# الفهرس


| | |
|---|---|
| تعريف ميدان شطارة | 3 |
| لماذا شطارة؟ | 4 |
| وصف اللعبة | 4 |
| الرقعة | 5 |
| قطع اللعب ومراتب الترقية | 6 |
| منطقة الدعم | 7 |
| حركات القطع | 8 |
| حركة الملك | 8 |
| حركة الوزير | 9 |
| حركة القلعة | 9 |
| حركة الفيل | 10 |
| حركة الحصان | 10 |
| حركة الجندي | 11 |
| قواعد عامة للحركة | 12 |
| قاعدة الأخذ | 12 |
| الترقية | 13 |
| التعزيز | 14 |
| إنتهاء المباراة | 15 |
| التعادل | 15 |
| الحسم | 15 |
| الانسحاب | 15 |
| حركة الفيل | 15 |
| فوائد شطارة | 16 |

# تعرف على

## ميدان شطارة
## SHATARA ARENA

# تعريف ميدان شطارة

لعبة ذهنية استراتيجية تقوم على إدارة وبناء القوة عبر نظام تدرّجي، من خلال وجود منطقة داعم، حيث تنقسم الرقعة إلى منطقة لعب رئيسية ومنطقة دعم خاصة بكل لاعب.

تمارس اللعبة على رقعة مخصصة ذات بنية هندسية محددة، باستخدام قطع لعب مصنفة إلى مراتب قوة متتابعة، وتدار وفق مجموعة من القوانين التي تنظم الحركة، القوة، التعزيز، الترقية.والحسم.

ويُعد ميدان شطارة نظام لعب قائم بذاته، له بنية وقواعد وتعريف مستقل، ويُعامل في جميع استخداماته بوصفه لعبة ذهنية.

# لماذا شطارة؟

فكرة شطارة الأساسية أنها تنقل اللاعب من منطق "تحريك قطعة" إلى منطق إدارة قوة تُبنى على مراحل عبر التدرّج، وتُدار عبر منطقة دعم احتياطية لكل لاعب مرتبطة بساحة اللعب الرئيسية، بحيث يصبح القرار الاستراتيجي هو: متى تُدخل القوة؟ وكيف تُرقّيها؟ وأين تضعها؟

كما تعتمد شطارة على هيكل قوة واضح داخل اللعبة:

