

# DRUŠTVENA IGRA

# TENKOVSKI

# ŠAH

## PRAVILNIK

### Sadržaj kompleta

- Talon (20×20 polja, obostrana štampa)
- Komplet promenljivih prepreka i graničnih površina
- 44 figure koje predstavljaju tenkove (po 22 bele i crne)
- Komplet antena i zastavica
- Dve tabele sa karakteristikama tenkova
- Pravilnik i Brošura

**Talon** ima sa jedne strane odštampane **prepreke** (tamne površine na nekim poljima) i oznake figura na njihovim početnim položajima, što se naziva **osnovna postavka**.

Na blanko strani talona se mogu postaviti **promenljive prepreke** prema šemama prikazanim u Brošuri ili prema nekoj improvizovanoj zamisli (*nove šeme se mogu skicirati na blanko šemama u Brošuri*). Veličina postojećeg talona se može smanjiti pomoću **graničnih površina** (na primer, na veličinu sa 16×16 polja, na 12×12 polja ili na 20×16 polja itd.).

**Figure** predstavljaju tenkove (oklopna vozila) različitih kategorija. Njihove oznake\* su:



\* Skraćnice za nazive figura su prema rečima engleskog jezika.

Komplet sadrži nekoliko **antena** (Y) i **zastavica** (P) u beloj i crnoj boji. Antenama se obeležavaju komandni tenkovi, a zastavice se koriste u nekim od specijalnih modova igre.

Karakteristike svih figura (brzina, oklop i naoružanje) su prikazane u **tabelama**.

**Brošura** sadrži šeme za različite postavke talona i blanko listove na kojima se mogu skicirati improvizovane šeme.

### OSNOVNA PRAVILA

Preporučeno je da se prvih nekoliko partija igra na talonu sa osnovnom postavkom prepreka.

Pre početka partije se figure postavljaju na polja sa odgovarajućim oznakama, usmerene prema suprotnoj strani talona.

Po jedna figura u svakoj boji je **Komandni tenk**, označena zakačenom antenom u suprotnoj boji. Komandni tenk dobija slovo „C“ (*Command*) ispred svoje skraćenice. U većini postavki Komandni tenk je Laki tenk (CLT).



Komandni laki tenk (CLT)



Ako je Komandni tenk neka druga kategorija a ne Laki tenk, onda pored oznake stoji i skraćenica (npr. „Y<sub>CMT</sub>“).

Prvi na potezu je igrač koji ima bele figure. U svakom potezu se pomera samo po **jedna figura**, i odigrava se naizmenično. Nakon pomeranja figure u tom istom potezu **samo ta figura može da puca** na neku protivničku figuru (ukoliko je u prilici).

Tri osnovne karakteristike svakog oklopnog vozila su: brzina, naoružanje i oklop.

### Brzina

Figure mogu da se pomeraju ravno napred, da se rotiraju u mestu za 45°, ili u kombinaciji ta dva. Svaka rotacija za 45° i svako pomeranje na susedno polje se računa kao jedan **korak**.

**Brzina** označava maksimalni broj koraka koji tenk može da napravi u toku jednog poteza i nije ista za sve tipove tenkova. Vidi tabelu:

Brzina	RT	LT	MT	HT	HB	ST	TD	LH	HM
	6	5	4	3	3	2	4	4	3

Bilo koja figura se može pomeriti i unazad, ali samo za jedno polje, bez mogućnosti da se u tom potezu napravi okret u mestu.

Figure se mogu kretati samo preko polja na kojima nisu prepreke niti druge figure. Kretanje se NE računa ako se figura okreće levo i desno i vrati se na istu poziciju i smer! Slede primeri:



## Oružje

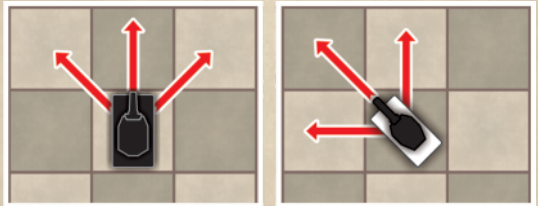
Svaka kategorija oklopnih vozila ima neku vrstu oružja (top, haubicu ili minobacač). **Jačina oružja** se izražava rimskim brojevima. Vidi tabelu:

Jačina oružja	RT	LT	MT	HT	HB	ST	TD	LH	HM
	I	I	II	III	III	IV	IV	III	V

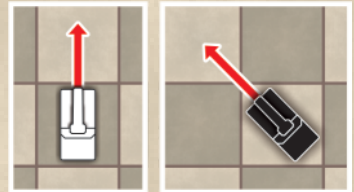
U zavisnosti od vrste oružja, neke figure pucaju direktnom paljbom (topovi), a neke parabolично (haubice i minobacači).

