TİMUR SATRANCI

TAŞLAR

Şah

Normal satrançtaki gibi hareket eder.

Oyun sırasında yalnızca bir defaya mahsus Şah tehdit altındayken herhangi bir taş ile yer değiştirebilir.

General

Capraz bir kare ilerler.

Vezir

Yatay veya dikey bir kare ilerler.

Zürafa

Capraz bir daha sonra en az üç kare düz ilerler.Öreneğin zürafa a1 karesindeyken b5,b6,b7 karelerine ilerleyebilir ancak b2,b3 ve b4 boş olmalıdır.

At

Normal satrançtaki gibi hareket eder.

Mancınık(Tali'a,Gözcü,Vanguard,Öncü)

Normal fil gibi hareket eder ama en az iki kare ilerlemelidir.Arada taş varsa hareket edemez.Yani hareket edeceği yöndeki çaprazında taş olmamalıdır.

Örneğin mancınık c2 karesindeyken d3 boş ise o yönde bir dahaki taşın olduğu kareye kadarki boş olan tüm karelere hareket edebilir.

Tüm tahtanın yarısını dolaşabilir.

KALE

Normal kele gibi hareket eder.

FİL

Çapraz iki kare ilerler.Aradaki taş ilerlemesine engel değildir.Zayıf taş 110(fazla karelere sadece şahlar konumlanabilir) karenin sadece 15 karesine konumlanabilir.

Deve

Bir kare çapraz ve iki kare düz ilerler.Aradaki taş ilerlemesine engel değildir.

Örneğin deve a1 karesindeyken b4 veya d2 karesine ilerleyebilir.Tüm tahtanın yarısını dolaşabiilir çünkü ilk başladığı karenin rengindeki

karelere hareket edebilir.

Debbabe(War Engine)

Düşey ya da yatay iki kare ilerleyebilir.Aradaki taş ilerlemesine engel değildir.Zayıf taştır. 110 karenin sadece 30 karesine hareket edebilir.

Piyonlar

Normal piyon gibi hareket ederler.Ancak ilk hamlede iki kare ilerleme yoktur. Piyon hangi taşın piyonu ise karşı tarafın son karesine ulaştığında

piyonu olduğu taşa terfi eder.

Şahın Piyonu

Şahın piyonu son kareye ulaştığında prens olur. Prens şah gibi hareket eder.Şahın piyonu prens olduğunda prens birnevi şah olduğundan şah rakip tarafından alındığında

oyun bitmez .Prens yeni şah olur.

Piyonun piyonu

Piyonun piyonu ilk defa son kareye ulaştığında orda kalır ve rakip tarafından alınamaz aşağıda belirtilen iki durum gerçekleşene kadar orda kalır.

1.DURUM ÇATALLAMA DURUMU

Eğer rakibin herhangi iki taşı aynı satırda aralarında bir kare boşluk olacak şekilde konumlanmışsa piyonun piyonu iki taşın çaprazına konumlanır.Böylece rakibin iki

taşından birini almayı garantiler (Eğer iki taştan biri General değilse).

Eğer piyonun piyonu hareket edeceği karede kendi taşı veya rakip taş varsa bu taş Şah olmamak koşuluyla oyundan alınır. Piyonun piyonu bu kareye hareket etmesi

seçim değil zorunluluktur.

Eğer şah bu karede yeralıyorsa piyonun piyonu bu kareye

hareket etmez.Çünkü bu karedeki taş alınmak zorundadır.

2.DURUM RAKİP TAŞIN HAREKET EDEMEME DURUMU

Eğer rakibin herhangi bir taşı hareket edemiyorsa piyonun piyonu bu taşı bir sonraki hamlede alacak şekilde çaprazına konumlanır.

Piyonun konumlanacağı karede taş varsa bu taş şah olmamak koşuluyla rakip taşı veya kendi taşı farketmeksizin alınır.

Böylece sonraki hamlede piyonun piyonu hareket edemeyen taşı alma ihtimali olur.

Piyonun piyonu bu kareye hareket etmesi seçim değil zorunluluktur.

piyonun piyonu ilk kez son kareye ulaştığında eğer bu iki durumdan ikisi veya herhangi birinden birden fazla varsa oyuncu piyonun piyonunu

bu durumlardan hangisine hareket edeceğini kendisi seçmelidir.

bu iki durumdan herhangi biri gerçekleştiğinde belirtilen kareye hareket edilen piyonun piyonu bu kareden tekrar ileriye yani rakip tarafa doğru son kareye

ulaşırsa bir sonraki hamlesinde şahın piyonunun ilk konumuna hareket eder. Bu karedeki taş yine üstte belirtildiği gibi şah olmamak koşuluyla

rakip taş veya kendi taşı olduğuna bakılmaksızın oyundan alınır.

Eğer üçüncü kez son kareye ulaşırsa Maceracı Şah adını alır.

SONRADAN GELEN ŞAH ŞAH

Maceracı şah normal şah gibi hareket eder.Maceracı Şah kendi fazla karesine hareket edebilir.Böylece rakibin şahı fazla kareye giremez ve oyunun berabere bitmesini

önler.

BERABERE BİTME DURUMLARI

Eğer şah rakibin fazla olan karesine girerse oyunu berabere bitirebilir ya da oyuna devam eder.

Fazla olan karelere sadece şahlar hareket edebilir.Ancak şahlar kendi fazla karelerine hareket edemezler.

Eğer Şah , prens ve maceracı şah bu üç taşa da sahip ise oyuncu herhangi iki taşı verebilir kalan taş şah olur.Bu üç taş arasında rütbe sıralaması şöyledir

ŞAH>PRENS>MACERACI ŞAH oyundaki en yüksek rütbeli taş şahtır ve sadece o rakibin fazla olan karesine hareket edip oyunu berabere bitirebilir.

Şah ya da en yüksek rütbeli taş rakibin fazla olan karesine ilk kez hareket ettiğinde oyunu berabere bitirebilir ya da prens veya maceracı kral ile yer değiştirebilir.

Yerdeğiştirdikten sonra rakibin fazla olan karesine yerdeğiştirdiği taşı çıkartıp tekrar şahı oraya koyarsa oyun berabere biter.

ŞAHLARIN ALINMASI DURUMU

maceracı şah kendi fazla olan karesindeyken en yüksek rütbeli şah alınırsa ve prens de yoksa maceracı şah piyonun piyonun ilk konumuna hareket etmek zorundadır.

eğer bu kare dolu ya da rakip tarafından tehdit altındaysa o satırdaki kareye hareket eder eğer orası da dolu veya tehdit altındaysa bir yandaki kareye hareket eder

taa ki ilk boş ve tehdit altında olmayan bir kareye kadar.