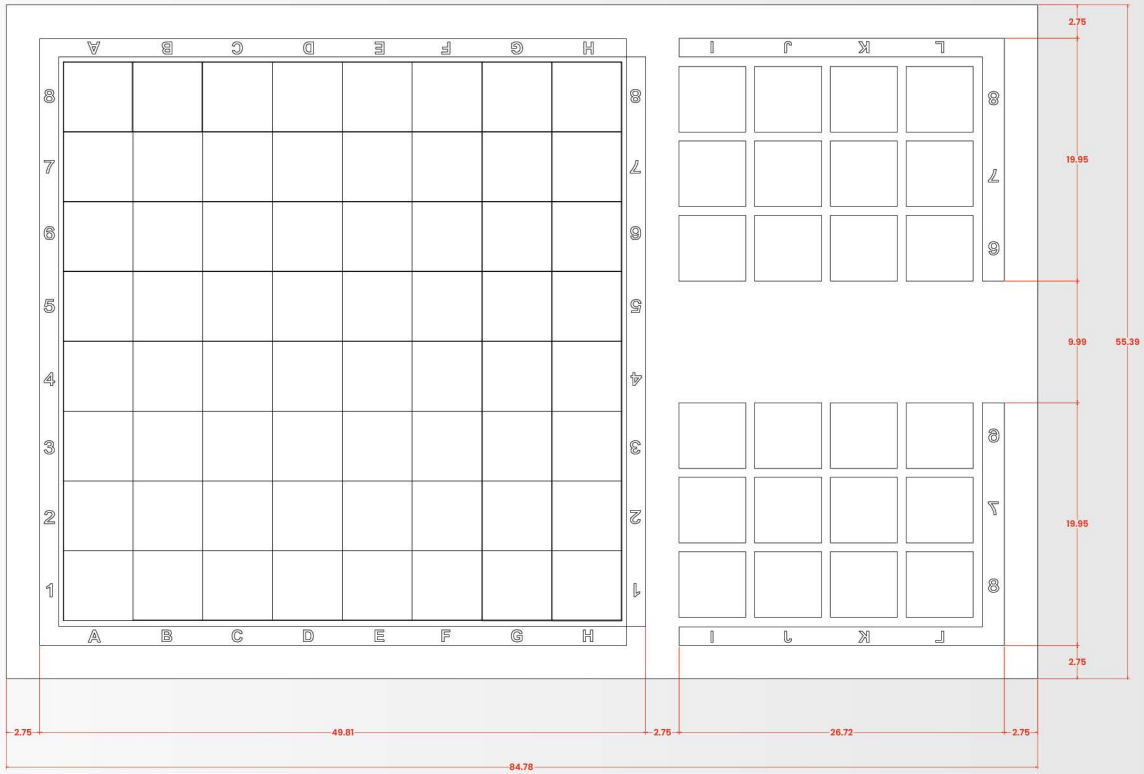
ست قطع أساسية، مع تسلسل ترقيات متتابع

ملك وزير قلعة فيل حصان جندي

بينما يبقى الملك مرتبة القرار النهائية

# تصميم الرقعة

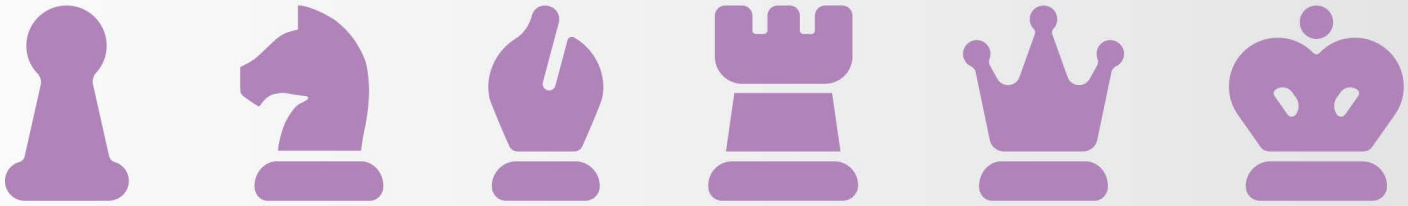
الرقعة هي الساحة الفيزيائية التي تمارس عليها لعبة ميدان شطارة وتمثل الإطار المكاني
الذي تنتظم فيه جميع الحركات والقرارات تتكوّن الرقعة من :




وتُصمَّم وفق أبعاد هندسية محددة ونسب بصرية معتمدة تضمن وضوح الحركة وتوازن الرؤية بين اللاعبين.
ولا يعتمد أي شكل من أشكال الرقعة رسميا ما لم يطابق المواصفات الهندسية المعتمدة في هذا الدليل.

# قطع اللعب ومراتب الترقية

تتكون لعبة ميدان شطارة من ستة أنواع أساسية من قطع اللعب، وهي:




وتخضع قطع اللعب لنظام التدرّج المعتمد، حيث تُبنى القوة داخل اللعبة عبر مراتب ترقية متتابعة لا يجوز تجاوزها.

وتكون مراتب الترقية على النحو التالي:

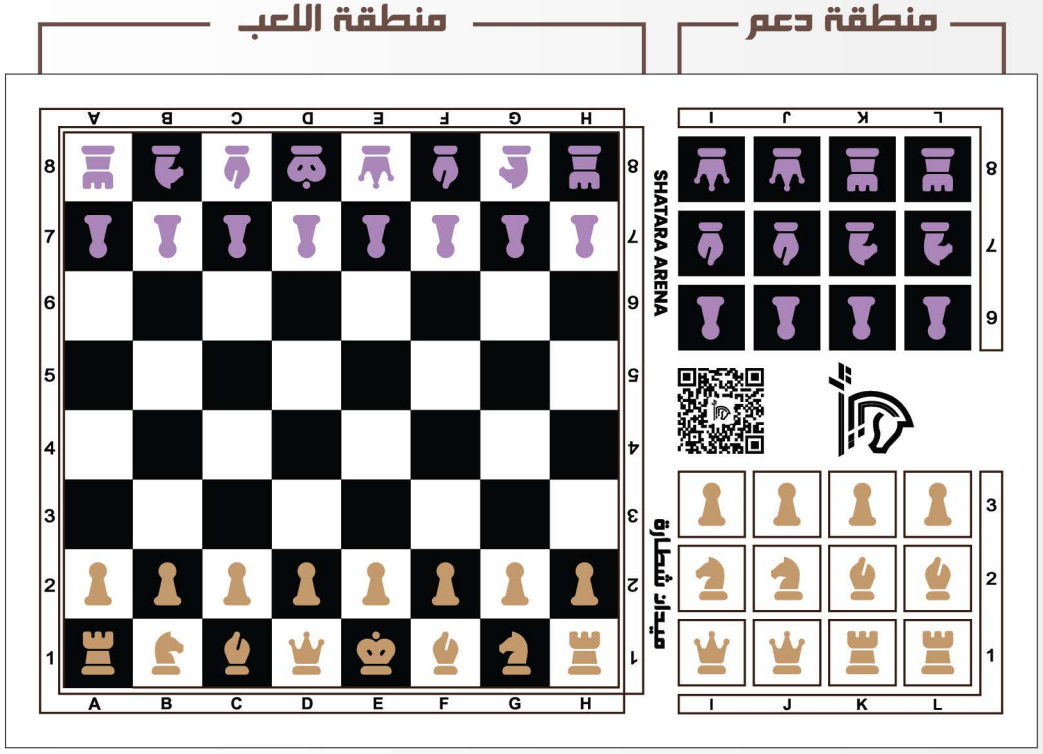
ويُعد الملك مرتبة القرار النهائي ولا يخضع للترقية.

ولا يجوز لأي قطعة لعب أن تنتقل مباشرة إلى مرتبة عليا دون المرور بجميع المراتب التي تسبقها في هذا التسلسل.

وتعدّ كل عملية ترقية إجراء مستقلا وتحسب كنقلة كاملة وفق القواعد المعتمدة في هذا الدليل.

# رقعة شطارة

رقعة شطارة نظام لعب متكامل يجمع بين ساحة المواجهة المباشرة ومنطقتي دعم احتياطيتين لكل لاعب.
تم تصميمها لتعكس فلسفة إدارة القوة والتوقيت، بحيث يصبح القرار الاستراتيجي جزءًا من بنية الرقعة نفسها.




### ساحة اللعب الرئيسية

هي ميدان المواجهة المباشرة، حيث تتحرك القطع وتُنفَّذ الخطط التكتيكية والهجومية والدفاعية وتمثل مساحة الحسم وصناعة النتائج داخل المباراة.

