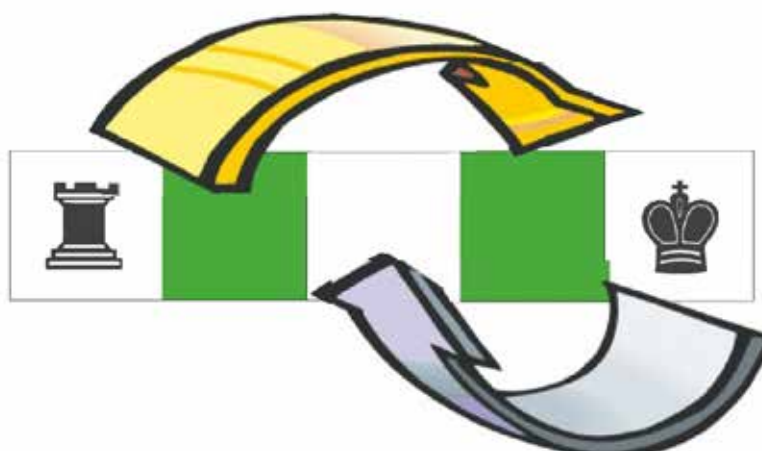
GRADIMI I USHTARIT

REGJISTRIMI I LOJËS

SISTEMI I PIKËVE

FRYMA SPORTIVE

RROKADA



Rrokada është një lëvizje e veçantë që realizohet me bashkëpunimin e mbretit dhe torrës. Në këtë rast luajnë të dyja figurat, por llogaritet si një lëvizje e vetme. Gjatë një loje shahu, secili prej lojtarëve ka të drejtë të bëjë rrokadën vetëm një herë.

Si bëhet rrokada:

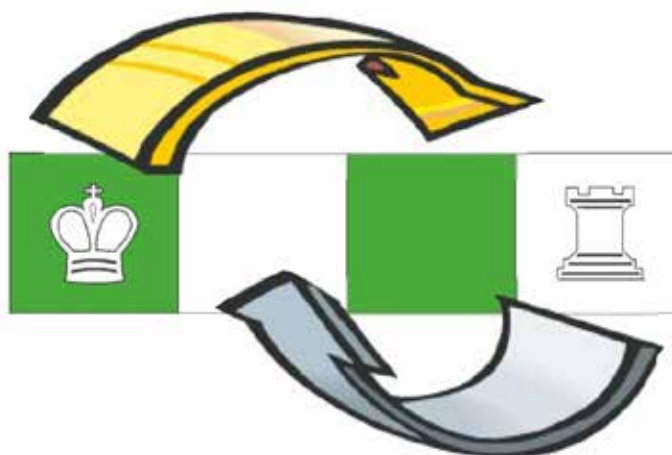
Mbreti luan në drejtim të torrës dy katrorë. Torra luan përçark mbretit dhe vendoset pranë tij. Rrokada është një lëvizje e veçantë e mbretit, prandaj edhe fillon me lëvizjen e mbretit.

Përse bëhet rrokada:

Rrokada ka dy qëllime:

- 1- Vendosjen e mbretit në një vend të sigurt.
- 2- Futjen e shpejtë të torrës në lojë.

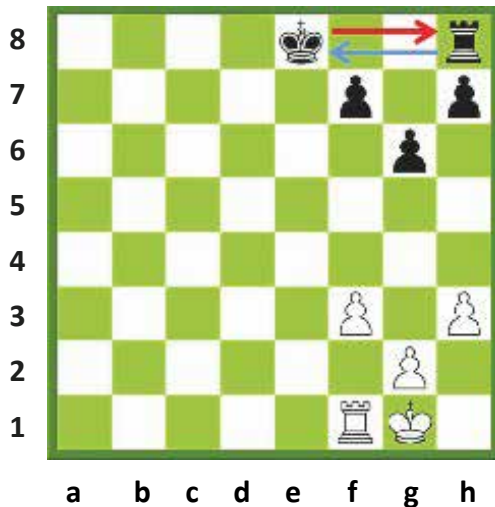
Prandaj, pjesa më e madhe e lojtarëve bëjnë rrokadën gjatë lojërave të tyre.



Ka dy lloje rrokadash.

- 1-Rrokada e vogël në krahun e mbretit
- 2-Rrokada e madhe në krahun e damës

Le të ndajmë fushën e shahut në dy pjesë, me një linjë ndarëse imagjinare. Krahu ku rri mbreti do të quhet **"Krahu i mbretit"**. Krahu ku qëndron dama do të quhet **"Krahu i damës"**. Rrokada e krahut të mbretit quhet **"rrokada e vogël"**, ndërsa ajo e krahut të damës quhet **"rrokada e madhe"**.



1-Rrokada e vogël në krahun e mbretit

Rrokada e vogël në krahun e mbretit ndodh kur mbreti i zi luan dy katrorë drejt torrës më të afërt, pra mbreti nga e8 shkon në g8. Ndërsa torra kalon nga h8 në f8 dhe rrokada quhet e kryer.

Në diagramin e mësipërm, tregohen lëvizjet e mbretit të zi dhe torrës në bërjen e rrokadës. Gurët e bardhë janë në pozicionet e tyre pas kryerjes së rrokadës.

2-Rrokada e madhe në krahun e damës

Rrokada e madhe në krahun e damës ndodh kur mbreti i zi luan dy katrorë në drejtim të torrës, duke shkuar nga e8 në c8. Torra vendoset pranë tij, pra ajo shkon nga a8 në d8 dhe rrokada quhet e kryer.

Në diagramin e mësipërm tregohen lëvizjet e mbretit të zi dhe torrës në bërjen e rrokadës. Gurët e bardhë janë në pozicionet tyre pas kryerjes së rrokadës.

Rastet kur rrokada nuk mund të bëhet :

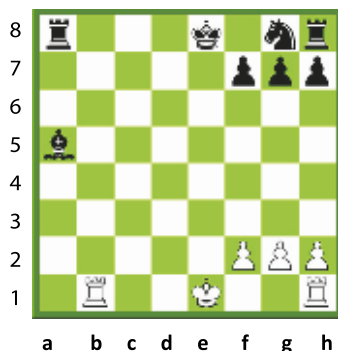
- 1- Nëse mbreti ka luajtur më parë, kryerja e rrokadës nuk lejohet.
- 2- Nëse torra ka luajtur më parë, rrokada në atë krah nuk lejohet.

Rastet kur rrokada nuk mund të bëhet përkohësisht:

- 1- Nëse i është dhënë shah mbretit;
- 2- Nëse katrorët ku duhet të kalojë mbreti ose të qëndrojë janë të kërcënuar;
- 3- Nëse një figurë qëndron ndërmjet mbretit dhe torrës.

Në këto raste, rrokada ndalohet përkohësisht. Nëse këto raste do të eliminohen, atëherë rrokada do të jetë e lejueshme.

< SHEMBUJ >

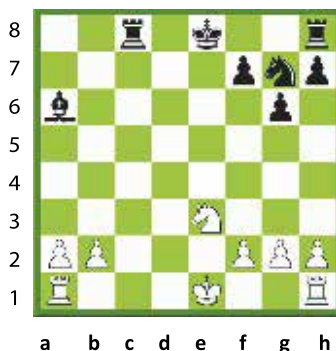


a b c d e f g h

- **I bardhi nuk bën dot rrokadën**, pasi fili i zi i ka dhënë mbretit “shah”.
-I ziu nuk e bën dot rrokadën në krahun e mbretit, pasi ndërmjet mbretit dhe torrës është kali.

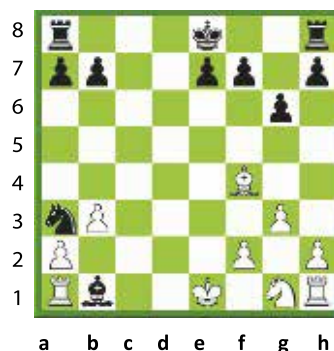
-I ziu mund të bëjë rrokadën në krahun e damës.

-Mbreti nuk mund të kalojë në b8 pasi ky katror kontrollon nga torra b1.



a b c d e f g h

- **I bardhi nuk mund të bëjë rrokadën në krahun e mbretit**, pasi fili i zi kërcënon f1 dhe mbreti nuk mund të kalojë nëpër katrorët e sulmuar nga kundërshtari.
- I bardhi nuk bën dot rrokadën në krahun e damës, sepse katrori c1 ku do të shkojë mbreti, sulmohet nga torra c8.



a b c d e f g h

- **I bardhi nuk mund të bëjë rrokadën në krahun e mbretit**, pasi kali qëndron ndërmjet mbretit dhe torrës.
- I bardhi nuk bën dot rrokadën në krahun e damës, pasi fili i zi qëndron ndërmjet mbretit dhe torrës.
-I ziu mund të bëjë rrokadën nga të dy krahët.

USHTRIME



RREGULLAT



Pyetja - 1

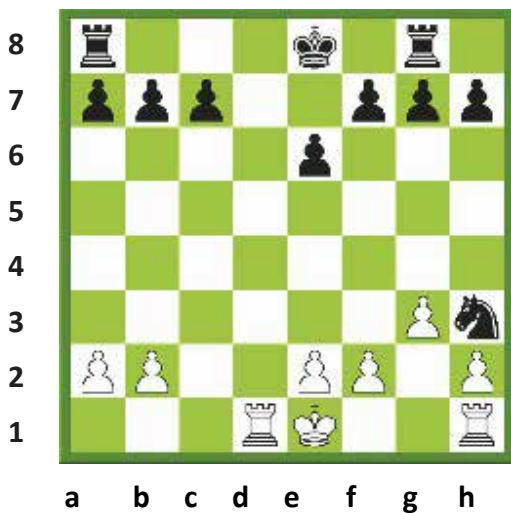
A mund të bëjë rrokadë i bardhi në krahun e mbretit?



Pyetja - 2

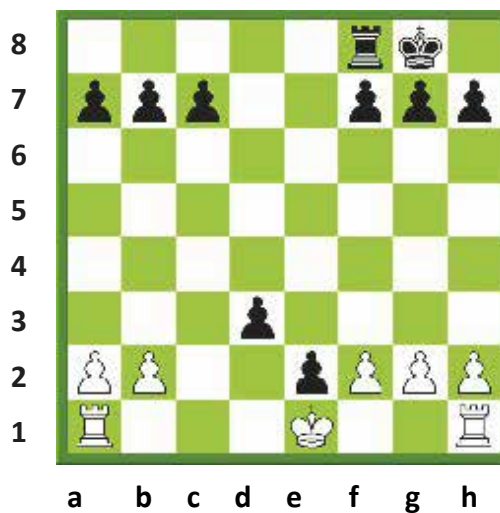
A mund të bëjë i ziu rrokadë? Shpjegoni.

USHTRIME



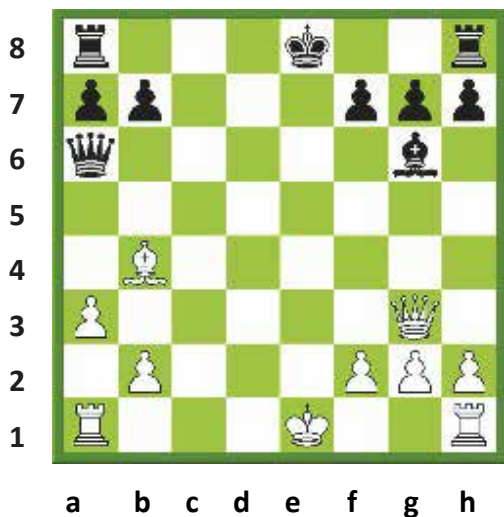
Pyetja - 3

Shpjegoni arsyet se përse i bardhi nuk mund të bëjë rrokadë në krahun e mbretit dhe as i ziu në krahun e damës.



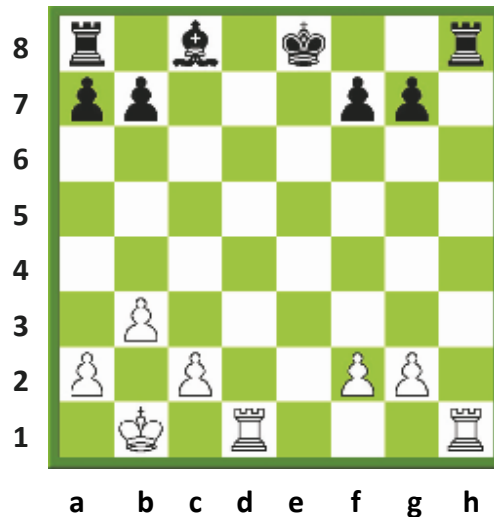
Pyetja - 4

A mund të bëjë i bardhi rrokadë në krahun e mbretit ose të damës? Shpjegoni.



Pyetja - 5

Kush mund të bëjë rrokadë, i bardhi apo i ziu?



Pyetja - 6

A mund ta bëjë i ziu rrokadën në krahun e mbretit?



RREGULLAT

REGJISTRIMI I LOJËS



Në një lojë shahu, çdo lëvizje mund të mbahet shënim. Një lojtar i mirë shahu mban shënim edhe lëvizjet e kundërshtarit. Nëpër turnetë e shahut mbajtja shënim e lëvizjeve është e detyrueshme. Për këtë qëllim, përgatitet një fletë e posaçme. Kjo mënyrë e të mbajturit shënim quhet **regjistrim**.

Falë kësaj metode, është e mundur që lojërat e bëra më herët të përsëriten. Duke lexuar shënimet e lojërave të mëparshme, ato mund të analizohen dhe si pasojë na jepet mundësia për të korrigjuar gabimet tona. Kur një figurë lëviz, ajo ndërron katror. Në shënime shkruhet në fillim simboli i figurës që lëviz dhe më pas katrori ku ajo shkon. Për emërtimin e gurëve të shahut, përdoren shkurtime.

Shkurtime e përdorura në shënime:

M: Mbreti

D: Dama

T: Torra

F: Fili

K: Kali

Shembull:

Nëse dama do të luante në f3, në vend që ta shkruajmë gjatë **dama në f3**, ne do të shkruajmë **Df3**. Në këtë mënyrë, do të kuptojmë se dama ka shkuar në f3. Kur një ushtar bën një lëvizje, nuk përdoren shkurtime për të, por shënohet vetëm emërtimi i katrorit ku shkon ushtari.

Kështu, kur lojtari luan ushtarin në d3, ai do të shkruajë vetëm d3.

Shënimet përbëhen nga tri pjesë.

1-Numri i lëvizjes:

Lëvizja e parë e të bardhit, i cili luan gjithmonë i pari, dhe më pas ajo e të ziut, përbëjnë lëvizjen e parë të lojës. Çifti tjetër i lëvizjeve përbën lëvizjen e dytë të lojës e kështu me radhë, numri i lëvizjeve vazhdon të rritet deri në përfundim të lojës.

2-Lëvizjet e të bardhit:

Lëvizjet e të bardhit regjistrohen në fletëndeshjen e përgatitur për këtë qëllim, në seksionin e paracaktuar për të bardhin.

3-Lëvizjet e të ziut:

Lëvizjet e të ziut regjistrohen në fletëndeshjen e përgatitur për këtë qëllim, në seksionin e paracaktuar për të ziun.

Disa prej simboleve të përdorura kur mbahet shënim loja:

- X: Marrja e figurës
- +: Shah
- 0-0: Rrokada e vogël
- 0-0-0: Rrokada e madhe
- #: Mat
- 1-0: I bardhi fiton
- 0-1: I ziu fiton
- ½ - ½: Barazim
- !: Lëvizje e fortë
- !!: Lëvizje shumë e fortë
- ?: Lëvizje e dobët
- ??: Lëvizje shumë e dobët

EVENT				DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	OPENINGS	TIME CONTROL	
WHITE			RATING	PAIRING #	
BLACK			RATING	PAIRING #	
#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1			26		
2			27		
3			28		
4			29		
5			30		
6			31		
7			32		
8			33		
9			34		
10			35		
11			36		
12			37		
13			38		
14			39		
15			40		
16			41		
17			42		
18			43		
19			44		
20			45		
21			46		
22			47		
23			48		
24			49		
25			50		

RESULT WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE _____ SIGNATURE _____

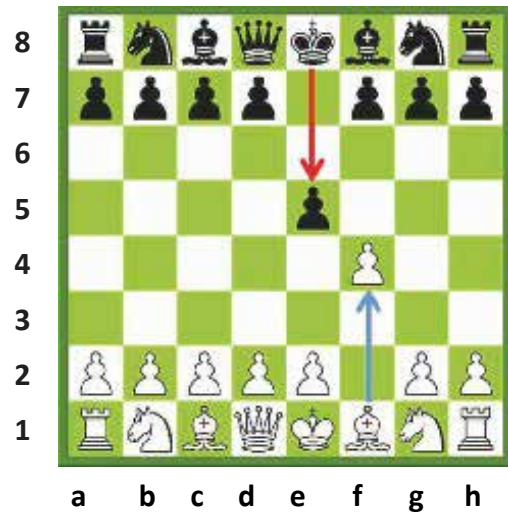
Fletëndeshje shahu

Shembull: Le të shohim se si regjistrohen lëvizjet gjatë zhvillimit të lojës së shahut.

1. f4 e5

Numri 1 tregon rendin e lëvizjeve. I bardhi ka luajtur ushtarin nga f2 në f4, duke ecur përpara dy katrorë.

Më pas kuptojmë se i ziu është kundërpërgjigjur duke luajtur ushtarin nga e7 në e5. Këto lëvizje regjistrohen në fletën e posaçme, në këtë mënyrë: 1.f4 e5. Në fillim të kolonës së fletës shkruhet lëvizja e të bardhit dhe në vijim të saj shënohet lëvizja e të ziu.



2. fxe5 d6

Në lëvizjen e dytë të lojës i bardhi ka marrë me ushtar ushtarin e zi në e5. Marrja e tij pasqyrohet me x. I ziu në lëvizjen e tij të dytë luan ushtarin nga d7 në d6.



3. exd6 Fxd6

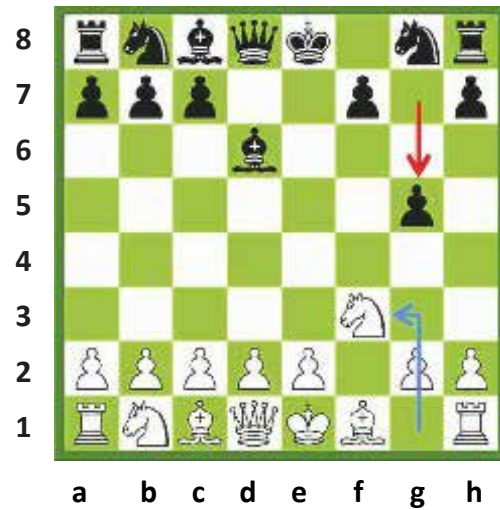
Në lëvizjen e tretë të lojës, ushtari i bardhë në e5 merr ushtarin e zi në d6. Është e qartë nga lëvizja ...Fxd6, që kemi, se në këtë rast i ziu ka marrë ushtarin në d6 me filin e tij të f8.

Ne e kuptojmë nga ngjyra se cili nga filat ka luajtur, në bazë të ngjyrës së katrorit ku ka shkuar fili, por dhe për arsye se d6 është në diagonalen e f8 dhe jo të c8.



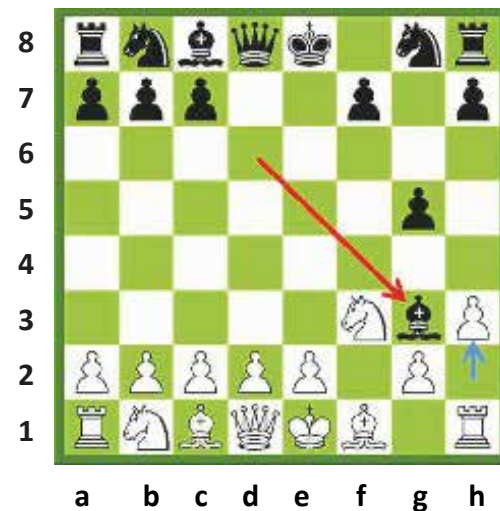
4. Kf3 g5

Shohim se në lëvizjen e katërt të lojës, i bardhi luan kalin e tij në katrorin f3.
I ziu luan ushtarin e tij nga katrori g7 në katrorin g5.



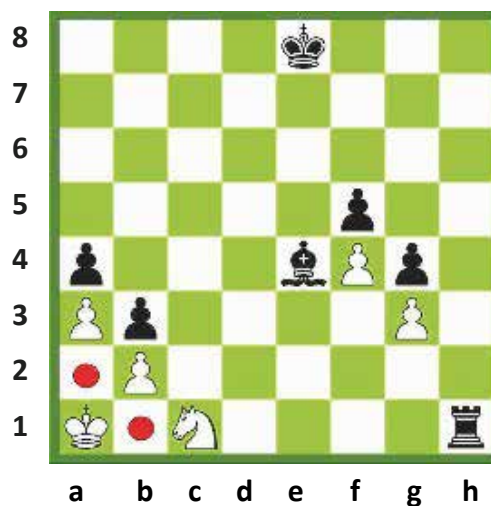
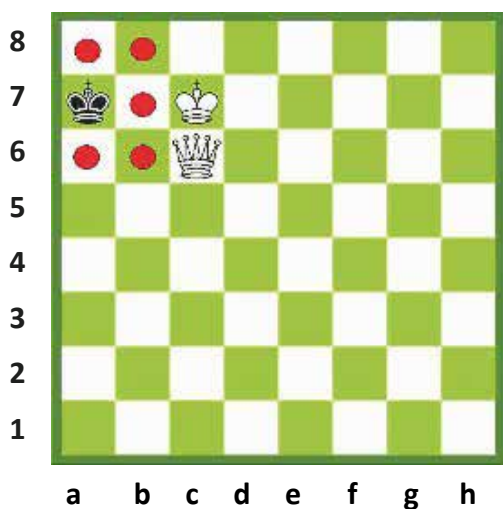
5. h3 Fg3 #

Në lëvizjen e tij të pestë të lojës, i bardhi luan ushtarin h2 në katrorin h3.
I ziu jep shah, duke luajtur filin e tij në g3.
Në këtë çast, i bardhi nuk mund të bëjë asgjë për të shpëtuar. Ai është zënë mat.
Shenja e mësipërme (#) simbolizon zënien mat.



PATI

Raste të tilla hasen kur lojtari nuk mund të luajë më tej gurët e tij. Nëse një lojtar nuk mund të bëjë lëvizjen e radhës sipas rregullores (dhe mbretit të tij nuk i është dhënë “shah”), loja është pat dhe rezultati i saj, barazim.



Radhën e lëvizjes e ka i ziu. Të gjithë katrorët, në të cilët mund të lëvizë mbreti i tij, kërcënohen nga i bardhi. Mbreti i zi nuk mund të luajë më tej, **ai nuk është shah** (kështu që nuk mund të jetë mat), për rrjedhojë, loja del pat (ose i ziu është pat).

Edhe pse mbretit të bardhë nuk i është dhënë shah, ai nuk mund të luajë më tej, pasi kërcënohet nga i ziu. I bardhi është zënë pat.

Ushtarët e bardhë nuk mund të luajnë. Kali bllokon sulmin e torrës ndaj mbretit, pra mbreti nuk është shah, por kali është i mbërthyer (i gozhduar) dhe nuk mund të luajë.

Secili prej katrorëve që rrethojnë mbretin është i sulmuar nga kundërshtari.

SISTEMI I PIKËVE

Në një lojë shahu:

Lojtari që fiton merr një pikë, ai që humbet merr zero pikë.

Në rast barazimi, secili lojtar merr gjysmë pike.



FRYMA SPORTIVE E PARA

Fryma sportive vjen e para

Në shah ka disa zakone të cilat janë rregulla tashmë. Së pari, lojtari i shahut duhet të respektojë kundërshtarin. Ai është i detyruar të pranojë rezultatin e lojës, cilido qoftë ky rezultat. Duhet shmangur shfaqja e emocioneve të forta, gëzim apo nervozizëm. Kur nis loja, duhet t'i japin dorën njëri-tjetrit. Pas përfundimit, lojtari që humbet lojën duhet ta urojë kundërshtarin.

Një lojtar shahu duhet të shmangë:

- 1- Shqetësimin e kundërshtarit;
- 2- Vonesën e qëllimshme në ndeshje;
- 3- Mosrespektimin e fituesit;
- 4- Goditjen e sahatit, në vend që ta shtypë atë ;
- 5- Kërkimin e barazimit në një pozicion të pafavorshëm;
- 6- Vazhdimin e një loje krejtësisht të humbur;
- 7- Të folurit gjatë lojës;
- 8- Të bërit gjeste gjatë lojës;
- 9- Të rënë në ujdë për rezultatin para se të nisë loja.

Lojtarët që sillen keq paralajmërohen zyrtarisht nga gjyqtari, i cili mund të japë dënime të ndryshme, deri në humbjen e ndeshjes për shkaktarët.

