

Šachy

• Obsah •



16 kusů



Dáma

• Obsah •

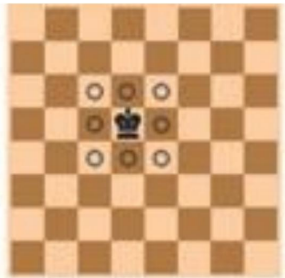


24x

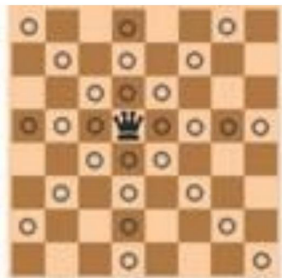


Šachy

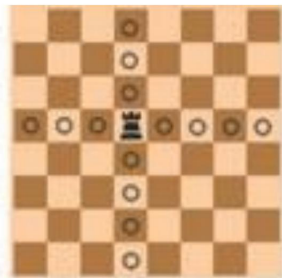
- Pohyb figurek po šachovnici •



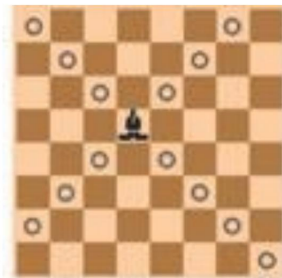
Král



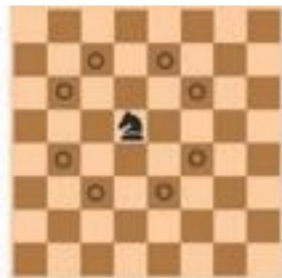
Dáma



Věž



Střelec



Jezdec



Pěšák

CZ Pravidla

Strategie hry: Hráč si musí vytvořit takovou strategii, aby čelil protihráčové taktice a vyhrál.

Věk: 6 a více

Počet hráčů: 2



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

Pozn.: Před zahájením hry šachovnici vždy umístěte tak, abyste měli bílé rohové políčko po pravé ruce.

Každý hráč má 16 figurek: 1x král, 1x dáma, 2x střelec, 2x jezdec, 2x věž a 8x pěšec, které se rozloží na šachovnici podle obrázku.

Pozn.: Dámy se vždy umístí na políčko své barvy, tedy bílá dáma je na bílém poli, černá dáma je na černém poli.

Cíl hry: Zajmout krále svého protihráče: šachy-mat.

Pravidla:

Losováním se určí, kdo bude hrát bílými figurkami. Tento hráč pak začíná hru, což je výhodou. Každý z hráčů, když je na řadě, musí posunout jednu ze svých figurek, není možné se vzdát svého tahu.

- **Jednotlivé tahy figurkami** (viz také obrázek na začátku návodu): Žádným tahem se nesmí figurka přesunout na pole, na kterém už je jiná figurka (kromě jezdců).

Král je nejdůležitější figurka ve hře, když se dostane do zajetí, hra končí!

Také disponuje jedním speciálním tahem, který se jmenuje rošáda, tehdy se výjimečně posouvají 2 figurky současně (král spolu s věží stejné barvy) a to v situaci, kdy král i věž stojí na svých původních pozicích a mezi nimi je volné místo.

Šachy • Král se tímto tahem posune o 2 pole směrem k věži a věž ho „přeskočí“ na pole, které král právě prošel. Celý tento postup se považuje za jediný tah králem:

Malá rošáda



Velká rošáda



Dáma se pohybuje jakýmkoli směrem o libovolný počet polí, při svém pohybu ale nesmí přeskochit jinou figurku.

Věž se pohybuje vertikálně nebo horizontálně (po řadách a po sloupcích) o libovolný počet políček, přičemž nesmí přeskochit jinou figurku.

Střelec se pohybuje po prázdné diagonále v jakémkoli směru o libovolný počet polí; stojí-li na konci prázdné diagonály kámen opačné barvy, střelec ho může brát.

Jezdec se pohybuje ve tvaru písmene „L“, o 2 políčka horizontálně a 1 vertikálně, nebo opačně: 2 vertikálně a 1 horizontálně, přitom může přeskakovat své i soupeřovy figurky.

Pěšec se může pohybovat jedním z následujících tahů: O 1 pole vpřed, po sloupci, pokud je to pole neobsazeno. Nesmí se vracet zpět. Ze základního postavení, tedy při prvním tahu pěšcem, se může (ale nemusí) posunout o 2 políčka, pokud jsou obě políčka prázdná.

Důležité: Pěšec může brát protihráčovou figurku, která je na úhlopříčně sousedícím poli, takže v tomto případě se na toto pole přesune diagonálně vpřed. Když se pěšec dostane na poslední pole šachovnice, tedy na osmou, resp. první řadu, hráč jej může nahradit dámou, věží, střelcem nebo jezdce (takže hráč může mít např. 2 dámy).

- **Zajetí figurky**

Figurka se odstraní ze hry, když se protihráčova figurka dostane povoleným způsobem v souladu s pravidly hry na políčko, kde tato stojí.

Vítěz: je ten hráč, který dostane protihráčova krále do takové pozice, ze které se dále nemůže nikam pohnout. Toto je **ŠACH-MAT!** Ale hra může skončit i remízou.

Dáma

Počet hráčů: 2

Trvání hry: 10 - 20 minut

Cíl:

Zajmout všechny protihráčovy figurky
nebo zabránit mu, aby se se svou figurkou pohnul.

Pravidla:

Figurky se umístí na šachovnici podle obrázku. Soupeři mají na začátku po osmi figurkách pěšáků stojících na protilehlých stranách v prvních dvou řadách na černých políčkách. Pohybovat se mohou diagonálně vpřed vždy jen o 1 políčko. Nemohou přeskakovat figurky vlastní barvy. Pokud neberou soupeřovu figurku, pohybují se po jednom políčku. Berou-li soupeřovu figurku, přeskočí ji a tak ji vezmou, pokud mohou přeskočit i další soupeři figurku, mohou přeskočit a vzít i tu. Pokud v daném tahu hráč může vyhodit soupeřovu figurku, ale žádnou nevyhodí, soupeř mu za trest může figurku, která mohla brát před uskutečněním vlastního tahu, vzít. Pokud figurka, kterou táhl, mohla vzít ještě další figurku, soupeř mu ji může před vlastním tahem vzít.

Dáma

Když pěšec dojde na druhou stranu šachovnice, změní se na „Dámu“ (Dáma se pohybuje dopředu i dozadu o libovolný počet polí).

Vítěz: Vyhrává hráč, který vezme soupeři všechny figurky.

Parta končí remízou:

- pokud hráč, který je na tahu nemůže provést
- tah pokud již teoreticky nelze, při pozorné hře soupeři vzít žádnou figurku.