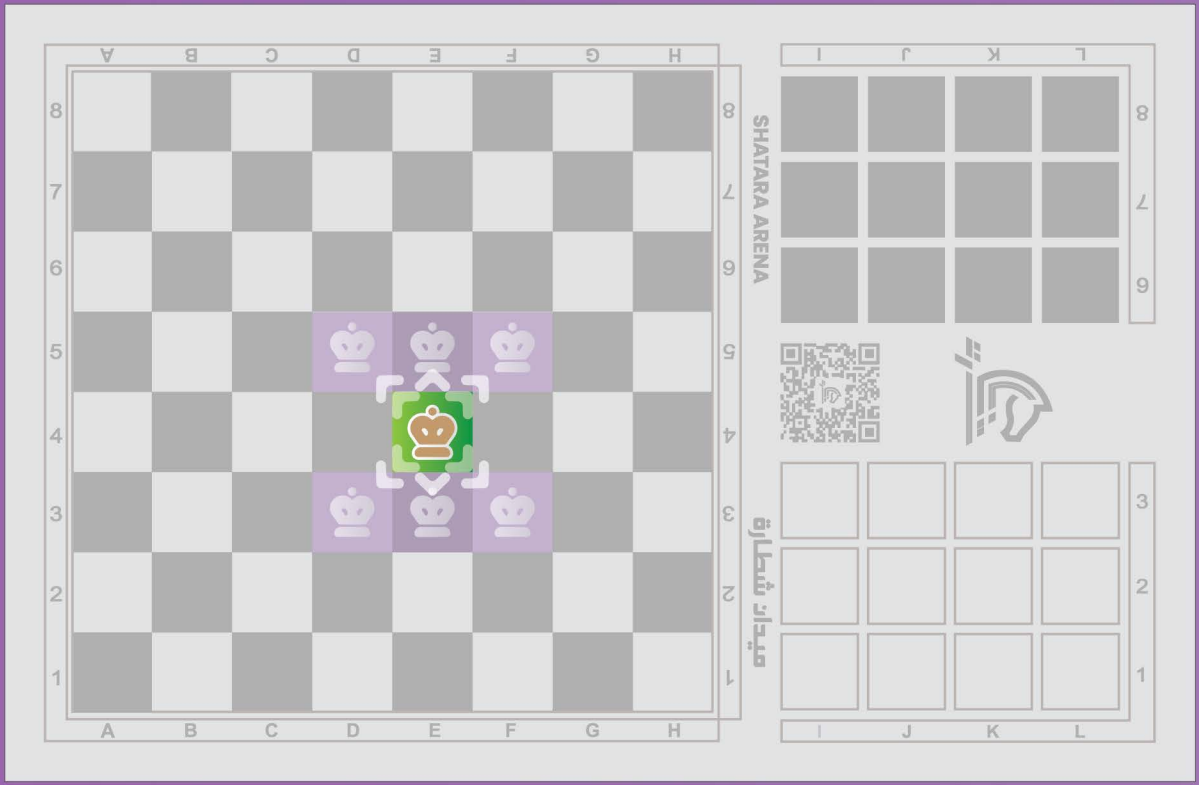
### منطقة الدعم

لكل لاعب منطقة دعم مستقلة تعمل كاحتياط استراتيجي وتُستخدم لإدارة القطع الاحتياطية، وتنفيذ التعزيز والترقية وفق توقيت مدروس، مما يمنح اللاعب قدرة على إعادة البناء وصناعة فرص جديدة.

تكامل ساحة اللعب مع منطقة الدعم يخلق عمقًا استراتيجيًا أعلى، ويحوّل الرقعة إلى نظام إدارة قوة متدرج لا يعتمد على المواجهة المباشرة فقط، بل على التخطيط المرحلي المتكامل.

# حركة الملك

يتحرك الملك مربعًا واحدًا في أي اتجاه ولا يجوز أن ينتقل الملك إلى مربع يُعرضه للحسم.




**التبييت :**

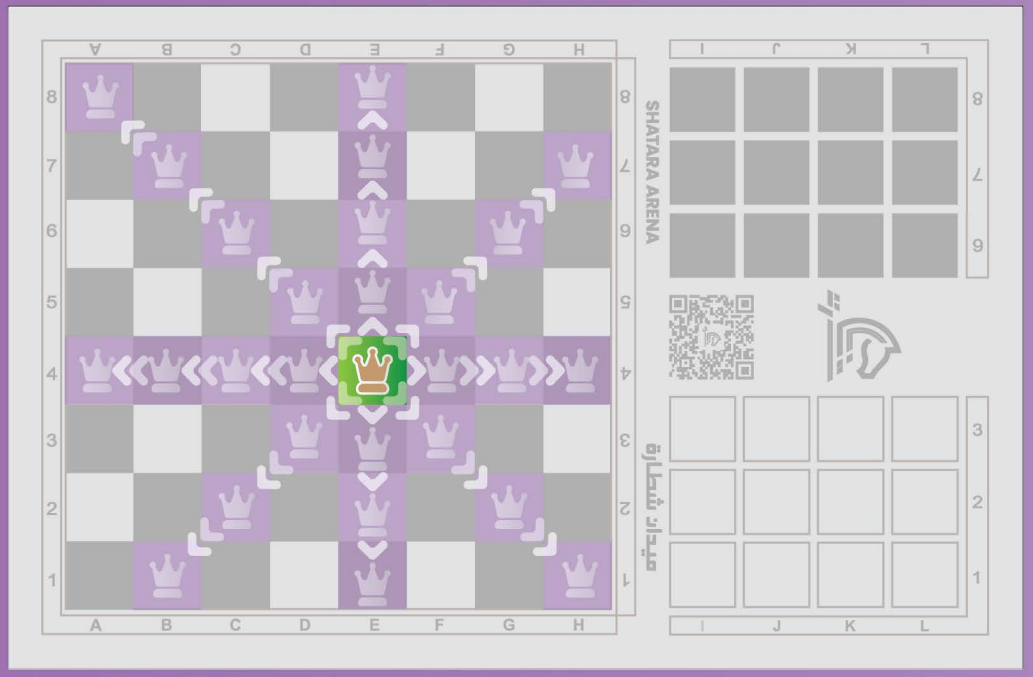
إجراء خاص بالملـــك والقلعة يتم لمرة واحدة فقط لـــكل لاعب في المبـــاراة وينفذ وفق **الشروط التالية:**