MËSIMI 7

MATI



MATI

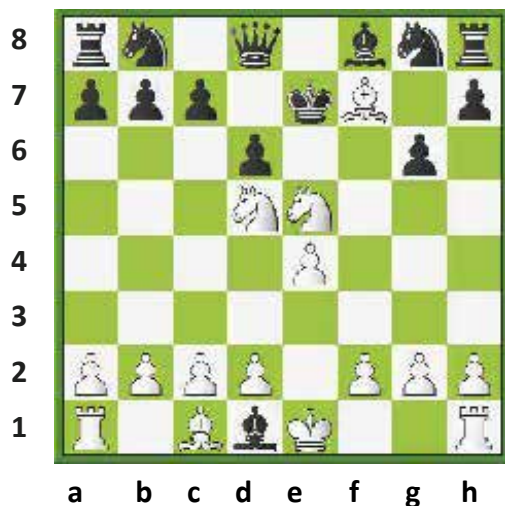
MAT I SHPEJTË

MAT I THJESHTË ME DY LËVIZJE

MAT ME TORRË

MATE TË SHPEJTA

Shembulli - 1



Mati i Legalit

1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Fc4 Fg4 4.Kc3 g6
5.Kxe5 Fxd1 6.Fxf7+ Me7 7.Kd5#

Shembulli - 2



1.e4 c6 2.d4 d5 3.Kc3 dxe4 4.Kxe4 Kd7
5.De2 Kg6 6.Kd6#

Shembulli - 3



1.e4 e5 2.Kf3 Kf6 3.Kxe5 Kc6
4.Kxc6 dxc6 5.d3 Fc5 6.Fg5 Kxe4
7.Fxd8 Fxf2+ 8.Me2 Fg4#

Shembulli - 4



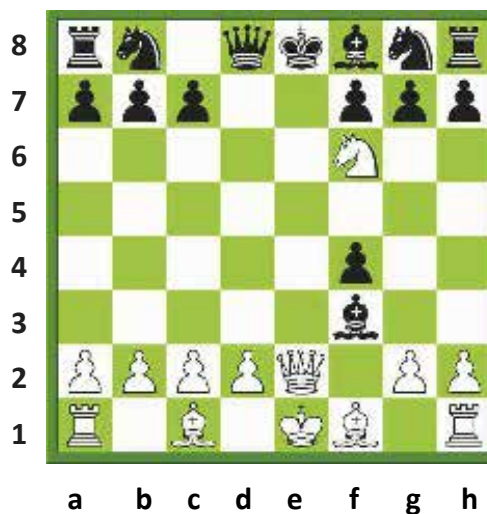
1.d4 f5 2.Fg5 h6 3.Fh4 g5
4.Fg3 f4 5.e3 h5 6.Fd3 Th6
7.Dxh5+Txh5 8.Fg6#

Shembulli - 5



1.d4 Kf6 2.Kd2 e5 3.dxe5 Kg4
4.h3? Ke3 5.fxe3 Dh4+ 6.g3 Dxc3 #

Shembulli - 6



1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Kf3 d5 4.Kc3 dxe4
5.Kxe4 Fg4 6.De2 Fxf3 7.Kf6#

Shembulli - 7



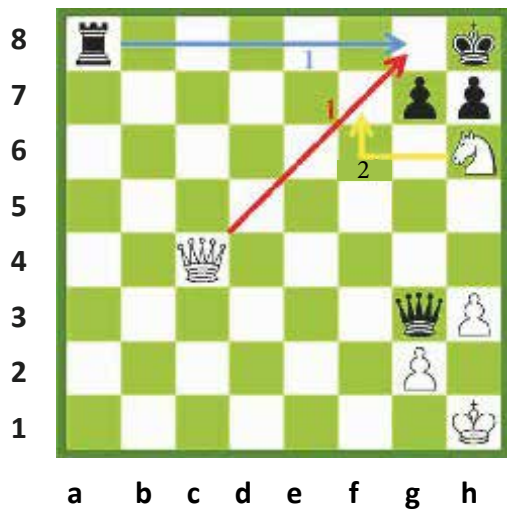
1.d4 e5 2.dxe5 Kc6 3.Kf3 De7
4.Ff4 Db4+ 5.Fd2 Dxb2
6.Fc3 Fb4 7.Dd2 Fxc3 8.Dxc3 Dc1#

Shembulli - 8



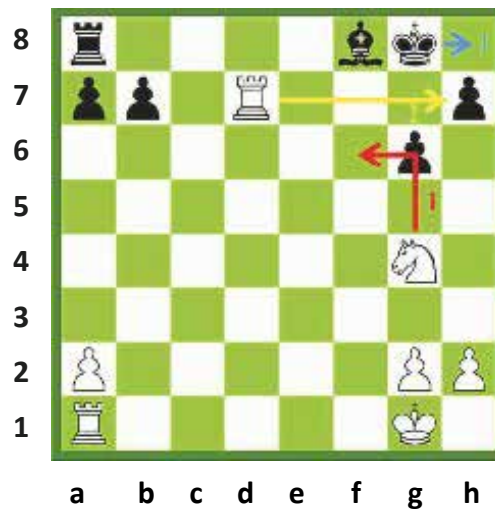
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 Fb4
4.Kge2 dxe4 5.a3 Fxc3+ 6.Kxc3 Kc6
7.Dg4 Kxd4 8.Dxg7 Kxc2+ 9.Me2 Dd3#

MATE TË THJESHTA ME DY LËVIZJE



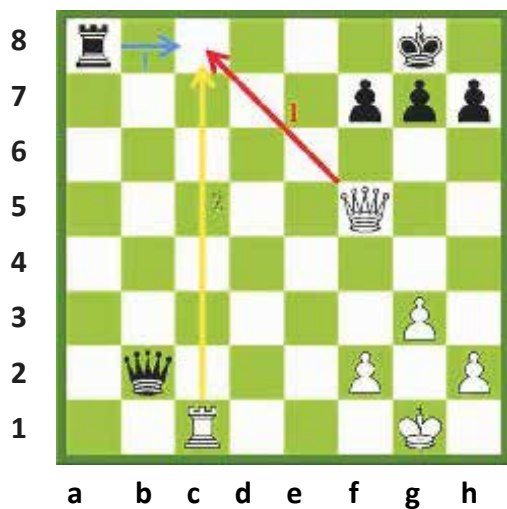
Mati i mbytur

I bardhi luan damën në g8, duke dhënë shah. I ziu duhet ta marrë me torrë. Më pas, i bardhi luan kalin në f7, duke dhënë mat.



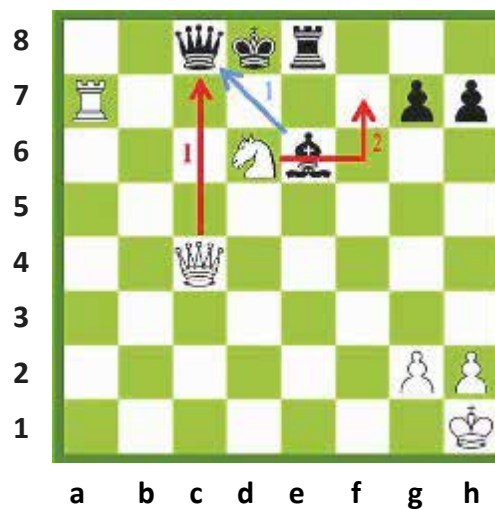
Mati arab

I bardhi jep shah në f6. Mbreti i zi detyrohet të largohet në h8. Më pas, torra e bardhë zë mat të ziu duke marrë ushtarin në h7.



Mati në horizontalen e fundit

I bardhi luan damën në c8, duke dhënë shah. I ziu detyrohet të marrë damën. I bardhi merr torrën me torrë dhe jep mat.



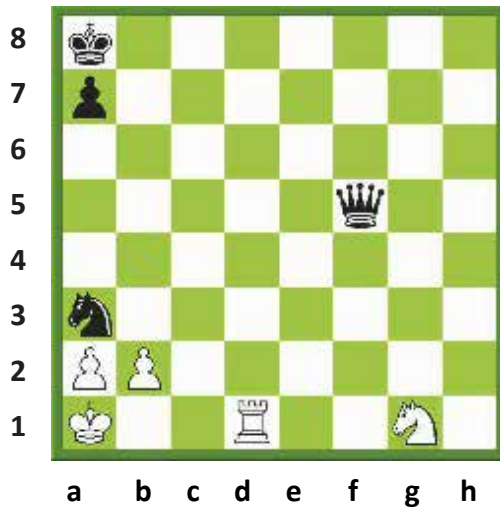
Mati me spaleta

I bardhi jep shah me damë në c8. I ziu detyrohet të marrë damën me fil. Më pas, i bardhi luan me kalë në f7 dhe jep mat.

USHTRIME

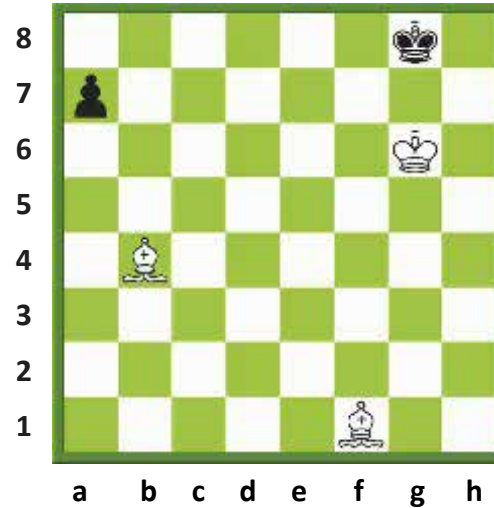


MATI



Pyetja - 1

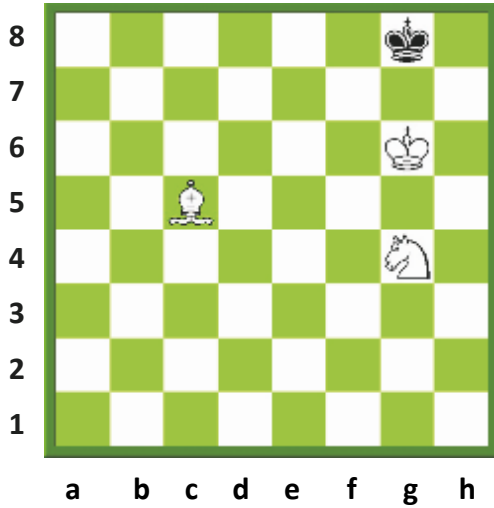
Gjeni matin e të zjut me dy lëvizje.



Pyetja - 2

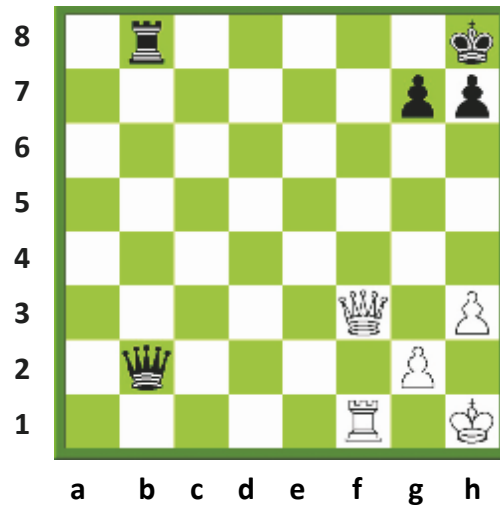
Si mundet i bardhi të japë mat me dy lëvizje?

USHTRIME



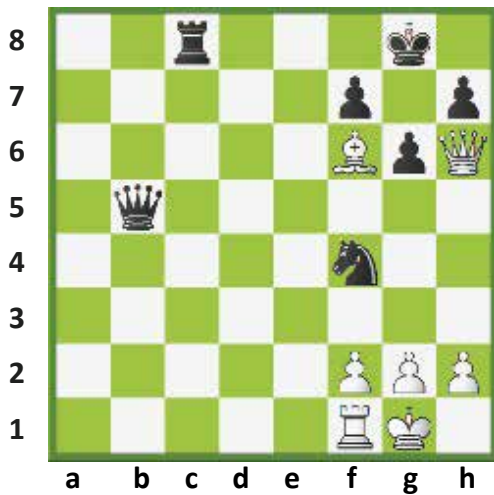
Pyetja - 3

Si mundet i bardhi të japë mat me dy lëvizje?



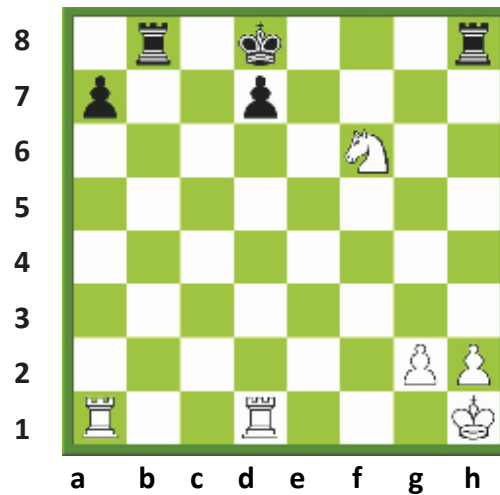
Pyetja - 4

Si mundet i bardhi të japë mat me dy lëvizje?



Pyetja - 5

Si mund të japë mat i ziu me dy lëvizje?



Pyetja - 6

Si mundet i bardhi të japë mat me dy lëvizje?



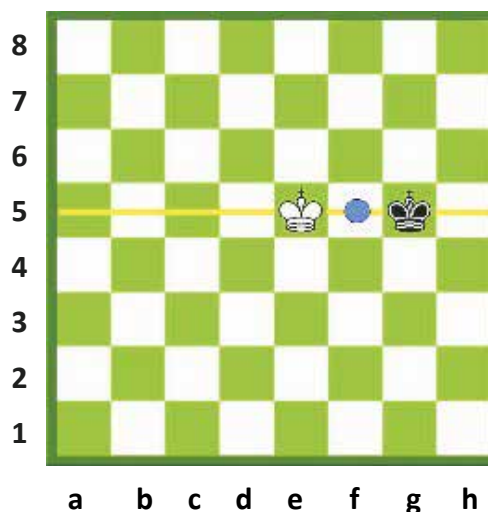
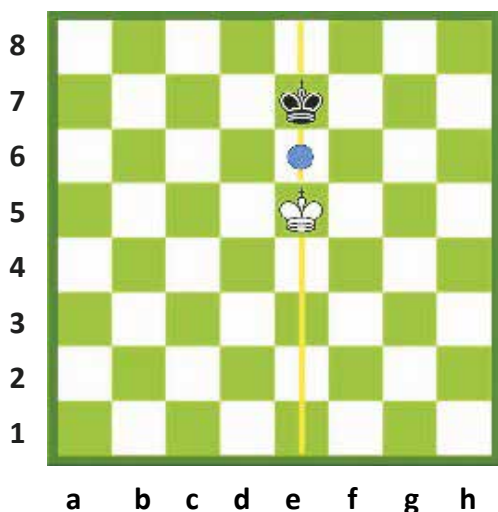
MATI

MATI ME TORRË. OPOZICIONI

Për të mësuar se si të realizojmë matin me torrë, së pari, duhet të njohim opozicionin.



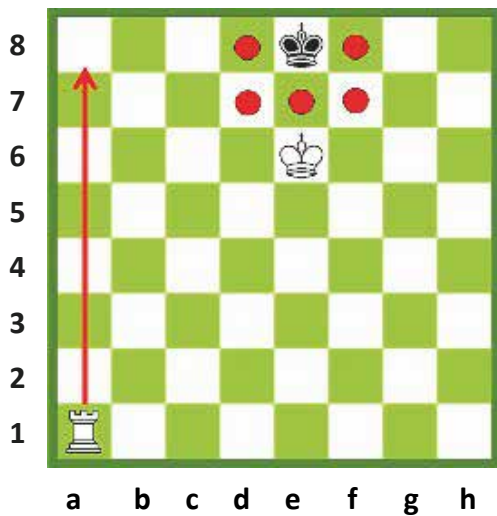
Pozicioni në të cilin dy mbretërit i kundërvihen përballë njëri-tjetrit, quhet **opozicion**. Është e nevojshme që kjo skemë të njihet, për të realizuar detyrimisht matin, në veçanti në finale.



Mbretërit janë vendosur përballë njëri-tjetrit në të njëjtën kolonë vetëm një katror larg. Kur mbretërit vendosen në këtë mënyrë, themi se ata janë në **opozicion**.

Mbretërit janë në opozicion. Ata ndodhen përballë njëri-tjetrit në pozicion horizontal, në të njëjtën linjë, me vetëm një katror ndërmjet tyre.

Mati me torrë, është më i vështirë sesa mati me damë. Për matin me torrë duhet më shumë përgatitje.



Pozicione të matit me torrë:

1-Mbreti kundërshtar çohet në anë të fushës.

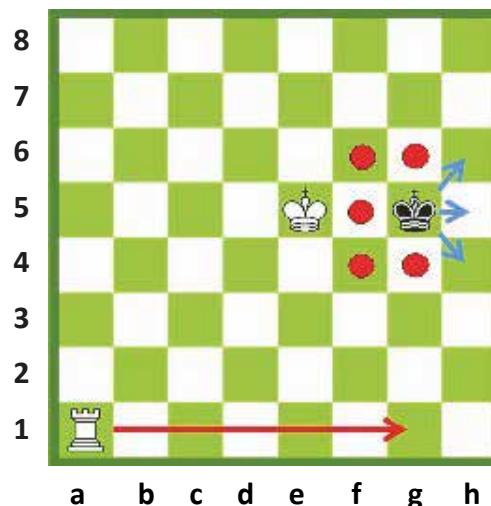
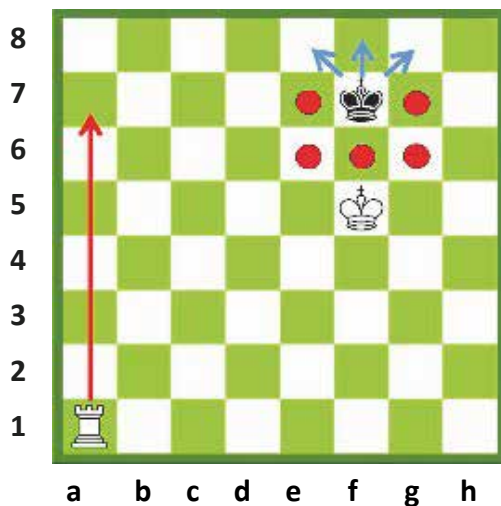
2-Mbretërit janë përballë njëri-tjetrit me një katror ndërmjet tyre.

Ky është pozicioni i matit me një torrë.

Pozicioni i dhënë, ku mbretërit janë përballë, quhet **opozicion**.

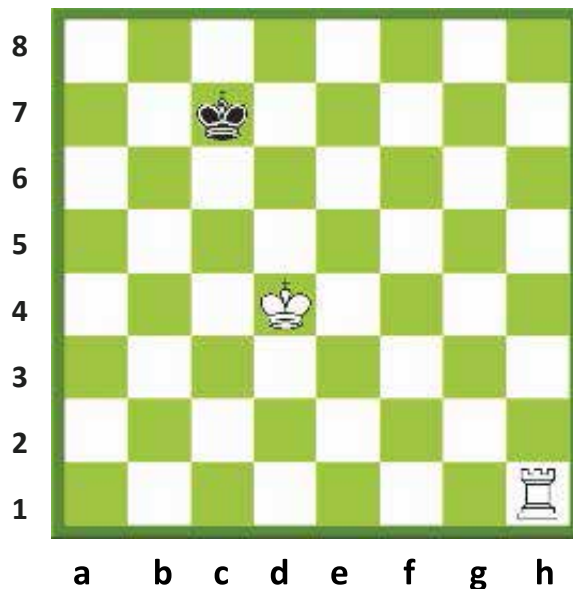
Pozicioni mati

Mbreti i zi detyrohet nga kundërshtari të shkojë në anë të fushës. Mbreti i bardhë i vjen në ndihmë torrës. Për të zënë mbretin kundërshtar, është e nevojshme të krijohet një pozicion mati. Kjo është arsyeja që opozicioni duhet të mësohet përmendësh. Torra duhet të japë shah kur mbretërit ndodhen përballë njëri-tjetrit, duke detyruar mbretin e vetmuar, të shkojë drejt anës së fushës.



Mbretërit qëndrojnë përballë njëri-tjetrit në të njëjtën kolonë një katror larg. Ky pozicion i mbretërve quhet **opozicion**. Kur torra e bardhë jep shah, mbreti i zi duhet të luajë në anë të fushës.

Mbretërit qëndrojnë përballë njëri-tjetrit në të njëjtën linjë me vetëm një katror ndërmjet tyre. Ky pozicion i mbretërve quhet **opozicion**. Kur torra e bardhë jep shah, mbreti i zi duhet të luajë në anë të fushës.



Mbreti i zi është shumë pranë horizontales së tetë. Për këtë arsye, mbreti duhet të detyrohet të shkojë në anë të fushës.

1.Th6. Së pari, i bardhi duhet t'i heqë mbretit të zi mundësinë e kalimit drejt qendrës. Ky synim realizohet me anë të kësaj lëvizjeje. Mbreti i zi në njëfarë mënyre "burgoset" në horizontalen e shtatë dhe të tetë. Qëllimi i të bardhit është të detyrojë mbretin e zi të shkojë drejt horizontales së tetë dhe pastaj ai mund të fitojë ndeshjen duke dhënë shah mat.

1...Md7 2.Md5 Me7 3.Me5 Mf7 4.Mf5 Mg7. Mbreti sulmon torrën, e cila duhet të shkojë në katrorin më të largët të së njëjtës horizontale. **5.Ta6 Mh7 6.Mg5 Mg7.** Mbretërit vendosen përballë njëri-tjetrit. Kështu ata janë në opozicion. Ky është pozicioni më i përshtatshëm për të dhënë shah. Kur torra jep shah, mbreti detyrohet të luajë në drejtim të anës së fushës. **7.Ta7 + Mf8.** Mbreti detyrohet të luajë larg qoshes së fushës.

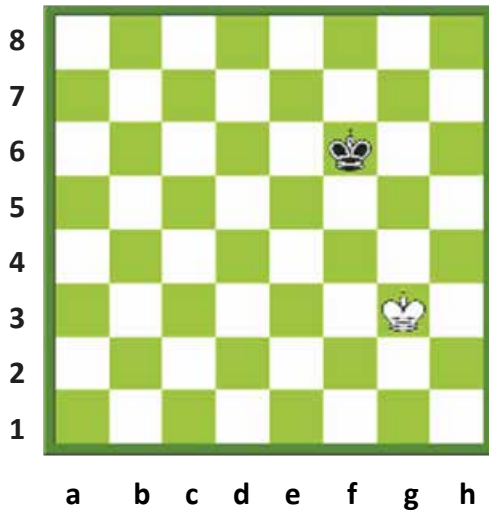
8.Mf6 Me8 9.Me6 Md8 10. Md6 Mc8 11. Mc6 Mb8 12. Th7 Ma8 13. Mb6 Mb8. Mbretërit qëndrojnë në opozicion përballë njëri-tjetrit, pra është koha për të dhënë sërish shah.

14.Th8#

Torra jep shah. Tashmë mbreti nuk ka katror se ku të largohet. Pra, i ziu është zënë shah mat.

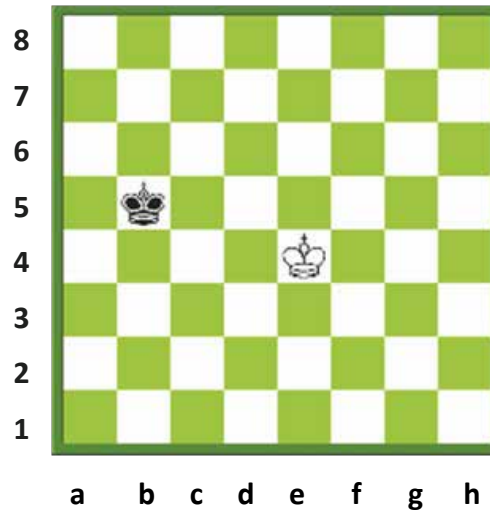


USHTRIME



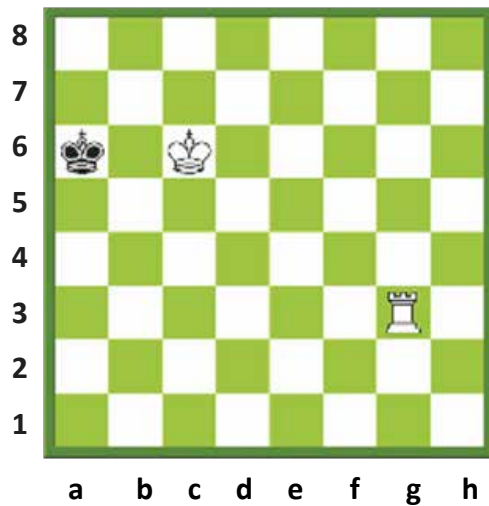
Pyetja - 1

Në cilin katror duhet të shkojë mbreti i bardhë, në mënyrë që të bëjë opozicionin?



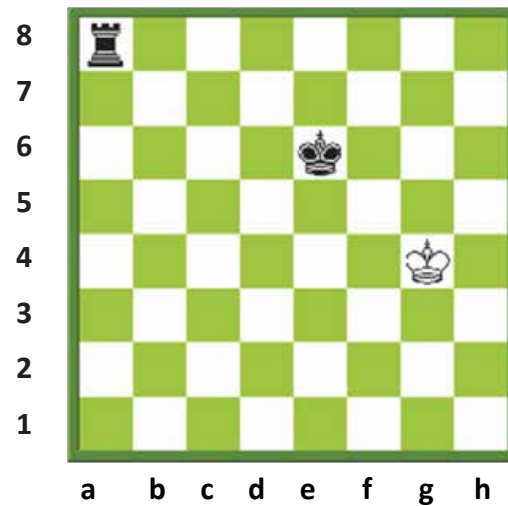
Pyetja - 2

Në cilin katror duhet të shkojë mbreti i zi, në mënyrë që të bëjë opozicionin?



Pyetja - 3

Si mund të japë shah mat i bardhi?



Pyetja - 4

Ku duhet të lëvizet torra ?

MËSIMI 8

SHAHU KUDO



SHAHU KUDO
SHAHU për TË GJITHË
KAMPIONËT
EDHE NË HAPËSIRË
PROVERBA dhe SHPREHJE

SHAHU PËR TË GJITHË

Shahu nuk luhet vetëm në vendin tonë, por edhe në çdo vend tjetër të planetit. Madje luhet edhe përtej planetit tonë!

Shahu është veçanërisht i përhapur nëpër shkolla. Në mbarë botën, miliona fëmijë mësojnë dhe luajnë shah në shkollat e tyre. Disa prej këtyre miliona fëmijëve janë në Kinë, në Rusi, në Turqi dhe në Indi, pra në ato vende ku mendohet se shahu modern ka filluesin e tij, më shumë se 1500 vjet më parë.

Shahu nuk sjell përfitime vetëm në edukimin e fëmijës, duke qenë i përhapur midis mësuesve, prindërve si dhe fëmijëve, por edhe të mira shëndetësore dhe shoqërore. Për këtë arsye, shahu është shumë i përhapur edhe në vende si spitalet apo burgjet.

Shahu ka qenë gjithmonë i përhapur në njerëz të fushave të ndryshme të jetës. Mbretër dhe mbretëresha kanë luajtur shah, por ka pasur edhe figura shumë të rëndësishme të historisë që kanë luajtur shah, sikurse Napoleon Bonaparti, Lenini dhe Beniamin Franklini (i stampuar në çdo kartmonedhë 100\$ amerikane). Kompozitorë si Shopen dhe Prokofiev kanë qenë lojtarë të fortë. Shumë shkrimtarë dhe yje të skenës, TV dhe të sporteve shfaqen si dashamirës të shahut, si boksierët Lenoks Ljuis apo vëllezërit Vitali dhe Vladimir Kličko.





Filidor mbi Operën e Parisit (Wikipedia)

Kampionët e botës gjatë historisë

Shumë kohë përpara zhvillimit të Kampionatit Botëror të Shahut më 1886 (shiko listën e kampionëve në f. 173) disa lojtarë ishin të njohur gjerësisht si më të mirët e kohës së tyre. Disa prej këtyre emrave datojnë shumë, shumë kohë më parë. Këtu kemi dhe më të njohurit ndër ta:

al-Adli (rreth viteve 840)

ar-Razi (rreth viteve 850)

as-Suli (854-946)

Rui Lopez de Segura (Spanjë, rreth viteve 1530 -1580)

Alesandro Salvio (Itali, rreth viteve 1575-1640)

Xhoakino Greko (Itali, 1600 – rreth 1634)

Filip Stamma (Alep, Siri, mes 1700-ës)

Fransua-Andre Danikan Filidor (Francë, 1726-1795)

Aleksandër Mak-Donnell (Irlandë, 1798-1835)

Lui Charl de la Burdone (Francë, 1795-1840)

Hauard Staunton (Angli, 1810-1874)

Adolf Andersen (Gjermani, 1818-1879)

Pol Morfi (ShBA, 1837-1884)

SHAHU KUDO - EDHE NË HAPËSIRË



Shahu në hapësirë
1970 - Sojuz 9

Loja e parë e shahut në hapësirë është luajtur në qershor 1970. Dy kozmonautët ndodheshin në bordin e anijes kozmike sovjetike Sojuz - 9. Anëtarët e bordit, Adrian Nikolajev dhe Vitali Sevastianov vendosën një rekord të ri për qëndrimin në hapësirë - pothuajse 18 ditë. Këta kozmonautë, që luajtën me gurët e bardhë, patën kundër, si lojtarë, çiftin e misionit të kontrollit, gjeneral Nikolai Komanin, kryetar i kozmonautëve gjatë viteve 1960–1971 dhe kozmonautin Viktor Gorbatko. Loja përfundoi në barazim. Në foton e vitit 2008, shihet Gregori Shamitof, duke përdorur një fushë shahu të veçantë, ku gurët nuk rrëzohen edhe pse është duke luajtur një simultane në hapësirë!



Astronauti kanadez Gregori Shamitof (foto NASA)

PROVERBA dhe SHPREHJE PËR SHAHUN

“Unë vlerësoj sportistin që është i zgjuar, i shpejtë dhe i drejtë, njëkohësisht.”

Mustafa Qemal Ataturk

“Shahu është vetë jeta.”

R. Fisher

“Shahu është gjithçka: art, shkencë dhe sport.”

