

Šachy: Klasická strategická hra

Věk: 10+ | 2 hráči

Obsah

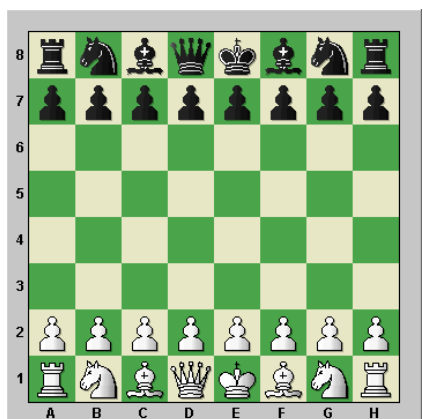
1x hrací deska
1x pravidla
32x různých figurek

Cíl hry

Cíl této hry spočívá v nalezení ideální pozice za pomoci pohybu figurek, které vyústí k zachycení protivníkova krále, ze které se protivník už žádným tahem nemůže dostat. Tato pozice se nazývá šach mat a končí vítězstvím.

Způsob uspořádání

Jako hrací deska k této hře slouží šachovnice s osmi horizontálními řadami číslovanými 1-8 a s osmi vertikálními sloupci označenými A-H. Rozestavění figurek znázorňuje obrázek 1 s bílou věží na poli 1A. Hru začíná hráč s bílými figurkami.



Obrázek 1



Tah hráče

Při každém tahu může hráč hýbat pouze s jednou figurkou (s výjimkou rošády, viz níže) podle předem stanovených omezení dané figurky. Pokud váš tah končí na poli s protivníkovou figurkou, je tato figurka ukořistěna a odstraněna z hrací desky. Váš tah nemůže končit na poli, kde už máte figurku. Hráčův tah je považován za ukončený v momentě, kdy přemístí figurku na jiné pole a rukou uvolní danou figurku. Hráč může figurku vrátit na původní pozici pouze v případě, že figurku stále drží rukou. Když je ukončen tah hráče, hra pokračuje tahem protivníka.

Figurky

Pěšec: Pohybuje se o jedno pole dopředu se dvěma výjimkami:

1. Ze startovní pozice se pěšec může posunout o 2 pole.
2. Pěšec nemůže ukořistit protivníkovu figurku standardním pohybem vpřed, ale pouze diagonálním pohybem vpřed.

Povýšení pěšce: Pokud s pěšcem dosáhnete 8. řady, je povýšen na kteroukoliv figurku s výjimkou krále.

Jezdec: Pohybuje se přes dvě pole buď vpřed nebo vzad a poté jedno pole do boku anebo dvě pole do boku a poté jedno pole vpřed nebo vzad. Tímto je vytvořen pohyb ve tvaru písmene L. Ukořistěna může být pouze figurka, která je na posledním poli. Ostatní figurky jsou v tomto případě ignorovány, a tudíž nebrání jezdcí v pohybu.

Střelec: Pohybuje se diagonálně bez jakéhokoliv omezení a ukořisťuje první protivníkovu figurku v cestě.

Věž: Pohybuje se vertikálně anebo horizontálně bez jakéhokoliv omezení a ukořisťuje první protivníkovu figurku v cestě.

Královna: Může se pohybovat jak diagonálně, tak i vertikálně a horizontálně bez jakéhokoliv omezení a ukořisťuje první protivníkovu figurku v cestě.

Král: Pohybuje se o jedno pole v jakémkoliv směru, který tuto figurku nevystavuje nebezpečí. Může ukořistit figurku nepřátele.

Speciální pravidla

Šach: Pokud zakončíte tah v blízkosti protivníkovu krále, kterým ho ohrožujete, zvoláte „šach“ a protivník musí zvolit takový tah, kterým dostane krále do bezpečí a tím zajistí, že v dalším tahu nepřijde o figurku krále.

Šach mat: Pokud zakončíte svůj tah ohrožením protivníkovu krále a protivník vás nemůže zastavit, zvoláte „šach mat“ a vyhráváte tuto partii.

Braní mimochodem: Pokud se pěšec vašeho protivníka dostane dvojitým pohybem přes vámi ohrožované pole, máte možnost ukořistit protivníkovu figurku pohybem na pole za protivníkovou figurkou a odstraněním jeho pěšce.

Rošáda: Pokud jsou následující podmínky splněny, můžete navzájem prohodit figurky krále a věže.

1. Jedná se o první tah jak krále, tak věže.
2. Mezi králem a věží nestojí žádné jiné figurky.
3. Králi nehrozí šach před ani po rošádě.
4. Králi nehrozí šach ani na jednom z polí, přes které se při rošádě přesouvá.

Konec hry

Vítězství: Pokud ukončíte váš tah ukořistěním protivníkovy krále a protivník není schopen vás jakýmkoliv tahem zastavit, zvoláte „šach mat“ a tímto vyhrajete hru.

Pat: Pokud hráčův král není v šachu v daném tahu, ale jakýmkoliv pohybem se do šachu dostane, tak hra končí patem.