

DJ05225 ŠACHY

Věk: 6-99. Počet hráčů: 2. Cíl: Svržení soupeřova krále tahem šach-mat .

Desku hráči umístí tak, aby světlý čtverec byl napravo po hráčově ruce. Hra se hraje na šachovnici s 64 střídavě světlými a tmavými čtverci. Každý hráč má 16 figurek: 1 krále, 1 dámu, 2 věže, 2 jezdce, 2 střelce a 8 pěšců. Pěšce umístíte na předposlední linu hrací desky vedle sebe.

Dáma ctí barvu a stojí vždy na políčku své barvy. Cíl: Svržení soupeřova krále tahem šach-mat. Hráči si střihnou, kdo bude mít bílé figurky. Ty začínají hru. Oba hráči musí táhnout jednou ze svých figurek vždy, když jsou na řadě – hráč nesmí vynechat kolo. Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru, ale nesmí stoupnout na pole, kde ho ohrožuje soupeřova figurka – to by vstoupil do MATU. Druhým způsobem tahu krále je tzv. rošáda, při které se prohodí král a věž stejné barvy v případě, že oba stojí na svých původních pozicích (ani jedním z nich nebylo ve hře taženo). Pohyb figurek je popsán níže. Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru. Dáma se může pohybovat o kolik polí chce, jakýmkoli směrem. Věž se může pohybovat o neomezený počet polí horizontálně či vertikálně. Střelec se pohybuje o neomezený počet polí diagonálně. Jezdec se pohybuje ve tvaru písmene L, a to o tři pole – 2 za sebou a jedno do Lka. Pěšec se vždy pohybuje o jedno pole směrem dopředu, nikdy zpět. Výjimkou je první tah, kdy se smí posunout o dvě pole.

Důležité: k vyřazení soupeřovy figurky musí pěšec udělat diagonální pohyb vpřed o jedno pole. Když se pěšec dostane na poslední řadu hrací plochy, hráč ho může proměnit v dámu, věž, střelce nebo jezdce (př.: hráč tak může získat druhou dámu). Vyřazené figurky Pokud se figurka postaví na pole, které bylo obsazeno soupeřovou figurkou, je původní figurka odstraněna ze hry. Figurka odstraňuje soupeřovu figurku svým normálním pohybem, ovšem pěšec může vyhazovat soupeřovy figurky jen pohybem diagonálně. Kdo vyhrává? Hráč, který dostane protivníkovu krále do pozice, ve které se nemůže král hýbat. Tomu se říká Šach-mat! Hra může také skončit nerozhodně. Šach-mat nastane, pokud hráč nějakým tahem napadne soupeřova krále, tzn., přesune se tak, že by potenciálně příštím tahem mohl krále brát. Pokud taková situace nastane, soupeř je povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil.

DÁMA

Počet hráčů: 2 Doba hry: 10 až 20 minut Cíl: Sesadit všechny soupeřovy figurky nebo mu zabránit v pohybu figurkami. Pravidla: Hráč si rozloží figurky tak, jak je ukázáno na obrázku. Figurky se pohybují o jedno políčko vpřed, vždy diagonálně. Figurka bere soupeřovu figurku, jestliže se nachází před ním ve směru pohybu a sousední pole diagonály je volné. Jestliže je za tímto volným polem další nepřátelská figurka a za ní znovu volné pole, hráč musí pokračovat v braní. Toto se stále počítá jako jeden tah. Brát lze i figurky stojící ve směru zpět. Hráči musí brát soupeřovy figurky, pokud jsou správně rozestavěné. V případě, že to neudělá, soupeř si vezme jeho figurku a upozorní ho na chybu. Pokud se taková situace bude opakovat, hra končí.

Dáma: Když se figurka dostane na soupeřovu počáteční linii, stane se dámou. Na tuto figurku se položí jedna ze soupeřových zajatých figurek. Dáma se může pohybovat dopředu i dozadu po celé délce diagonály a bere soupeřovy figurky přeskočením na další volné pole za figurkou. Dáma také musí pokračovat v braní, je-li za tímto volným polem další nepřátelská figurka a za ní opět volné pole.