A. Karpov

“Shahu është shkencë.”

Lajbnic

“Shahu është njësia matëse e vlerave.”

Gëte

“Loja e shahut përmban art dhe shkencë brenda saj. Kushdo që ka cilësitë e një sportisti, aktori dhe të një shkencëtari mund të bëhet i pathyeshëm.”

T. Petrosian

“Ndjej mëshirë për këdo që nuk di të luajë shah. Kjo lojë i jep kënaqësi fillestarëve dhe një lumturi të pamasë lojtarëve me përvojë.”

L. Tolstoi (atrib.)

“Të gabosh është njerëzore. Më i miri ndër ta është ai që bën më pak.”

L. Marshall

“Shahu është një det, të cilin një mushkonjë mund ta pijë dhe një elefant mund të lahet”.

Proverb indian

“Jeta është njëloj shahu.”

B. Franklin

“Shahu është arti i analizës.”

M. Botvink

“Shahu është...një gjimnastikë e mendjes.”

P. Prat

“Jeta është shumë e shkurtër për shahun.”

H. J. Bajron

MËSIMI 9

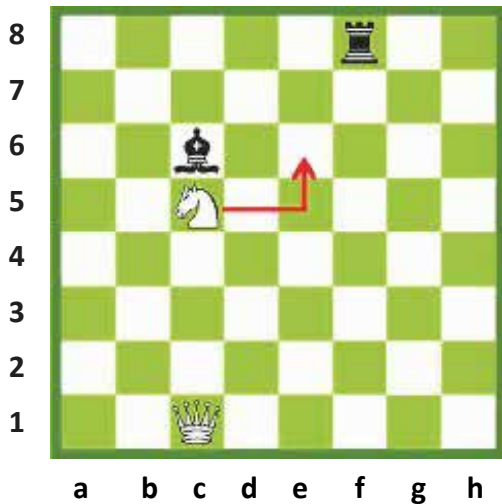
SULMI I DYFISHTË



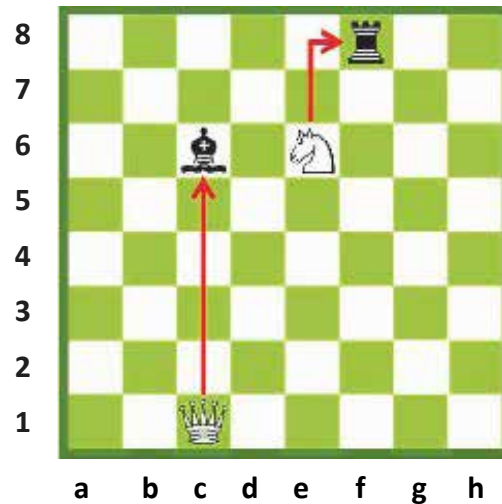
SULMI I DYZUAR
SULMI I DYFISHTË
SHAHU I DYFISHTË
MAT ME SHAH TË DYFISHTË

SULMI I DYFISHTË

Zakonisht ky është një sulm i njëkohshëm ndaj dy gurëve të kundërshtarit. Guri që sulmon, zbulon një tjetër sulmues, prapa vetes, në çastin që luan.

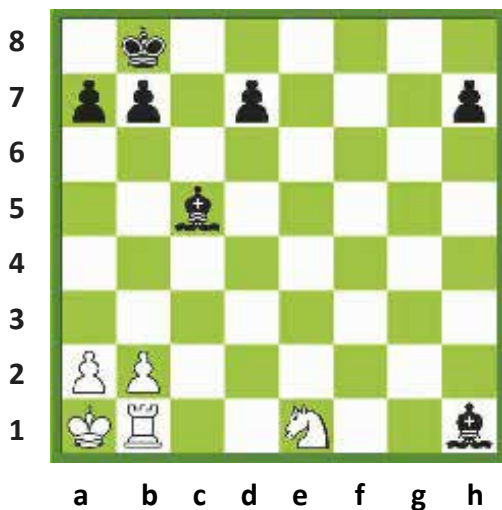


Pozicioni para lëvizjes së kalit



Pozicioni pas lëvizjes së kalit

Në diagramin e parë, i bardhi sulmon vetëm katrorët bosh. Kali pengon sulmin e damës ndaj filit, pra kali vepron si një perde. Në diagramin e dytë, kali duke shkuar në e6, “hap” perden që pengonte sulmin. Aty kali sulmon torrën. Në të njëjtën kohë, damës i hapet rruga për të sulmuar filin. Kërcënimi i dy figurave me një lëvizje të vetme quhet sulm i dyfishtë.



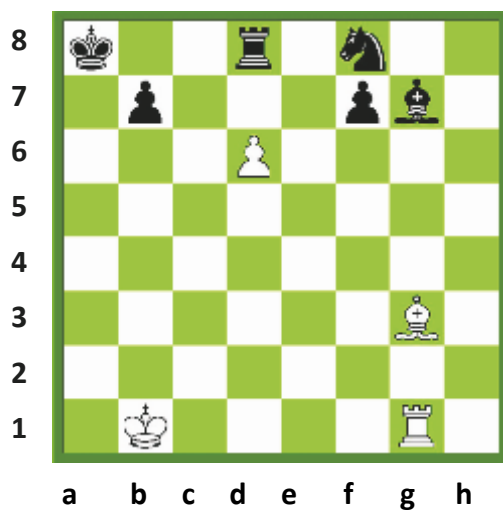
I bardhi nuk sulmon asnjë gur të kundërshtarit. Kali i bardhë luan rolin e një velloje ose perdeje, maske apo veli për torrën e bardhë që sulmon filin e zi. Kali e ngreh këtë lloj perdeje duke kërcyer në katrorin d3.

I bardhi sulmon dy figura me një lëvizje.

→ 1-Torra sulmon filin në h1.

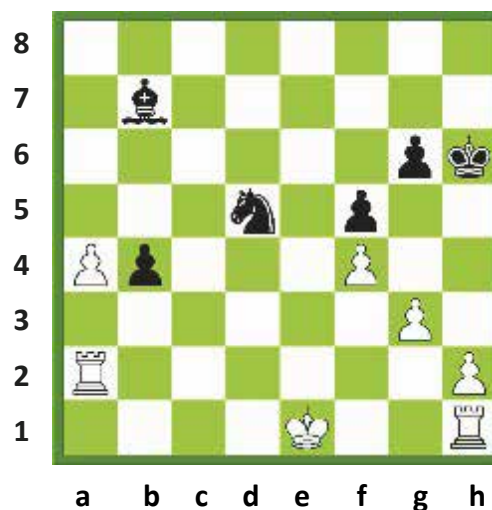
→ 2-Kali sulmon filin tjetër në c5.

USHTRIME



Pyetja - 1

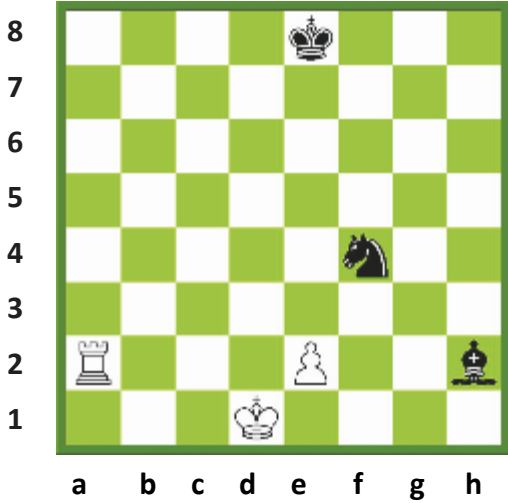
Në cilin katror duhet të luajë i bardhi, për të krijuar një kërcënim të dyfishtë me filin e tij?



Pyetja - 2

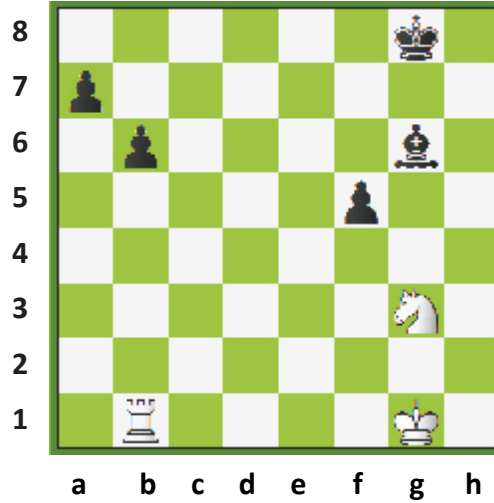
Në cilin katror duhet të luajë i ziu, për të krijuar një kërcënim të dyfishtë me kalin e tij?

USHTRIME



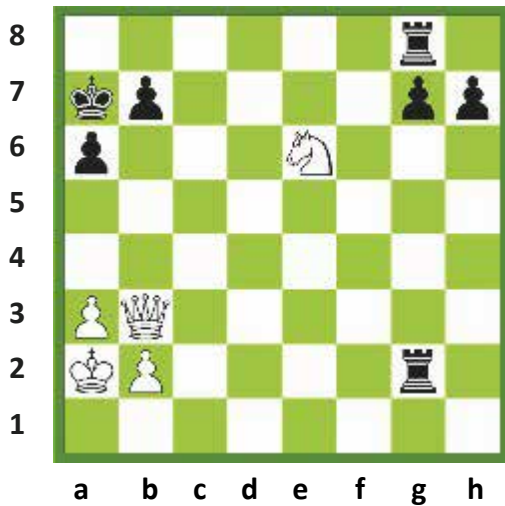
Pyetja - 3

Ku duhet të luajë i bardhi për të realizuar një sulm të dyfishtë?



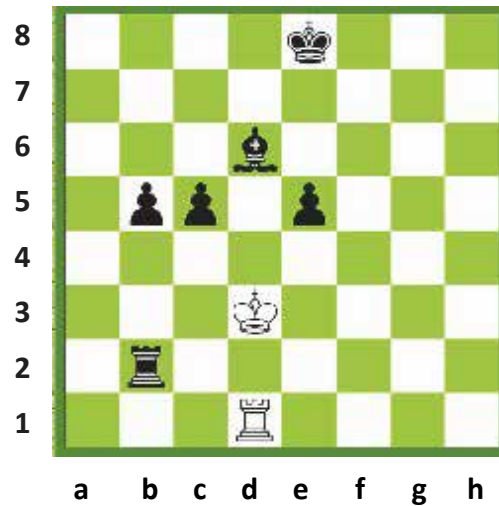
Pyetja - 4

Tregoni sulmin e dyfishtë të të ziut.



Pyetja - 5

Tregoni sulmin e dyfishtë të të bardhit.

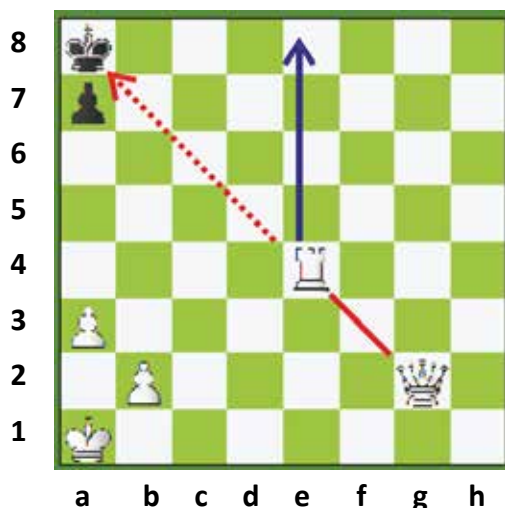


Pyetja - 6

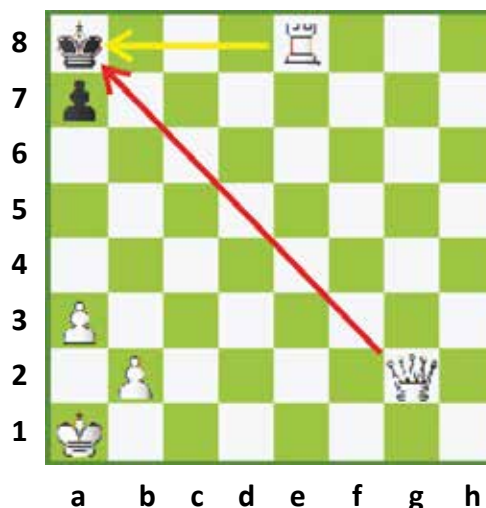
Tregoni sulmin e dyfishtë të të bardhit.

SHAHU I DYFISHTË

Shahu i dyfishtë quhet shahu që jepet me dy figura njëkohësisht. Mbreti nuk ka zgjidhje tjetër veçse të zhvendoset, gjë që e bën këtë një armë të fortë. Shahu me zbulim është gjithmonë pjesë e një shahu të dyfishtë.

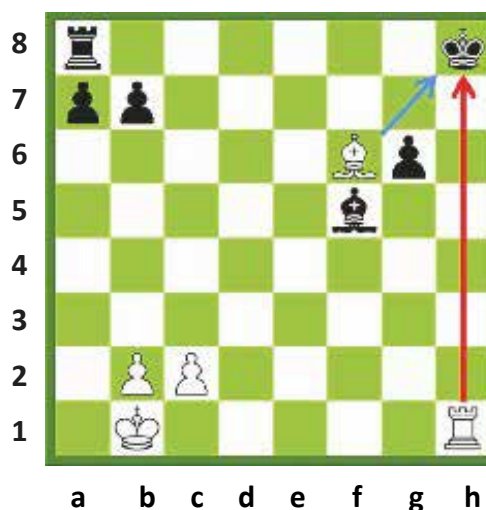


Para lëvizjes së torrës

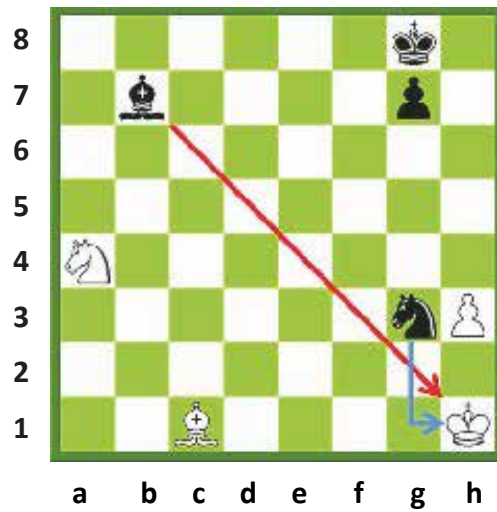
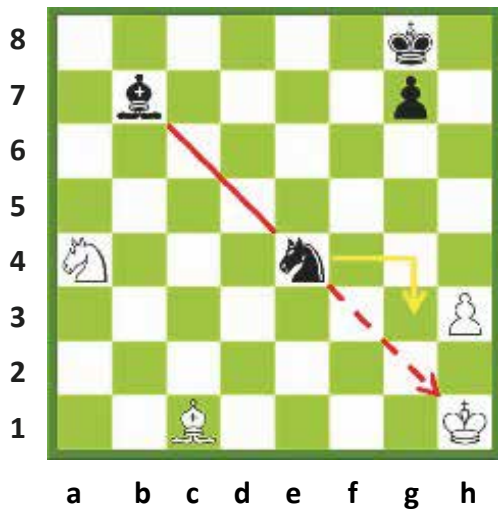


Pasi luan torra

Po të mos ishte torra, dama do të jepte shah. Meqë torra bllokoi sulmin e damës, ajo duhet të lëvizë, në mënyrë që dama të mund të japë shah. Torra përbën një lloj perdeje, duke i bllokuar rrugën damës. I bardhi luan torrën në e8, duke bërë të mundur dhënien shah nga të dyja figurat njëkohësisht, nga torra dhe nga dama. Pra, dhënia shah nga dy figura në të njëjtën kohë, si në këtë rast, quhet **shahu i dyfishtë**.



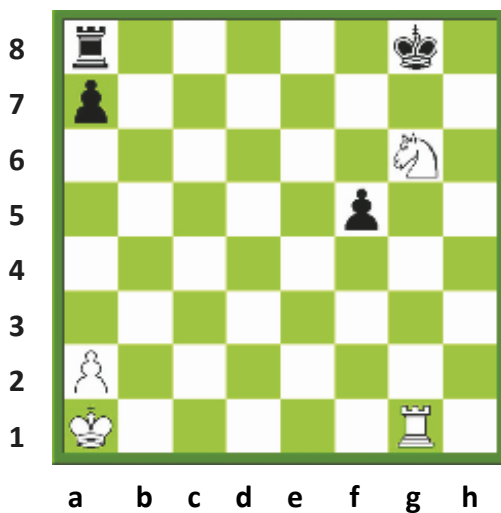
Torra e bardhë dhe mbreti i zi janë në të njëjtin drejtim vertikal. Fili në këtë kolonë pengon dhënien shah me torrë. Fili është një lloj perdeje. I bardhi luan filin në f6. Me anë të kësaj lëvizjeje, i bardhi jep shah me të dyja figurat e tij, me torrën dhe me filin – pra, jep një **shahu të dyfishtë**.



Fili i zi dhe mbreti i bardhë janë në të njëjtën diagonale. Kali i zi bllokon filin dhe fsheh sulmin e këtij të mundshëm ndaj mbretit. Kur kali luan në g3, kemi shah të dyfishtë.

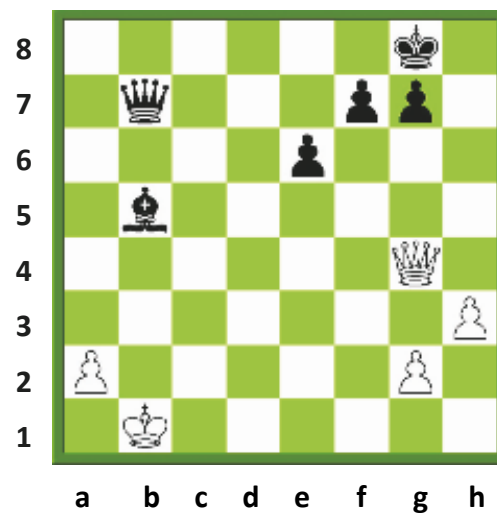
Pas lëvizjes Kg3, i ziu:
 → 1- Zbulon shahun e dhënë nga fili i tij.
 → 2- Jep shah me kalë.
 Të dyja figurat sulmojnë mbretin. I ziu jep shah të dyfishtë.

USHTRIME



Pyetja - 1

Si duhet të luajë i bardhi për të dhënë shah të dyfishtë?

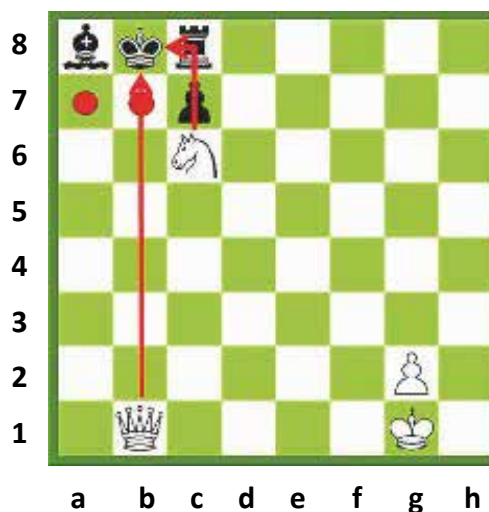
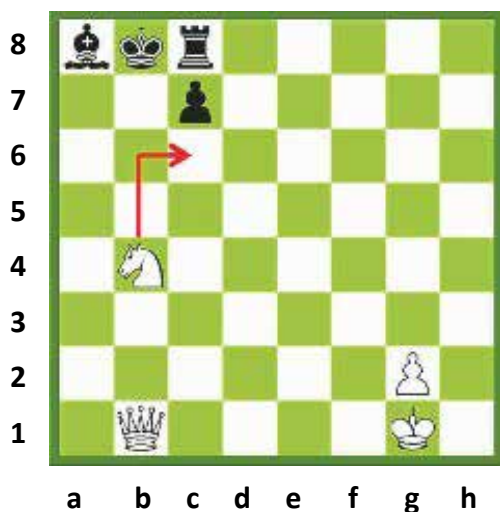


Pyetja - 2

Si duhet të luajë i ziu për të dhënë shah të dyfishtë?

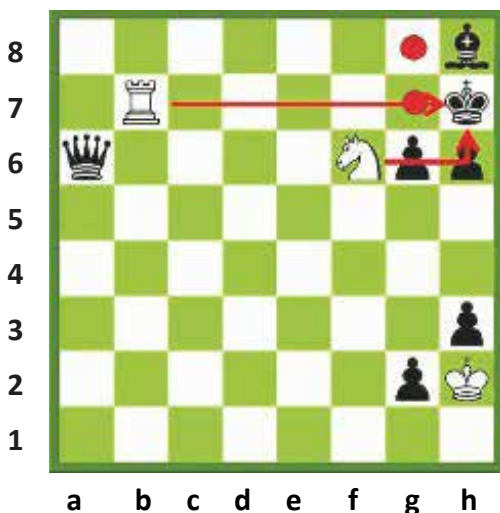
MAT ME SHAH TË DYFISHTË

Këto lloj matesh bëhen duke dhënë shah me dy figura njëherësh.



Kali i bardhë i pengon rrugën damës, duke e maskuar sulmin e saj ndaj mbretit të zi. Që të realizohet shahu i dyfishtë, duhet që edhe figura penguese të japë shah. Në këtë rast nuk kemi vetëm shah të dyfishtë, por edhe mat.

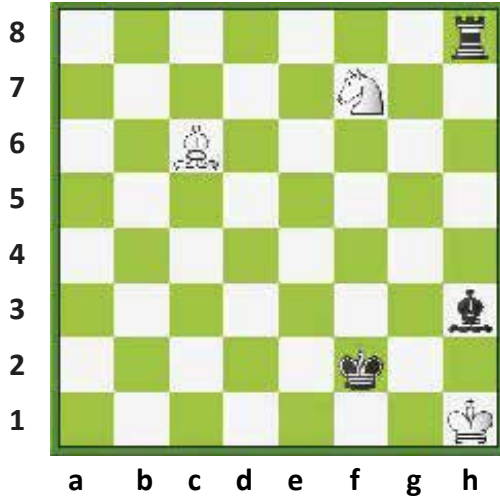
Kali luan në c6, duke larguar perden mënjanë dhe duke dhënë kështu shah të dyfishtë, me kalë dhe me damë. I ziu nuk mund ta marrë kalin, meqë mbretin e ka sulmuar edhe dama dhe kësaj nuk mund t'i mbyllet rruga, për shkak të shahut me kalë. I ziu është zënë shah mat.



Kur i është dhënë shah i dyfishtë, pala mbrojtëse e ka të detyrueshme të largojë mbretin. Nëse mbreti nuk ka mundësi të largohet, atëherë ai është shah mat. I bardhi jep shah me dy figura. I ziu mund të marrë secilën prej këtyre figurave, por kjo nuk është e lejueshme, madje as e mjaftueshme, pasi është dhënë shah i dyfishtë. Për këtë arsye, i ziu duhet të largojë mbretin e tij, por në këtë rast ai nuk mundet, pasi të gjithë katrorët janë të sulmuar. Si rrjedhim, themi se i ziu është shah mat.

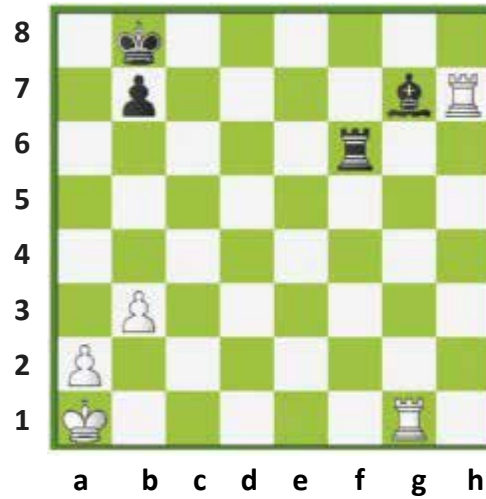
I bardhi jep shah të dyfishtë. Mbreti i zi sulmohet si nga torra e bardhë, edhe nga kali i bardhë.

USHTRIME



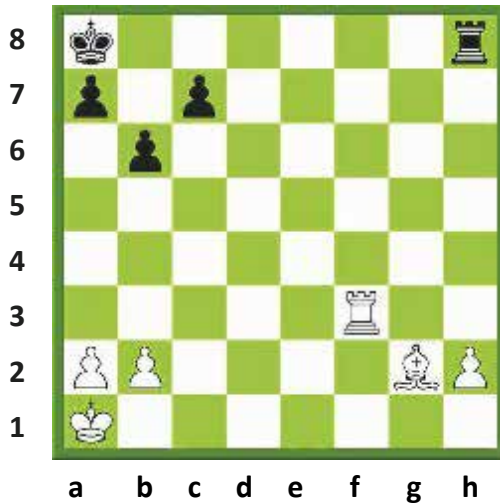
Pyetja - 1

Tregoni lëvizjen matuese të të
ziut.



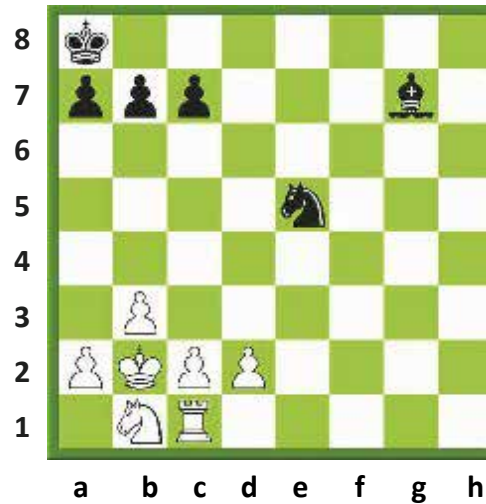
Pyetja - 2

Tregoni lëvizjen matuese të të
ziut.



Pyetja - 3

Tregoni lëvizjen matuese të të
bardhit.

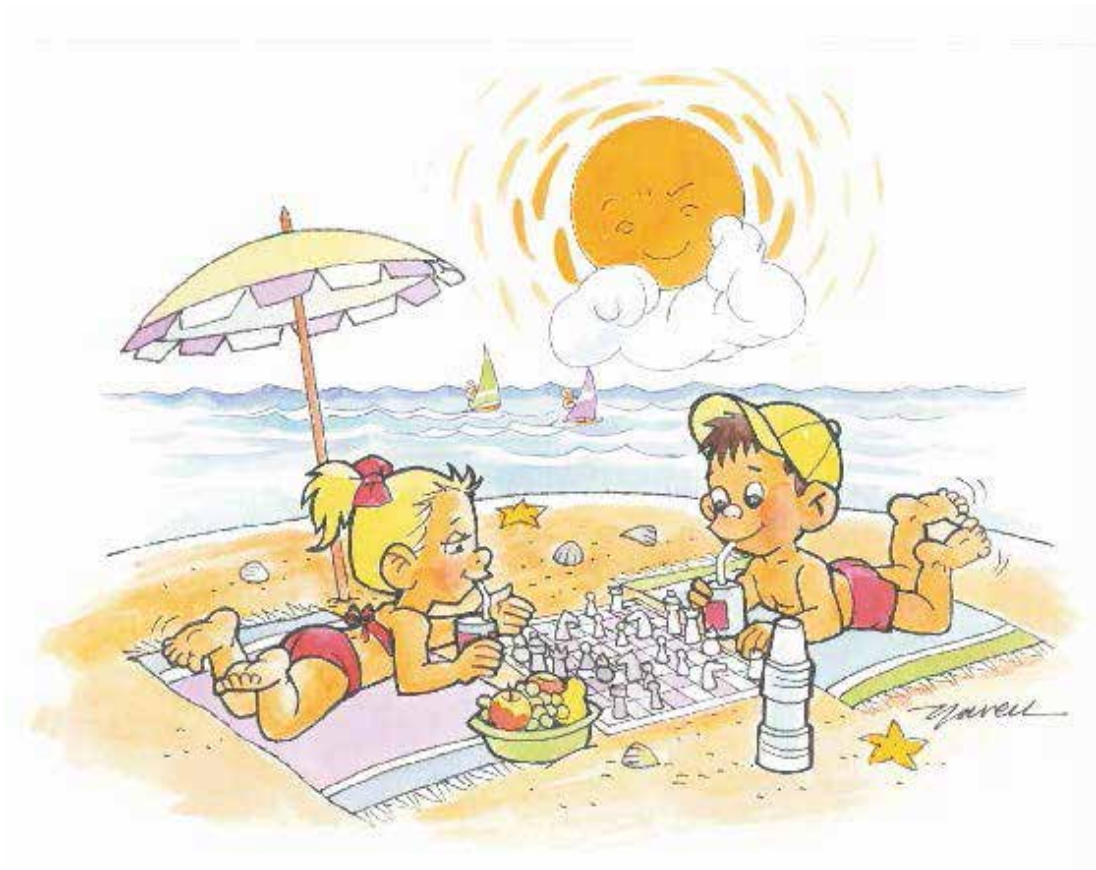


Pyetja - 4

Tregoni lëvizjen matuese të të
ziut.

