

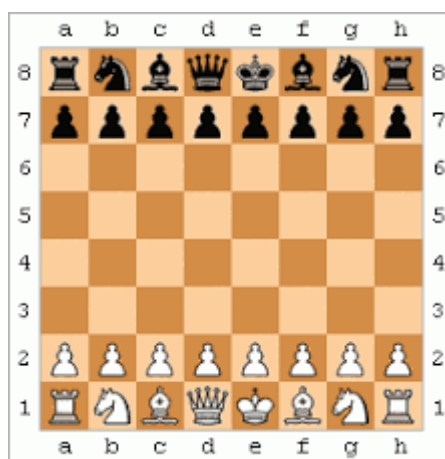
ŠACHY

Královská hra pro 2 hráče

Na úvod

Partie probíhá na šachovnici - čtvercové desce s 8x8 polí, která jsou střídavě černá a bílá. Nejprve se losováním určí, který z hráčů bude hrát bílými figurkami. Ten partii zahájí, což je výhodou. Šachovnice se otočí tak, aby měl bílý po své levici černý roh, pak se rozestaví figurky do základního postavení - viz obrázek níže. V první řadě stojí (zleva doprava): věž, jezdec, střelec, dáma, král, střelec, jezdec, věž. Zde platí pravidlo „dáma ctí barvu“, tj. bílá dáma stojí na bílém poli, černá na černém. Ve druhé řadě stojí všech 8 pěšců.

Základní postavení



Tahy figurkami

Tah hráče znamená přesunutí 1 figurky (výjimkou je rošáda, kdy se táhne 2 figurkami současně – viz níže). Hráč se svého tahu nemůže vzdát. Nastane-li situace, že nelze provést platný tah, ale hráčův král přitom není ohrožen, partie končí patem (remízou). Pokud je hráčův král ohrožen a neexistuje platný tah, nastává mat a hráč prohrává. Figurky se nesmí přesunout na pole, na kterém už stojí jiná figurka stejné barvy. Pokud hráč provede tah na pole, na kterém je figurka soupeře, nastává „braní“, při kterém je tato figurka odstraněna z šachovnice i zbytku partie.

Pěšec

se pohybuje o 1 *volné* pole vpřed. Ze základního postavení se může (avšak nemusí) posunout i o 2 *volná* pole vpřed. Bere figurku soupeře, která stojí na úhlopříčně sousedícím poli tím, že se na toto pole přesune.

En passant – braní mimochodem: ohrožuje-li pěšec pole, které soupeřův pěšec přeskočil při pohybu ze základní pozice tím, že se posunul o 2 pole, může ho tento pěšec vzít, jako kdyby soupeř postoupil jen o 1 pole, ale jen v bezprostředně následujícím tahu.

Proměna: pěšec, který postoupil na pole v 8. resp. 1. řadě, je na tomto poli ihned nahrazen libovolnou jinou figurkou (kromě krále). Většinou se stává dámou, která je nejcennější figurkou (viz níže). Jeden hráč tak může mít teoreticky ve hře více dam současně.

Věž

se pohybuje po řadách a sloupcích – doleva, doprava, vpřed i vzad, o libovolný počet *volných* polí.

Jezdec (kůň)

se pohybuje skoky ve tvaru písmene „L“ (2 pole rovně a 1 stranou popř. 1 rovně a 2 stranou) jakýmkoliv směrem. Jako *jediná* figurka může přeskakovat jiné figurky.

Střelec

se pohybuje po diagonálách – dopředu i vzad, o libovolný počet *volných* polí. Žádným tahem nezmění barvu pole, na kterém stojí (střelec, který na začátku hry stojí na černém poli, se bude celou dobu pohybovat jen po černých polích. Proto jsou někdy střelci každého hráče označováni za černého nebo bílého střelce.

Dáma

se pohybuje po sloupcích, řadách nebo diagonálách – doleva, doprava, dopředu i vzad, o libovolný počet *volných* polí. Kombinuje tak pohyb střelce a věže. To z ní dělá nejcennější figurku.

Král

se pohybuje o 1 pole v libovolném směru. Výjimkou je rošáda, při které se v rámci jednoho tahu pohybuje králem a věží stejné barvy. Obě figurky však musejí stát na svých základních pozicích (ještě s nimi nebylo hráno) a mezi nimi musejí být volná pole. Král se posune o 2 pole směrem k věži a věž ho přeskočí na pole, které král přešel a nechal volné. Celá tato akce je považována za jediný tah králem. Rošádou nelze uniknout z šachu (nesmí se provést, když je král ohrožován). Král nesmí přejít přes ohrožené pole nebo na něm skončit.

Napadení krále (ŠACH) a výhra (MAT)

Šach nastává v momentě, kdy hráč ohrozí soupeřova krále – jedna z jeho figurek by v příštím tahu mohla krále brát. Nastane-li taková situace, je soupeř povinen hrát tak, aby hrozbu odvrátil. Má tyto možnosti:

- 1) táhnout králem na pole, které není ohroženo
- 2) postavit před krále figurku tak, aby ho ochránila. To nelze provést v situaci, kdy soupeř napadá krále svým jezdcem, protože jezdec se může pohybovat a brát i přes „stínící“ figurky
- 3) Napadající figurku soupeři sebrat.

Pokud nelze provést žádný takový tah, znamená to *mat* - konec hry. Vítězí hráč, který úspěšně napadl soupeřova krále a „dal mu mat“.

Pozn.: hráč musí napadeného krále ochránit, jinak hra končí – proto nikdy nenastane situace, kdy by kterýkoliv hráč sebral soupeřova krále!

Nerozhodná hra - REMÍZA

Remízou končí partie v těchto situacích:

- 1) Pat – král hráče, který je na tahu, není v ohrožení, ale neexistuje platný tah, který by mohl provést
- 2) Mrtvá pozice – nastal okamžik, kdy už není možné dát mat, např. oběma hráčům zůstane pouze král (králem nelze druhému králi dát mat ani šach)
- 3) Remíza dohodou - hráč při svém tahu nebo po něm nabídne soupeřovi remízu a ten ji přijme
- 4) Pravidlo 3 stejných pozic – ve hře se potřetí objevila zcela stejná situace
- 5) Pravidlo 50 tahů - v posledních 50 tazích nebyla vzata žádná figurka a nebylo taženo pěšcem

Kapitulace

Hráč může kapitulovat, uznat svou prohru a ukončit tak hru (to je běžný způsob ukončení hry při partiích zkušených hráčů). Obvyklým způsobem, jak projevit kapitulaci, je položení vlastního krále.

Závěrečné slovo

Uvedená pravidla jsou jen základními informacemi a absolutním minimem, které je nutné znát, než se do hry šachů pustíte. Všem, kteří chtějí proniknout do této královské hry, doporučujeme, aby si našli zkušeného šachistu, který je zasvětil do všech tajů šachů.

Pokud máte dotazy či připomínky, kontaktujte nás, prosím:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.
Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty.
Nebezpečí udušení.
Uschovejte kontaktní adresu.
Změna provedení vyhrazena.