### Top

**Tenkovi** (RT, LT, MT, HT, HB i ST) imaju kupole koje se okreću pa mogu da pucaju u tri pravca: pravo napred, ukoso levo ili ukoso desno.



**Samohodni top** (TD) nema kupolu, tako da može da puca samo pravo napred.

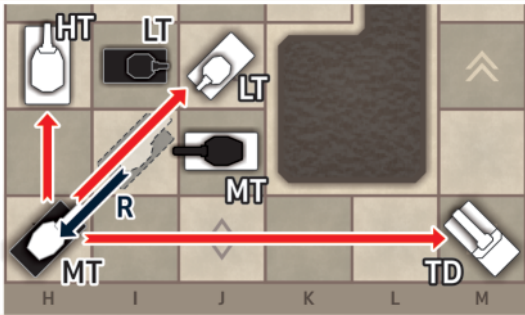


Kada puca iz topa, figura koja puca mora da ima neometanu pravu liniju do mete (druge figure i prepreke sprečavaju pucanje).

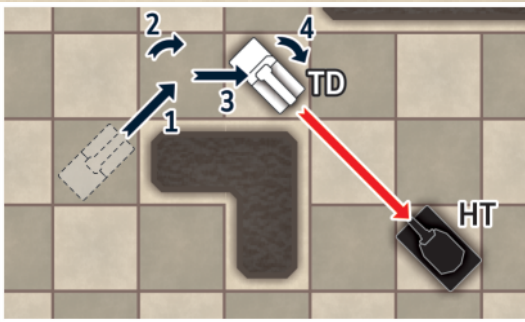
Topovi imaju neograničen domet, ali mora da postoji **bar jedno prazno polje** između figure koja puca i mete. Slede primeri:



Na prethodnoj slici beli Srednji tenk (MT) dolazi u poziciju da puca na protivničku figuru (TD).



Na slici iznad crni Srednji tenk (MT) kretanjem unazad dolazi u poziciju da puca na čak tri bele figure. Igrač mora da izabere samo jednu metu na koju će pucati.



Na slici iznad beli Samohodni top (TD) dolazi u poziciju da puca na crni Teški tenk (HT).



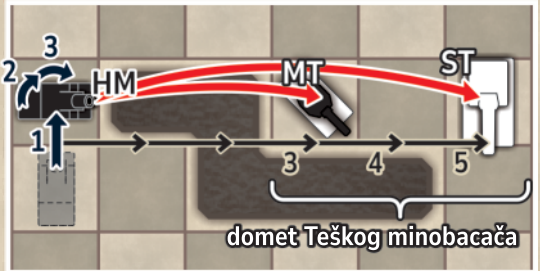
Na slici levo beli Teški tenk (HT) ne može da puca na crni Laki tenk (LT) jer ne postoji ni jedno prazno polje između njih.

### Haubica / minobacač

Najznačajnije svojstvo haubica i minobacača je to što mogu da gađaju mete koji se nalaze iza prepreka ili drugih figura. U ovom kompletu Laka haubica i Teški minobacač imaju takvo oružje.



Laka haubica (LH) i Teški minobacač (HM) mogu da pucaju samo pravo napred i imaju ograničen minimalni i maksimalni domet pucanja. Laka haubica ima domet 4 do 7 polja, a Teški minobacač 3 do 5 polja.



U primeru na slici iznad crni Teški minobacač (HM) je došao u položaj iz koga može da uništi beli Srednji tenk (MT) koji je udaljen 3 polja ili Superteški tenk (ST) udaljen 5 polja. Može da uništi samo jednu figuru, po izboru igrača.

