























Tamerlane Chess Game Rules

Pieces		Movements
Elephant		Moves only to the second square across it. It can jump over other pieces.
Camel		1 square diagonal 2 squares straight ahead. It can jump over other pieces.
Dabbabah		Advances vertically and horizontally to the second square. It can jump over other pieces.
Rook		Moves unlimitedly horizontally and vertically. It cannot jump over pieces.
Knight		Moves 1 square horizontally, 2 frames vertically, or 1 square vertical 2 frames horizontally. It can jump over other pieces.
Tali'a		By skipping the first square, the cross moves without limit. It cannot jump over other pieces.
Giraffe		After advancing 1 square diagonally, 2 squares straight ahead, it moves unlimited from the 3rd frame. It cannot jump over other pieces.
Ferz		A diagonal square moves forward.

King		It moves one square in each direction.
Prince		It moves one square in each direction. The game is not over as long as the prince is in the game, it is equivalent to a king.
Vizir		It can move 1 square horizontally or vertically.
Pawn of the Pawns		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Dabbabah's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Camel's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Elephants's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Ferz's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.

King's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Vizir's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Giraffe's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Tali'a's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Knight's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.
Rook's Pawn		They act like pawns in normal chess. But unlike normal chess, it does not have features such as advancing 2 squares at the beginning or getting in passing. It cannot move backward.

Rules




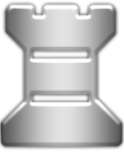




It was developed by Timurlenk, the ruler of Timur State. Board size unlike classical chess It is 10x11 and there are 2 inner castles. There are a total of 56 pieces at the beginning of the game and There is another piece equivalent to a king named prince.










Some of the piece moves are the same with classical chess, while some of them differ. Different from classical chess as a dababe, camel, giraffe, pioneer and minister pieces were added. Each piece has a pawn.






As in classical chess, the pawn that reaches the last square will rise. But differently, here the pawn turns into whatever piece the pawn is. There is an exception here for the king's pawn and the pawns of the pawns. King's pawn to the last square when he reaches, he turns into the Prince, who must checkmate the opponent to win. The prince acts just like the king. When the pawn's pawn reaches the last square, it remains there and cannot be taken by the opponent. Opponent's piece against a pawn If there is a situation that he cannot avoid losing, or if a pawn has a situation that can take 2 different opponent pieces at the same time, the player can move the Pawn of the Pawns that he has reached to the end and after this move, like a pawn continues to move. When this pawn reaches the last square for the second time, it becomes a Prince and in this way, after its 3rd move, it becomes an outside king who acts like a prince.

The moment the player gets stuck, he loses the game. The player without an outside king or prince loses the game. If the player who lost his king has an external king or prince, one of them plays the king role. and moves like a king. If you can get your king to the opponent's inner goal, the game ends in a draw.

Tamerlane Chess Oyun Kuralları

Taş		Hareketi
Fil		Çapraz ikinci kareye hareket edebilir. Diğer taşların üzerinden atlayabilir.
Deve		Çapraz olarak bir, ileri 2 kare şeklinde hareket eder. Diğer taşların üzerinden atlayabilir.
Debabe		Yatay veya dikey ikinci kareye hareket eder. Diğer taşların üzerinden atlayabilir.
Kale		Yatay veya dikeyde sınırsız ilerler. Diğer taşların üzerinden atlayamaz.
At		Bir kare yatay iki kare dikey veya bir kare dikey iki kare yatay hareket eder. Diğer taşların üzerinden atlayabilir.
Öncü		Çapraz ikinci kareden başlayarak sınırsız ilerler. Diğer taşların üzerinden atlayamaz.
Zürafa		Çapraz olarak 1 kare, düz olarak 2 kare ilerledikten sonra 3. kareden itibaren sınırsız ilerler. Diğer taşların üzerinden atlayamaz.
Bakan		Çapraz şekilde 1 kare hareket eder.

Şah		Her yöne bir kare hareket eder.
Prens		Yatay ve dikey bir kare ilerler. Prens oyunda olduğu sürece oyun bitmez, şah ile eşdeğerdir.
Vezir		Yatay veya dikey olarak 1 kare hareket edebilir.
Piyonların Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Debabenin Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Devenin Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Filin Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Bakanın Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Şahın Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.

Vezirin Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Zürafanın Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Öncünün Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Atın Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.
Kalenin Piyonu		Normal satrançtaki piyonlar gibi hareket ederler. Fakat normal satrançtaki gibi başlangıçta 2 kare ilerleme ya da geçerken almak gibi özellikleri yoktur.

Kurallar

Timur Devleti hükümdarı Timurlenk tarafından geliştirilmiştir. Klasik satrançtan farklı olarak tahta boyutu 10x11 dir ve 2 adet iç kale vardır. Oyun başlangıcında toplam 56 adet taş bulunur ve oyuna sonradan dahil olan prens isimli şah eşdeğeri bir taş daha vardır.

Taş hareketlerinin bir kısmı klasik satranç ile aynı iken bazıları farklılık gösterir. Klasik satrançtan farklı olarak debabe, deve, zürafa, öncü ve bakan taşları eklenmiştir. Her taşın bir piyonu vardır.

Klasik satrançtaki gibi son kareye ulaşan piyon yükselir. Fakat farklı olarak burada piyon hangi taşın piyonuysa o taşa dönüşür. Burada şahın piyonu ve piyonların piyonu için bir istisna söz konusudur. Şahın piyonu son kareye ulaştığında kazanmak için rakibin mat etmesi gereken Prens'e dönüşür. Prens tıpkı şah gibi hareket eder. Piyonların piyonu son kareye ulaştığında ise orada kalır ve rakip tarafından alınamaz. Rakibin bir piyon karşısında taş kaybetmekten kaçamayacağı bir durum varsa yada bir piyonun 2 farklı rakip taşını aynı anda alabilecek durumu varsa oyuncu sona ulaştırdığı Piyonların Piyonu'nu o noktaya hareket ettirebilir ve bu hareketinden sonra piyon gibi harekete devam eder. Bu piyon 2. kez son kareye ulaştığında ise prene dönüşür.

Oyuncu çıkmaza girdiği an oyunu kaybeder.

Elinde dıştan gelen şah yada prensi olmayan oyuncu oyunu kaybeder.

Şahını kaybeden oyuncunun elinde dıştan gelen şah ya da prens varsa bunlardan birisi şah rolü üstlenir ve şah gibi hareket eder. Şahınızı rakibin iç kalesine ulaştırabilerseniz oyun berabere biter.