MËSIMI 10

RREGULLI I USHTARIT



RREGULLI I VEÇANTË I USHTARIT

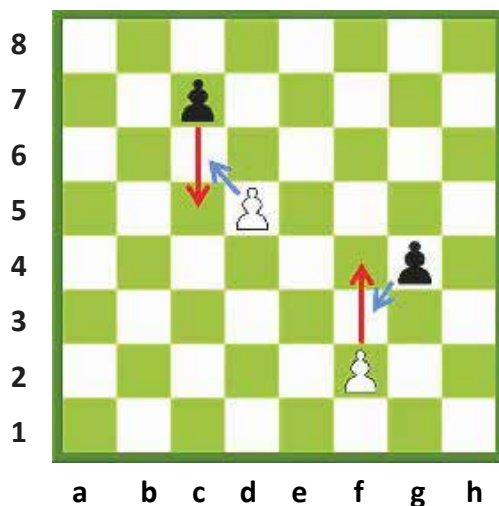
MARRJA NË KALIM

GRADIMI I USHTARIT

MARRJA NË KALIM

Marrja në kalim është një lloj lëvizje marrjeje e veçantë e ushtarit. Një ushtar mund të përparojë dy katrorë nga katrori i tij i nisjes fillestare dhe të vendoset në një katror pranë atij të ushtarit kundërshtar. Ushtari i kundërshtarit mund ta marrë këtë ushtar, sikur ky të kishte lëvizur vetëm një katror.

Kjo mund të ndodhë vetëm nëse ushtari ka luajtur dy katrorë. Kjo quhet marrje në kalim, kalimthi ose "en passant" (frëngjisht, an pasan).



→ : Një ushtar që përparon dy katrorë në lëvizjen e tij të parë.

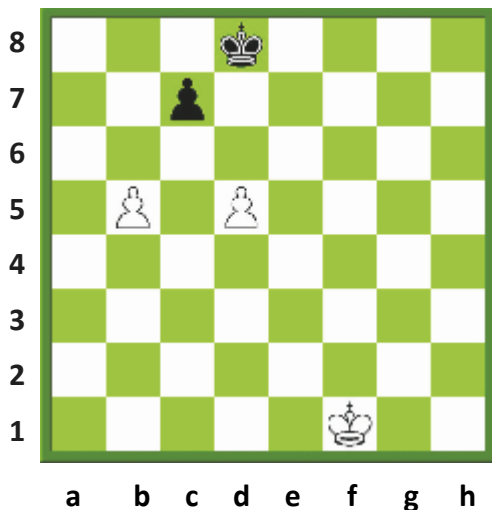
→ : Ushtari merr duke e prerë ushtarin që është vendosur në katrorin pranë tij.

I ziu mund të përparojë me ushtarin c7 dy katrorë, duke shkuar në c5. Të dy ushtarët qëndrojnë pranë njëri-tjetrit. Ushtarit të bardhë i lejohej ta marrë ushtarin e zi, sikur ai të kishte lëvizur vetëm një katror. Ushtari i bardhë vendoset te katrori ku ka kaluar ushtari i zi (në c6) dhe ushtari i zi hiqet nga fusha.

Po kështu, ushtari i bardhë f2, mund të përparojë dy katrorë dhe të vendoset në f4. Me këtë lëvizje të ushtarit të bardhë, ushtarët e kolonave "f" dhe "g" e gjejnë veten pranë njëri-tjetrit. Nëse ushtari i zi do të dëshirojë, ai mund ta marrë ushtarin e bardhë f4 duke e hequr atë nga fusha dhe të vendoset vetë në katrorin f3. Kjo marrje në kalim (kalimthi) mund të bëhet vetëm pas lëvizjes së ushtarit dy katrorë, jo më vonë.

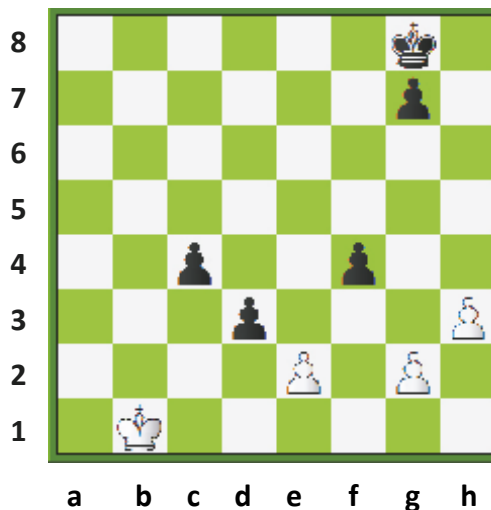
Ushtarët e bardhë duhet të jenë në horizontalen e pestë dhe ushtarët e zinj në horizontalen e katërt, që të mund të realizohet marrja në kalim.

USHTRIME



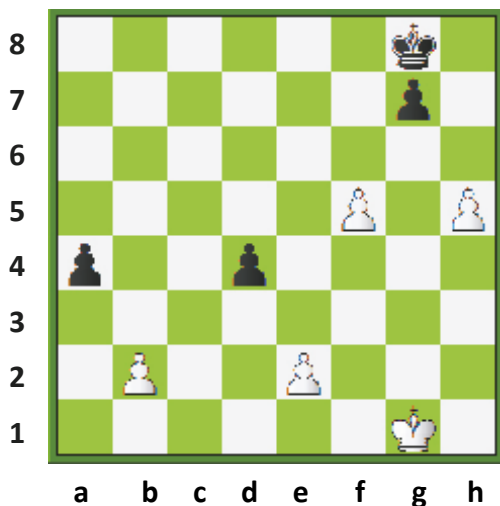
Pyetja - 1

Nëse i ziu e luan ushtarin e tij në c5, si mundet i bardhi të marrë në kalim?



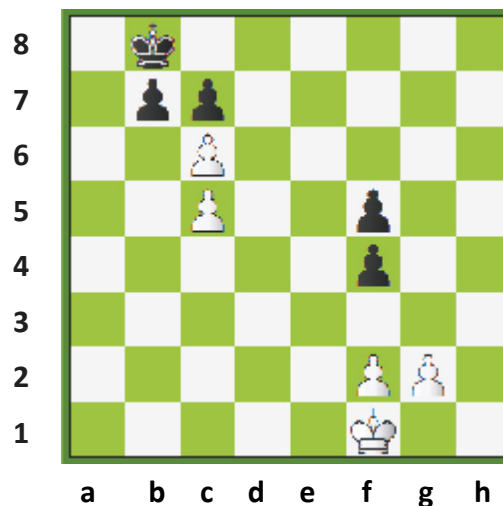
Pyetja - 2

Nëse i bardhi e luan ushtarin e tij në e4, si mundet i ziu të marrë në kalim?



Pyetja - 3

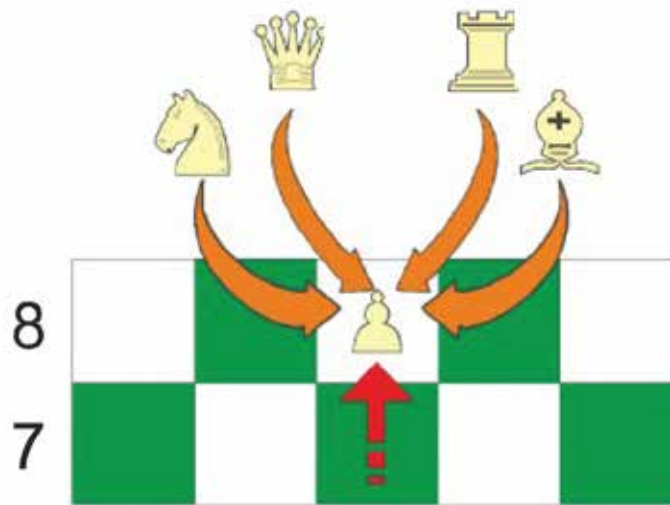
Nëse i bardhi luan ushtarin b2 në b4 ose ushtarin e2 në e4 dhe i ziu luan ushtarin g7 në g5, cila marrje në kalim do të ishte e mundur?



Pyetja - 4

Nëse i bardhi përparon me ushtarin e tij në g4, si do të mund të bëhej marrja në kalim? Po nëse i ziu luan ushtarin e tij në b5, si mund të merret ai kalimthi?

GRADIMI I USHTARIT

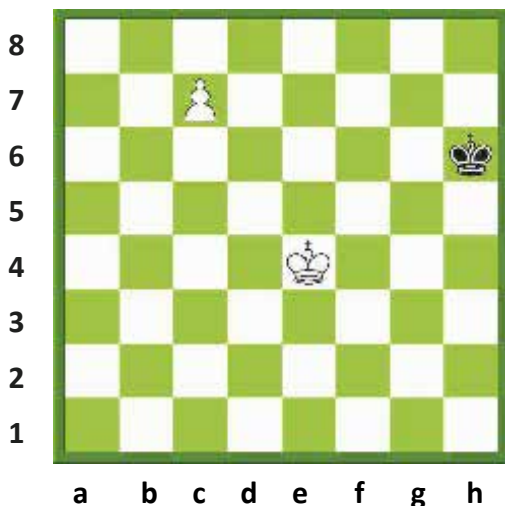


Mbërritja e ushtarit në horizontalen e fundit është një sukses. Ky sukses i ushtarit duhet shpërblyer. Horizontalja e fundit për të bardhin është e teta dhe horizontalja e fundit për të ziun është e para. Ushtari që ka mbërritur në horizontalen e fundit nuk qëndron më si ushtar; ai kthehet në një prej figurave (me përjashtim të mbretit), sipas dëshirës së lojtarit. Ky transformim i ushtarit në figurë quhet **gradim i ushtarit**.

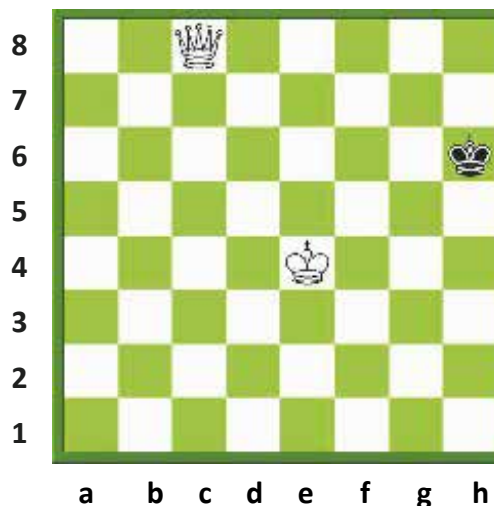
Çdo ushtar, i cili mbërrin në horizontalen e fundit, ka të drejtën e gradimit, por nuk mund të gradohet mbret, pasi nuk lejohet të jenë dy mbretër të së njëjtës ngjyrë, kështu që ushtari mund të gradohet në njërin nga figurat e tjera. Ai zëvendësohet me një damë, torrë, fil apo kalë të së njëjtës ngjyrë.

Ushtarët zakonisht gradohen në damë. Kjo ndodh sepse dama është figura më e fuqishme e lojës. Por në disa raste, në pozicione të veçanta, mund të parapëlqehet gradimi i tyre në torrë, kalë apo fil. Lojtari mund të ketë një damë por kjo nuk e pengon që të gradojë një ushtar në një damë të re. E njëjta gjë ndodh edhe nëse ai ka dy torra, kuaj apo fila.





Para gradimit të ushtarit

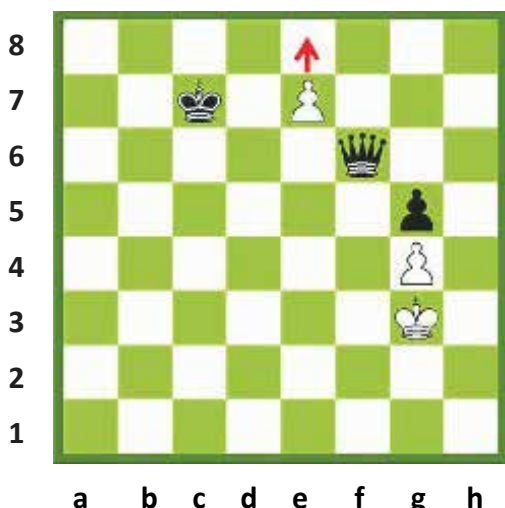


Pas gradimit të ushtarit në damë

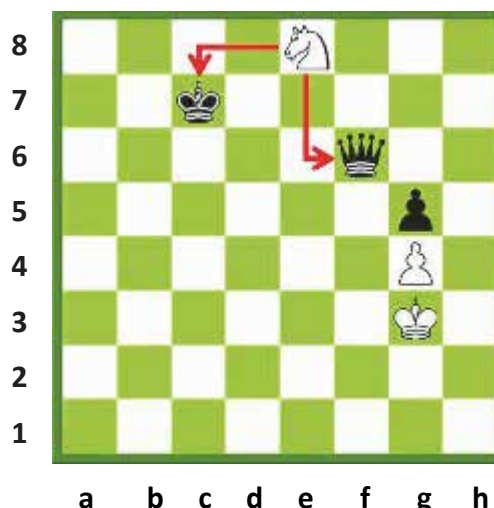
Ushtari i bardhë qëndron në katrorin c7. Duke përparuar edhe një katror, ai mbërrin në horizontalen e fundit. Ushtari që ka mbërritur në horizontalen e fundit nuk lejohet më të qëndrojë si ushtar, por duhet të shndërrohet në një figurë të së njëjtës ngjyrë. Kështu, ai mund të zëvendësohet me damë, torrë, fil apo kalë. Lojtari e heq ushtarin nga fusha për ta zëvendësuar atë në katrorin c8 me figurën e zgjedhur.

Katrori ku ushtari gradohet quhet **katrori i gradimit**. Zakonisht, ushtarët gradohen në damë, që është figura më e fuqishme e lojës, por ndonjëherë mund të ndodhë që të vlerësohet zgjedhja e ndonjë figure tjetër të gradës më të vogël.

Gradimi i ushtarit në kalë.



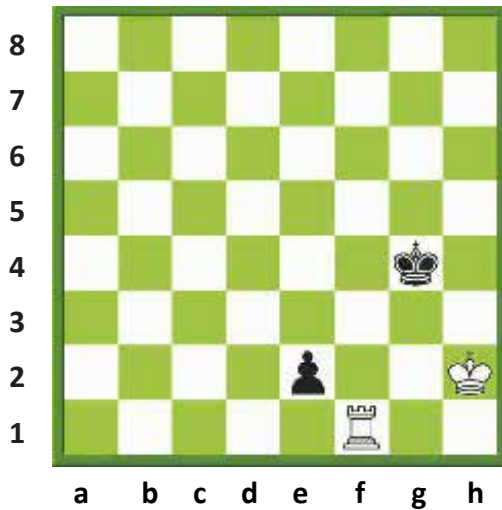
Para gradimit të ushtarit



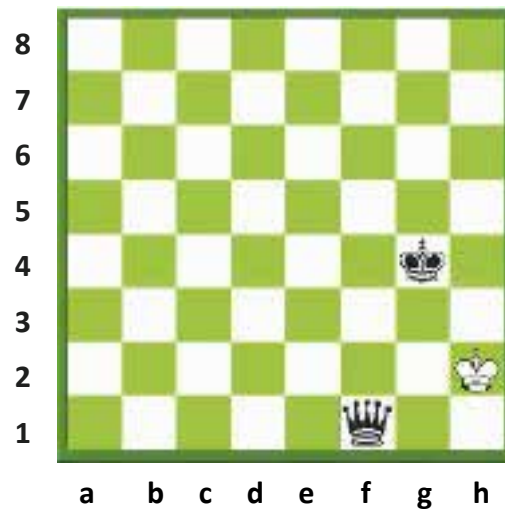
Pas gradimit të ushtarit në kalë

Në këtë pozicion, ushtari i bardhë është graduar në kalë. Kali merr damën me goditjen e sfurkut. Gradimi i këtij ushtari në kalë është më i favorshëm në këtë pozicion.

Gradimi i ushtarit duke marrë: Ndonjëherë, ushtari mbërrin në horizontalen e fundit duke marrë ndonjë gur të kundërshtarit. Një ushtar i tillë gradohet me të drejtë njësoj si në rastet e tjera.



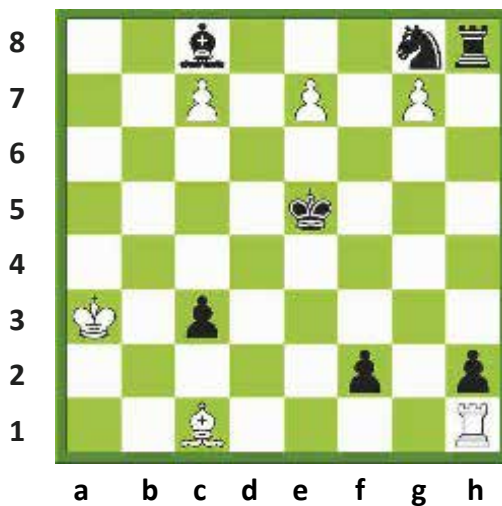
Para se ushtari të marrë



Gradimi i ushtarit pasi
ka marrë torrën

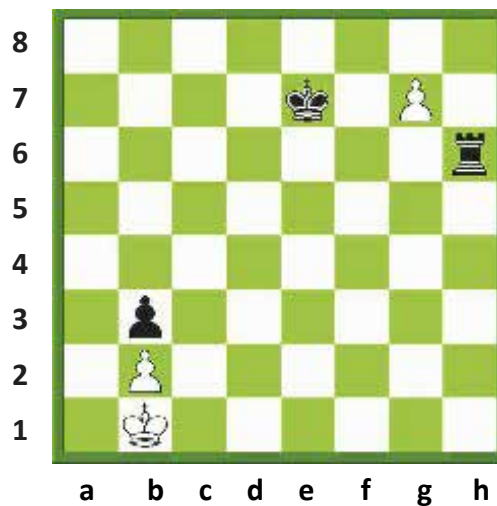
Një ushtar mund të gradohet duke marrë një figurë. Ushtari i zi qëndron në e2, ai mbërrin në horizontalen e fundit duke marrë torrën në f1 dhe në këtë çast ai duhet të gradohet. I ziu ka zgjedhur ta gradojë ushtarin në damë.

USHTRIME



Pyetja - 1

Cili prej ushtarëve mund të gradohet, që të fitohet loja?



Pyetja - 2

Në cilën figurë duhet i bardhi ta gradojë ushtarin e tij për të fituar?

MËSIMI 11

HAPJET



HAPJET

PËRCAKTIMI I HAPJEVE

1-HAPJA SPANJOLLE

HAPJA

Loja e shahut përbëhet nga tri faza:

1-Hapja

2-Mesloja

3-Finalja (fundloja)

Deri në 10 apo 12 lëvizjet e para të lojës kemi të bëjmë me hapjen.

PËRSHKRIMI I HAPJES

Hapja është pjesa e parë e lojës. Kjo pjesë është shumë e rëndësishme, sepse baza e lojës është përgatitja në këtë fazë. Hapja ka lidhje jo vetëm me meslojën, por edhe me finalen e lojës.

QËLLIMI I LËVIZJEVE TË HAPJES

Qëllimi i lëvizjeve të hapjes është krijimi i një fillimi të mbarë të lojës. Secili prej lojtarëve do të dëshironte të luante një hapje plotësisht të suksesshme, pasi kjo është një përparësi e madhe për lotarin për në fazën vijuese.

PARIMET E HAPJES

Këto janë disa parime të dobishme për t'u ndjekur:

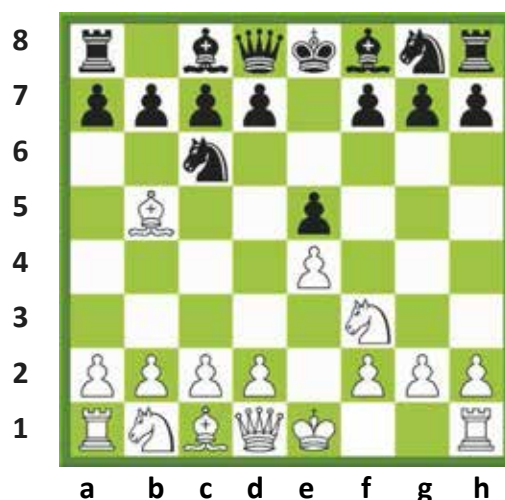
- 1- Zënia e katrorëve qendrorë dhe kontrolli i tyre.
- 2- Zhvillimi i figurave minore shpejt dhe me efekt.
- 3- Nuk duhen nxjerrë figurat kryesore shumë shpejt.
- 4- Të shmangen lëvizjet e panevojshme të ushtarëve.
- 5- Të aktivizohen figurat në lojë sa më shpejt që të jetë e mundur.
- 6- Të mos lejosh që disa prej figurave të tua të pengojnë zhvillimin e figura të tjera.
- 7- Të ruash me kujdes katrorët e dobët f2 dhe f7.

SHEMBUJ HAPJESH

Në shah ka shumë lloje hapjesh. Le të mësojmë disa prej tyre.
Mësimi

1-HAPJA SPANJOLLE (RUI LOPEZ)

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Fb5



Në Hapjen Spanjolle, i bardhi ka dy objektiva - të zërë qendrën dhe të realizojë një zhvillim më të mirë sesa kundërshtari. Megjithatë edhe i ziu ka mundësitë e tij.

Hapja Spanjolle fillon me lëvizjen e të bardhit **e4**. Qëllimi është zotërimi i katrorëve qendrorë. I ziu i përgjigjet kësaj me shtytjen përpara të ushtarit të tij në **e5**, duke synuar edhe ai të zotërojë të njëjtët katrorë qendrorë.

I bardhi luan **Kf3** në lëvizjen e tij të dytë, duke pasur si qëllim të sulmojë ushtarin e të ziu në e5. I ziu, duke mos dashur ta humbasë ushtarin e tij, e mbron atë me anë të **Kc6**.

I bardhi luan **Fb5** në lëvizjen e tij të 3-të. Kjo lëvizje fut edhe një figurë tjetër në lojë, duke sulmuar mbrojtjen e ushtarit e5.

I bardhi tashmë është gati për të bërë rrokadën.

Çdo lojë në Hapjen Spanjolle fillon me këto lëvizje.

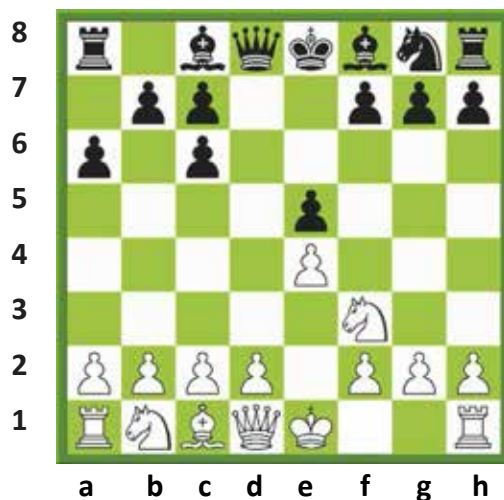
Aty ka disa variante të ndryshme që varen nga lëvizja e 3-të e të ziu. Le të studiojmë njërin nga këto variante.

Varianti i ndërrimit

Në variantin e ndërrimit të Hapjes Spanjolle, i bardhi shkëmben filin me kalin.

1.e4 e5 2. Kf3 Kc6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6

Pas shkëmbimit të figurës, pozicioni është ky:



Pas shkëmbimit ka variante të ndryshme. Le të studiojmë njërin prej tyre.

5.0-0

I bardhi bën rrokadën. Marrja e ushtarit me kalë nuk është ide e mirë, sepse i ziu zhvillon damën e tij në d4, duke sulmuar kalin dhe ushtarin e4.

5...f6

I ziu bën lëvizjen e tij që të mbrojë ushtarin e5.

6.d4

I bardhi ka për qëllim të ulë tryshninë e të ziu në qendër. Nëse i ziu do të luante në c5, i bardhi nuk do të mund të luante më d4. Për këtë arsye, i bardhi luan menjëherë d4.

6...exd4 7.Kxd4 c5 8.Kb3 Dxd1

I ziu planifikon të bëjë në krahun e damës rrokadën e madhe. Kjo lëvizje ndihmon në vendzhvendosjen e figurave midis mbretit dhe torrës.

9.Txd1 Fg4 10. f3 Fd7 11.Kc3 0-0-0

I ziu ia doli të realizojë rrokadën e madhe. Atij i duheshin edhe dy lëvizje të tjera që të ishte në gjendje të bënte rrokadën e vogël.

MËSIMI 12

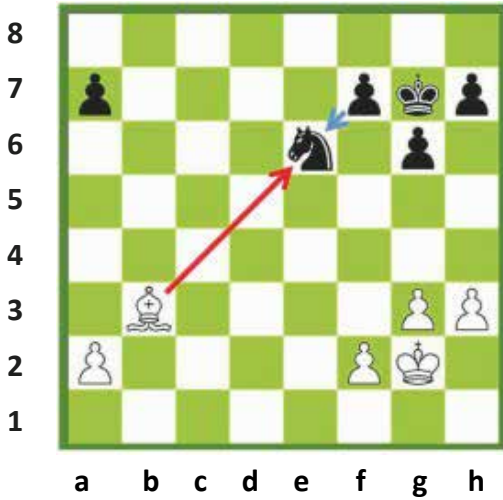
SHKËMBIMI I FIGURAVE



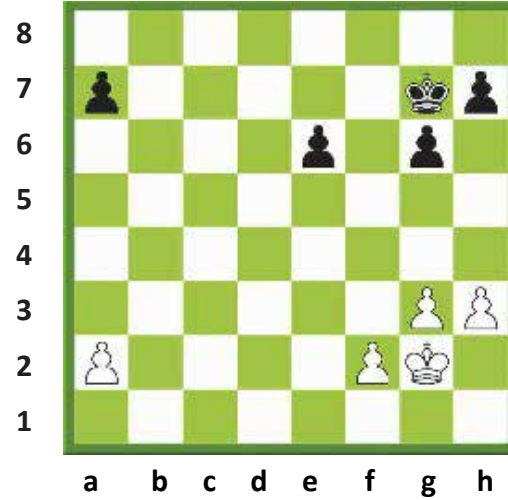
SHKËMBIMI I FIGURAVE
SHKËMBIMI I FIGURAVE VLERËNJËJTA
SHKËMBIMI I FAVORSHËM I FIGURAVE
SAKRIFICA

Shkëmbimi i figurave

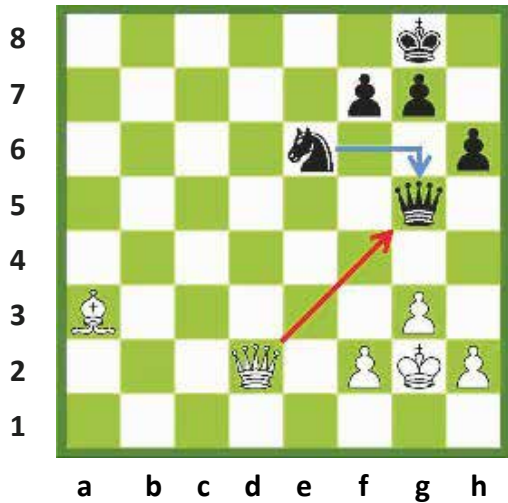
Nëse njëri nga lojtarët merr një figurë të kundërshtarit dhe pastaj lojtari tjetër merr figurën marrëse, këto lëvizje të ndërsjellta quhen shkëmbim.



