

✦ DJECO Šachy ✦

DJ05216

Věk: od 6 let

Počet hráčů: 2

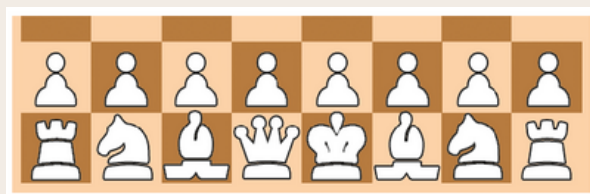
Strategická hra: Hráč rozvíjí strategii, aby vyvrátil taktiku svého soupeře a tím zvítězil.

Hra se hraje na šachovnici o 64 polích střídavě světlých a tmavých.

Pozor: Umístěte šachovnici tak, aby byla čelem k oběma hráčům, v pravém dolním rohu by měl být čtverec světlé barvy.

Každý hráč má 16 figurek: 1 král, 1 dáma, 2 střelce, 2 jezdce, 2 věže a 8 pěšců, které jsou na začátku hry položeni jako je zobrazeno na obrázku.

Pozor: Dáma se vždy musí umístit na svou barvu a tím pádem jsou dámy přímo naproti sobě na šachovnici.



Cíl hry: Zajmout krále protihráče: to je šach mat.

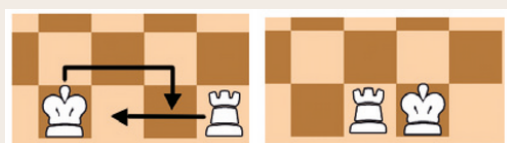
Pravidla hry: Vylosuje se, kdo bude mít světlé figurky: tento hráč začíná. Ve svém tahu každý hráč přemístí jednu ze svých figurek. Tah nelze vynechat, vždy je potřeba táhnout nějakou figurkou. Hráči se střídají.



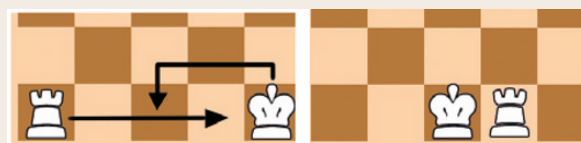
Pohyb figurek (viz obrázky): Figurky nikdy nesmí přeskočit přes jinou figurku (kromě jezdce).

KRÁL je nejdůležitější figurka hry, jeho zjetí znamená prohru! Pohybuje se o jedno políčko ve všech směrech a smí se navíc pohybovat speciálním pohybem tzv. rošádou. Rošáda umožňuje současný pohyb krále a věže, pokud se s nimi ještě neposunulo:

- Ani král ani věž se od začátku hry ještě neposunuly.
- Žádná figurka se nesmí nacházet mezi nimi.
- Král nesmí být v šachu.



Malá rošáda



Velká rošáda

DÁMA se pohybuje o jakýkoliv počet polí v jakémkoliv směru. Je to nejsilnější figurka hry.

VĚŽ se pohybuje svisle nebo vodorovně o neomezený počet polí.

STŘELEC se pohybuje úhlopříčně o neomezený počet polí.

JEZDEC se pohybuje o tři pole: jedno nebo dvě vodorovně (nebo svisle) a zbytek v druhém směru. Lze říct, že se pohybuje ve tvaru písmene „L“. Jezdec je jediná figurka, která smí přeskočit jinou.

PĚŠEC se pohybuje o jedno pole před sebe a nikdy necouvá. Při svém prvním tahu se smí posunout o dvě pole. Pokud dojde na poslední pole na šachovnici, může se změnit na jinou figurku své barvy (kromě krále) dle výběru hráče.

Zajetí figurky: Figurka se odebere ze hry, když se figurka soupeře postaví na políčko, na kterém stojí. Figurky smějí odstranit protihráčovy figurky ve směru, ve kterém se běžně pohybují, kromě pěšce. Pěšec smí sebrat figurku v pohybu dopředu a úhlopříčně.

Král je v šachu, když je v situaci, kdy by mohl být sebrán protihráčovou figurkou. Protihráč oznámí „šach“. (Hráč nesmí nechat svého krále v šachu.)

