

DJ05225 Šachy a dáma

Šachy

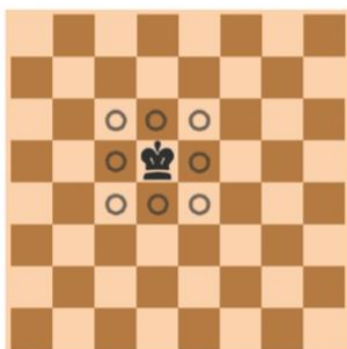
Vek: 6 – 99 rokov

Počet hráčov: 2 hráči

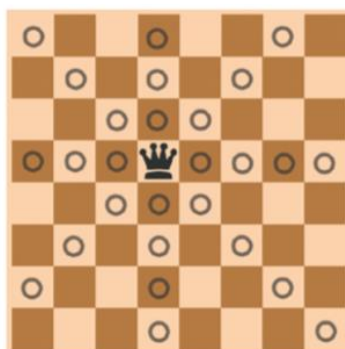
Dĺžka hry: 10 – 20 minút (dáma)

Obsah: 16 figúrok pre jedného hráča: 1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 jazdci, 2 strelci a 8 pešiakov

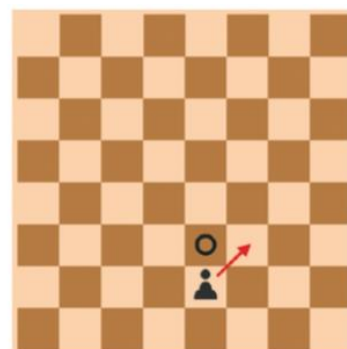
Cieľ hry: Zosadenie súperovho kráľa: šach-mat.



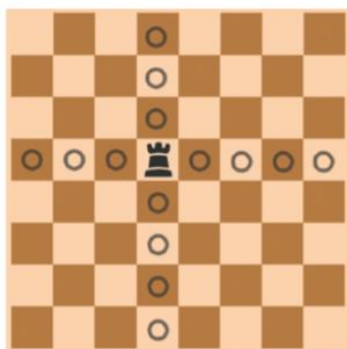
Kráľ



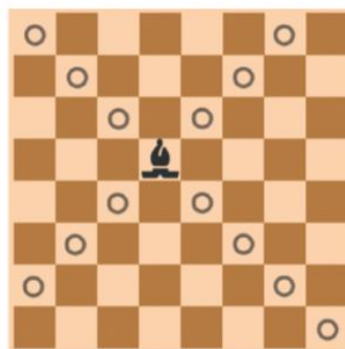
Dáma



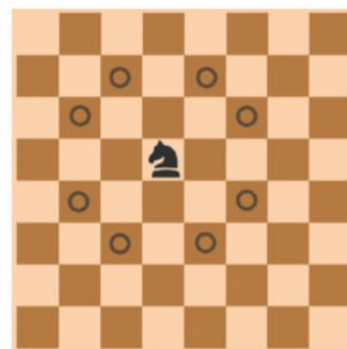
Pešiak



Veža



Strelec



Jazdec

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

Neprehliadnúť: doska by mala byť vždy položená tak, aby svetlý štvorec bol napravo pri hráčovej ruke.

Každý hráč má 16 figúrok: 1 kráľa, 1 dámu, 2 veže, 2 jazdcov, 2 strelcov a 8 pešiakov, ktorí sú na začiatku hry rozložený tak, ako je ukázané na obrázku.

Neprehliadnúť: „Dáma ctí farbu“ – dáma je vždy postavená na políčku svojej farby.



Pravidlá hry

Vylosuje sa, ktorý hráč bude hrať bielymi figúrkami. Tento hráč tiež začína hru. Obaja hráči musia ťahať jednou zo svojich figúrok vždy, keď sú na rade – hráč nesmie vynechať kolo. Hráči začínajú hru presunutím jedného zo svojich pešiakov alebo koňa.

Pohyb figúrok je popísaný nižšie. Figúrka sa nikdy nemôže pohybovať cez inú figúrku (okrem jazdca).

Kráľ je najdôležitejšou figúrkou v hre: pokiaľ je zosadený, hra končí! Kráľ sa pohybuje o jedno pole v ľubovoľnom smere. Druhým spôsobom ťahu kráľa je tzv. **rošáda**, pri ktorej sa pohybuje súčasne kráľom a vežou rovnakej farby v prípade, že obaja stoja na svojich pôvodných pozíciách (ani jedným z nich nebolo v hre ťahané).



Dáma sa môže pohybovať o koľko polí chce, akýmkoľvek smerom.

Veža sa môže pohybovať o neobmedzený počet polí po radách alebo stĺpoch.

