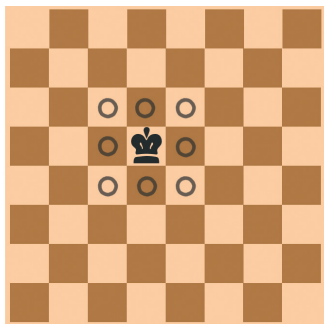
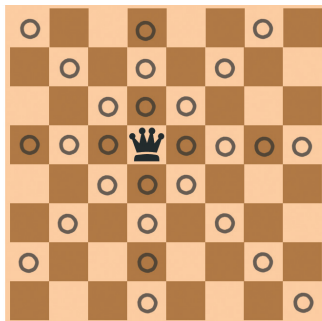


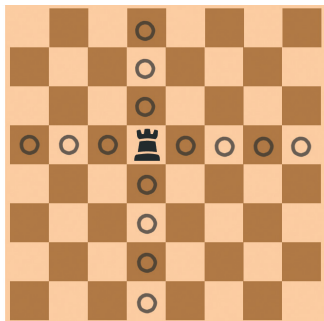
Ťahy figúrkami



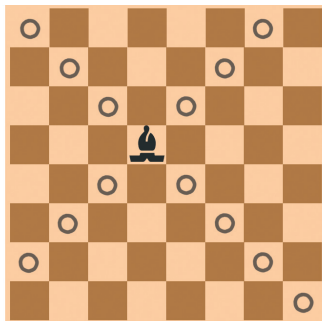
Kráľ



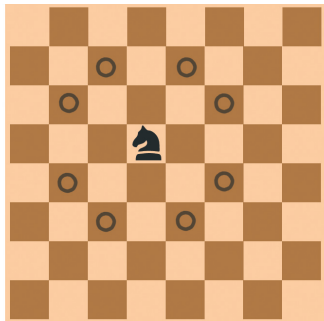
Dáma



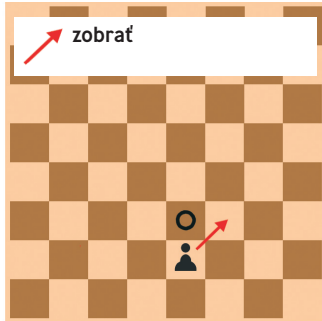
Veža



Strelec



Jazdec



Pešiak



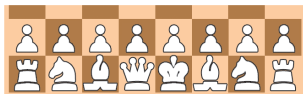
od 6 rokov



2

Strategická hra:

Úlohou hráča je vytvoriť si stratégiu, ktorou zmari zámer súpera a zvíťazí.

**Hra sa hrá na šachovnici so 64 políčkami, striedavo svetlými a tmavými.**

Pozor: šachovnicu otočte tak, aby na strane každého hráča bolo pravé spodné políčko svetlé.

Každý hráč má 16 figúrok: 1 kráľa, 1 dámu, 2 strelcov, 2 jazdcov, 2 veže, 8 pešiakov. Ich východiskové rozostavenie na šachovnici zodpovedá nákreсу vyššie.

Pozor: Dáma sa umiestňuje na políčko vlastnej farby, a preto stoja dámy protihráčov oproti sebe.

Cieľ hry:

Poraziť súperovho kráľa, dať mu šach mat.

Postup hry

Hráči si určia (napr. vylosujú), kto bude hrať so svetlými figúrkami. Hráč so svetlými figúrkami spraví prvý ťah. Ťahy sa nevynechávajú. Hráči ťahajú striedavo, vždy jednu figúrku; výnimkou je rošáda.

- **Ťahy figúrkami** (pozrite nákreсу na začiatku návodu). Figúrky sa nepreskakujú; výnimkou je jazdec.

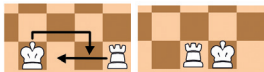
KRÁĽ je najdôležitejšou figúrkou hry. Keď je kráľ „chytený“, je koniec hry!

Kráľom sa smie ťahať ktorýmkoľvek smerom (vodorovne, zvislo, krížom) vždy len o 1 políčko. Druhá možnosť ťahu kráľom je rošáda.

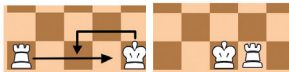
- **Pri rošáde sa ťahá kráľom i vežou súčasne, keď sú splnené nasledovné podmienky:**

- kráľom nemožno ťahať bez toho, aby opäť nedostal šach
- keď hráč medzi kráľa a figúrku, ktorá ho drží v šachu, nevie umiestniť inú figúrku
- keď hráč nevie zobrať figúrku, ktorá drží kráľa v šachu

krátka rošáda



dlhá rošáda



DÁMA môže ťahať hociktorým smerom o hocikoľko políček. Je to najsilnejšia figúrka hry.

VEŽA môže ťahať vodorovne alebo zvislo o hocikoľko políček.

STRELEC môže ťahať križom (po uhlopriečke) o hocikoľko políček.

JAZDEC môže ťahať o 3 políčka do tvaru písmena „L“, t. j. o 1 alebo 2 políčka vodorovne alebo zvislo a potom do pravého uhla. Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskočiť inú figúrku.

PEŠIAK: Môže ťahať o 1 políčko vpred, ale nikdy nie späť.

- Pri svojom prvom ťahu môže ísť o 2 políčka vpred.

- Keď dosiahne posledný rad šachovnice, môže sa zmeniť na ľubovoľnú figúrku rovnakej farby (okrem kráľa).

• **Zobrať (Vyhodiť)**

Hráč má právo zobrať súperovi figúrku, ak sa svojou figúrkou dostane na políčko obsadené súperovou figúrkou. Figúrky berú tak, ako ťahajú. Výnimkou je pešiak, ktorý berie križom vpred.

• Kráľ je v šachu, keď je ohrozený súperovou figúrkou, ktorá ho môže zobrať. Súper povie „Šach“. (Kráľa nemožno nechať v šachu.)

KRÁĽ je v pozícii šach mat (v zajatí), keď:

- nemôže spraviť ťah bez toho, aby bol zas v šachu

- hráč nevie umiestniť figúrku medzi kráľa a súperovu figúrku, ktorá ho drží v šachu

- keď hráč nevie vyhodiť súperovu figúrku, ktorá ho drží v šachu.

Kto je víťaz? Keď hráč dá súperovmu kráľovi šach mat, povie „Šach mat!“ a vyhral.

Hra sa môže skončiť aj nerozhodne:

- keď je hráč v patovej situácii, t. j. jeho kráľ nie je v šachu, ale nevie potiahnuť bez toho, aby sa neocitol v šachu

- pri pretrvávajúcej šachovej situácii (keď žiaden z hráčov nedokáže dať súperovi šach mat)

- keď sa na šachovnici zopakuje 3x rovnaká pozícia

- keď hráč nemá dost figúrok, aby dal súperovi šach mat

- keď ani po 50 ťahoch nikto nikoho nevyhodil alebo sa nevykonal ťah pešiakom.

Šach

DJ05216



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Vyrobené v Číne
Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:
Leuk s. r. o.
www.djeco.sk