- ألا يكون الملك قد تحرك سابقا.
- ألا تكون القلعة المستخدمة في التبييت قد تحركت سابقًا.
- أن تكون جميع المربعات الواقعة بين الملك والقلعة خالية من قطع اللعب.
- ألا يكون الملك في حالة حسم.
- ألا يمر الملك أثناء التبييت على مربع معرّض للجسم، ولا ينتهي على مربع معرّض للحسم.

وعنـــد تنفيذ التبييت يتحرّك الملك مربعيـــن باتجاه القلعة وتقفز القلعة إلى المربع الذي تجـــاوزه الملك ويُعد التبييت حركة واحدة كاملة.

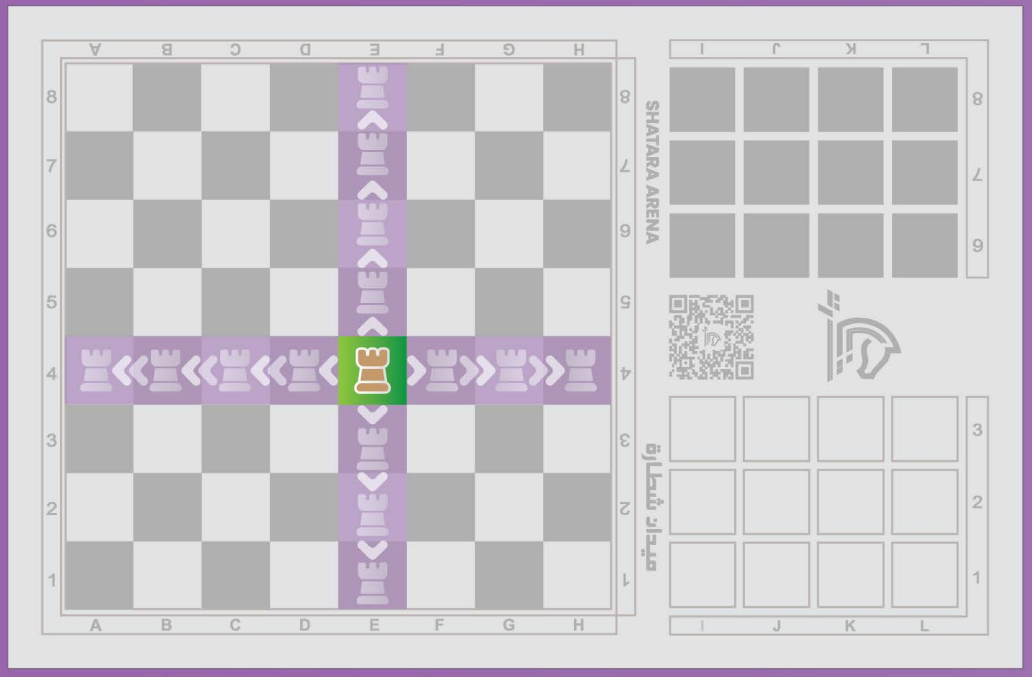
## حركة الوزيـــــر

يتحرّك الوزير أفقيًا أو عموديا أو قطريا بعدد غير محدود من المربعات ما دام المسار خاليا من العوائق ولا يخضع الوزير لأي ترقية لاحقة.



