

ŠACHY

Počet hráčů: 2

Věk: od 10 let

Obsah hry: 1 hrací deska, 16 bílých a 16 černých kamenů, 1 návod

Cíl hry

Každý hráč se má svou strategií pokoušet zasadit protivníkovu králi "mat".

Příprava hry

opatrně otevřeme krabičku, čímž si vytvoříme hrací desku.

Po obou stranách šachovnice jsou dvě zásuvky, do nichž ukládáme figurky během hry a nebo po jejím skončení. Jednotlivé figurky jsou opatřeny magnety, takže jde o cestovní hru, kterou ocení i (anebo především) vyspělí šachisté.

Průběh hry

Hráči losují, kdo začíná. Ten, kdo hraje bílými figurkami, začíná. Deska je položena tak, aby v levém dolním rohu bylo černé pole, a aby vpravo tvořilo poslední okénko bílé pole.

Jednotlivé figurky hráče s bílými kameny jsou postaveny takto: V levém dolním rohu (tmavé pole) je umístěna věž, vedle ní stojí kůň, vedle koně stěelec, následuje dáma, král, druhý stěelec, druhý kůň a druhá věž. V řadě PŘED těmito figurami stojí 8 pěšců.

Obdobně rozestavení figur má u černých kamenů i protějšil hráč, s tím rozdílem, že je zrcadlová. Ze svého pohledu tedy nemá krále vpravo, ale vlevo, dámu nemá vlevo, ale vpravo. Ostatní figury mají stejná místa jako u prvního hráče.

Hráč, který je na řadě, táhne jednou z figurek podle následujících pravidel, která uvádíme jen pro hrubou orientaci. Pro šachovou hru, která je velmi složitá a má spoustu strategických variant, existuje rozsáhlá literatura. V té si můžeme doplnit své mezery.

Král - táhne vždy o jedno pole a to v libovolném směru.

Dáma - je nejsilnější figurou a může táhnout v libovolném směru, o libovolný počet polí.

Věž - táhne vždy buď vodorovně nebo kolmo o libovolný počet polí.

Stěelec - táhne vždy diagonálně, tedy šikmo, o libovolný počet polí (jeden se tedy posouvá vždy jen po bílých, druhý po černých diagonálách).

Kůň - má zvláštní nebezpečné skoky - přeskakuje vždy o jedno pole vodorovně nebo kolmo, s tím, že skok ukončí na poličku, které je šikmo vlevo nebo vpravo.

Pěšák - (či pion nebo pěšec) táhne vždy jenom o jedno pole, a pouze vpřed. Pokud se šikmo od něj, a to vpravo nebo vlevo vpředu nachází cizí figura, může ji "sebrat". V prvním tahu z výchozí pozice, může postoupit o dvě pole. Projde-li celou šachovnicí, až na poslední pole protivníka, může se proměnit v libovolnou figuru.

Jestliže se figura na své cestě bitevním polem dostane na místo obsazené protivníkem, může příslušnou pozici obsadit a protivníka vyhodit.

Konec hry

Hra končí, jestliže se král některé strany dostane do pozice, z níž není úniku. Je ohrožen, že by byl vyhozen v příštím tahu. Těto situaci se říká "mat".

Máte-li dotazy a připomínky ke hře „Šachy“, obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.
Vlastina 23/889, 161 00 Praha 6
www.piatnik.com