### Oklop

Tenkovi i druga oklopna vozila imaju različite vrednosti oklopa sa različitih strana. Kod većine tenkova oklop je najjači sa prednje strane, nešto slabiji je na bokovima, a najslabiji je na zadnjoj strani. Vidi tabelu:

Oklop	RT	LT	MT	HT	HB	ST	TD	LH	HM
Prednji	0	I	II	III	III	IV	II	0	I
Bočni	0	0	I	II	II	III	I	0	0
Zadnji	0	0	0	I	0	II	0	0	0

Prednji oklop prima pogodak samo ako hitac dolazi ravno spreda (crna strelica). Zadnji oklop prima pogodak samo ako hitac dolazi ravno otpozadi (bela strelica). Bočni oklop prima pogodak ako hitac dolazi iz bilo kog drugog pravca (sive strelice).

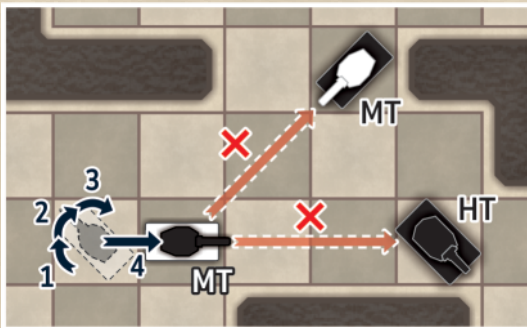


→ spreda    → s boka    → otpozadi

Da bi se uništila protivnička figura, **jačina oružja** na tenku koji puca **mora biti veća od vrednosti oklopa** (prednji, bočni ili zadnji, zavisi od pravca iz koga se puca) tenka na koji se puca. *Ako je vrednost oklopa „0“, ta strana figure ne pruža nikakvu zaštitu.*

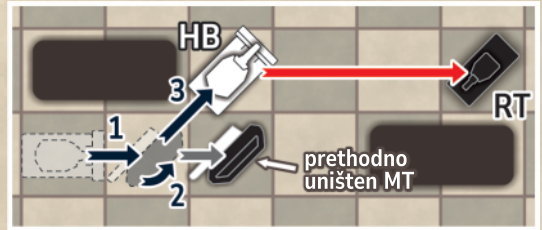


Na gornjoj slici crni Komandni tenk (CLT) uništava beli Srednji tenk (MT) pogotkom u zadnji oklop.



Na slici iznad beli Srednji tenk (MT) je došao u poziciju da puca na dva crna tenka, ali nijedan ne može da uništi, jer vrednost njegovog topa (**II**) nije veća od vrednosti oklopa tenkova na koje puca (prednji oklop Srednjeg tenka = **II**, ili bočni oklop Teškog tenka = **II**).

Figura koja je uništena se **prevrće na bok i ostaje na svom mestu**. U daljem toku partije uništeni tenkovi su prepreke preko kojih ne može da se prolazi niti puca.



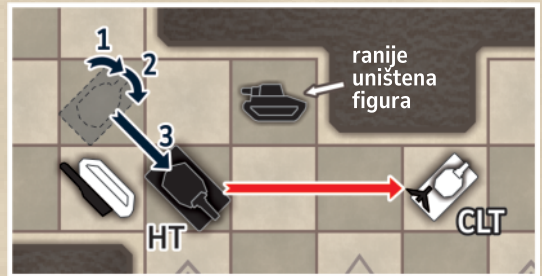
U primeru na slici iznad beli Teški buldožer (HB) je u prvom koraku svog kretanja gurnuo uništeni crni Srednji tenk (MT) i potom u naredna dva koraka došao u poziciju da puca i uništi crni Izviđački tenk (RT).

## Cilj igre

Pobeda u ovoj igri se može ostvariti na dva načina:

- 1) Uništavanjem protivničkog Komandnog tenka.
- 2) Izlaskom sopstvenog Komandnog tenka sa talona na suprotnoj strani od početne.

Pobednik je igrač koji prvi uspe da ostvari jedan od ta dva cilja.



U primeru na slici iznad crni Teški tenk (HT) je došao u poziciju da puca na beli Komandni tenk (CLT) i uništava ga. To je kraj partije i pobeda Crnog igrača.



## Guranje uništenih tenkova

Jedina figura koja može da gura uništene figure je **Teški buldožer (HB)** koji je opremljen plugom. Može da gura sve tipove uništenih tenkova osim Superteških. Guranje je moguće samo pravo unapred. Ne može da gura dva tenka odjednom.

Na prethodnoj slici beli Komandni tenk (CLT) u svom četvrtom koraku izlazi iz talona na suprotnoj strani. To je kraj partije i pobjeda Belog igrača.

