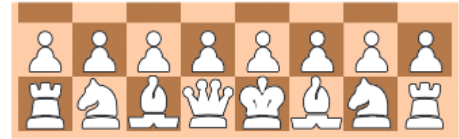


## DJ05216 Šachy

**Věk:** od 6 let

**Počet hráčů:** 2



**Strategická hra:** Každý z hráčů se snaží vyvinout strategii, jak čelit soupeřově taktice a vyhrát.

**Hra se hraje na šachovnici s 64 střídavě světlými a tmavými čtverci.**

**Pozn.:** Šachovnice by měla být vždy položena tak, aby světlý čtverec byl v hráčově pravém spodním rohu.

Každý hráč má 16 figurek: 1 krále, 1 dámu, 2 věže, 2 jezdcy, 2 střelce a 8 pěšců, kteří jsou na začátku hry rozloženi tak, jak je ukázáno na obrázku.

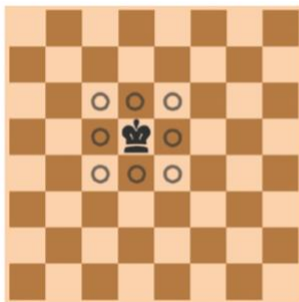
**Pozn.:** „Dáma ctí barvu“ – dáma je vždy postavena na políčku své barvy, a tak jsou dámy umístěny na hrací ploše přímo proti sobě.

**Cíl hry:** Zajmout soupeřova krále neboli dát šach-mat.

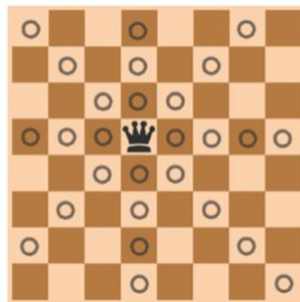
### Průběh hry:

Vylosuje se, který hráč bude hrát bílými figurkami. Tento hráč také začíná hru. Oba hráči musí táhnout jednou ze svých figurek vždy, když jsou na řadě – hráč nesmí vynechat kolo. Hráči se ve hře střídají v tahu jednou ze svých figurek.

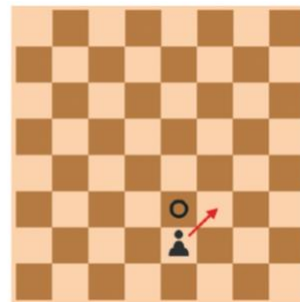
**Pohyb figurek** (viz obrázky). Figurka se nikdy nemůže pohybovat přes jinou figurku (kromě jezdcy).



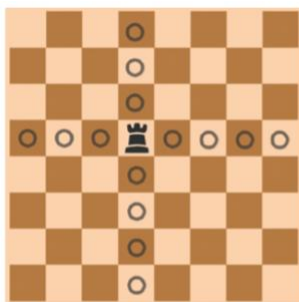
Král



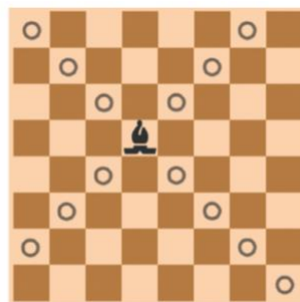
Dáma



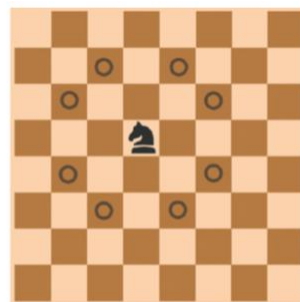
Pěšec



Věž



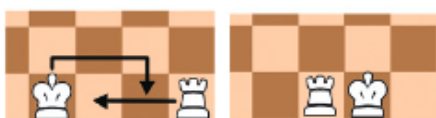
Střelec



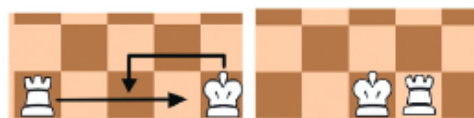
Jezdec

**Král** je nejdůležitější figurkou ve hře: pokud je zajat, hra končí! Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru. Druhým způsobem tahu krále je tzv. **rošáda**, při které se **pohybuje současně králem a věží** a musí být přítom splněny tyto podmínky:

- král i věž musí stát na svých původních pozicích (ani jedním z nich nebylo ve hře taženo);
- mezi králem a věží nesmí stát žádná jiná figurka;
- král nesmí být v šachu.



malá rošáda



velká rošáda



**Dáma** se může pohybovat o libovolný počet polí, jakýmkoli směrem. Je to nejsilnější figurka.

**Věž** se může pohybovat o libovolný počet polí po řadách (horizontálně) nebo sloupcích (vertikálně).

**Střelec** se pohybuje o libovolný počet polí diagonálně.

**Jezdec** se pohybuje ve tvaru písmene L. Vždy se posune o tři pole: např. dvě pole horizontálně a jedno vertikálně nebo jedno pole horizontálně a dvě vertikálně. Jezdec je jediná figurka, která může přeskakovat ostatní figurky.

**Pěšec** se pohybuje o jedno pole směrem dopředu, nikdy zpět.

- Výjimkou je první tah daným pěšcem, kdy se smí posunout o dvě pole;

- Když se pěšec dostane na poslední řadu hrací plochy, hráč ho musí proměnit za jinou figurku své barvy, kromě krále.

### **Sebrání (Zajmutí) figurky**

Figurka je odstraněna ze hry, když se soupeřova figurka přesune na pole, na kterém stála. Figurka odstraňuje soupeřovu figurku svým normálním pohybem, kromě pěšce, který může sebrat soupeřovy figurky jen pohybem vpřed diagonálně.

Král je v šachu, pokud je postaven tak, že by soupeřova figurka mohla krále zajmout. Soupeř oznamuje „šach“. (Je zakázáno nechat krále v šachu).

### **Šach-mat nastane:**

- pokud hráč nemůže pohnout králem, aniž by se znovu nacházel v šachu;

- pokud hráč nemůže zabránit šachu umístěním nějaké figurky mezi krále a soupeřovu figurku hrozící šachem;

- pokud hráč nemůže zajmout soupeřovu figurku hrozící šachem.

### **Vítězství:**

Hráč, který dostane protivníka krále do pozice, ve které není možné zabránit šachu, oznámí „šach-mat“ a vyhrává hru.

### **Hra může také skončit nerozhodně pokud:**

- nastane pat, což znamená, že jeden z hráčů není v šachu, ale nemůže pohnout žádnou figurkou a ani králem tak, aby se nedostal opět do šachu;

- nastává opakovaný šach;

- opakuje se třikrát stejná pozice všech figurek na šachovnici;

- hráči nemají dostatek zbývajících figurek, aby mohli dát šach-mat;

- padesát tahů se zahrálo, aniž by se sebrala nějaká figurka nebo se pohnulo pěšcem.