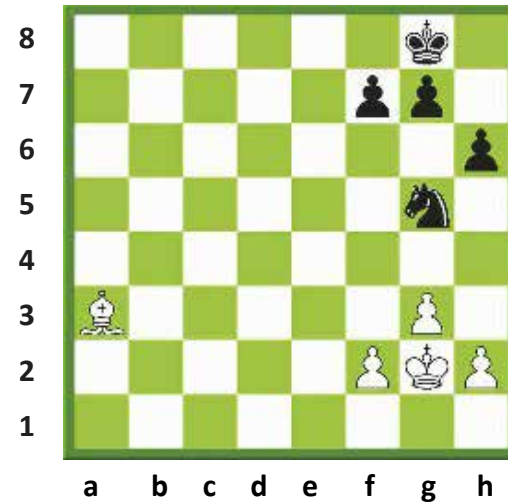
- Fili i bardhë merr kalin.
- Ushtari i zi merr filin.



Pozicioni pas shkëmbimit të figurave.
Fili i bardhë është shkëmbyer me kalin e zi.



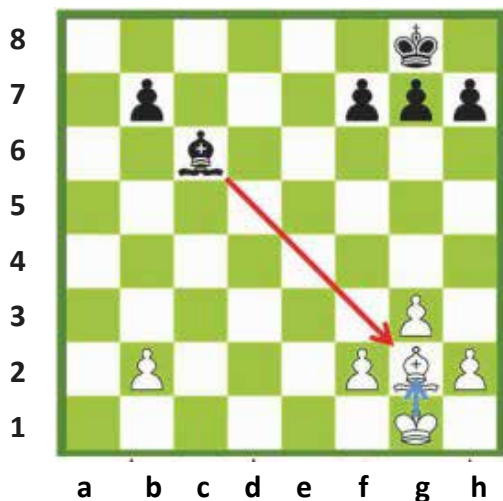
- Dama e bardhë merr damën e zezë.
- Kali i zi merr damën e bardhë.



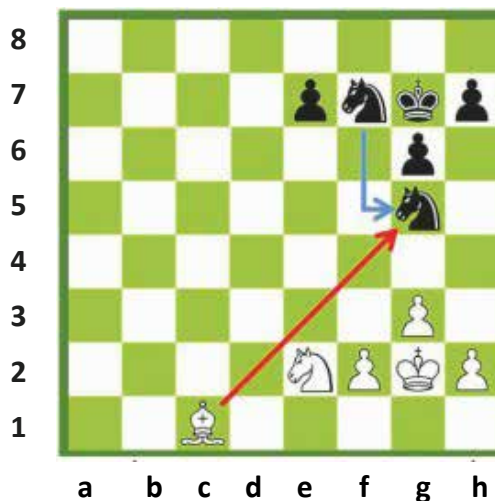
Pozicioni pas shkëmbimit të figurave.
Lojtarët kanë shkëmbyer damat e tyre.

1- SHKËMBIMI I FIGURAVE VLERËNJËJTA

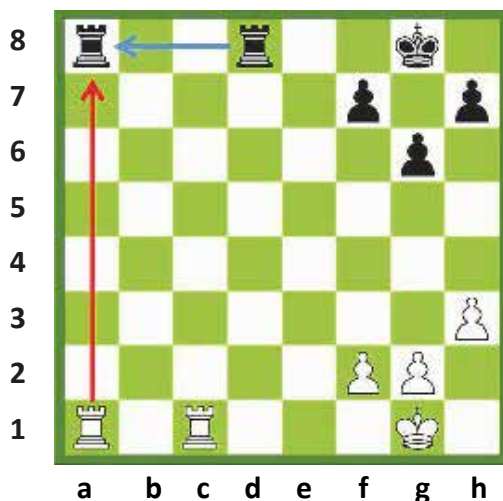
Lojtarët shkëmbejnë figurat me vlerë të njëjtë



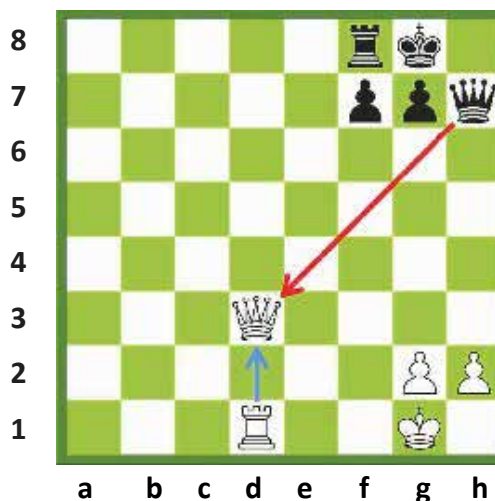
Luan i ziu. Fili i zi merr filin e bardhë. Mbreti i bardhë merr filin e zi. Duke qenë se secili lojtar ka marrë figura të njëjta, ky veprim quhet shkëmbim i figurave të njëjta.



Luan i bardhi. Fili i bardhë merr kalin. Kali tjetër i të ziut merr filin. Në të dimë që vlera e filit është 3 pikë. Lojtarët kanë shkëmbyer figura të së njëjtës vlerë, prandaj ky është një shkëmbim figurash të barabarta.



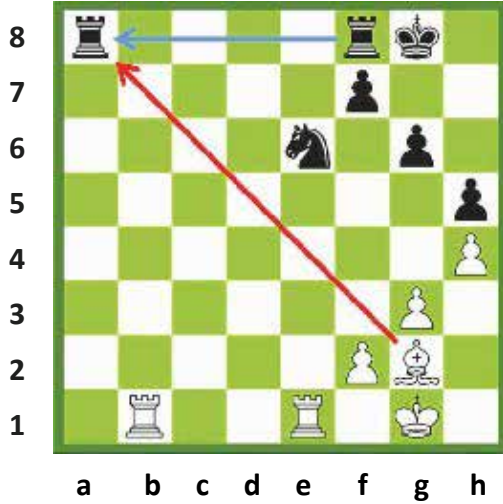
Luan i bardhi. Torra e bardhë merr torrën e zezë. Torra tjetër e të ziut merr torrën e bardhë. Lojtarët kanë shkëmbyer figurat e së njëjtës vlerë, ndaj ky është shkëmbim i figurave të njëjta.



Luan i ziu. Dama e zezë merr damën e bardhë. Torra merr damën. Lojtarët kanë shkëmbyer figura të së njëjtës vlerë - pra kemi një shkëmbim të figurave të njëjta.

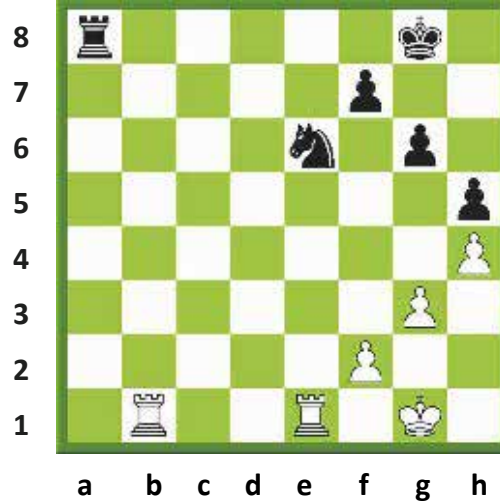
2- SHKËMBIMI I FAVORSHËM I FIGURAVE

Një shkëmbim i favorshëm është dhënia e një figure me më pak vlerë për një figurë me më shumë vlerë. Kjo të jep përparësi.



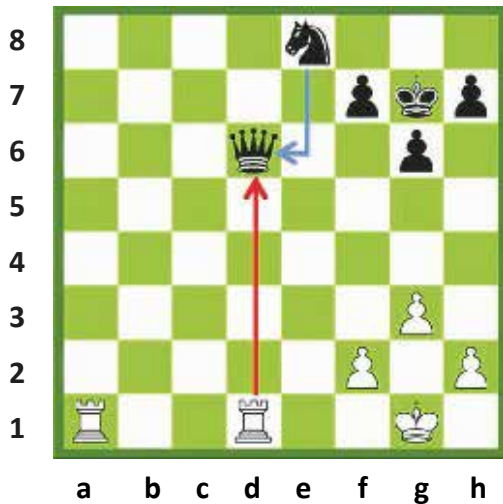
Para shkëmbimit

I bardhi merr torrën me filin e tij. I ziu merr filin me torrën e tij.



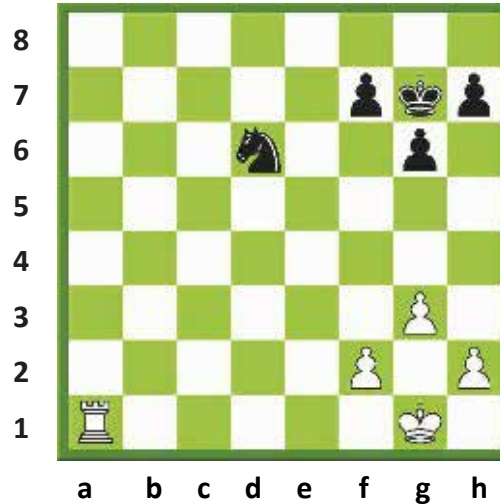
Pas shkëmbimit

I bardhi ka humbur një fil dhe ka marrë një torrë për të. Ky shkëmbim është i favorshëm për të bardhin.



Para shkëmbimit

I bardhi merr damën me torrën e tij. I ziu merr torrën me kalin e tij.

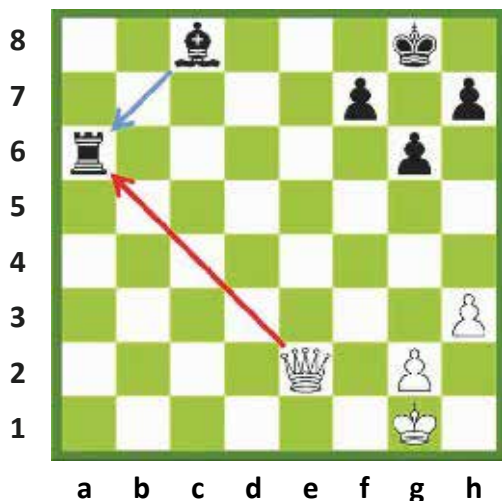


Pas shkëmbimit

Ky është një shkëmbim i favorshëm për të bardhin, pasi ai ka fituar një damë (që vlen 9 pikë) për një torrë (që vlen 5 pikë).

3-SHKËMBIMI I PAFAVORSHËM I FIGURAVE

Rrallë është një ide e mirë të shkëmbesh një figurë me vlerë më të madhe me një figurë të kundërshtarit, me vlerë më të vogël. Të bësh këtë, do të thotë të humbasësh material. Lojtarët duhet ta shmangin një shkëmbim të tillë.



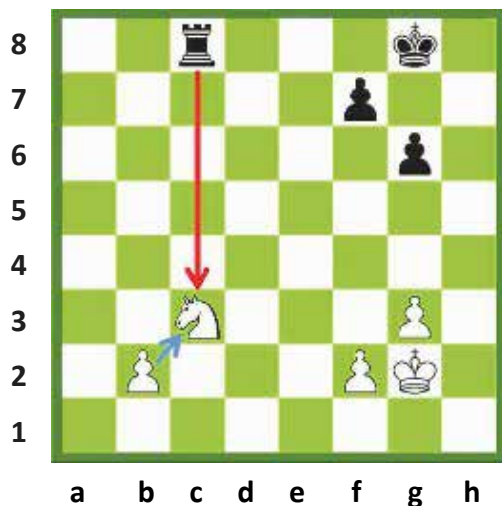
Përpara shkëmbimit

I bardhi merr torrën me damë.
Fili i zi merr damën.



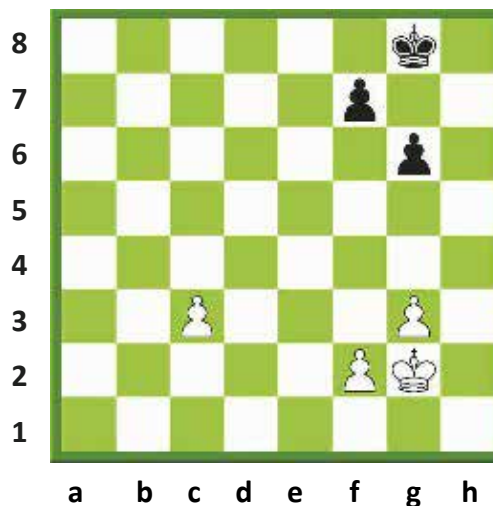
Pas shkëmbimit

I bardhi ka humbur damën në shkëmbim të një torre. Dama është më e vlefshme sesa torra. I bardhi ka dalë i humbur nga ky shkëmbim.



Përpara shkëmbimit

I ziu merr kalin me torrën e tij. I bardhi e merr torrën me ushtarin e tij.

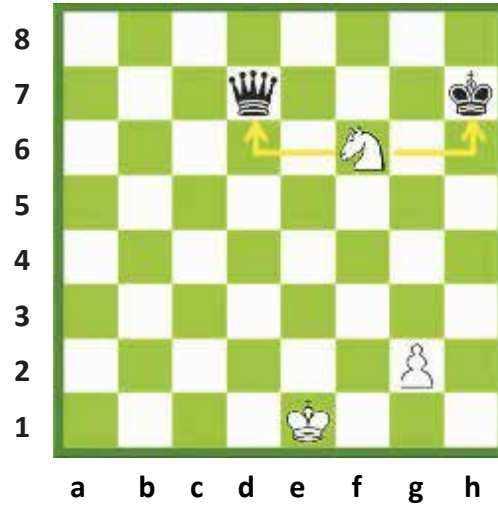
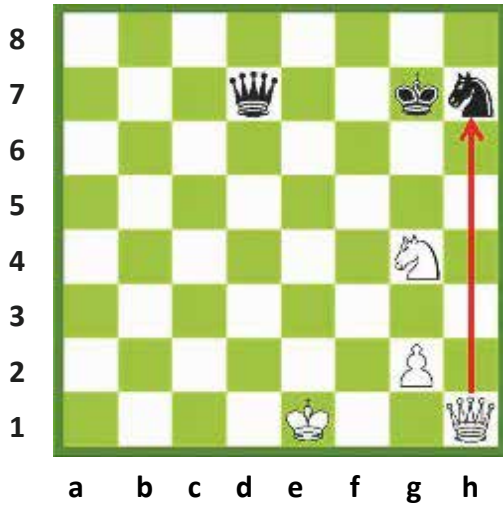


Pas shkëmbimit

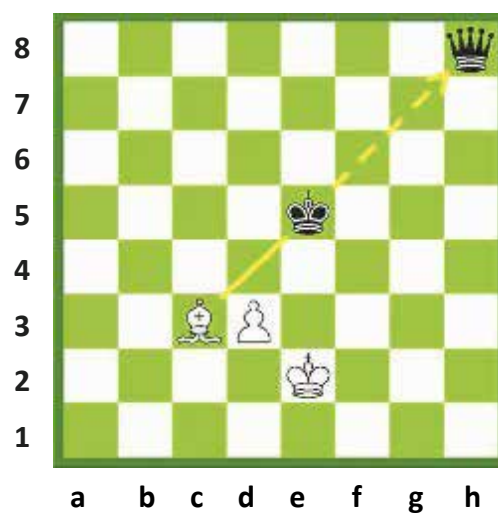
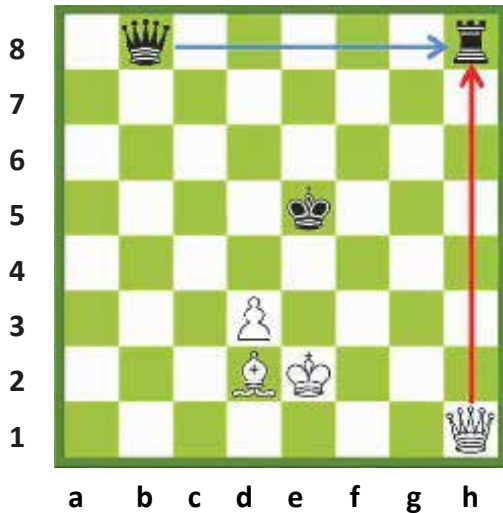
I ziu ka dhënë një torrë për një kalë. Torra është më e vlefshme sesa kali. I ziu ka humbur material.

SAKRIFICA

Shkëmbimi më interesant i figurave është ai nëpërmjet sakrificës. Me qëllim që të arrihet një pozicion më i mirë, ndonjëherë është e mundur të falet material. Ideja e faljes është të japësh material tani për të marrë diçka më shumë më vonë. Shumë e rëndësishme është të jesh i sigurt për fitoren në të ardhmen.

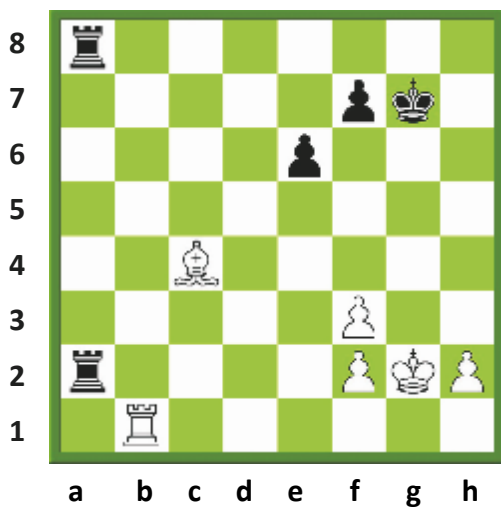
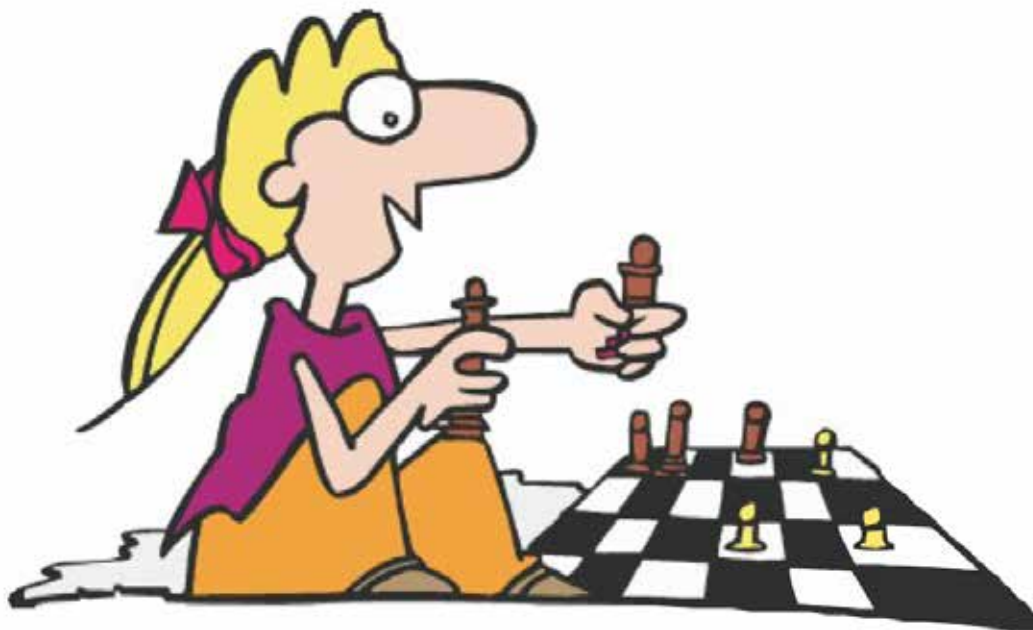


Të dy lojtarët secili kanë një damë dhe një kalë. I bardhi e sakrifikon damën për të fituar më shumë në të ardhmen, duke e marrë kalin e zi me damën e tij. Mbreti i zi merr damën, e cila ka vlerë shumë më tepër sesa kali, por i bardhi ka dalë në një pozicion të fituar. Tani vjen një sfurk me kalë. Kjo lëvizje e çon në fitore të bardhin, i cili del me një kalë tepër.



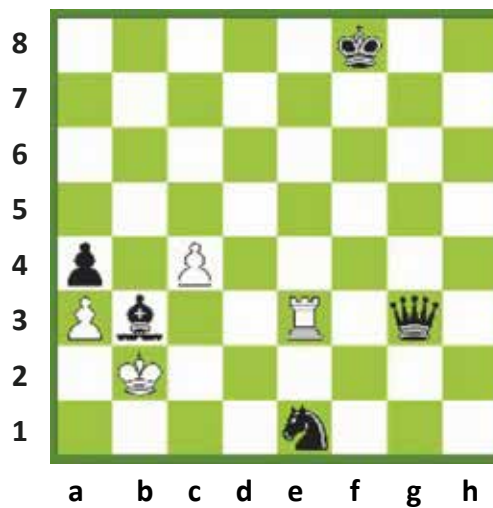
I bardhi merr torrën me damën e tij. I ziu merr damën e bardhë. Të japësh damën për një torrë, do të ishte një shkëmbim i pafavorshëm për të bardhin, por në fakt tani vjen një hell, nëpërmjet të cilit rifitohet dama duke i dhënë të bardhit përparësi.

USHTRIME



Pyetja - 1

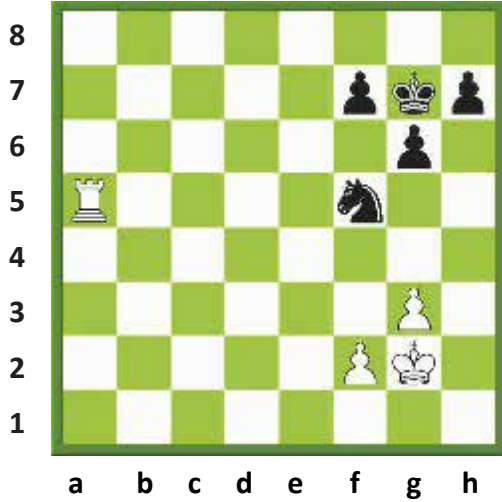
Fili i bardhë mund të marrë torrën në a2 ose ushtarin në e6. Cili ndërrim do të jetë më i favorshëm për të bardhin?



Pyetja - 2

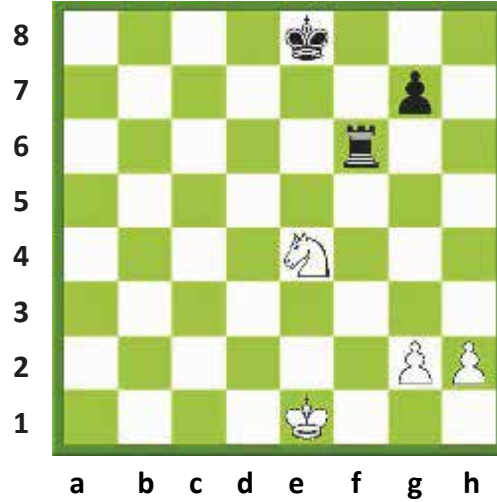
Torra e bardhë mund të marrë damën, kalin ose filin. Cila do të ishte zgjedhja më e mirë për të bardhin?

USHTRIME



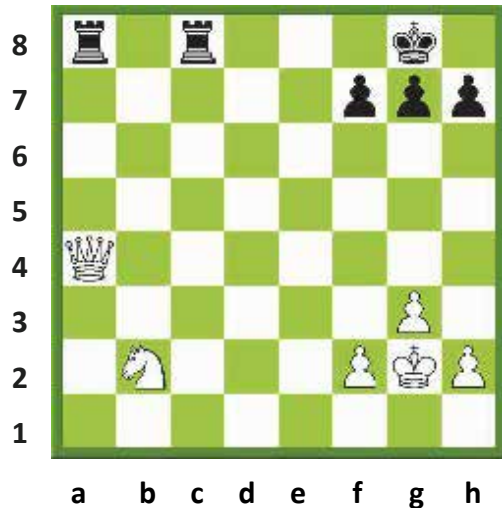
Pyetja - 3

Shpjegoni: përse është një ndërrim i keq figurash, ai i torrës me kalin?



Pyetja - 4

Shpjegoni: përse është një ndërrim i mirë figurash, ai i kalit me torrën?



Pyetja - 5

Shpjegoni: përse është një shkëmbim i mirë ai i torrës me damën?



Pyetja - 6

Tregoni shkëmbimin e mirë, të keq e të barabartë për të ziun.

MËSIMI 13

MBËRTHIMI



MBËRTHIMI

TË MBËRTHYERIT

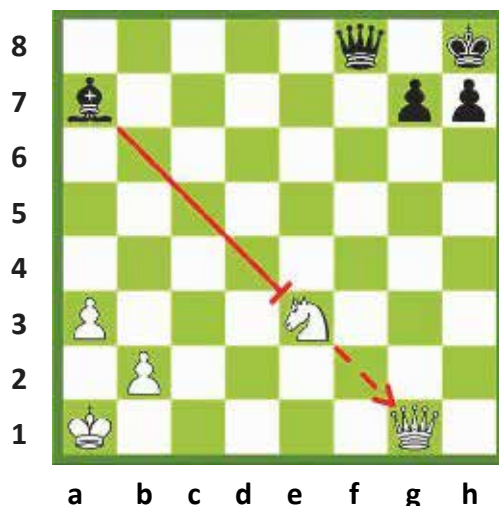
TË SULMOSH NJË FIGURË TË MBËRTHYER

TË SULMOSH NJË MBRET TË MBËRTHYER.

TË MARRËSH NJË FIGURË TË MBËRTHYER.

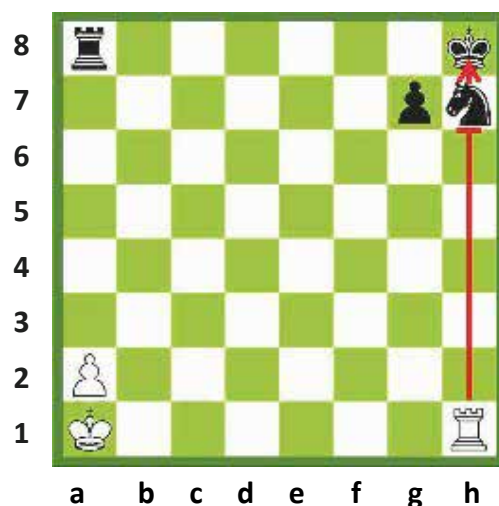
MBËRTHIMI

Kur një figurë qëndron midis njëres që sulmon dhe një figure me vlerë më të madhe, kemi të bëjmë me një **mbërthim**.



Fili i zi, kali i bardhë dhe dama qëndrojnë në të njëjtën diagonale. Kali është ndërmjet filit dhe damës. Pozicioni i kalit bllokun sulmin e filit ndaj damës. Nëse do të luante kali, fili do të merrte damën. Kjo nuk është një situatë e pëlqyeshme për të bardhin. Lëvizshmëria e kalit në të vërtetë është e shtrënguar. **Ai kundrejt damës është i mbërthyer.** Mund të largohet por vetëm se do të kishte kosto të madhe materiale.