Komandni tenk ne može izaći iz talona kroz sam ugao (u pravcu dijagonale).



Zbog toga na slici levo crni Komandni tenk ne može da izađe iz talona u ovom potezu.

## Najava „šah“ i „beg“

Tenkovski šah se može igrati slično kao i klasična igra Šah, tako što se ne odigrava poslednji pobjednički potez (uništenje Komandnog tenka ili bekstvo), već je cilj da se zada „mat“, na jedan od dva načina:

1) Ukoliko je situacija na tabli takva da bi u narednom potezu protivnikov Komandni tenk mogao biti uništen (napadnut je), **igrač je u obavezi da najavi ŠAH** odmah nakon pomeranja svoje figure. Na taj način protivnik se upozorava da u narednom potezu mora da odigra tako da spreči uništavanje svog Komandnog tenka. Bilo koji drugi potez koj ne sprečava uništavanje Komandnog tenka nije dozvoljen (ako se greškom tako odigra, potez se jednostavno vraća). **Ako protivnik nije u mogućnosti da spreči uništavanje svog Komandnog tenka, to je onda ŠAH-MAT i pobjeda.**

*Protivnikov Komandni tenk može biti napadnut direktno, pomeranjem neke figure tako da u sledećem potezu ta figura može da dođe na liniju pucanja i uništi ga, ili indirektno, na primer pomeranjem jedne figure čime se drugoj figuri otvara put da uništi Komandni tenk.*

**Takođe nije dozvoljen potez koji dovodi sopstveni Komandni tenk u situaciju da može biti uništen odmah u sledećem potezu** (na primer, pomeranje Komandnog tenka na „opasno“ polje, ili pomeranje druge figure čime se otvara pravac za uništenje Komandnog tenka).

2) Slično ovome gore, ukoliko je situacija na tabli takva da u narednom potezu sopstveni Komandni tenk može da pobegne (da izađe sa table na suprotnoj strani), **igrač je u obavezi da najavi BEG** odmah nakon pomeranja svoje figure. U narednom potezu protivnik mora da odigra tako da spreči bekstvo, i bilo koji drugačiji potez nije dozvoljen. **Ako protivnik nije u mogućnosti da spreči bekstvo Komandnog tenka, to je onda BEG-MAT i pobjeda.**

**Takođe nije dozvoljen potez koji bi omogućio protivnikovom Komandnom tenku da pobegne odmah u sledećem potezu** (tako što mu se neka figura skloni sa puta).

Alternativno, **može se igrati bez ikakvih najava i bez matiranja, već do samog uništenja ili bekstva.** Na ovaj način partija postaje napetija, jer se vrlo lako može desiti da, na primer, Komandni tenk bude iznenda uništen usled malog previda, uprkos boljoj situaciji na talonu. Ako se igra brzopotezna partija (sa šahovskim satom), igra dobija malo drugačiji karakter, gde je brzo uočavanje mogućih pravaca pucanja važnije od strategije.

## Napomene

- Nerešen rezultat partije je moguć samo u teoriji, a preokreti u poslednjim potezima su vrlo verovatni.
- Sve figure su jednako važne. Na prvi pogled Teški i Superteški tenkovi vrede najviše, ali je brzina Lakih i Izviđačkih tenkova u završnici partije mnogo važnija od jačine topa i oklopa.
- Teški minobacači i Lake haubice bitno menjaju karakter same igre, jer ne postoje „sigurna“ polja (iza prepreka) koje je nemoguće pogoditi.
- Odnos prepreka i slobodnih polja je izbalansiran u osnovnim postavkama talona, tako da postoje otvoreni pravci kojima se može napredovati, ali i dovoljno zaklona iza kojih mogu da se skrivaju figure. Različite postavke talona (date u Brošuri) daju specifične uslove, sa ekstremima kao što su „Otvoreno polje“ (malo prepreka) i „Stari grad“ (puno prepreka).
- Može se koristiti šahovski sat u toku partije. Preporučeno vreme za partije na talonu 16×16 je za svakog igrača po 30 minuta, a za talon 20×20 je po 45 minuta.

## ZAPISIVANJE PARTIJA

Pomoću slova i brojeva duž ivica talona mogu se odrediti koordinate svih polja. Koordinate se zapisuju isto kao u klasičnom šahu: prvo slovo pa broj.

