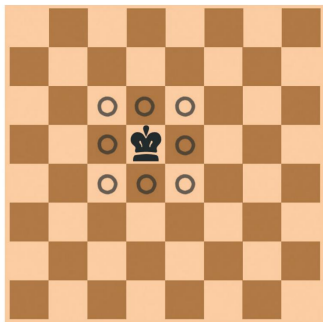
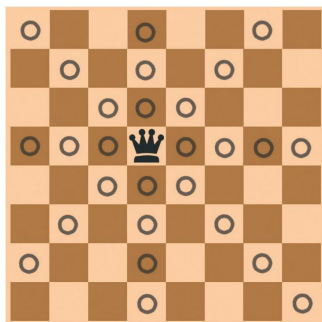


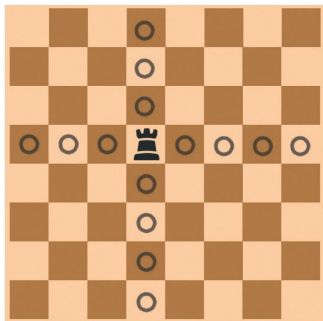
## Tahy figurkami



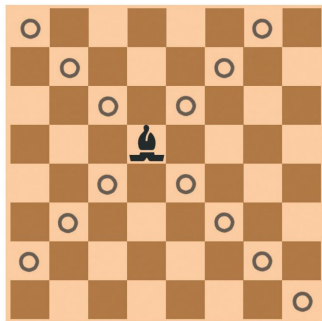
Král



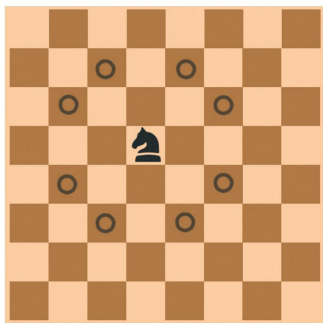
Dáma



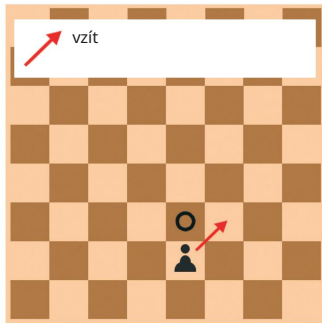
Věž



Střelec



Jezdec



Pěšák



od 6 let



2

**Strategická hra:**

Úkolem hráče je vytvořit si strategii, kterou zmaří záměr soupeře a zvítězí.



Hra se hraje na šachovnici se 64 políčky, střídavě světlými a tmavými.

**Pozor:** Šachovnici otočte tak, aby na straně každého hráče bylo pravé spodní políčko světlé.

Každý hráč má 16 figurek: 1 krále, 1 dámu, 2 střelce, 2 jezdce, 2 věže, 8 pěšců. Jejich výchozí roztavení na šachovnici odpovídá nákresu výše.

**Pozor:** Dáma se umísťuje na políčko vlastní barvy, a proto stojí dámy protihráčů proti sobě.

**Cíl hry:**

Porazit soupeřova krále, dát mu šachy mat.

**Postup hry**

Hráči si určí (např. vylosují), kdo bude hrát se světlými figurkami. Hráč se světlými figurkami provede první tah. Tahy se nevynechávají. Hráči táhnou střídavě, vždy jednou figurkou; výjimkou je rošáda. • [Tahy figurkami](#) (viz

nákresy na začátku návodu).

Figurky se nepřeskakují; výjimkou je jezdec.

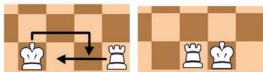
**KRÁL** je nejdůležitější figurkou hry. Když je král „chycen“, je konec hry!

Králem se smí táhnout kterýmkoli směrem (vodorovně, svisle, křížem) vždy jen o 1 políčko.

Druhá možnost tahu králem je rošáda.

- **U rošády se táhne králem i věží současně, když jsou splněny následující podmínky:** - králem nelze táhnout, aniž by opět nedostal šachy - když hráč mezi krále a figurku, která ho drží v šachu, neumí umístit jinou figurku - když hráč neumí vzít figurku, která drží krále v šachu

krátká rošáda



dlouhá rošáda



**DÁMA** může táhnout jakýmukoli směrem o cokoliv políček. Je to nejsilnější figurka hry.

**VĚŽ** může táhnout vodorovně nebo svisle o lekoliv políček.

**STŘELEK** může táhnout křížem (po úhlopříčce) o cokoliv políček.

**JÍZDEC** může táhnout o 3 políčka do tvaru písmene „L“, tj. o 1 nebo 2 políčka vodorovně nebo svisle a poté do pravého úhlu. Jezdec je jediná figurka, která může přeskočit jinou figurku.

**PĚŠÍ:** Může táhnout o 1 políčko vpřed, ale nikdy ne zpět.

- Při svém prvním tahu může jít o 2 políčka vpřed.

- Když dosáhne poslední řady šachovnice, může se změnit na libovolnou figurku stejné barvy (kromě krále).

#### • Vzít (Vyhodit)

Hráč má právo vzít soupeři figurku, pokud se svojí figurkou dostane na políčko obsazeno soupeřovou figurkou. Figurky berou tak, jak táhnou. Výjimkou je pěšec, který bere křížem vpřed.

• Král je v šachu, když je ohrožen soupeřovou figurkou, která ho může vzít. Soupeř řekne „Šachy“. (Krále nelze nechat v šachu.)

**KRÁL** je v pozici šachy mat (v zajetí), když:

- nemůže udělat tah, aniž by byl zase v šachu

- hráč neumí umístit figurku mezi krále a soupeřovou figurku, která ho drží v šachu

- když hráč neumí vyhodit soupeřovu figurku, která ho drží v šachu.

**Kdo je vítěz?** Když hráč dá soupeřovu králi šachy mat, řekne „Šachy mat!“ a vyhrál.

**Hra může skončit i nerozhodně:** - když je

hráč v patové situaci, tj. jeho král není v šachu, ale neumí potáhnout, aniž by se neocitl v šachu - při přetrvávající šachové situaci

(když žádný z hráčů nedokáže dát soupeři šachy mat)

- když se na šachovnici zopakuje 3x stejná pozice

- když hráč nemá dost figurek, aby dal soupeři šachy mat - když ani

po 50 tazích nikdo nikoho nevyhodil nebo se neprovedl tah pěšcem.

# Šachy

DJ05216



Děti

3, rue des Grands Augustins  
75006 Paříž - Francie

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Vyrobeno v Číně Navrženo  
ve Francii