FIGURE:

**Kralj / king / король** – najvažnija figura. Oko njega se sve vrti. Može se kretati za **jedno** polje u svim smjerovima (ako na nekom polju ne stoji neka figura).

Vrijednost: ∞
Šahovska notacija: K. Npr. Kf3 = (K – kralj, f – linija, 3 – red)
**Dama (kraljica) / queen / ферзь** – najjača figura. Strah i trepet na ploči. Ukoliko joj na putanji ne stoji neka druga figura., kreće se u svim smjerovima. Ne preskače figure (nikad). Jedna od tzv. „teških“ figura.

Vrijednost: 9 (pješaka)
Šahovska notacija: D. Npr. Db4

**Top / rook / ладья** – druga od tzv. „teških“ figura. Kreće se okomito ili vodoravno. Ne preskače figure (osim u rohadi).

Vrijednost: 5 (pješaka)
Šahovska notacija: T. Npr. Th2

**Lovac (laufer) / bishop / слон** – jedna od tzv. „lakih“ figura. Kreće se po dijagonali. Bijeli lovac kreće se po bijelim poljima, a crni lovac po crnim poljima. Ne preskače figure (nikad).

Dobar je u otvorenim pozicijama.

Vrijednost: 3 (pješaka)

Šahovska notacija: L. Npr. Le6

**Skakač (konj) / knight / конь** – druga od tzv. „lakih“ figura. Kreće se u obliku slova L. Preskače figure. Dobar je u zatvorenim pozicijama.

Vrijednost: 3 (pješaka)

Šahovska notacija: S. Npr. Se4

**Pješak (pijun) / pawn / пешка** – najmanje vrijedna figura, ali postoji mogućnost napredovanja (promocija u damu, topa, lovca, skakača). Kad je na početnoj poziciji, može ići za 2 polja naprijed (ne mora, ali može). Svako iduće pomicanje odvija se za jedno polje naprijed (nikad ne može ići nazad). Pješak jede u koso.
Vrijednost: 1 (pješak)

Šahovska notacija: nema, piše se samo slovo linije i broj reda. Npr. e6

TERMINI:
**Šah** – napad na kralja / protivnička figura „tuče“ na polje na kojem se nalazi kralj

**Remi** – neriješen ishod partije / dogovor da svaki igrač dobije pola boda / nemogućnost davanja mata

**Pat** – situacija u kojoj se protivnički kralj ne može pomaknuti na slobodno polje, a nije mu šah. Isto tako, u toj poziciji ne mogu se pomaknuti ni druge figure, inače ne bi bio mat. Rezultat je neriješen (nije isto kao remi)

**Šah mat** – kraj partije / kralj je mrtav / završni napad / kralj se ne može pomaknuti na slobodno polje i pritom mu je šah

**Rohada (rošada)** – Zamjena pozicije kralja i topa. Može se napraviti ukoliko kralj ili top nisu bili ranije pomicani, tj. nije se njima ranije igralo. Ukoliko se igralo jednim topom, može se napraviti rohada s drugim topom.
 - Situacije kada se ne može napraviti rohada:

 a) Kad su figure ranije micane

b) Kad kralj prelazi preko tučenog polja.

*Ukoliko top prelazi preko tučenog polja – sve 5*

 c) Kad neka druga figura stoji između kralja i topa (protivnička ili naša)

**En passant (alpasan)** – specijalan potez u kojem se uzima protivnički pješak mimo normalnih pravila kretanja pješaka. Protivnički (ili naš) pješak „skoči“ za dva polja i prelazi preko tučenog polja drugog pješaka. Iznimno u tom potezu drugi pješak može pojesti prvog. Ukoliko propusti uzeti tog pješaka u tom potezu, igrač više ne može izvesti en passant u sljedećem.