Na sredini talona nacrtan je simbol kompasa koji pomaže u određivanju strana sveta: **N** (sever), **S** (jug), **E** (istok) i **W** (zapad). Pomoću koordinata i kompasa moguće je zapisati čitav tok partije. Pre početka partije trebalo bi da se zapiše veličina talona i šema prepreka koja se koristi. U donjem primeru objašnjeno je korak po korak kako se zapisuje ceo jedan potez:

Beli
Crni  
**36. H2 > H3/N (K6) , > M3/S (O1+)**  
1 2 3 4 5\*
3 4 5\*

1 - Redni broj poteza.

2 - Početne koordinate figure koja je pomerena u tom potezu (izostavlja se ako je figura samo zarotirana na istom polju).

3 - Krajnje koordinate pomerene figure.

4 - Usmerenje figure u krajnjem položaju.

5\* - U zagradi koordinate uništene protivničke figure i/ili jedan od simbola:

„+“ — **šah** (u sledećem potezu protivnički Komandni tenk može biti uništen).

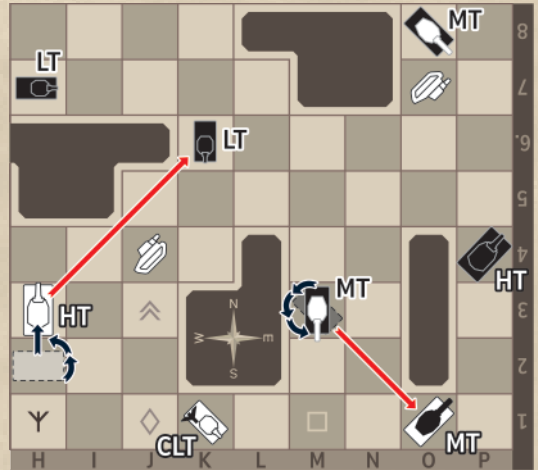
„#“ — **šah-mat** (protivnički Komandni tenk će sigurno biti uništen u sledećem potezu, što je kraj partije).

„-“ — **beg** (sopstveni Komandni tenk je u poziciji da u sledećem potezu izađe sa talona).

„=“ — **beg-mat** (sopstveni Komandni tenk će sigurno izaći sa talona u sledećem potezu, što je kraj partije).

\* Samo ako je u potezu bilo uništavanja figura ili se desila neka od pomenutih situacija.

Na narednoj slici je prikazan ceo 36. potez. U prethodnom, 35. potezu, Crni je pomerio LT na polje K6 i došao u poziciju da uništi beli CLT u sledećem potezu (dolaskom na polje I3). Stoga, ova situacija je **šah**. Da bi se odbranio, Beli može da pomeri CLT na bezbedno polje ili da uništi LT Crnog. Odlučuje se za drugu opciju, pa njegov HT uništava crni LT na polju K6.

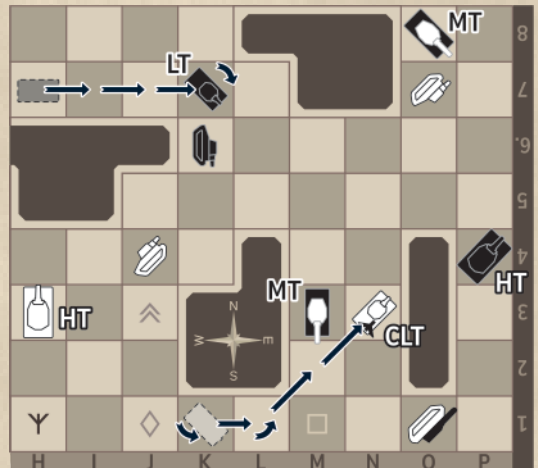


U istom potezu Crni rotira svoj MT na polju M3 tako da dođe u poziciju da uništi beli MT na O1 i ponovo daje **šah** (u sledećem potezu ovaj MT može da dođe na M1/SW i odatle uništi Komandni tenk).