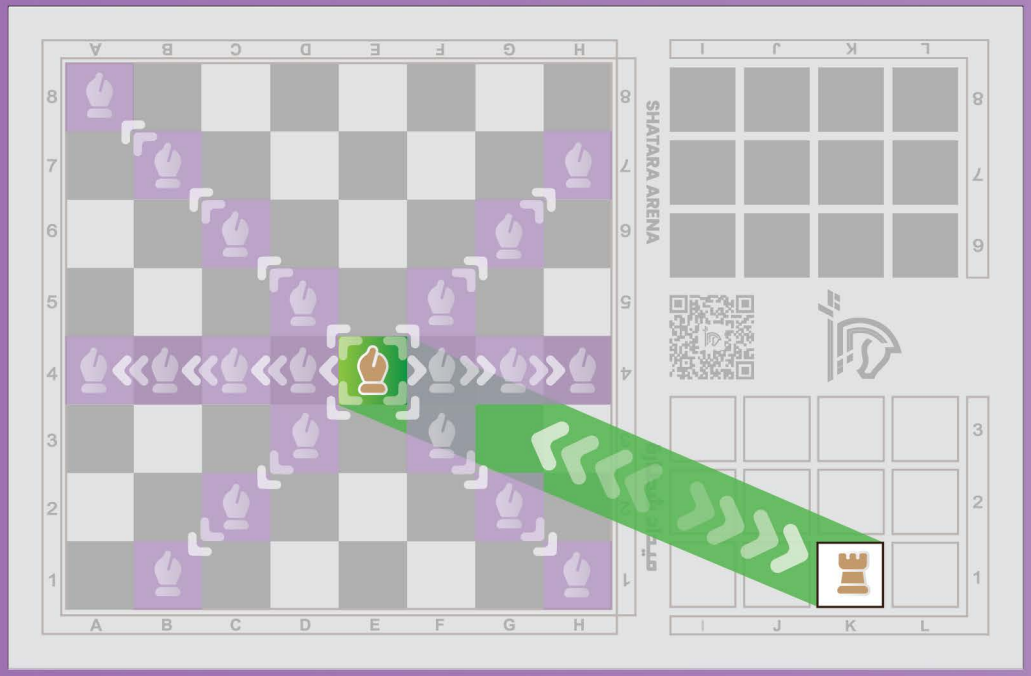

## حركة القلـعـة

تتحرك القلعة بشكل عمودي وافقي وبعد تنفيذ أي حركة صحيحة للقلعة، يجوز في النقلة التالية ترقيتها إلى وزير بوصفها خطوة تدرّجية اختيارية تحسب كنقلة كاملة



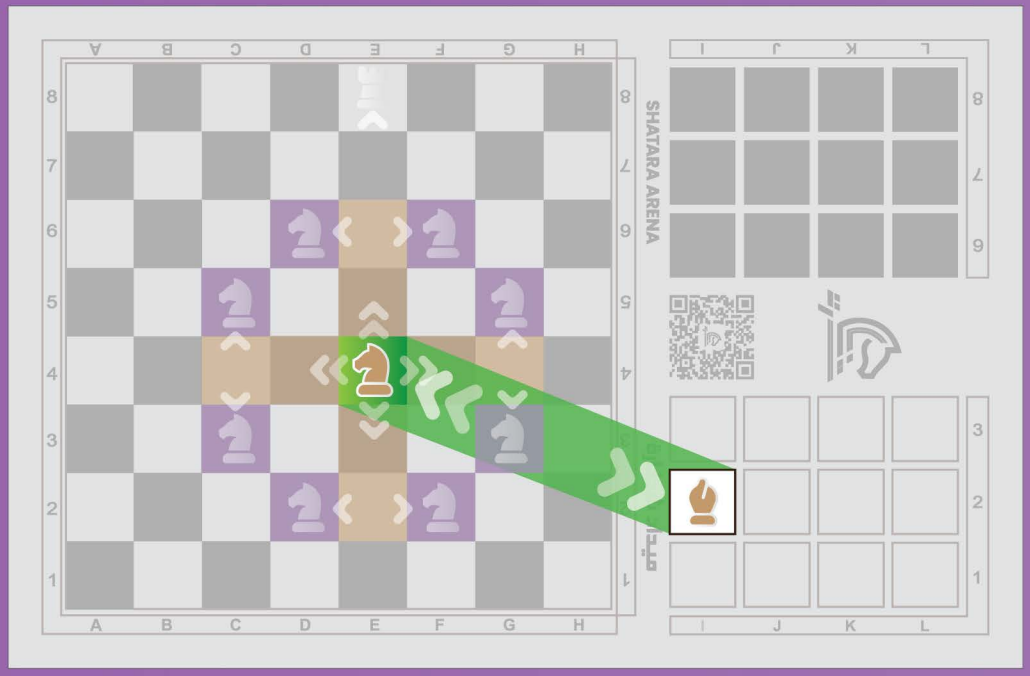
## حركة الفيـــــل

يتحـــرك الفيل قطريا بعدد غير محدود مـــن المربعات ما دام المســـار خاليا من العوائق بعد تنفيذ أي حركة صحيحة للفيل، يجـــوز في النقلة التالية ترقيته إلـــى قلعة بوصفها خطوة تدرّجية اختيارية تحسب كنقلة كاملة مستقلة.



