

Šach

• Obsah •



X 16



Dáma

• Obsah •



X 24



Šach

• Pohyb figúriek po šachovnici •



Král



Dáma



Veža



Strelec



Jazdec



Pešiak

Stratégia hry: Hráč si musí vytvoriť takú stratégiu, aby čelil protihráčovej taktike a vyhral.

Vek: 6 a viac

Počet hráčov: 2



Hra sa hrá na šachovnici so 64 striedavo svetlými a tmavými políčkami.

Pozn.: Pred začatím hry šachovnicu vždy umiestnite tak, aby ste mali biele rohové políčko po pravej ruke.

Každý hráč má 16 figúrok: 1x kráľ, 1x dáma, 2x strelec, 2x jazdec, 2x veža a 8x pešiak, ktoré sa rozložia na šachovnicu podľa obrázka.

Pozn.: Dámy sa vždy umiestnia na políčko svojej farby, teda biela dáma je na bielom poli, čierna dáma je na čiernom poli.

Cieľ hry: Zajať kráľa svojho protihráča: šach-mat.

Pravidlá:

Losovaním sa určí, kto bude hrať bielymi figúrkami. Tento hráč potom začína hru, čo je výhodou. Každý z hráčov, keď je na rade, musí posunúť jednu zo svojich figúrok, nie je možné vzdať sa svojho ťahu.

• **Jednotlivé ťahy figúrkami** (pozri tiež obrázok na začiatku návodu): Žiadnym ťahom sa nesmie figúrka presunúť na pole, na ktorom už je iná figúrka (okrem jazdca).

Kráľ je najdôležitejšia figúrka v hre, keď sa dostane do zajatia, hra končí!

Tiež disponuje jedným špeciálnym ťahom, ktorý sa volá **rošáda**, vtedy sa výnimočne posúvajú 2 figúrky súčasne (kráľ spolu s vežou rovnakej farby) a to v situácii, kedy kráľ aj veža stoja na svojich pôvodných pozíciách a medzi nimi je voľné miesto.

• Kráľ sa týmto ťahom posunie o 2 polia smerom k veži a veža ho „preskočí“ na pole, ktoré kráľ práve prešiel. Celý tento postup sa považuje za jediný ťah kráľom:

Malá rošáda



Veľká rošáda



Dáma sa pohybuje akýmkoľvek smerom o ľubovoľný počet polí, pri svojom pohybe ale nesmie preskočiť inú figúrku.

Veža sa pohybuje vertikálne alebo horizontálne (po radách a po stĺpcoch) o ľubovoľný počet políčok, pričom nesmie preskočiť inú figúrku.

Strelec sa pohybuje po prázdnej diagonále v akomkoľvek smere o ľubovoľný počet polí; ak na konci prázdnej diagonály stojí kameň opačnej farby, strelec ho môže brať.

Jazdec sa pohybuje v tvare písmena „L“, o 2 políčka horizontálne a 1 vertikálne, alebo opačne: 2 vertikálne a 1 horizontálne, pritom môže preskakovať svoje aj súperove figúrky.

Pešiak sa môže pohybovať jedným z nasledujúcich ťahov: O 1 pole vpred, po stĺpci, ak je to pole neobsadené. Nesmie sa vracat' naspäť. Zo základného postavenia, teda pri prvom ťahu pešiakom, sa môže (ale nemusí) posunúť o 2 políčka, pokiaľ sú obidve políčka prázdne.

Dôležité: Pešiak môže brať protihráčovú figúrku, ktorá je na uhlopriečne susediacom poli, takže v tomto prípade sa na toto pole presunie diagonálne vpred. Keď sa pešiak dostane na posledné pole šachovnice, teda na ôsmu, resp. prvú radu, hráč ho môže nahradiť dámou, vežou, strelcom alebo jazdcom (takže hráč môže mať napr. 2 dámy).

• **Zajatie figúrky**

Figúrka sa odstráni z hry, keď sa protihráčova figúrka dostane povoleným spôsobom v súlade s pravidlami hry na políčko, kde táto stojí.

Vit'az: je ten hráč, ktorý dostane protihráčovho kráľa do takej pozície, z ktorej sa ďalej nemôže nikam pohnúť. Toto je **ŠACH-MAT!** Ale hra môže skončiť aj remízou.

Dáma

Počet hráčov: 2

Trvanie hry: 10 - 20 minút

Cieľ:

Zajať všetky protihráčove figúrky alebo zabrániť mu, aby sa so svojou figúrkou pohol.

Pravidlá:

Figúrky sa umiestnia na šachovnicu podľa obrázka.

Súperi majú na začiatku po osem figúrok pešiakov stojacich na protíľahlých stranách v prvých dvoch radoch na čiernych poličkách. Pohybovať sa môžu diagonálne vpred vždy len o 1 poličko. Nemôžu preskakovať figúrky vlastnej farby. Ak neberú súperovu figúrku, pohybujú sa po jednom poličku. Ak berú súperovu figúrku, preskočia ju a tak ju zoberú, ak môžu preskočiť aj ďalšiu súperovi figúrku, môžu preskočiť a zobrať aj tú. Ak v danom ťahu hráč môže vyhodit' súperovu figúrku, ale žiadnu nevyhodí, súper mu za trest môže figúrku, ktorá mohla brať pred uskutočnením vlastného ťahu, vziať. Ak figúrka, ktorou ťahal, mohla vziať ešte ďalšiu figúrku, súper mu ju môže pred vlastným ťahom vziať.

Dáma

Keď pešiak dôjde na druhú stranu šachovnice, zmení sa na « Dámu » (▲ △). Dáma sa pohybuje dopredu aj dozadu o ľubovoľný počet polí.

Víťaz: Vyhráva hráč, ktorý zoberie súperovi všetky figúrky.

Partia končí remízou:

- ak hráč, ktorý je na ťahu nemôže uskutočniť ťah
- ak už teoreticky nemožno, pri pozornej hre súperovi vziať žiadnu figúrku.