Strelec sa pohybuje o neobmedzený počet polí diagonálne.

Jazdec sa pohybuje v tvare písmena L: Vždy sa pohne o tri polia. Napríklad dve polia v rade a jedno v stĺpci alebo jedno pole v rade a dve v stĺpci. Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskakovať ostatné figúrky.

Pešiak sa vždy pohybuje o jedno pole smerom dopredu, nikdy späť. Výnimkou je prvý ťah, keď sa smie posunúť o dve polia.

Dôležité: na vyradenie súperovej figúrky musí pešiak urobiť diagonálny pohyb vpred o jedno pole. Keď sa pešiak dostane na posledný rad hracej plochy, hráč ho môže premeniť na dámu, vežu, strelca alebo jazdca (hráč tak môže napríklad získať druhú dámu).

Zajaté figúrky

Pokiaľ sa figúrka postaví na pole, ktoré bolo obsadené súperovou figúrkou, je pôvodná figúrka odstránená z hry. Figúrka odstraňuje súperovu figúrku svojím normálnym pohybom, avšak pešiak môže vyhadzovať súperove figúrky len pohybom diagonálne.

Kto vyhráva?

Hráč, ktorý dostane protivníkovho kráľa do pozície, v ktorej sa nemôže kráľ hýbať. Tomu sa vraví Šach-mat! Hra môže tiež skončiť nerozhodne.

Šach-mat nastane, pokiaľ hráč nejakým ťahom napadne súperovho kráľa, tzn. presunie sa tak, že by potenciálne budúcim ťahom mohol kráľa brať. Pokiaľ taká situácia nastane, súper je povinný hrať tak, aby túto hrozbu odvrátil.

Nerozhodne (pat) skončí hra vtedy, pokiaľ na šachovnici zostanú obom hráčom iba figúrky, s ktorými nie je možné sa dostať do pozície Šach-mat alebo pokiaľ jeden z hráčov má na šachovnici ešte figúrky, ale nemôže so žiadnou pohnúť.

Dáma

Vek: 6 – 99 rokov

Počet hráčov: 2 hráči

Dĺžka hry: 10 – 20 minút

Obsah: 12 kameňov pre jedného hráča

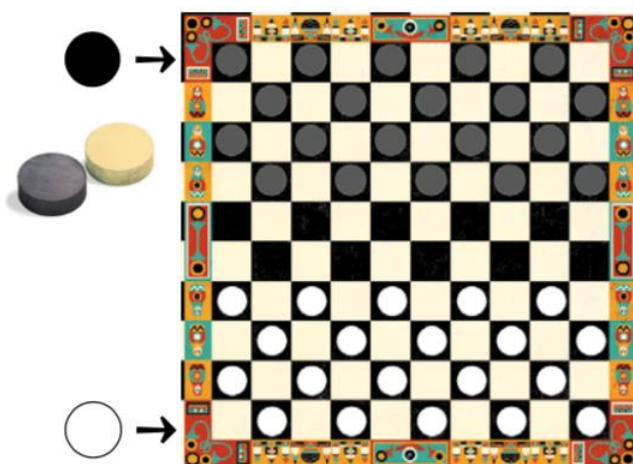
Cieľ hry: Zobrať všetky súperove kamene alebo mu zabrániť v pohybe kameňmi.

Pravidlá hry

Hráč si rozloží kamene tak, ako je ukázané na obrázku. Kamene sa pohybujú o jedno políčko vpred, vždy diagonálne. Hráč berie svojím kameňom súperov kameň, ak sa nachádza pred ním v smere pohybu a nasledujúce pole diagonály je voľné.

Ak je za týmto voľným poľom ďalší súperov kameň a za ním znovu voľné pole, aj v inej diagonále, hráč musí pokračovať v braní. Toto sa stále počíta ako jeden ťah.

Pokiaľ to je možné, hráči musia brať súperove kamene. V prípade, že to hráč neurobí, súper ho na túto chybu upozorní a vezme si jeho kameň. Pokiaľ sa taká situácia bude opakovať, hra končí.



Dáma

Keď sa kameň dostane na súperovu počítačnú líniu, stane sa dámou. Na tento kameň sa položí jeden zo súperom zajatých kameňov. Dáma sa môže pohybovať dopredu aj dozadu po celej dĺžke diagonály a berie súperove kamene preskočením na ďalšie voľné pole za súperovým kameňom. Brať možno aj kamene stojace v smere späť.

Dáma tiež musí pokračovať v braní, ak je za týmto voľným poľom ďalší súperov kameň, dokonca aj v inej diagonále, a za ním je opäť voľné pole.