Na narednoj slici je prikazan 37. potez:

### 37. K1 > N3/NE , H7 > K7/SE (#)

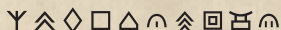
Pošto je pod šahom, Beli pomera CLT na N3, polje koje trenutno nije ugroženo. Ipak, ovo je loš potez, jer Crni pomera LT sa H7 na K7 i ponovo daje šah. Pažljivim posmatranjem situacije zaključuje se da je to zapravo **šah-mat** i pobeda za Crnog! Naime, nema polja na koje bi beli CLT mogao da pobjegne, a da ga u sledećem potezu ne unište LT sa K7, MT sa M3, HT sa P4, ili MT sa O8. Takođe, nije moguće da Beli uništi figuru koja je dala šah (kao u prethodnom slučaju), niti je moguće da se beli CLT zakloni nekom drugom belom figurom.



## RAZLIČITE POSTAVKE TALONA

Kao što je pomenuto u uvodnom delu ovog Pravilnika, na blanko strani talona mogu se postaviti promenljive prepreke na mnogo različitih načina.

Šeme za neke od mogućih postavki prepreka na talonima prikazane su u Brošuri. Početne pozicije figura označene su odgovarajućim simbolima:



Da bi partije bile raznovrsnije, igrači mogu da se dogovore da svako bira figure prema svojoj želji, a ne kako je zadato na šemama. U tom slučaju ukupan broj figura i polja za početne položaje ostaje isti, s tim što nije bitno da se poklope tip figure i odgovarajući simbol.

## Smernice za pravljenje postavki

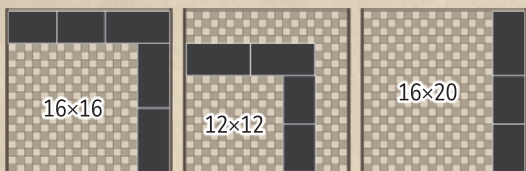
Igrači mogu sami da osmisle raspored prepreka i početnih položaja figura i da ih skiciraju na listovima sa blanko šemama talona, pridržavajući se sledećih principa i pravila:

- Početne pozicije belih figura su na južnoj, a crnih na severnoj strani talona.
- Poželjno je da prepreke i početne pozicije budu postavljene simetrično (najpre u „rotiranoj“ simetriji).
- Prepreke i početne pozicije ne smeju biti postavljene tako da postoji mogućnost uništenja neke protivničke figure već u prvom potezu.

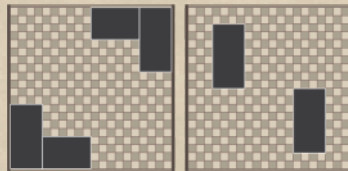
Napomena: Ako su prepreke postavljene na način prikazan kao na slici desno, figure mogu da prolaze između njih.



**Granične površine** prvenstveno služe da se pomoću njih smanji broj polja na talonu, na primer da se dobiju taloni sa 16×16, 12×12 ili 16×20 polja. *Ne mora uvek biti jednak broj polja u horizontali i vertikali.*



Granične površine se mogu koristiti i kao velike prepreke. Slede primeri:



## ALTERNATIVNI MODOVI IGRE

Osnovna pravila igre su veoma jednostavna i pružaju beskonačne mogućnosti za odigravanje najraznovrsnijih partija. Pored toga što se veličina i konfiguracija talona, kao i broj i raznovrsnost figura mogu menjati, takođe i cilj igre može biti različit – u alternativnim modovima.

### Jedan tip figura

Partije se mogu igrati tako da sve figure predstavljaju isti tip tenka (da svi tenkovi imaju osobine Lakh, Srednjih ili Teških tenkova itd.) bez obzira na to koje su figure na talonu. Jedna od figura mora imati ulogu Komandnog tenka (obeležena antenom).

Ako sve figure predstavljaju tenkove iste kategorije, onda nijedan tenk ne može biti uništen spređa. Najdinamičnije partije su one u kojima su svi tenkovi Laki.

Ako sve figure predstavljaju Izviđačke tenkove, Samohodne topove, Lake haubice ili Teške minobacače, oklop je beznačajan, jer svi mogu biti uništeni sa svih strana, pa je taktika za pobedu u ovakvoj partiji potpuna drugačija.

Za ovaj mod mogu se koristiti gotovo sve šeme prepreka.

### Do poslednjeg tenka

Ovaj mod se može igrati na svim postavkama talona. Cilj u partiji je da se unište svi protivnički tenkovi. U ovom modu nijedna figura nema status komandne, i ne postoji mogućnost da se pobedi begom.