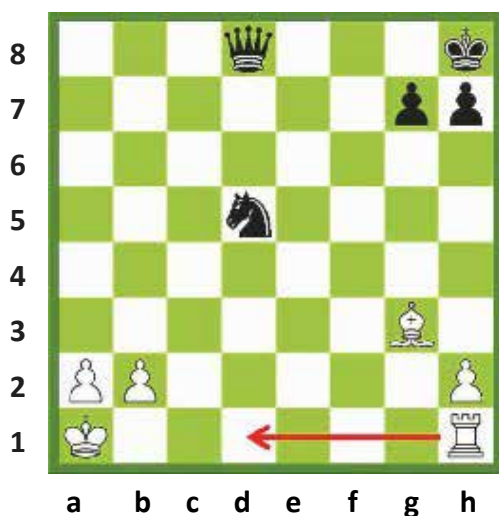
Mbërthimi kundër mbretit: çdo figurë e cila bllokun një sulm ndaj mbretit është e mbërthyer.



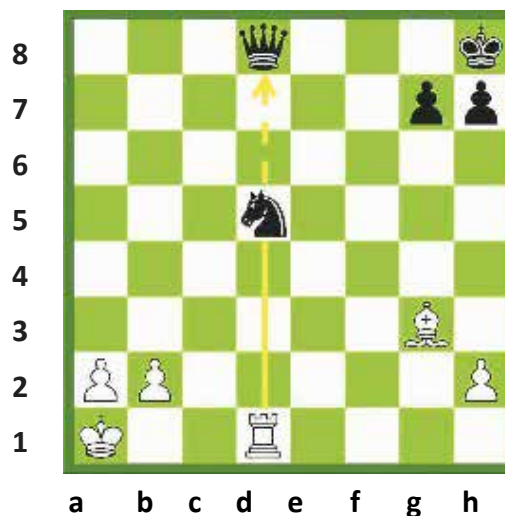
Kali i zi është i mbërthyer kundrejt mbretit. Figura e mbërthyer ndaj mbretit, nuk mund të largohet. Nëse kali i zi do të luajë, mbreti i zi do të dilte shah, ky është një **mbërthim i plotë**. Kali thjesht nuk mund të luajë, po të luante, lëvizja do të ishte e parregullt. Kur ndodh kjo, lëvizja e parregullt kthehet, lojtarit i hiqet vërejtje dhe ai duhet të bëjë një lëvizje tjetër të rregullt në vend të saj.

TË MBËRTHYERIT

Kur bëjmë një lëvizje që mbërthen një figurë.



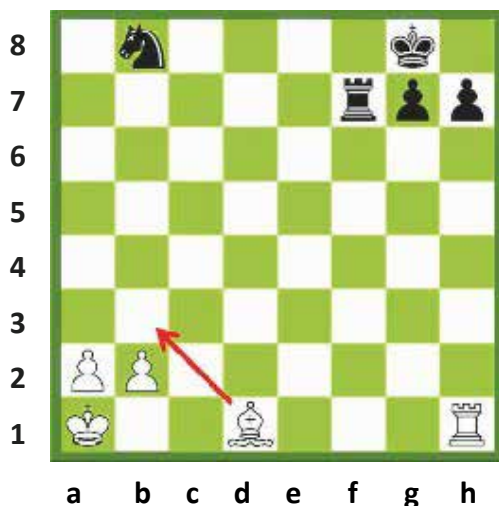
Përpara mbërthimit



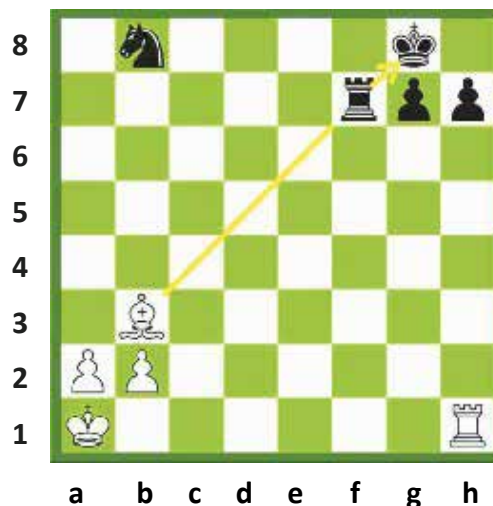
Pas mbërthimit

Dama e zezë dhe kali qëndrojnë në të njëjtën linjë. I bardhi e luan torrën e tij në d1 pas kalit, të cilin e mbërthen. Lëvizja e kalit të mbërthyer do të çonte në humbjen e damës.

Të mbërthyerit kundër mbretit: Realizohet kur figura mbërthyesë qëndron në të njëjtën linjë me figurën e mbërthyer dhe mbretin e kundërshtarit.

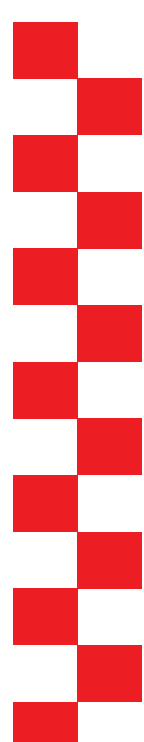
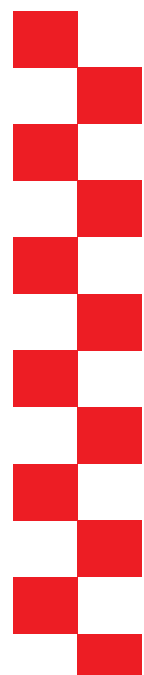


Përpara mbërthimit

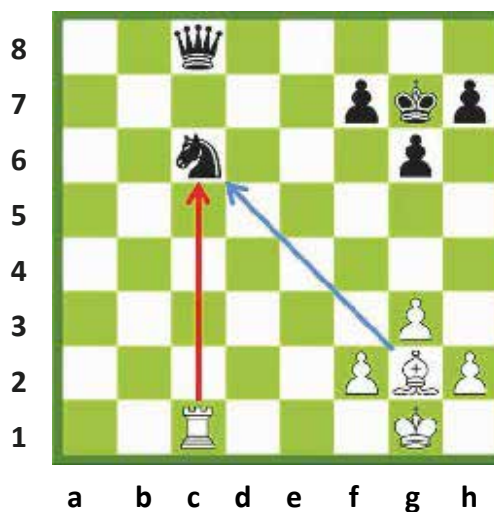
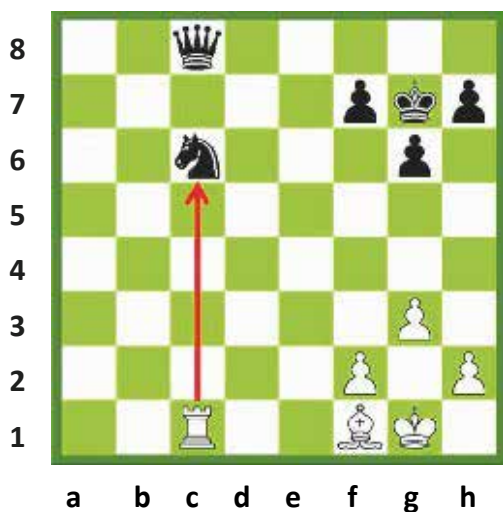


Pas mbërthimit

Torra e zezë dhe mbreti qëndrojnë në të njëjtën diagonale. Fili i bardhë, duke luajtur në b3, mbërthen torrën me mbretin. Meqenëse pas torrës ndodhet mbreti, ajo nuk mund të luajë për aq kohë sa të ekzistojë mbërthimi.

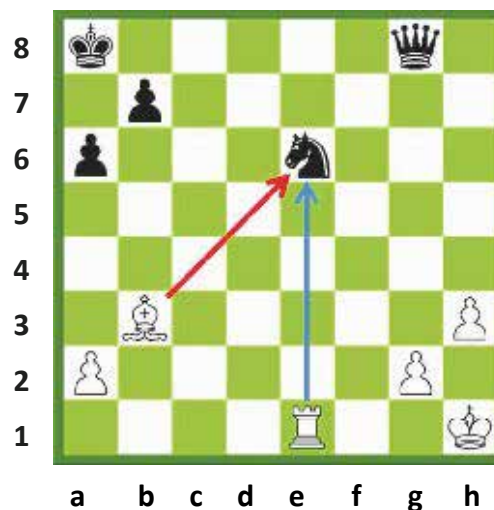
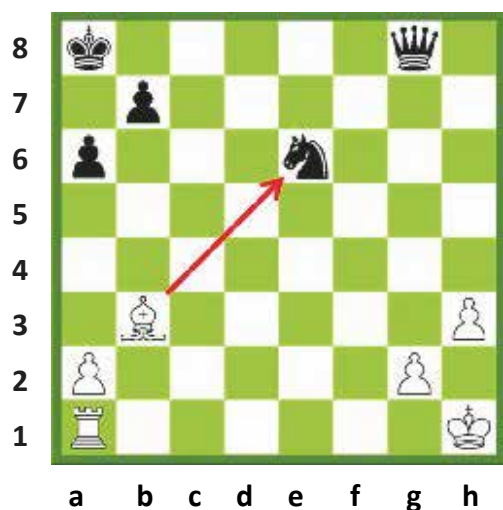


Të sulmosh një figurë të mbërthyer: Objektivi është të fitosh material – mbërthim dhe fitimi.



Kali i zi është i mbërthyer. Nëse ai largohet, torra do të marrë damën. Kali është i sulmuar nga torra. Ai nuk është i mbrojtur nga ndonjë figurë. I bardhi mund ta sulmojë me një figurë tjetër dhe ta marrë kalin.

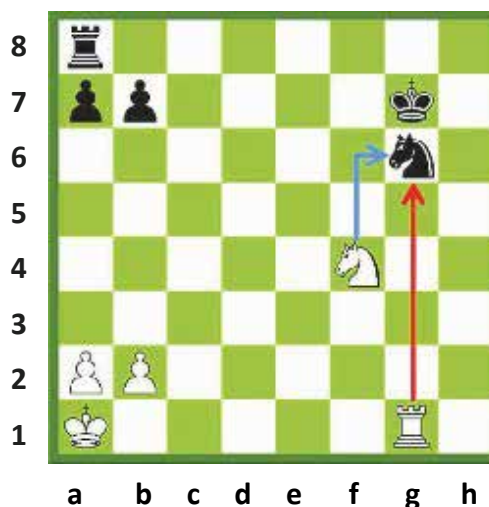
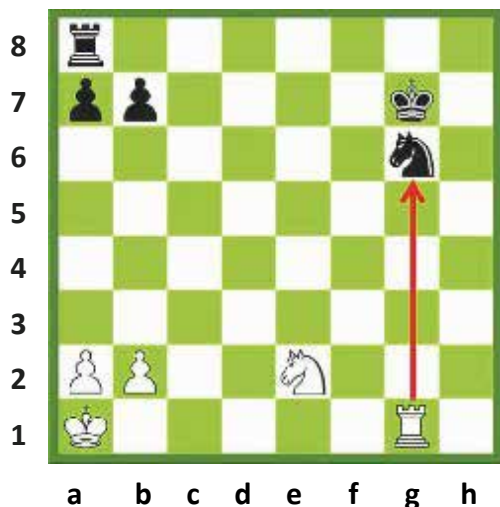
I bardhi luan filin në g2. Tani kali është i sulmuar nga dy figura. I ziu nuk ka figurë tjetër për ta mbrojtur kalin dhe as nuk mund ta largojë atë, për sa kohë të jetë i mbërthyer. I ziu nuk mund ta shmangë humbjen e kalit.



Kali i zi është i mbërthyer. Fili mund ta marrë kalin, por atëherë dama do të merret filin dhe ky këmbim nuk do të ishte i mirë për të bardhin. Në vend të kësaj, i bardhi mund ta sulmojë kalin për të dytën herë.

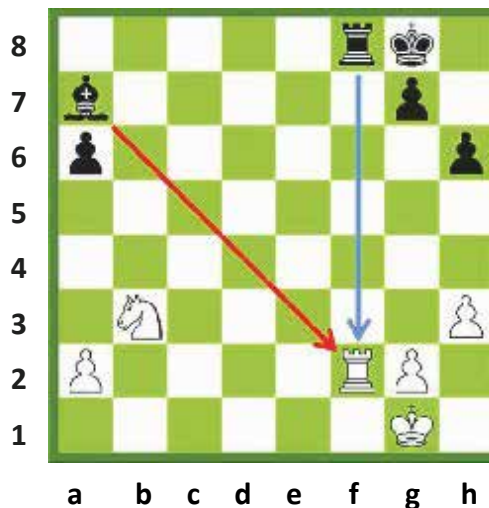
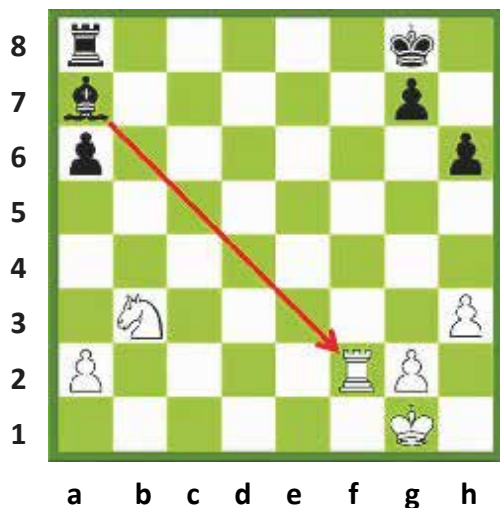
I bardhi ka lëvizur torrën në e1, ai tani e sulmon kalin me dy figura. Kali është i mbrojtur vetëm me një forcë dhe i ziu nuk mund ta ruajë atë. Si përfundim, i bardhi fiton kalin.

Të sulmosh një figurë të mbërthyer ndaj mbretit: Objektivi është të fitosh figurën e mbërthyer - mbërthim dhe fitore.



Kali i zi është i mbërthyer ndaj mbretit. I bardhi mund të marrë kalin me torrën e tij, por ky nuk është një shkëmbim i favorshëm. I bardhi do të marrë kalin qyl. I bardhi duhet ta sulmojë atë me dy forca.

I bardhi luan kalin e tij në f4, duke sulmuar kalin e zi me një figurë të dytë. I bardhi, në lëvizjen tjetër do të marrë kalin. I ziu nuk mund të bëjë asgjë. Ai nuk mund ta largojë kalin për sa kohë të ekzistojë mbërthimi ndaj mbretit.

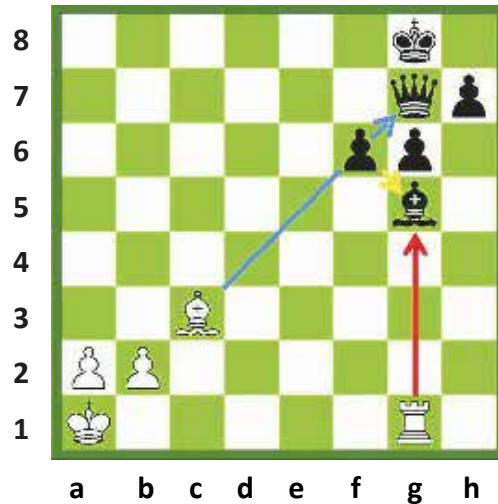


Torra e bardhë është e mbërthyer ndaj mbretit. I ziu mund të marrë torrën dhe i bardhi merr filin me mbretin e tij. Ky është një shkëmbim i favorshëm për të ziu, por do të ishte akoma më mirë nëse ai do ta merrte falas atë. Të ziu i duhet të sulmojë torrën e bardhë me dy figura.

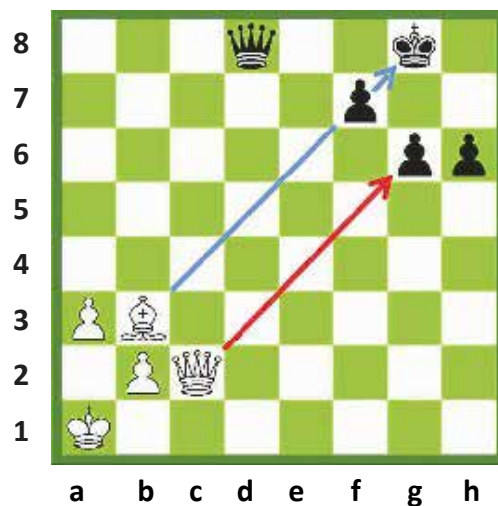
I ziu e luan torrën në f8, duke sulmuar torrën e bardhë me dy figura. Torra nuk mund të luajë, sepse është e mbërthyer ndaj mbretit. I bardhi nuk ka figurë tjetër për të mbrojtur torrën, kështu që i ziu e merr torrën falas.

Të marrësh një figurë të mbërthyer

Një figurë e mbërthyer ka fuqi mbrojtëse të kufizuar. Gjithçka që mbrohet nga një figurë e mbërthyer, është shumë e brishtë.

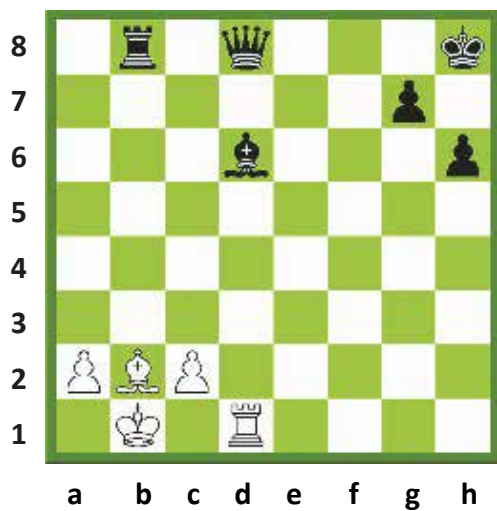
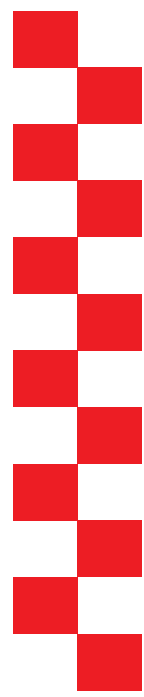


Ushtari i zi në f6 është i mbërthyer ndaj damës. Ky ushtar, në të njëjtën kohë, mbron filin. Duke qenë se figura e mbërthyer ka aftësi mbrojtëse të kufizuar, torra mund ta marrë filin dhe, nëse ushtari do të merrte torrën, atëherë fili i bardhë do të merrte damën.



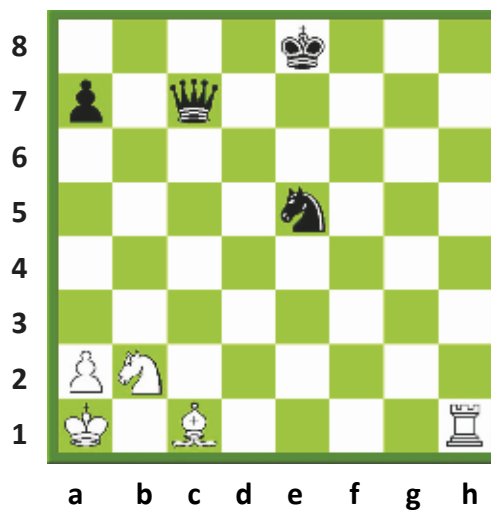
Ushtari i zi në f7 është i mbërthyer ndaj mbretit. I njëjti ushtar mbron ushtarin tjetër në g6. Një gur i mbërthyer ndaj një mbreti, nuk ka **aftësi mbrojtëse**. Për këtë arsye, dama është e lirë të marrë ushtarin në g6.

USHTRIME



Pyetja - 1

Cilët gurë shahu janë të mbërthyer në këtë pozicion?



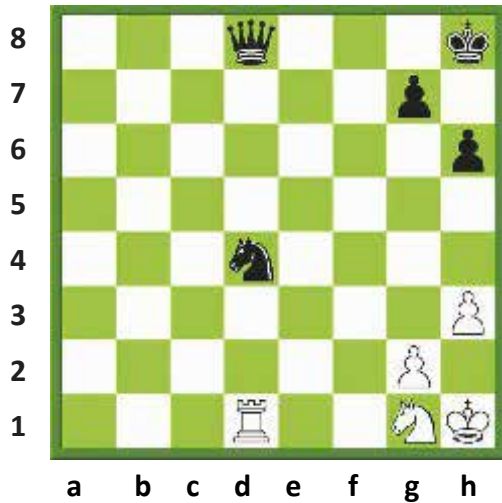
Pyetja - 2

A- Ku duhet të luajë i bardhi për të mbërthyer kalin dhe mbretin e zi?
B- Ku duhet të luajë i bardhi për të bërë mbërthimin kundër damës së zezë?

MBËRTHIMI

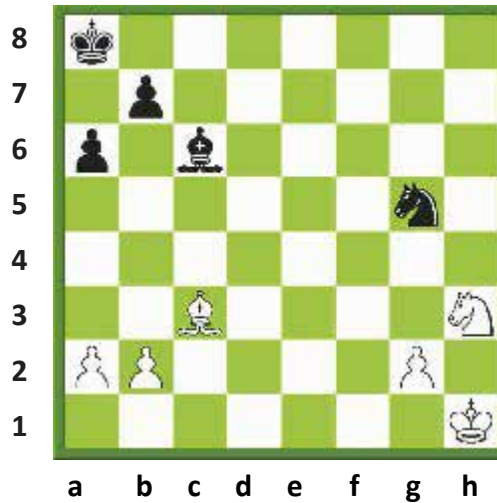


USHTRIME



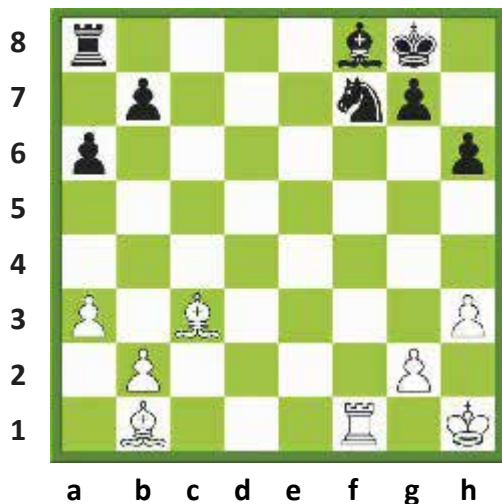
Pyetja - 3

Ku duhet të luajë i bardhi që të fitojë një figurë me anë të mbërthimit?



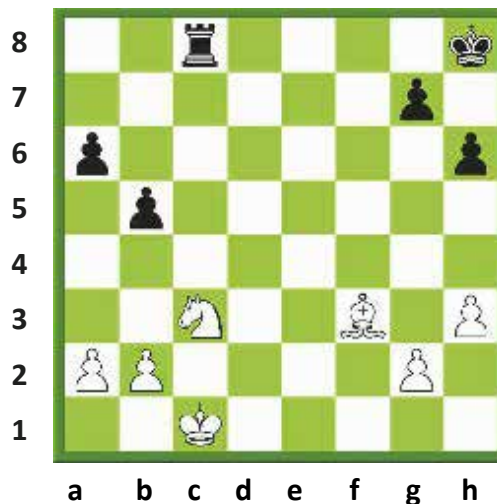
Pyetja - 4

Cilën figurë mund të marrë i ziu duke përfutur nga mbërthimi?



Pyetja - 5

Ku duhet të luajë i bardhi për të fituar një figurë, duke e mbërthyer ndaj mbretit kundërshtar?



Pyetja - 6

Ku duhet të luajë i ziu për të fituar figurën e mbërthyer?

MËSIMI 14

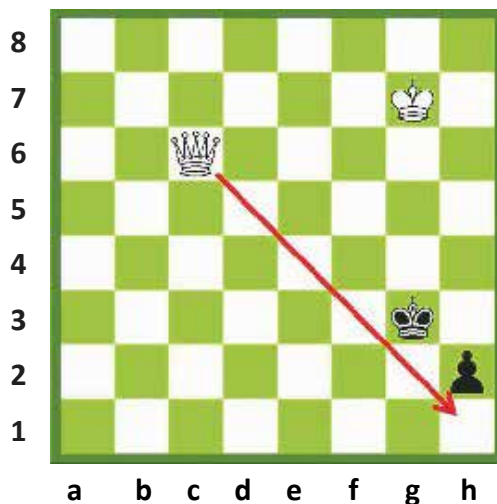
FINALJA



USHTARI KUNDËR DAMËS
USHTARI KUNDËR TORRËS
USHTARI I AVANCUAR
RREGULLI I KATRORIT
GRADIMI I USHTARIT

USHTARI kundër DAMËS

Në finalet e ushtarit kundër damës, përgjithësisht fiton ai që ka damën. Së pari ai merr ushtarin dhe më pas e zë kundërshtarin shah mat. Nëse lojtari që ka ushtarin mund ta gradojë atë, atëherë ka shumë mundësi që loja të dalë barazim.



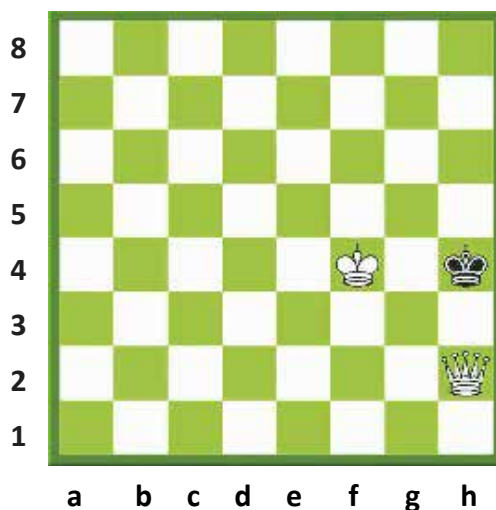
Për të fituar, i bardhi, duhet të marrë ushtarin e zi dhe më pas ta bëjë mat kundërshtarit. Ndërsa mundësia e vetme e të ziut është të gradojë ushtarin e tij në damë dhe më pas të mundë ta nxjerrë lojën në barazim.

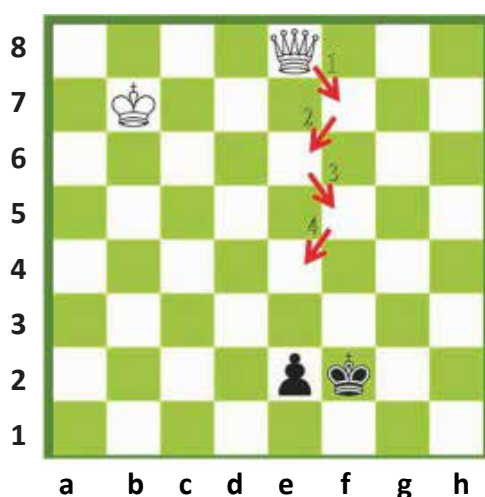
I bardhi duhet të luajë damën e tij në katrorin përpara ushtarit. Në këtë lloj finaleje, lojtari që ka damën e fiton lojën duke zënë katrorin përpara ushtarit.

1.Dh1 Mh3. Së pari, i bardhi zë katrorin përpara ushtarit.

2.Mf6 Mg3. Së dyti, ai e afron më shumë mbretin.

3.Mf5 Mh3 4. Mf4 Mh4 5.Dxh2 #. Në fund i bardhi zë shah mat kundërshtarit.





Vallëzimi i damës/mbretëreshës:

Ushtari i zi është i mbrojtur nga mbreti. Nëse ushtari do t'ia dalë mbanë të arrijë në linjën e parë, kjo do të thotë se do të gradohet damë. Në rast se kjo ndodh , atëherë secili prej lojtarëve do të ketë një mbretëreshë dhe loja duhet të lihet barazim. Për të fituar lojën i bardhi duhet të marrë ushtarin e kundërshtarit. Duke qenë se ushtari mbrohet nga mbreti i zi, i bardhi duhet të sulmojë ushtarin me dy figura. Prandaj të bardhit i nevojitet afrimi dhe ndihma e mbretit të tij.