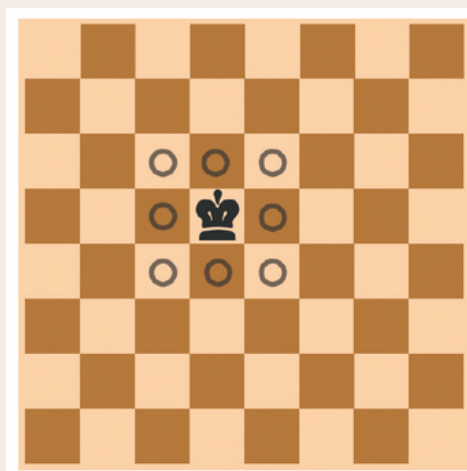
Šach mat nastane:

- Pokud se král nemůže pohnout, aniž by se znovu dostal do šachu.
- Pokud hráč nemůže umístit žádnou figurku mezi svého krále a figurku, která ho dostala do šachu.
- Pokud hráč nemůže sebrat figurku, která ho dostala do šachu.
-

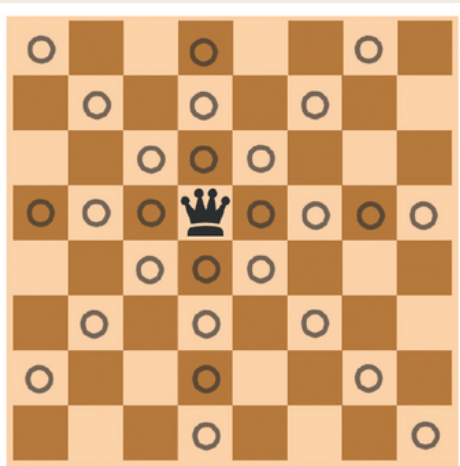
Kdo vyhrává? Když hráč dostane soupeřova krále do situace šach mat, řekne „šach mat!“ a vyhrává hru.

Hra šachu může také skončit remízou, pokud:

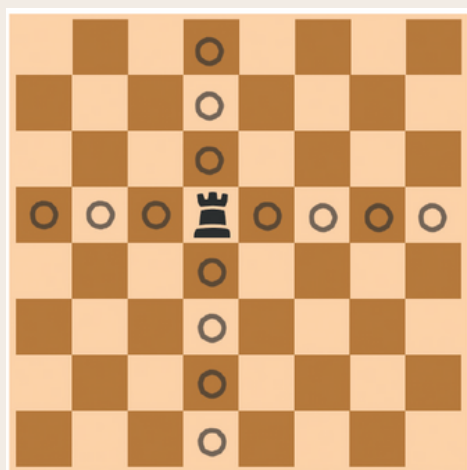
- Hráč se dostane do „patu“: to znamená, že není v šachu, ale nemůže udělat žádný pohyb, aniž by nedostal krále do šachu.
- Stále pokračuje šach.
- Nastane na šachovnici třikrát stejná pozice figurek.
- Hráči nemají dostatek figurek k tomu, aby udělali šach mat.
- Odehrálo se 50 tahů, aniž by se sebrala figurka či se posunul pěšec.



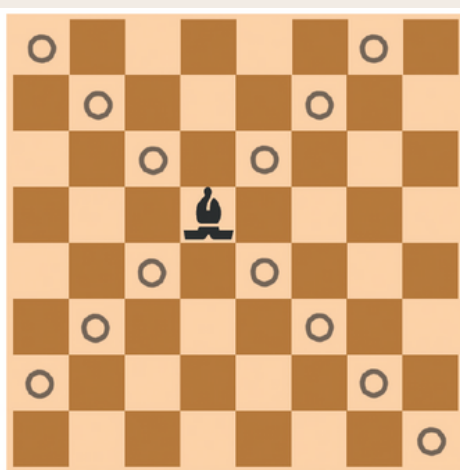
Král



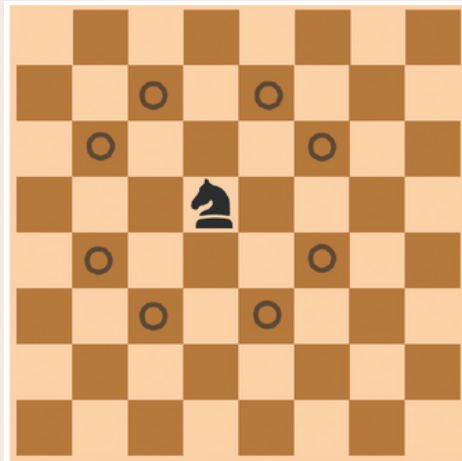
Dáma



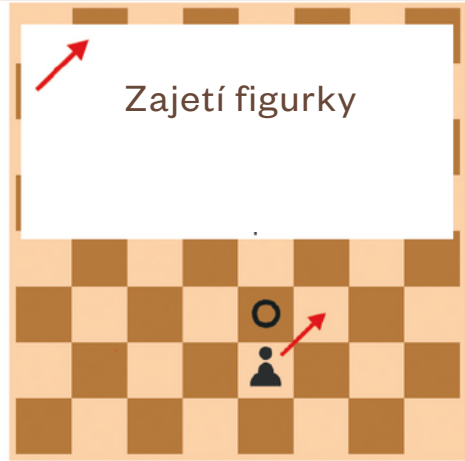
Věž



Střelec



Jezdec



Pěšec