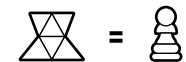
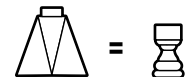
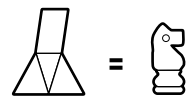
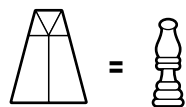
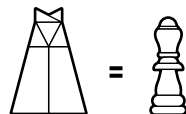
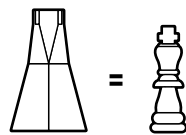
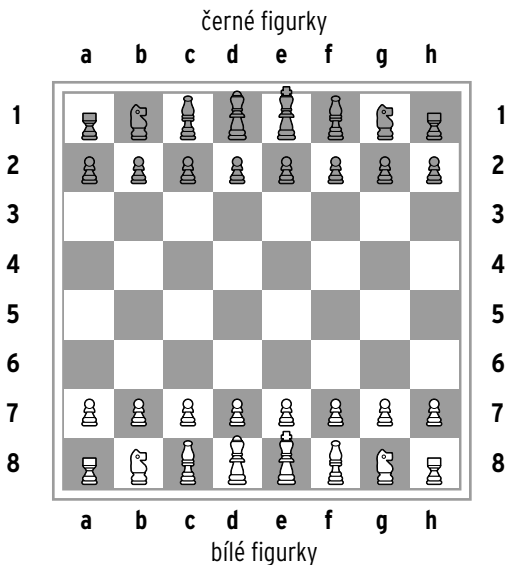


cs Návod na hraní

Šachy



Šachovnice leží před hráči, kteří sedí naproti sobě tak, aby vždy na pravé straně od hráče leželo bílé rohové políčko. Každý hráč obdrží 16 figurek. Nejdřív se vylosuje, který hráč dostane bílé figurky.

Figurky se postaví na šachovnici tak, jak je znázorněno na obrázku.

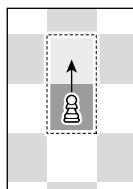
Myslete na to, že bílá dáma musí stát na bílém políčku a černá dáma na černém. Táhne se (pohybuje se hrací figurkou) vždy střídavě. Hru začíná hráč s bílými figurkami.

Cíl

Cílem hry je dát šikovnými tahy protihráčovu králi „mat“. U předchozího tahu však musí být vyřčena možnost toho, že protihráči dáte mat. Řekne se tedy „šach“, abyste protihráči dali možnost jeho krále zachránit přesunutím na nějaké neohrožené pole.

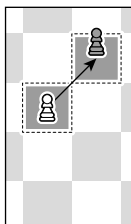
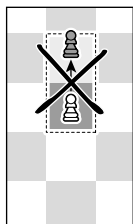
Abyste krále protihráče zahnali do úzkých, můžete jednotlivými figurkami provádět pouze předepsané tahy. Každá figurka, která na základě těchto pravidel může táhnout na nějaké políčko, které je obsazené figurkou protihráče, může tuto figurku vzít (odstranit ze hry).

Figurky a možnosti tahů



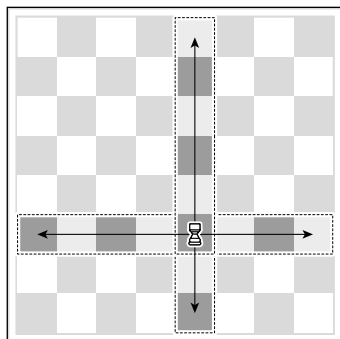
Pěšci

Pěšci se smí pohybovat pouze dopředu, a to vždy pouze o 1 políčko dopředu směrem k soupeři. Z výchozího postavení může každý pěšec - ale nemusí - táhnout dopředu také o 2 políčka. Pěšci se od všech ostatních figurek odlišují tím, že když berou nějakou protihráčovu figurku, děje se to jiným směrem než jakým táhnou. Protihráčovy figurky berou vždy diagonálně směrem dopředu.



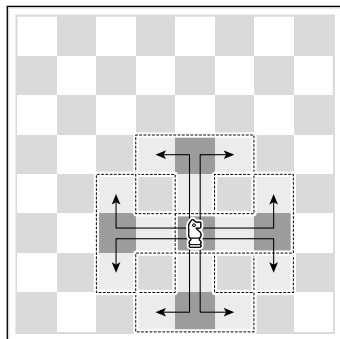
Příklad: Bílý pěšec, který stojí na d4, nemůže vzít černou figurku, která stojí na d3, ale může vzít černé figurky, které stojí na políčkách c3 nebo e3.

Po tom, co vzal protihráčovu figurku, pokračuje dál v obvyklém směru tahu - o jedno políčko směrem dopředu. Pokud se pěšci podaří dostat až do poslední řady hracího pole, tak jej jeho majitel může vyměnit za jakoukoliv figurku, kterou mu protihráč již vzal.



Věže

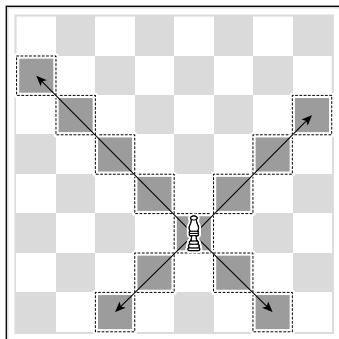
Věže mohou táhnout v horizontálním i vertikálním směru. To znamená, že mohou táhnout buď nahoru, dolů, doprava nebo doleva, a to přes libovolný počet prázdných políček. Protože však stojí v rozích hracího pole, není lehké je zařadit do boje. Výjimka: viz rošáda.