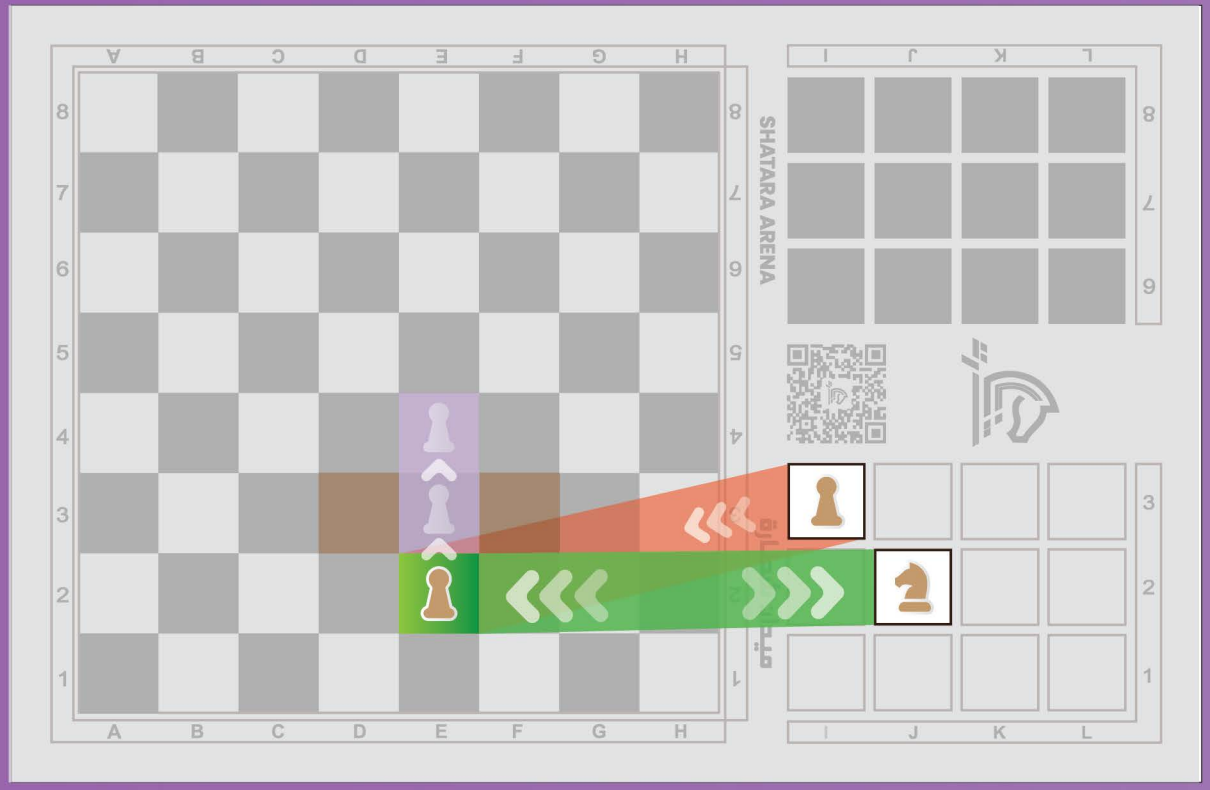

## حركة الحصـــان

يتحرك الحصان على شكل حرف (L)، بحيث يتحرك مربعًا واحدًا في اتجاه أفقي أو عمودي، ثم مربعين في الاتجاه العمودي أو الأفقي المعاكس ويجوز للحصان القفز فوق قطع اللعب الأخرى بعد تنفيذ أي حركة صحيحة للحصان يجوز في النقلة التالية ترقيته إلـــى فيل بوصفها خطـــوة تدرّجية اختيارية تحسب كنقلة كاملة مستقلة.



# حركة الجـــنـدي

يتحرك الجندي إلى الأمام بمقدار مربع واحد في كل نقلة ويجوز للجندي في أول حركة له فقط أن يتقدم بمقدار مربعين.




ويأخذ الجندي قطـــع الخصم الواقعة على المربعات القطرية الأمامية.

بعد تنفيذ أي حركة صحيحة للجندي يجوز في النقلة التالية ترقيته إلى حصـــان بوصفها خطوة تدرّجية اختيارية تحسب كنقلة كاملة مستقلة.

الأكل بالمرور إجراء خاص بالجندي فقط، ويُطبق وفق **الشروط التالية:**

إذا تقدم جندي الخصم مـــن مربعه الابتدائي مربعين دفعة واحدة. وكان هذا التقدم قد مر بمربع مجاور لجندي اللاعب وعلى نفس الصف جاز لجندي اللاعب، في النقلة التالية مباشرة فقط، أن يتحرك إلى المربع الذي مر به جندي الخصم وعند تنفيذ هذا الإجراء يزال جندي الخصم من الرقعة كما لو أنه أخذ أخذا مباشرا ولا يجوز تنفيذ الأكل بالمـــرور إلا فور حدوث حركة التقدم بمربعين،

ويســـقط الحق فيه إذا لم يُنفذ في النقلة التالية مباشرة. وعند وصول الجندي إلى الصف الأخير من ساحة اللعب، يُرقى مباشرة إلى أي قطعة لعب يختارها اللاعب من مراتب القوة المســـموح بها، دون اســـتخدام منطقة الدعم، وتعد هذه الترقية جزءًا من حركة الجندي نفسها.

# قواعد عامة للحركة

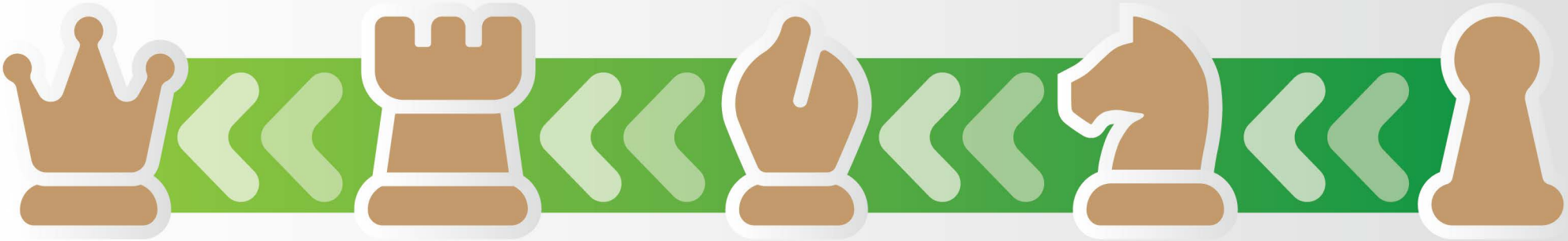
- لا يجوز لأي قطعة لعب أن تنتقل إلى مربع يُعرض ملكها للحسم.
- لا تعد أي حركة صحيحة إذا أبقت ملك اللاعب في حالة حسم أو أدخلته فيها.
- لا تحتسب أي حركة إذا خالفت الحد الأعلى لعدد قطع اللعب داخل ساحة اللعب.