1.Df7+ Mg2 2.De6 Mf2 3.Df5+ Mg2 4.De4+ Mf2

Dama vallëzon duke iu afruar sa më shumë mbretit kundërshtar. Ajo jep në mënyrë të vazhdueshme shah që nga lëvizja e parë e saj. Kur mbreti i zi largohet sadopak nga ushtari, dama e sulmon menjëherë këtë të fundit duke iu afruar gjithmonë e më shumë ushtarit. Qëllimi i saj është që ta detyrojë mbretin armik t'i dalë përpara ushtarit. Kur mbreti kundërshtar qëndron përpara ushtarit, i bardhi fiton kohë për të sjellë mbretin e tij më afër.

5. Df4+ Mg2 6.De3 Mf1 7.Df3+ Me1

Mbreti i zi detyrohet të qëndrojë përpara ushtarit të tij, përndryshe, do ta humbiste ushtarin. I bardhi duhet tani të sjellë më afër mbretin e tij.

8.Mc6 Md2 9.Df2 Md1 10.Dd4+ Mc2 11.De3 Md1 12.Dd3+ Me1

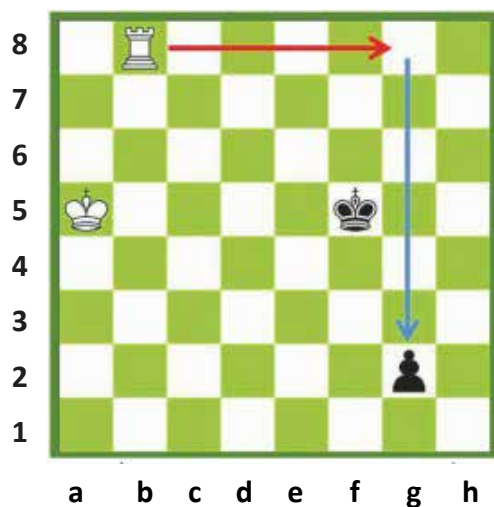
Mbreti i zi e bllokton edhe një herë akoma ushtarin e tij.

13. Md5 1-0

Mbreti i bardhë afrohet më shumë. I bardhi e përsërit këtë vazhdimësi derisa mbreti i tij arrin tek ushtari i kundërshtarit, i cili në këtë rast mund të merret me siguri nga dama.

USHTARI kundër TORRËS

Kjo është një ndër llojet e finaleve më të vështira. Lojtari që ka torrë duhet të luftojë shumë për të fituar. Nga ana tjetër, lojtari që ka ushtarin duhet të përpiqet shumë për ta nxjerrë lojën barazim. Në raste të rralla, lojtari me ushtar ka shanse për të fituar. Nëse ushtari arrin të dalë damë, atëherë ai do të fitojë lojën. Kjo është arsyeja pse ai që ka torrë duhet ta marrë ushtarin. Atëherë, pasi ka marrë ushtarin, mund ta bëjë shah mat kundërshtarin.



Torra duhet të qëndrojë pas ushtarit. Në diagramin e dhënë ajo duhet të shkojë në katrorin g8. Me anë të kësaj lëvizjeje torra sulmon ushtarin.

Midis ushtarit dhe mbretit ka më shumë se dy katrorë.

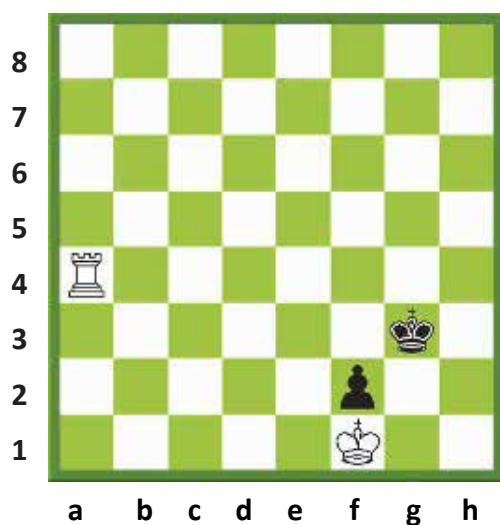
Nëse mbreti është mbi dy katrorë larg ushtarit, atëherë ai nuk e mbron dot atë.

Si fillim torra merr ushtarin. Më pas, me ndihmën e mbreti të vet e zë shah mat kundërshtarin.

1.Tg8 Mf4 2.Txg2.

Pasi i bardhi e merr ushtarin, ai e fiton lojën.





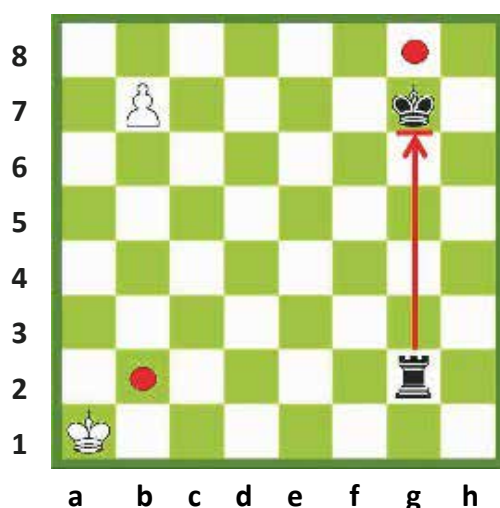
Mbreti që ka torrë mund të fitojë nëse ar-
rin të bllokojë ushtarin e zi. Në pozicionin e
dhënë mbreti i bardhë ndodhet përpara ush-
tarit. I bardhi e fiton këtë lojë.

1.Ta2.

I bardhi sulmon ushtarin me dy figura. I ziu
nuk mund ta mbrojë atë. I bardhi e merr ush-
tarin.

Ai fiton lojën duke realizuar matin e detyruar,
pas:

**1...Mf3 2. Txf2+
1-0.**



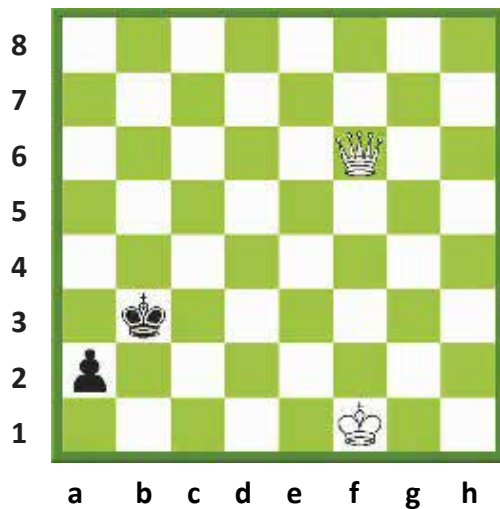
Edhe pse lëvizjen e ka i ziu, ai nuk mund të
ndalojë ushtarin e bardhë të gradohet damë.
Ushitari do të gradohet në lëvizjen e ard-
hshme. Janë dy katrorë të cilët torra mund
të kontrollojë gradimin: b2 dhe g8. Por torra
nuk mund të luaj në këto dy katrorë pasi pika
b2 kërcënohet nga mbreti i bardhë dhe ajo
g8 është e bllokuar nga mbreti i zi.
Në këtë rast ushtari i bardhë del mbretëreshë.



USHTRIME

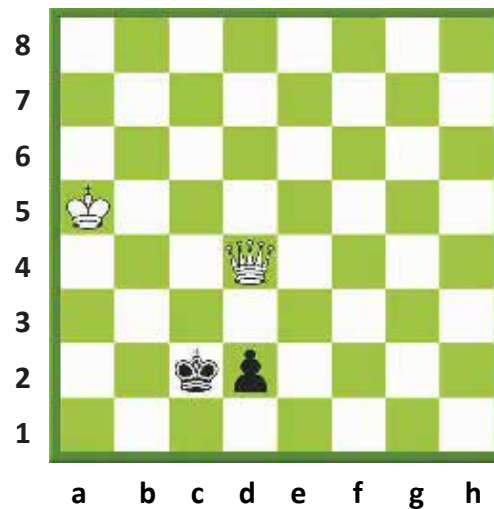


FINALJA



Pyetja - 1

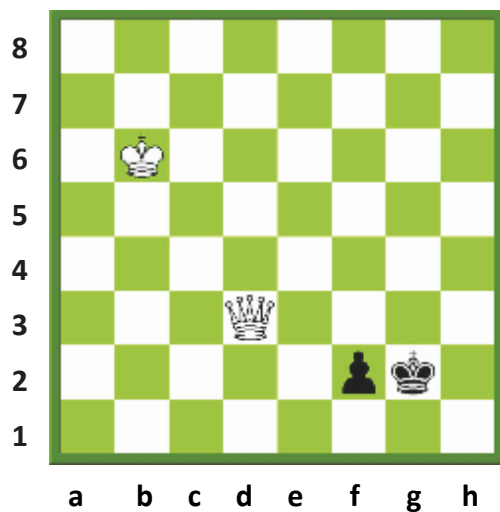
Ku duhet të luajë i bardhi në rastin e dhënë më sipër?



Pyetja - 2

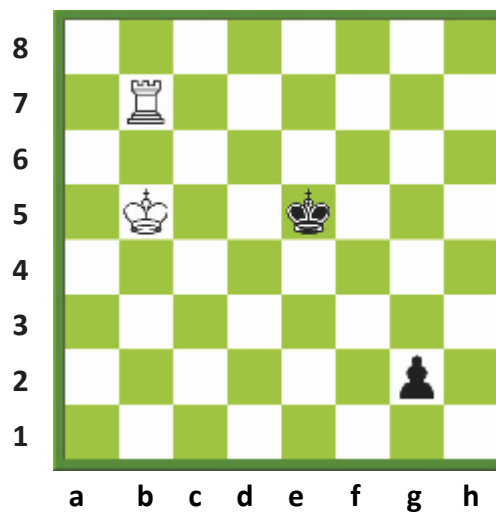
Si duhet të luajë i bardhi në mënyrë që të fitojë?

USHTRIME



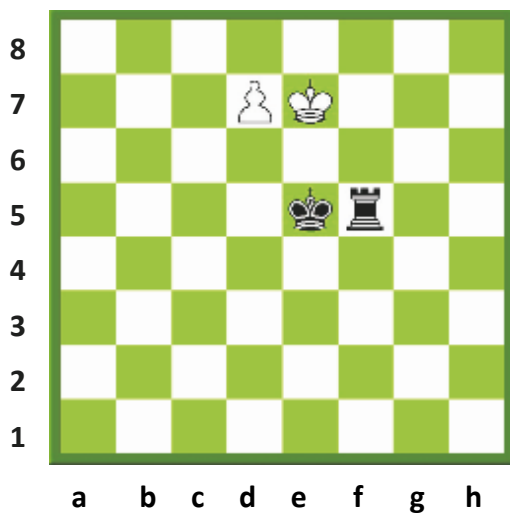
Pyetja - 3

A mundet i ziu të barazojë ?



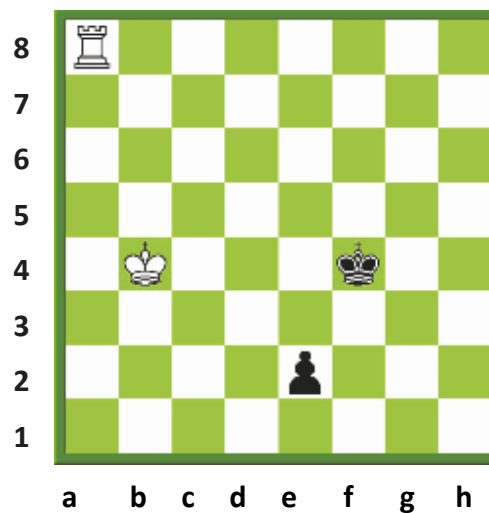
Pyetja - 4

Ku duhet të luajë i bardhi me qëllim që të fitojë?



Pyetja - 5

Ku duhet të luajë i ziu në mënyrë që të barazojë?



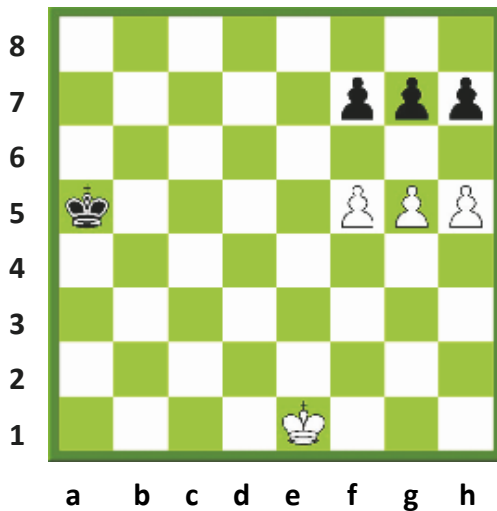
Pyetja - 6

Ku duhet të luajë i ziu në mënyrë që të fitojë?



USHTARI I AVANCUAR

Është ushtari që ka mbërritur në horizontalen e fundit të gradimit. Kjo karakteristikë e ushtarit i jep atij një forcë të veçantë. Për të patur një ushtar të graduar, është e nevojshme të krijosh një ushtar të avancuar. Të krijuarit e një ushtari të avancuar sjell shpesh fitimin e lojës.

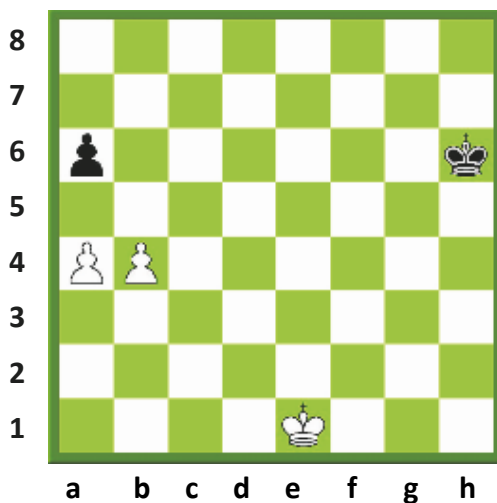


Të krijosh një ushtar të avancuar me anë të një ushtari të sakrifikuar:

1.g6 fxg6
[1...hxg6 2.f6 gxf6 3.h6]
2.h6 gxh6
3.f6

1-0

I bardhi realizoi ushtarin e avancuar duke sakrifikuar dy ushtarë.



Kur dy ushtarë qëndrojnë përballë një ushtari, mënyra më e lehtë është të nxjerrësh një ushtar të avancuar duke ecur me ushtarin e pandalshëm.

1.b5!

Me këtë shtytje përpara, i bardhi ia del të krijojë një ushtar të avancuar.

I ziu nuk mund të bëjë asgjë kundër këtij plani.

1...axb5

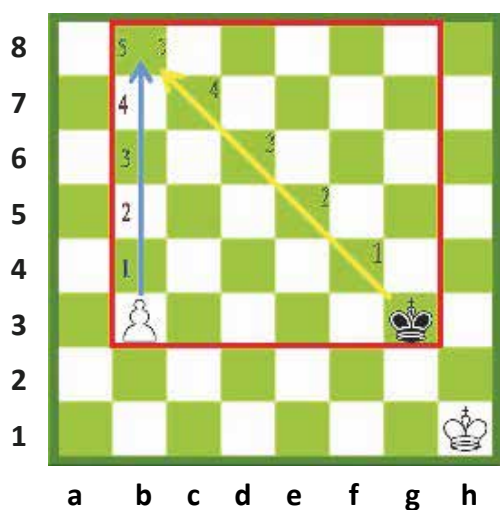
2.axb5

1-0



RREGULLI I KATRORIT

Nëse ushtari mbërrin në linjën e fundit, ai gradohet dhe bëhet një figurë shumë e fuqishme. Mbreti i kundërshtarit duhet të përpiqet të ndalojë ushtarin të gradohet. Mënyra e vetme është ta arrijë dhe më pastaj ta marrë atë. Rregulli i katrorit ndihmon në përlllogaritjen e këtij veprimi. Para së gjithash, vizatohet një katror imagjinar. Gjatësia e njërës anë të këtij katrori është sa distanca nga katrori i gradimit të ushtarit.



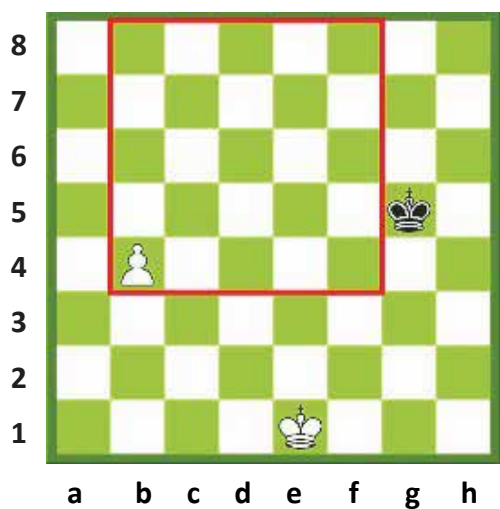
Mbreti i zi është brenda katrorit imagjinar

Në bazë të rregullit të katrorit

Ushtari i avancuar dhe mbreti kundërshtar janë brenda këtij katrori. Mbreti i zi dhe ushtari kanë të njëjtën distancë nga katrori i gradimit. Të dy mund të mbërrinë aty me pesë lëvizje. Për këtë arsye, mbreti i zi mundet të parandalojë gradimin e sigurt të ushtarit të bardhë.

1.b4 Mf4 2. b5 Me5 3. b6 Md6 4. b7 Mc7 5.b8D+ Mxb8

Në bazë të rregullit të katrorit:



Mbreti i zi është jashtë katrorit imagjinar.

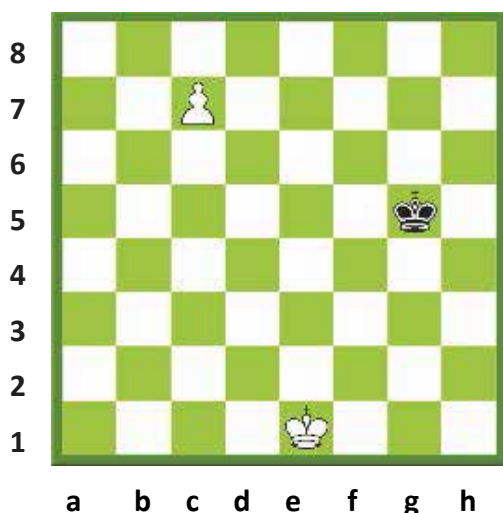
a- Nëse e ka radhën për të luajtur i bardhi, mbreti i zi nuk mund ta ndalë ushtarin e bardhë të gradohet. Mbreti i zi është jashtë katrorit imagjinar.

b- Nëse e ka radhën për të luajtur i ziu, mbreti i zi hyn në këtë katror imagjinar me lëvizjen që ai bën. Mbreti duke qenë brenda këtij katrori imagjinar mund të arrijë ushtarin .

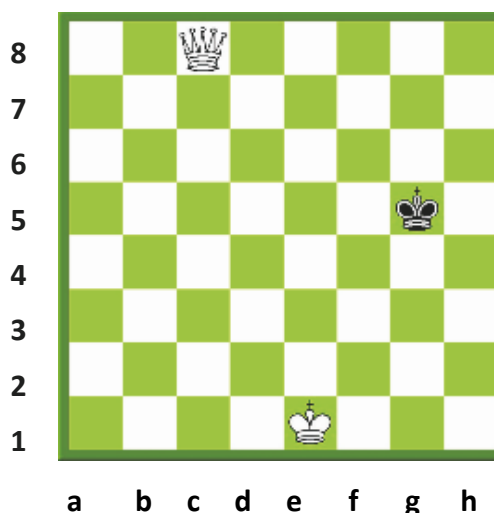
GRADIMI I USHTARIT

Pasi ushtari ka mbërritur në linjën e fundit nuk mundet më të jetë një ushtar. Ai duhet të zëvendësohet me një prej figurave, me përjashtim të mbretit.

Zakonisht ushtari gradohet damë meqë ajo është dhe figura më e fuqishme. Por ka raste në të cilat është më me leverdi të gradohet torrë ose kalë. Megjithëse rrallë, ka raste të veçanta kur përzgjidhet fili.



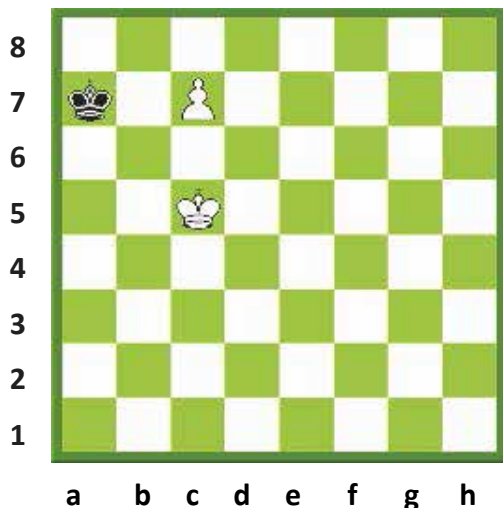
Përpara gradimit damë



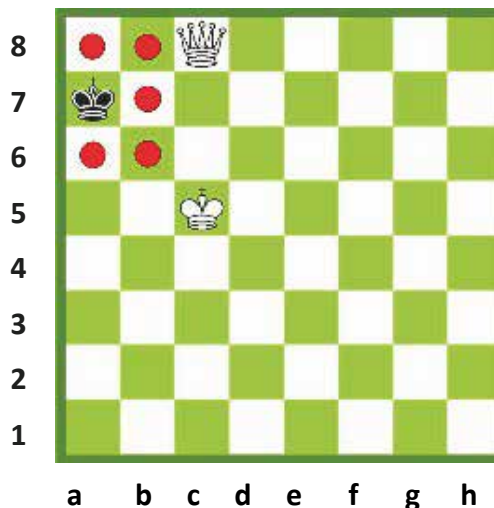
Pas gradimit damë

1.c8(D) 1-0

Ushtari mbërrin në katrorin c8. Pasi mbërrin në horizontalen e fundit, ai gradohet damë.



Përpara gradimit damë

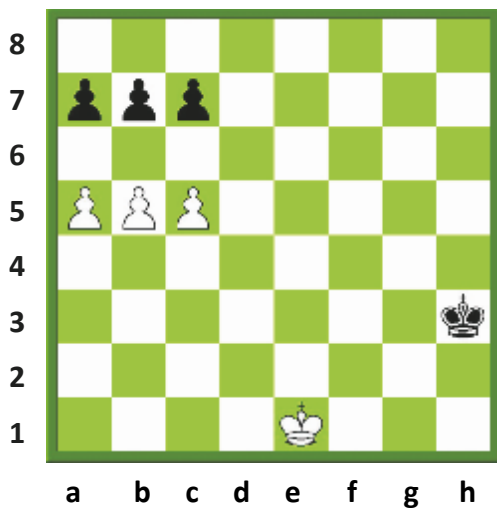


Pas gradimit damë

1.c8(D) 1-0

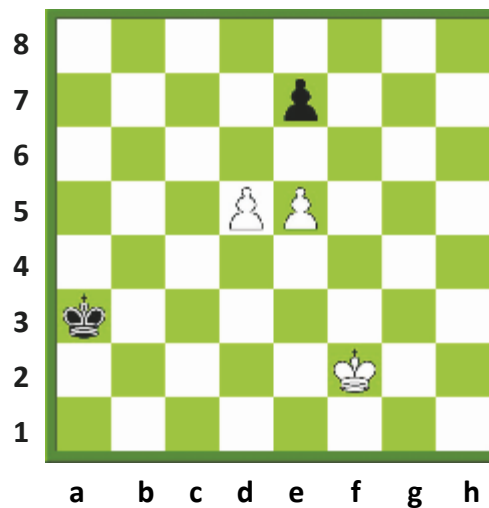
I bardhi do të bëjë zgjedhje të keqe nëse gradon ushtarin damë, pasi mbreti i zi nuk ka ku të luajë, sepse ai është pat. Nëse i bardhi gradon ushtarin e tij në torrë, atëherë ai do të fitojë lojën.

USHTRIME



Pyetja - 1

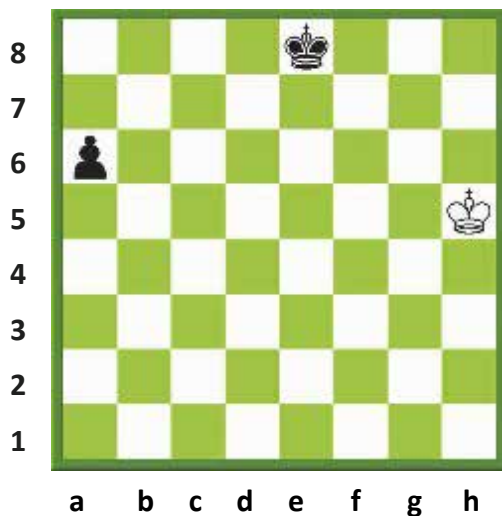
Si duhet të luajë i bardhi për të realizuar një ushtar të avancuar?



Pyetja - 2

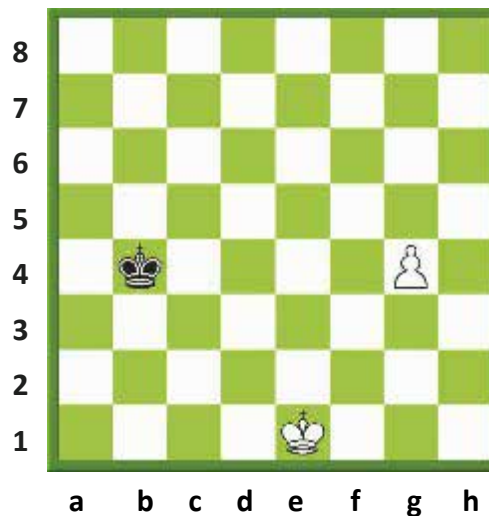
Si duhet të luajë i bardhi për të realizuar një ushtar të avancuar?

USHTRIME



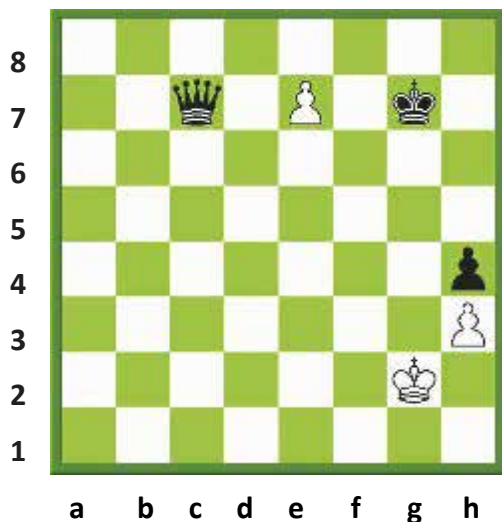
Pyetja - 3

A mund ta ndalë mbreti i bardhë ushtarin e zi të gradohet?



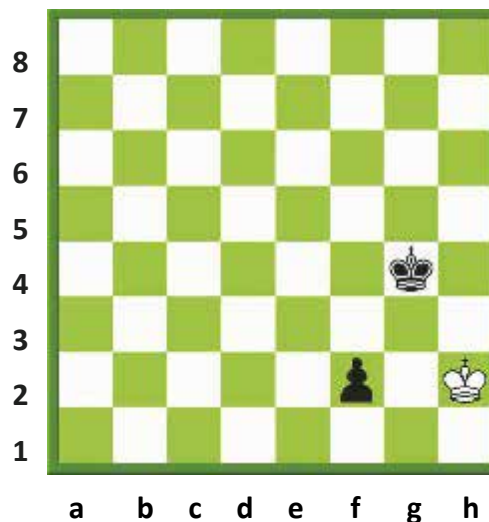
Pyetja - 4

Luan i ziu. A mundet mbreti të ndalë ushtarin të gradohet, bazuar në rregullin e katrorit?



