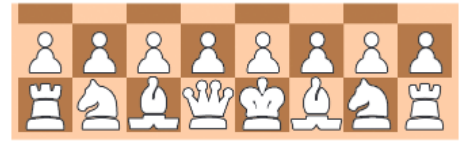


DJ05216 Šachy

Vek: od 6 rokov

Počet hráčov: 2



Strategická hra: Každý z hráčov sa snaží vyvinúť stratégiu, ako čeliť súperovej taktike a vyhrať.

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

Pozn.: Šachovnica by mala byť vždy položená tak, aby svetlý štvorec bol v hráčovom pravom spodnom rohu.

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

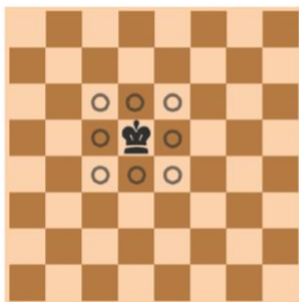
Pozn.: „Dáma ctí farbu“ – dáma je vždy postavená na políčku svojej farby, a tak sú dámy umiestnené na hracej ploche priamo proti sebe.

Cieľ hry: Zajať súperovho kráľa čiže dať šach-mat.

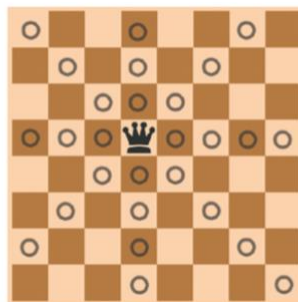
Priebeh hry:

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 sa v hre striedajú v ťahu jednou zo svojich figúrok.

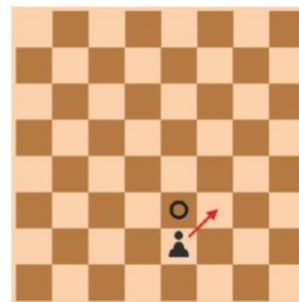
Pohyb figúrok (viď obrázky). Figúrka sa nikdy nemôže pohybovať cez inú figúrku (okrem jazdca).



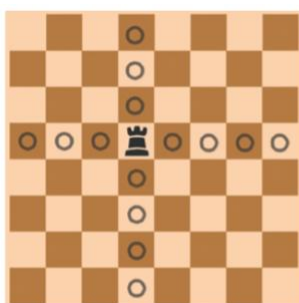
Kráľ



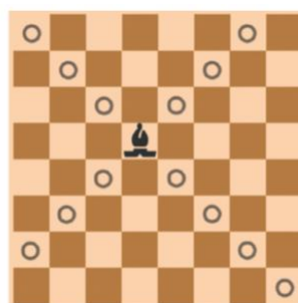
Dáma



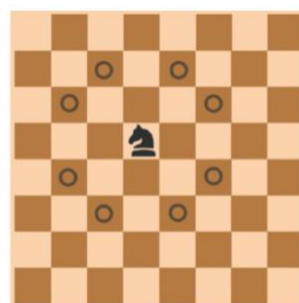
Pešiak



Veža



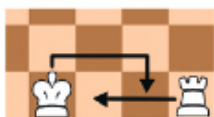
Strelec



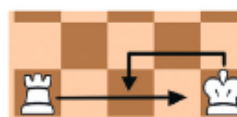
Jazdec

Kráľ je najdôležitejšou figúrkou v hre: ak je zajatý, 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** a musia byť splnené tieto podmienky:

- kráľ aj veža musia stáť na svojich pôvodných pozíciách (ani jedným z nich nebolo v hre ťahané);
- medzi kráľom a vežou nesmie stáť žiadna iná figúrka;
- kráľ nesmie byť v šachu.



malá rošáda



veľká rošáda



Dáma sa môže pohybovať o ľubovoľný počet polí, akýmkoľvek smerom. Je to najsilnejšia figúrka.

Veža sa môže pohybovať o ľubovoľný počet polí po radoch (horizontálne) alebo stĺpcoch (vertikálne).

Strelec sa pohybuje o ľubovoľný počet polí diagonálne.

Jazdec sa pohybuje v tvare písmena L. Vždy sa posunie o tri polia: napr. dve polia horizontálne a jedno vertikálne alebo jedno pole horizontálne a dve vertikálne. Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskakovať ostatné figúrky.

Pešiak sa pohybuje o jedno pole smerom dopredu, nikdy späť.

- Výnimkou je prvý ťah daným pešiakom, kedy sa smie posunúť o dve polia;
- Keď sa pešiak dostane na posledný rad hracej plochy, hráč ho musí premeniť za inú figúrku svojej farby, okrem kráľa.

Zobratie (Zajatie) figúrky

Figúrka je odstránená z hry, keď sa súperova figúrka presunie na pole, na ktorom stála. Figúrka odstraňuje súperovu figúrku svojím normálnym pohybom, okrem pešiaka, ktorý môže zobrať súperove figúrky len pohybom vpred diagonálne.

Kráľ je v šachu, pokiaľ je postavený tak, že by súperova figúrka mohla kráľa zajať. Súper oznamuje „šach“. (Je zakázané nechať kráľa v šachu).

Šach-mat nastane:

- pokiaľ hráč nemôže pohnúť kráľom bez toho, aby sa znovu nachádzal v šachu;
- pokiaľ hráč nemôže zabrániť šachu umiestnením nejakej figúrky medzi kráľa a súperovu figúrku hroziacej šachom;
- pokiaľ hráč nemôže zajať súperovu figúrku hroziacu šachom.

Víťazstvo:

Hráč, ktorý dostane protivníkovho kráľa do pozície, v ktorej nie je možné zabrániť šachu, oznámi „šach-mat“ a vyhráva hru.

Hra môže tiež skončiť nerozhodne pokiaľ:

- nastane pat, čo znamená, že jeden z hráčov nie je v šachu, ale nemôže pohnúť žiadnou figúrkou a ani kráľom tak, aby sa nedostal opäť do šachu;
- nastáva opakovaný šach;
- opakuje sa trikrát rovnaká pozícia všetkých figúrok na šachovnici;
- hráči nemajú dostatok zostávajúcich figúrok, aby mohli dať šach-mat;
- päťdesiat ťahov sa zahrlo bez toho, aby sa zobrala nejaká figúrka alebo sa pohlo pešiakom.