Nerešen rezultat je, za razliku od klasičnog moda, uobičajen (na primer, može se dogoditi da jedan igrač ostane sa HT a drugi sa LT – pošto LT ne može da uništi HT, a HT skoro nikad ne može da stigne LT da bi pucao, u partiji nema pobjednika). Zato može da se igra ograničen broj poteza, na primer 25, nakon čega se broji ko ima više preživelih figura.

Ovaj mod je naročito pogodan za mlađe igrače.

## Beg tri tenka

Kao i u prethodnom modu, nema Komandnog tenka, a šema prepreka može biti bilo koja. Cilj svakog igrača je da prođe kroz protivničke redove i izađe sa talona na suprotnoj strani sa tri tenka, a pobednik je onaj ko prvi uspe u tome.

Treba imati u vidu da žurba da se pobegne s prva dva tenka ponekad nije najbolji izbor, jer onda za borbu ostaje manje tenkova na raspolaganju. Ako nijedan igrač ne uspe da ostvari osnovni cilj, pobednik je onaj koji je pobegao s više tenkova (može biti i nerešeno).

## Osvoj zastavu

Ovaj mod može se igrati na talonu bilo koje veličine i na bilo kojoj postavci prepreka koja ima slobodna četiri centralna polja. Jedna zastava postavlja se tačno na sredinu talona. Cilj igre je doći do zastave, uzeti je, a zatim je odneti do bilo kog krajnjeg polja uz svoju ivicu talona.

Kada bilo koja figura dođe na jedno od četiri centralna polja (pored zastave), ima mogućnost da uzme zastavu, i ako odluči da to učini, zastava se stavlja na tu figuru. Figura koja se pomerila kako bi uzela zastavu ne može da puca u istom potezu.

Ako figura koja nosi zastavu bude uništena, zastavu može da preuzme druga figura, iz bilo kog tima. Da bi uzela zastavu od uništenog tenka, ta druga figura mora da završi kretanje na susednom polju. Takođe, zastavu je moguće preuzeti i od aktivnog tenka iz iste ekipe po istim pravilima: figura koja dodaje zastavu mora da miruje, a figurica koja je prihvata mora da završi kretanje na polju do nje. Nema ograničenja koliko različitih tenkova mogu da nose zastavu tokom partije.

Kao varijacija, na talonu može stajati veći broj zastava (uvek neparan), a pobednik je onaj koji osvoji više zastava.

## 4 igrača

Pošto boja figura mora da se deli, dva igrača moraju da zakače zastavice na svoje tenkove, pa će timovi biti: Beli, Beli sa zastavicama, Crni i Crni sa zastavicama. Komandni tenkovi označeni su antenama (Beli i Crni) ili drugom vrstom zastavica (timovi sa zastavicama). Početne pozicije i redosled odigravanja mogu se videti u Brošuri, u šemama „Korner“ i „Four the Glory“.

U ovom modu igranja svaki igrač se bori za sebe, protiv svih ostalih, a cilj igre je uništiti što više tenkova (ne može se pobediti izlaskom iz talona).

Partija se završava kada tri od četiri igrača izgube sve svoje figure (ili kada više nije moguće uništiti nijednu figuru, na primer jer su neke figure zarobljene iza uništenih figura). Svaki igrač sabira poene: po 1 za svaku sopstvenu preostalu aktivnu (preživelu) figuru, i po 1 za svaku protivničku figuru koju je uništio (jedan od igrača treba da zapisuje i prati rezultat). Komandni tenkovi mogu biti uništeni kao i bilo koji drugi tenk, razlika je samo u tome što vrede više – 2 poena. Pobednik je igrač koji ima najviše poena (*može se desiti da igrač koji jedini ima preživеле tenkove nije pobednik, ako je uništio samo mali broj protivničkih figura*).

Partije se mogu igrati do određenog, unapred dogovorenog broja poteza (na primer, da svaki igrač odigra po 15 poteza i da se nakon toga broje poeni).

Kreirali: Dragan i Predrag Lazović

Naslov originala: Tank Chess

Published by: Forsage Games

Translation copyright 2026 za srpsko izdanje, Laguna

Tenkovski šah

Za izdavača: Dejan Papić

Urednik: Stefan Apatović

Lektura i korektura: Saša Bošković

Proizvođač: Forsage Games

Tiraž: 1000

Beograd, 2026.

Izdavač: Laguna

Starine Novaka 23/V

Beograd

www.laguna.rs



Laguna