Pyetja - 5

Cila do të ishte figura më e mirë që mund të zgjedhë i bardhi për të graduar ushtarin?



Pyetja - 6

Në çfarë figure duhet të gradohet ushtari i zi?

MËSIMI 15

BARAZIMET



BARAZIMET

MATERIALI I PAMJAFTUESHËM

PATI

PËRSËRITJA E POZICIONIT

RREGULLI I 50 LËVIZJEVE

BARAZIMI ME MARRËVESHJE

BARAZIMET

Kur asnjëra palë nuk mundet të fitojë, loja lihet barazim. Në një rast të tillë, të dy lojtarët marrin nga gjysmë pike. Ka disa arsye që sjellin barazimin.

1-MATERIALI I PAMJAFTUESHËM

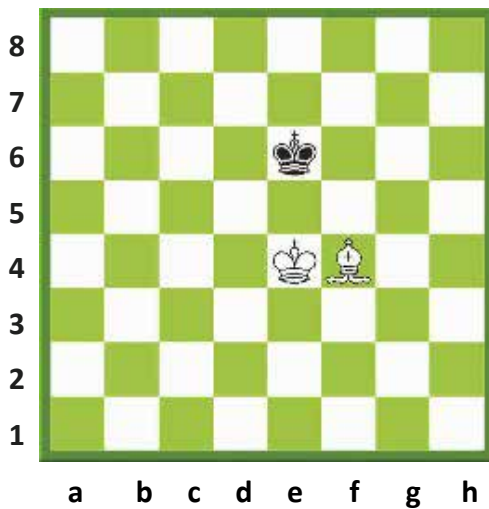
Për të mundësuar zënien mat të kundërshtarit është e nevojshme njëfarë numri gurësh në fushën e shahut.

Nëse të dy lojtarët nuk kanë material të mjaftueshëm për të mundur kundërshtarin, atëherë loja lihet barazim.

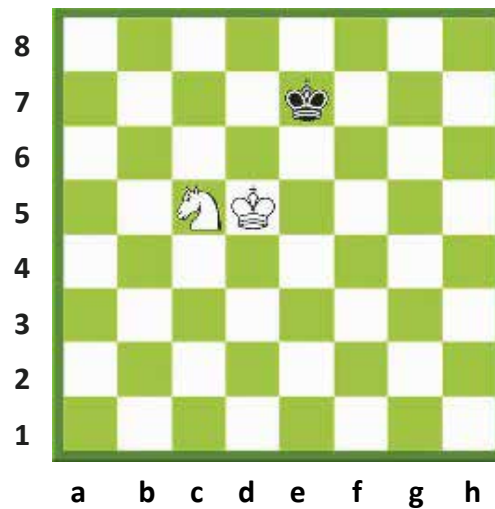
Nëse në fushë janë vetëm mbretërit, atëherë është e pamundur të zihet mat kundërshtari. Nëse është vetëm një kalë ose vetëm një fil me mbretin, është e pamundur të zihet mat kundërshtari. Loja përfundon barazim.

Për të bërë mat, sipas rregullit, mbreti duhet të ketë minimalisht:

- A) Një damë
- B) Një torrë
- C) Një kalë dhe një fil
- D) Dy fila



Mbreti dhe fili nuk mund të zënë mat kundërshtarin. Loja përfundon barazim.

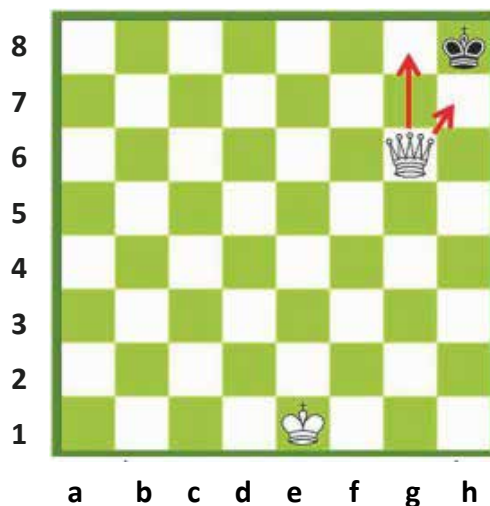


Mbreti dhe kali nuk mund të zënë mat kundërshtarin. Loja përfundon barazim.

Mbreti me filin nuk mjaftojnë për të zënë mat kundërshtarin. Po kështu, mbreti me një kalë nuk mjaftojnë për të zënë mat. Këto lloje lojërash përfundojnë me barazim. Pra, secili prej lojtarëve merr gjysmë pike.

2- PATI

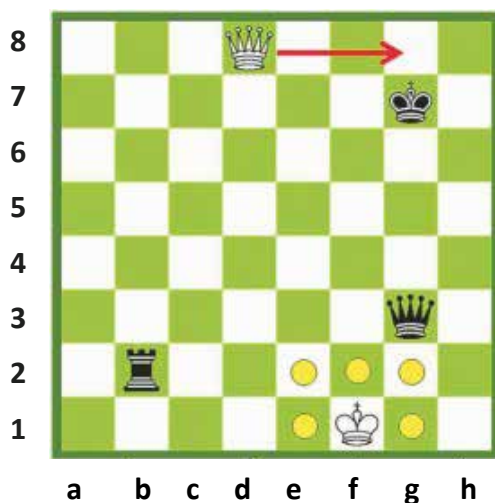
Një prej mënyrave më të zakonshme që sjell barazimin është pati. Në rast se njëri prej lojtarëve nuk mundet të bëjë asnjë lëvizje të rregullt, dhe mbreti i tij nuk është shah, por qëndron në anë të fushës dhe nuk mund të luajë, dhe nuk është shah mat, në këtë rast mbreti është **pat**.

**1-I ziu nuk ka asnjë alternativë për të lëvizur.**

I ziu ka vetëm mbretin. Katrorët ku mbreti mundet të luajë janë vetëm: g7, g8 dhe h7. Këta tre katrorë janë nën sulmin e mbretëreshës së bardhë.

2-Mbreti i zi nuk është i sulmuar ende.

Për këto dy arsye loja përfundon barazim. Mbreti i zi është pat. I bardhi ka shkaktuar barazimin dhe prandaj do të marrë vetëm gjysmë pike në vend të një pike të plotë.



Të jesh pat në një pozicion të pafavorshëm përbën një sukses.

1.Dg8+ Mxg8

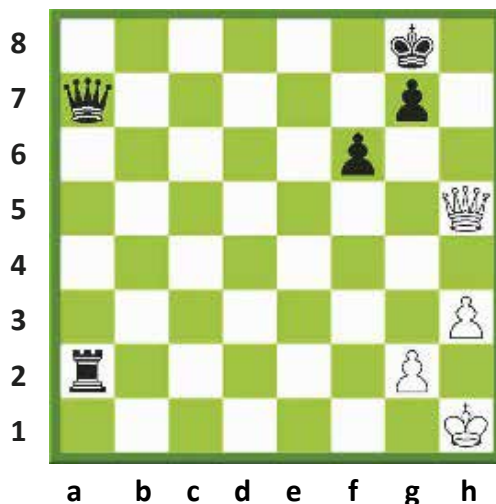
Pat

Këtu mbreti i bardhë nuk ka asnjë katror të lirë, ku mund të lëvizë.

PËRSËRITJA E POZICIONIT TRI HERË

Nëse i njëjti pozicion përsëritet tri herë, loja përfundon në barazim. Zakonisht ajo quhet **barazim për shkak të përsëritjes së pozicionit**.

Nuk është e nevojshme që pozicioni të përsëritet menjëherë dhe lëvizjet të përsëriten njëra pas tjetrës, por ato duhet të bëhen nga i njëjti lojtar që ka radhën e lëvizjes. Kur lëvizjet përsëriten njëra pas tjetrës, situata e krijuar quhet shpesh **pozicion i përhershëm** përsëritjeje ose **përsëritje pozicioni**. Lëvizjet duhet të shënohen me shumë kujdes dhe me saktësi, njëra pas tjetrës, në mënyrë që të vërtetohen kushtet e barazimit.



I bardhi barazon duke dhënë shah të përhershëm:

1.De8+ Mh7 2.Dh5+ Mg8 3.De8+ Mh7 4. Dh5+

I bardhi jep shah vazhdimisht dhe i ziu nuk mund të bëjë asgjë për ta shmangur këtë.

4-RREGULLI I 50 LËVIZJEVE

Nëse përgjatë 50 lëvizjeve të gurëve;

1- Asnjë ushtar nuk ka luajtur.

2- Asnjë gur nuk është marrë.

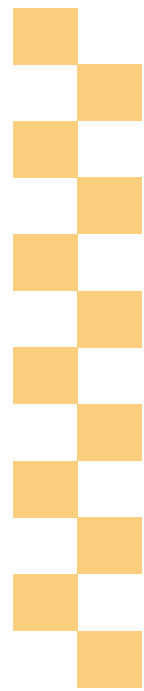
Pra, këto dy kushte janë plotësuar, loja përfundon barazim. Deklarimi barazim i lojës duhet të bëhet në mënyrë korrekte nga lojtari që ka radhën për të luajtur.

Pasi shënon lëvizjen e tij të radhës në fletë, ai i deklaron gjyqtarit qëllimin e tij, për kryerjen e asaj lëvizjeje, e cila duhet të rezultojë e fundit në 50 lëvizjet që janë bërë nga secili lojtar pa u luajtur asnjë ushtar dhe pa u marrë asnjë prej tyre ose 50 lëvizjet e fundit të njëpasnjëshme janë bërë nga secili lojtar pa lëvizur e pa marrë asnjë ushtar dhe pa marrë asnjë figurë.

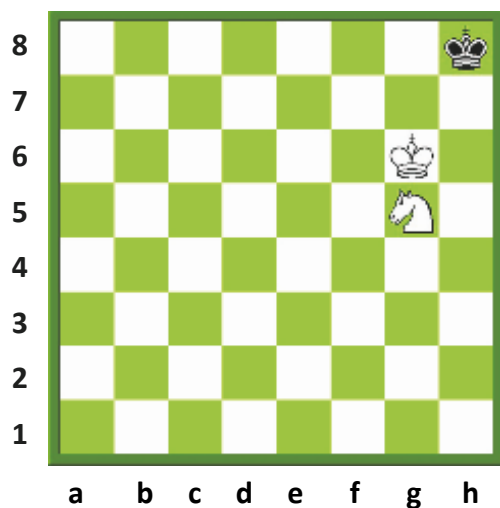
5-BARAZIMI ME MARRËVESHJE

Nëse gjatë lojës një prej lojtarëve kërkon barazim dhe tjetri pranon, atëherë loja përfundon **barazim me marrëveshje**.

USHTRIME

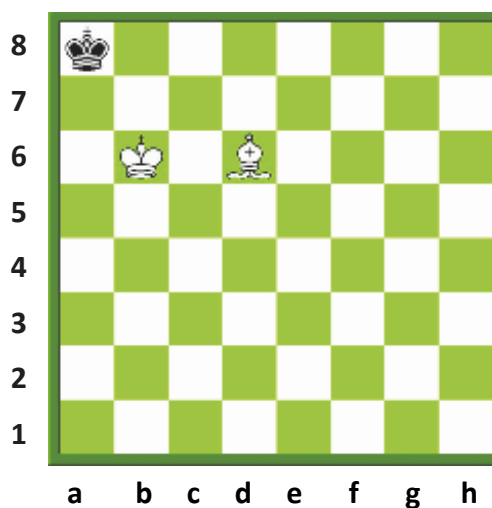


BARAZIMI



Pyetja - 1

Shpjegoni pse i bardhi nuk mund të fitojë?

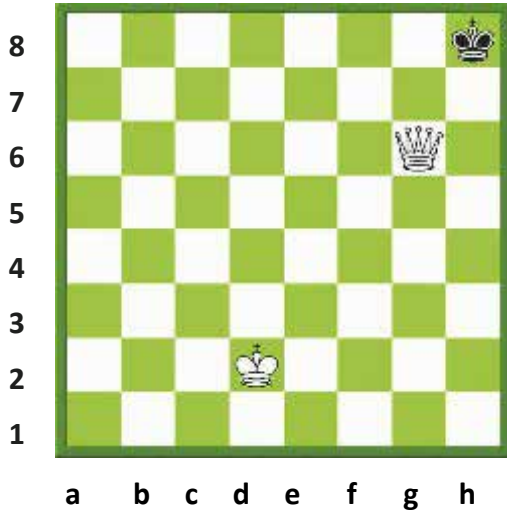


Pyetja - 2

Shpjegoni pse i bardhi nuk mund të fitojë?

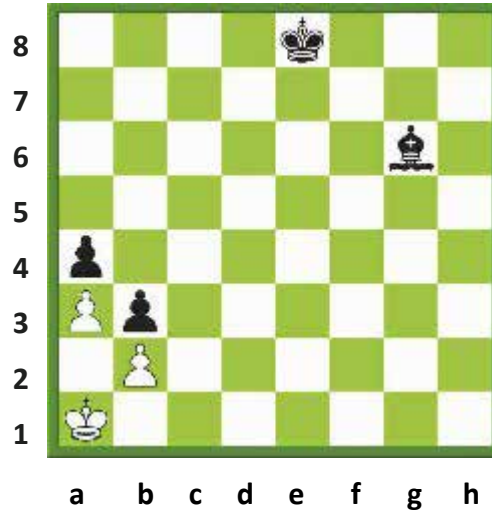


USHTRIME



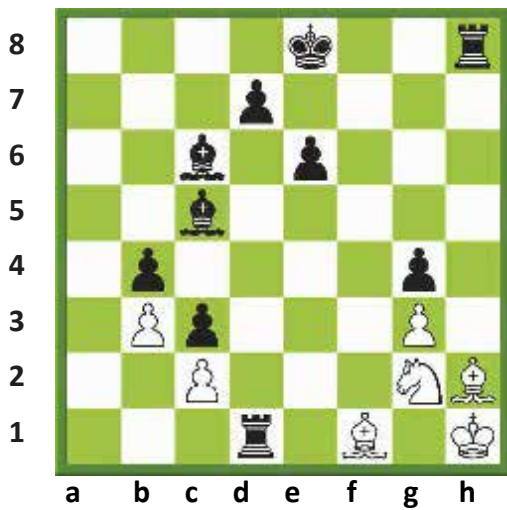
Pyetja - 3

Luan i ziu. Cili do të jetë rezultati i lojës? Shpjegoni ju lutemi.



Pyetja - 4

Luan i bardhi. Cili do të jetë rezultati i lojës? Shpjegoni ju lutemi.



Pyetja - 5

Luan i bardhi. Cili do të jetë rezultati i lojës? Shpjegoni ju lutemi.



Pyetja - 6

Tregoni se si mund të dalë barazim i bardhi në sajë të shahut të përhershëm.

MËSIMI 16 SHAHU NË BOTË



SHAHU NË BOTË
HISTORIA E SHAHUT
SHAHU NËPËR BOTË
KAMPIONËT E BOTËS NË SHAH
MAKINERA E PARË E SHAHUT (TURKU)
SAHATI I SHAHUT

HISTORIA E SHAHUT

Dihet botërisht se në Egjiptin e lashtë ekzistonte një lojë e ngjashme me shahun.

Shahu lindi në Indi në shekullin e gjashtë. Kjo lojë u frymëzua nga ushtria indiane e kohës. Ushtria indiane përbëhej nga katër seksione: elefantët, kalorësia, karrocet e luftës dhe këmbësoria. Loja quhej **Shaturanga** që në gjuhën indiane të asaj kohe do të thoshte 'katër ndarjet'.

Në vitet në vijim kjo lojë mbërriti deri në Persi, pra në Iranin e sotëm. Më vonë, loja u përhap në të gjitha vendet arabe.

Në fillim të shekullit të tetë, kjo lojë mbërriti edhe në Europë në sajë të pushtimit të Spanjës nga arabët.

Mbërritja në Europë përbën një moment shumë të rëndësishëm për vetë lojën e shahut. Sipas mbishkrimeve arabe, për herë të parë libri i shahut u përgatit dhe u shtyp në Spanjë. Më pas ky libër u përhap në Francë, Itali dhe në shtete të tjera të Europës.

Europianët i bënë ndryshime të konsiderueshme rregullave të lojës së shahut. Shahu fillimisht ka qenë një lojë me lëvizje të ngadalta. Kur rregullat ndryshuan, e bënë këtë lojë shumë më të shpejtë se më parë. Në shekullin e 15-të, rregullat i dhanë ngjashmërinë kësaj që përdorim ne sot. Më herët, për shembull, mbretëresha mund të luante vetëm diagonalisht dhe mund të kalonte vetëm një katror për çdo lëvizje të bërë prej saj. Fili luante në dy katrorë diagonalisht për çdo lëvizje dhe mund të kapërcente gurët. Figura më e fuqishme në fushë ishte torra. Rrokada nuk ekzistonte dhe ushtarët ishin të kufizuar të luanin vetëm një katror për çdo lëvizje.



MITI I SHAHUT

Sipas historisë thuhet se shahu u shpik nga një njeri që donte të kënaqte mbretin e tij. Sundimtari e pëlqeu kaq shumë këtë lojë, sa ai i dha mundësinë shpikësit të shprehte ndonjë dëshirë e cila do t'i plotësohej menjëherë. Burri kërkoi vetëm disa kokrra gruri. Mbreti e pyeti sesa grurë do të donte ai.

Shpikësi kërkoi një kokërr gruri për katrorin e parë të fushës së shahut, dy kokrra për të dytin, katër kokrra për të tretin, tetë kokrra për të katërtin dhe kështu me radhë, duke dyfishuar numrin për çdo katror.

Mbreti mendoi se kjo ishte një kërkesë shumë modeste dhe pranoi menjëherë. Ai i dha urdhër këshillit të tij drejtues që të jepej kjo sasi gruri. Kur ata nisën të numëronin kokrrat e grurit, shpejt kuptuan se edhe sikur të mblidhej gruri i gjithë vendit, prapë nuk do të mjaftonte për të plotësuar sasinë e kërkuar. Në total ishte 18,446,744,073,709,551,615 kokrra gruri, një pirl më i lartë sesa vetë mali Everest!

SHAHU NËPËR BOTË

Sot shahu luhet në çdo vend të botës, madje edhe në hapësirë. FIDE (Federata Ndërkombëtare e Shahut) u themelua më 1924 për të organizuar aktivitetet ndërkombëtare të shahut.

Me themelimin e FIDE-s, u korrigjuan dhe rregullat e lojës. Në ditët e sotme rregullat e shahut janë të njëjta në të gjitha vendet e botës.

FIDE organizon aktivitete të shumta gjatë gjithë vitit. Më të rëndësishmet mes tyre janë: Kampionati Botëror i Meshkujve, Kampionati Botëror i Femrave, Kampionati Botëror i të Rinjve dhe kampionate të tjerë të ndarë sipas grupmoshave.

Përveç këtyre, një herë në dy vjet organizohet Olimpiada e Shahut. Olimpiada e 40-të e Shahut u zhvillua në Stamboll (Turqi), më 2012.

Për të matur fortësinë e lojtarëve në mbarë botën është vendosur një sistem vlerësimi në nivel ndërkombëtar. Sistemi i vlerësimit që bën FIDE u ideua nga profesor Elo. Lojtarët i shtojnë ose i humbasin pikët e tyre në bazë të fortësisë së tyre në lojërat që zhvillojnë. Po ashtu lojtarët mund të fitojnë tituj ndërkombëtarë. Titulli më i lartë që mund të marrë një shahist është Mjeshtër i Madh (Grosmjeshtrë - GM).

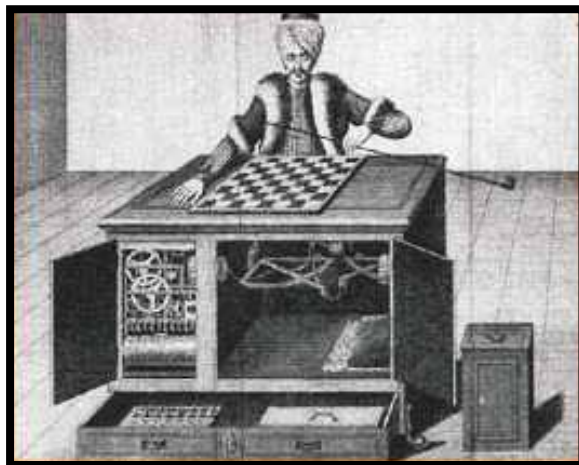
Kampionët Botërorë të Shahut

Kampionët Botërorë të Shahut që prej 1886

Vilhelm SHTAJNIC
Emanuel LASKER
Hoze Raul KAPABLANKA
Aleksander ALJEKIN
Maks ËVE
Mihail BOTVINIK
Vasili SMISLOV
Mihail TAL
Tigran PETROSIAN
Boris SPASKI

Robert FISHER
Anatoli KARPOV
Gari KASPAROV
Aleksander KALIFMAN
Visvanatan ANAND
Ruslan PONOMARIOV
Rustam KASIMXHANOV
Veselin TOPALOV
Vladimir KRAMNIK
Magnus KARLSEN (2013)

MAKINA E PARË E SHAHUT "TURK"



Baroni hungarez Kempelen shpiku makinën e shahut më 1769, (ilustruar me figurën e mësipërme). Një njeri fshihej brenda, jo në të djathtë por në pjesën e pasme të 'makinerisë', në të majtë. Manekini vishej me uniformë ushtarake turke, si ushtar osman, prandaj kjo makinë mori emrin 'TURK'. Njeriu i fshehur bënte lëvizjen e gurëve të shahut me anë të një krahu mekanik. Ky sekret u zbulua më 1834 nga një prej njerëzve që fshiheshin brenda kësaj makine.

Kjo makineri zgjoi interes të madh në kohën e saj. Në veçanti makineria TURK u bë e njohur prej pranisë së saj në oborret e perandorëve europianë.

Në 1769, u pa për herë të parë në oborrin e perandoreshës së Austrisë, Maria Tereza, në Vjenë.

Në 1783, u transferua në Paris. Në të njëjtin vit u luajt me të kundër perandorit austriak, Jozef II.

Në 1784, u dërgua në Angli.

Në 1785, u luajt kundër Frederikut të Madh.

Në 1809, u luajt kundër Napoleonit.

Në 1826, u nis për në Filadelfia, USA.

Në 1837, ajo u dërgua në Havana.

Në 1838, u rikthye në Filadelfia.

Në 1840, u ekspozua në Muzeun Kinez në Filadelfia.

Në 1854, u shkatërrua plotësisht nga një zjarr aksidental .

SAHATI I SHAHUT



Në turnetë e shahut është i detyrueshëm përdorimi i sahatit të shahut. Sahati e kufizon kohën që u duhet lojtarëve për t'u menduar dhe për të luajtur. Janë dy orë në një sahat shahu, me nga një buton për secilin lojtar. Kur një prej lojtarëve bën lëvizjen, ai duhet të shtypë butonin përkatës. Në këtë mënyrë ndalet koha e tij dhe nis matja e kohës së kundërshtarit.

Lojtarët kanë një kohë të caktuar për të kryer një numër të caktuar lëvizjesh. Nëse një lojtar e tejkalon kohën e dhënë pa kryer numrin e duhur të lëvizjeve, atëherë themi se i ka mbaruar koha, pra humbet lojën (ende e quajnë 'rënie flamuri' edhe pse sahatët modernë dixhital s'kanë një të tillë).

Disa rregulla që duhen zbatuar kur përdorim sahat:

- 1- Gjyqtari vendos se ku do vihet sahati përpara se të fillojë loja.
- 2- I ziu (ose gjyqtari) shtyp butonin e sahatit për të nisur loja.
- 3-Duhet shypur butoni me të njëjtën dorë që përdoret për të bërë lëvizjet .
- 4-Është e ndaluar të mbahet dora mbi butonin e sahatit
- 5- Sahati i shahut duhet të trajtohet me respekt. Është e ndalur ta godasësh butonin me dorë apo dhe me gur shahu.

FJALORI I SHAHUT

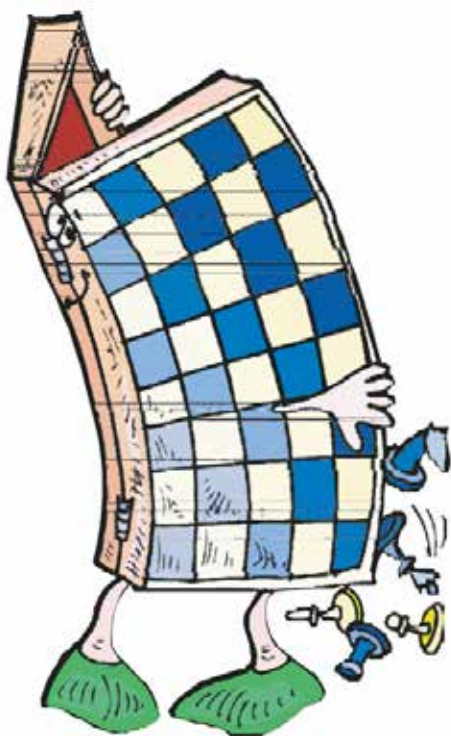


Diagram: Paraqitja e një pozicioni loje mbi një fushë.

FIDE: Shkurtimi i Fédération Internationale Des Echecs (Federata Ndërkombëtare e Shahut).

Figurat e lehta: Fili dhe kali janë figura të lehta.

Figurat e rënda: Torra dhe dama janë figura të rënda.

Gradimi i ushtarit: Transformimi në figurë e ushtarit kur mbërrin në horizontale e fundit.

Hell: Një figurë që sulmon një figurë të kundërshtarit dhe si një rreze X kërcënon në të njëjtën linjë edhe diçka tjetër pas asaj figure.

Kërcënim i dyfishtë (Sulm): Kërcënimi i dy figurave në të njëjtën kohë.

Kolona: Linjat vertikale në fushë.

Kërcënim: Të sulmohet një figurë.

Krahu i mbretit: Krahu në të cilin mbreti

qëndron në pozicionin fillestar.

Krahu i damës: Krahu në të cilin dama qëndron në pozicionin fillestar.

Mbërthim: Tre gurë shahu në një rresht: figura që mbërthen, figura e mbërthyer dhe figura që bëhet shënjestra, e cila është më e vlefshme se figura e mbërthyer.

Opozicion: Pozicioni në të cilin dy mbretër qëndrojnë përballë njëri-tjetrit.

Pat: Pozicion në të cilin lojtari që ka radhën, nuk ka asnjë mundësi lëvizjeje dhe mbreti i tij nuk është mat.

Pirun: Kërcënimi i dy gurëve nga një i vetëm.

Gambit: Hapje loje ku përfshihet falja e një ushtari.

Perde: Pozicioni i figurës që mbulon një sulm të një figure tjetër.

Regjistrimi: Mbajtja shënim e lëvizjeve gjatë një loje shahu.

Sakrificë: Falja e një figure me prishmërinë për të fituar më vonë më shumë se ajo.

Shah me zbulim: Dhënia shah nga një figurë por duke luajtur një gur tjetër shahu.

Shah i dyfishtë: Dhënia shah nga dy figura të ndryshme në të njëjtën kohë.

Shah i vazhdueshëm: Dhënia shah të përhershëm.

Të marrësh në kalim: Një ushtar merr një tjetër i cili kalon nën kushte të caktuara.

Të japësh shah: Të sulmohet mbretin e kundërshtarit.

Traversë: Linjat horizontale në fushën e shahut quhen traversa.

Ushtar i avancuar: Ushtari që nuk ka një ushtar të kundërshtarit përballë tij.