# قاعدة الأخذ (أسر القطع)

- تأخذ أي قطعة لعب قطعة لعب من الخصم إذا انتقلت إلى مربع تشغله تلك القطعة وفق نمط حركتها المعتمد.
- وعند تنفيذ الأخذ تزال قطعة الخصم المأخوذة فورًا من ساحة اللعب وتعتبر القطعة المأخوذة خارج اللعب نهائيا ولا يجوز إعادتها إلى ساحة اللعب أو منطقة الدعم أو استخدامها بأي صورة لاحقة.
- تعد حركة الأخذ حركة كاملة تحسب كنقلة واحدة.
- لا يكون أي انتقال يشتمل على أخذ صحيحًا إذا أدى إلى بقاء ملك اللاعب تحت كش أو إلى إدخاله في كش ويخضع الأكل بالمرور لهذه القاعدة كذلك

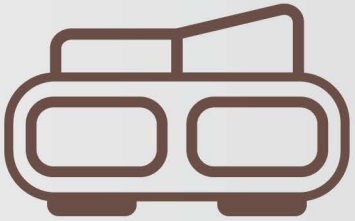
# الترقية

في شطارة، يمكن ترقية أي قطعة من منطقة الدعم بعد تحركها مرة واحدة على الأقل، وفق التسلسل التالي :

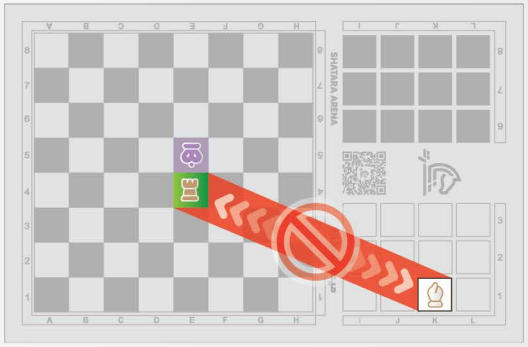



## شروط الترقية

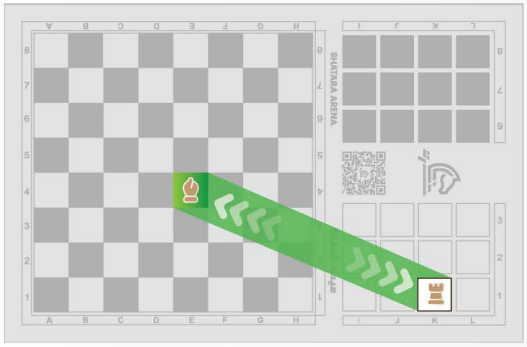
تحسب الترقية كنقلة كاملة
وبعدها ينتقل الدور للخصم



لا يجوز أن تؤدي الترقية إلى
كش ملك مباشر

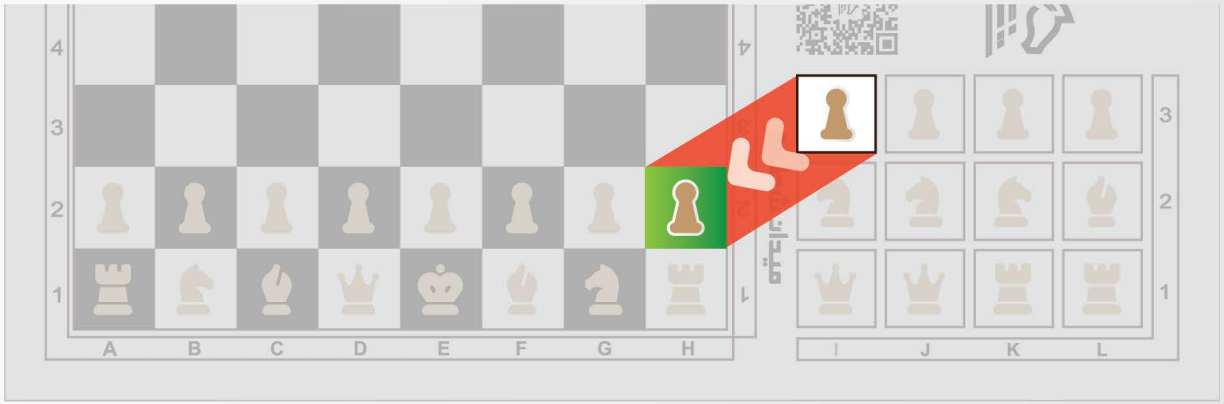


يجب أن تكون القطعة قد تحركت
حركة واحدة على الأقل



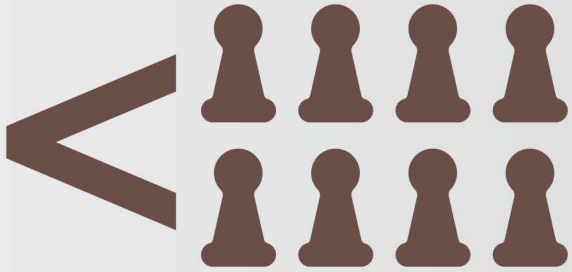
# التعزيز

هو إدخال جندي جديد من منطقة الدعم إلى الصف الأساسي للجنود الصف الثاني الأبيض أو السابع للأسود

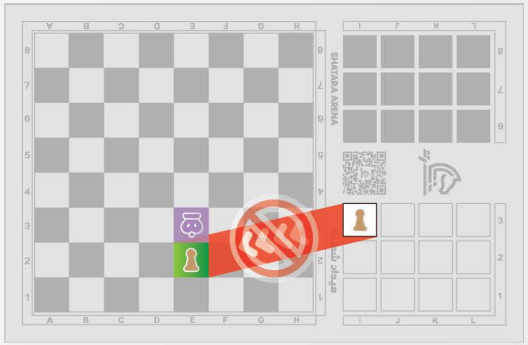


# شروط التعزيز

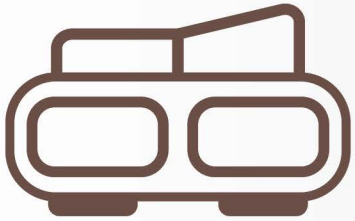
أن يكون عدد الجنود أقل من 8



ألا يؤدي التعزيز إلى كش ملك أو كش مات



التعزيز يُحسب كنقلة كاملة، وبعدها ينتقل الدور للخصم.