Jezdec neboli kůň

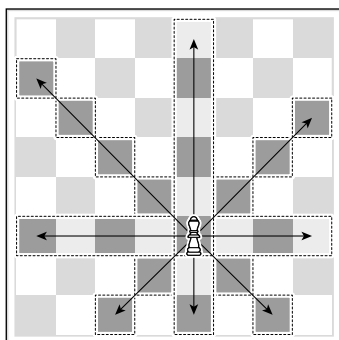
Jezdci jsou jediné figurky, které mohou přeskakovat ostatní figurky, a to jak protihráčovy tak i svoje vlastní. U každého tahu tak mění barvu políčka, na kterém stojí. Těmto tahům se říká „skok koně“. Jezdci skáčou o dvě políčka jedním směrem a o jedno políčko jiným směrem nebo naopak, vždy ve tvaru písmene L. Skáčou v pravém úhlu.

Příklad: Jezdec který stojí na políčku e6 má osm možných políček, na která může skočit: c5 nebo c7, d4 nebo f4, g5 nebo g7, d8 nebo f8.



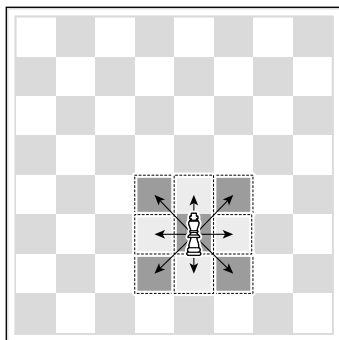
Střelec

Střelci táhnou jen v diagonálním směru, tedy podle Vaší volby šikmo směrem nahoru doprava nebo doleva nebo šikmo směrem dolů doprava nebo doleva, a to přes libovolný počet prázdných políček. Střelec tedy nikdy nemění barvu políčka, na kterém stál ve výchozí poloze.



Dáma

Dáma je nejmocnější figurkou z celé hry. Spojuje druhy tahů věže a střelce. Táhne horizontálně, vertikálně a diagonálně, a to přes libovolný počet prázdných políček. Během jednoho tahu však nesmí jít dvěma libovolnými směry.



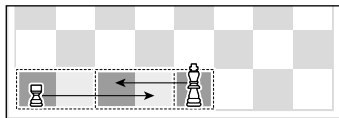
Král

Král smí táhnout vždy jen o jedno políčko, ale libovolným směrem. To znamená, že se smí pohnout jen do políčka, které hraničí s tím, na kterém právě stojí (pokud toto políčko není ohroženo „šachem“). Výjimka: viz rošáda.

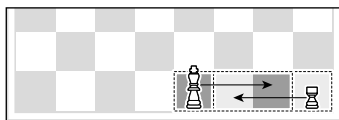
Tah zvaný rošáda

Rošáda je tah, při kterém můžete v případě potřeby ochránit krále a zároveň lépe zapojit do hry jednu z věží. Pokud jsou políčka mezi králem a věží volná (nestojí na nich žádné figurky) a král ani věž ještě netáhly, mohou obě dvě figurky táhnout v rámci jednoho tahu. Provedení: Věž se posune na sousední políčko vedle krále a král přeskočí věž a postaví se vedle ní.

Příklady (na základě bílých figurek):



Velká rošáda (delší cesta): V základním postavení stojí král na e8 a věž na a8. Nyní táhne věž na sousední políčko vedle krále, tedy na d8 a král přeskočí věž na políčko c8.



Malá rošáda (kratší cesta): V základním postavení stojí král na e8 a věž na h8. I v tomto případě táhne věž na sousední políčko vedle krále, tedy na f8 a král přeskočí věž na políčko g8.

Výhra

Hra je v podstatě ukončena a rozhodnuta, když je král jednoho z hráčů poražen nebo není možné jej již před protihráčem obránit.

Existuje však také více možností, po kterých hra končí nerozhodně:

Pokud jeden z hráčů už nemůže pohnout žádnou ze svých zbývajících figurek, tak hra končí „patem“. Král sám o sobě je považován za neschopného tahu, když on sám, aniž by byl napaden, už nemá žádnou únikovou cestu (na políčka ohrožená šachem král nesmí táhnout).

Existuje však více možností, jak dosáhnout remízy v šachu, tedy „patu“.

- Když není žádný z obou hráčů v závislosti na figurkách, které ještě má, nebo na situaci ve hře, schopen dát protihráčovu králi „mat“.
- Pokud jedna a ta samá figurka třikrát udělala stejný tah, může hráč, který je na tahu, vyžadovat šachovou remízu, tedy pat (tzv. pravidlo 3 tahů).
- Pokud posledními 50 tahy nikdo z hráčů nevzal žádnou protihráčovu figurku ani nepohnul žádným pěšcem, je také dosaženo šachové remízy, tedy patu.



www.tchibo.cz/navody

Číslo výrobku: 616 810

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.cz