# إنتهاء المباراة

يقصد بالانتهاء الحالة التي تغلق فيها المباراة نظاميا ويُثبت فيها أحد مخرجاتها الرسمية، ولا يجوز بعدها تنفيذ أي نقلة إضافية داخل ساحة اللعب ويُعد أي إجراء يُنفذ بعد تحقق أحد شروط الانتهاء إجراء لاغيا لا أثر له

## التعادل

تعد المباراة منتهية بالتعادل في الحالات التالية:

- إذا تعذر على أي من اللاعبين تحقيق كش الملك وفق القواعد المعتمدة، مع استحالة تقدّم اللعب نحو الحسم.
- إذا اتفق اللاعبان على التعادل باتفاق صريح أثناء المباراة.
- إذا تكررت وضعية لعب قانونية واحدة ثلاث مرات متطابقة، مع تبادل الأدوار، وبقاء الحقوق والإمكانات النظامية لكل لاعب دون تغيير.
- إذا مرت خمسون (50) نقلة متتالية دون أي أخذ، أو ترقية، أو تعزيز.
- إذا بلغ أحد اللاعبين حالة جمود، بحيث لا يكون ملكه في كش، ولا يملك أي حركة أو إجراء نظامي متاح، بما في ذلك التعزيز أو الترقية.

## الحسم

يُعد اللاعب خاسرا وتحسم المباراة ضده إذا أصبح ملكه في حالة كش مات نظامي لا يمكن إزالته.

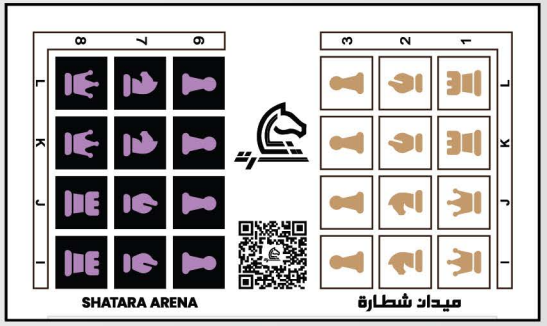
## الانسحاب

يجوز للاعب أن ينسحب من المباراة في أي وقت أثناء دور الخصم أو أثناء دوره قبل تنفيذ نقلته ويُعد الانسحاب إقرارًا بالخسارة، وتُثبت نتيجة المباراة لصالح الخصم فورا

# فوائد شطارة

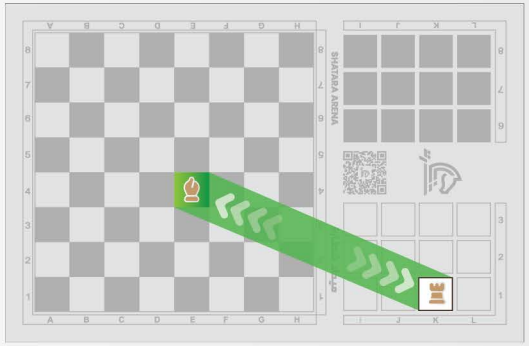
### 1) عمق استراتيجي أعلى عبر إدارة الاحتياط

وجود منطقة دعم خاصة بكل لاعب يجعل إدارة القوة جزءًا من اللعبة، ويضيف طبقة قرار جديدة (التوقيت/القدرة/المكان) بدلًا من الاعتماد على ما هو موجود فقط داخل الساحة.



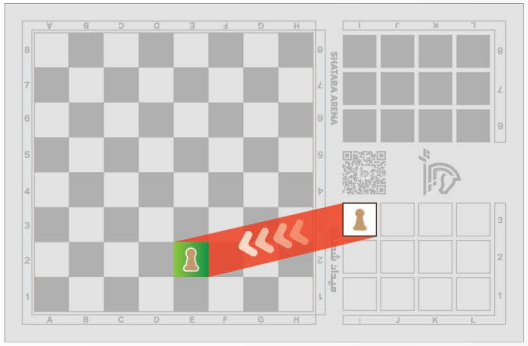

### 2) تقليل الجمود وإبقاء اللعب قابلًا للتقدّم

تعالج شطارة حالات الركود عمليًا لأن اللاعب قد يظل لديه خيارات نظامية (ومنها إجراءات مرتبطة بالترقية والتعزيز)، بينما يُعرَّف الجمود بأنه حالة لا يملك فيها اللاعب أي حركة أو إجراء نظامي متاح.



### 3) بناء القوة بشكل مرحلي قابل للقراءة والتقييم

التسلسل المعتمد للترقية يمنع القفز العشوائي للقوة ويجعل نمو القوة قابلًا للتتبع، لأن كل ترقية تُحسب كنقلة مستقلة وفق القواعد المعتمدة.



### 4) تجربة تعليمية أوضح بسبب بساطة البنية

قائمة القطع الأساسية محددة (ستة أنواع)، وتسلسل الترقيات واضح، وقواعد الحركة مباشرة ما يجعل تعلّم اللعبة أقرب إلى "منهج" واضح بدل التعلم بالصدفة.

### 5) تعزيز مهارات التفكير عالية المستوى

تدرّب شطارة اللاعب على:

- التخطيط المرحلي (متى تُظهر القوة؟)
- إدارة الموارد (الاحتياط/الترقيات)
- اتخاذ القرار تحت قيود (الشرعية/الحسم/الخيارات المتاحة)