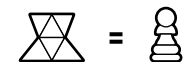
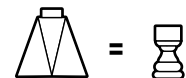
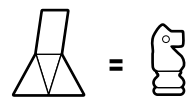
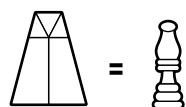
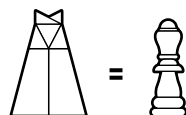
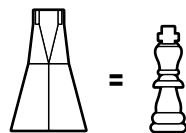
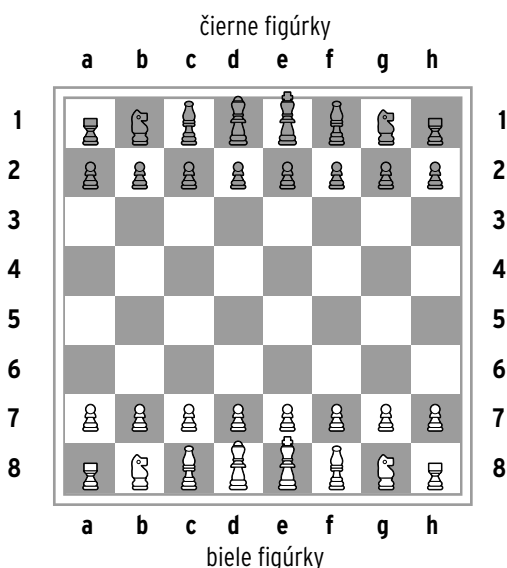


(sk) Návod na hru

Šach



Šachovnica je medzi hráčmi sediacimi oproti sebe položená tak, že každý hráč má biele rohové pole vpravo. Každý hráč dostane 16 figúrok. Losovaním sa rozhodne, kto dostane biele figúrky.

Figúrky sa postavajú tak, ako je to znázornené na obrázku.

Dbajte na to, aby biela dáma bola na bielom poli a čierna dáma na čiernom poli.

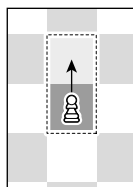
Ťah (pohyb figúrky) sa vykonáva striedavo. Biele figúrky začínajú hru.

Cieľ

Cieľom hry je prostredníctvom šikovných ťahov dať súperovmu kráľovi „mat“. Pri predchádzajúcom ťahu sa však musí možnosť matu oznámiť súperovi zvolaním: „šach“, aby sa mu poskytla možnosť zachrániť svojho kráľa presunom na neohrozené pole.

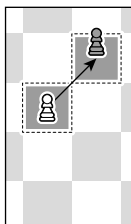
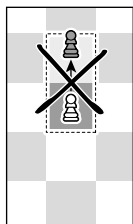
Na ohrozenie súperovho kráľa smú jednotlivé figúrky vykonávať len určité predpísané ťahy. Každá figúrka, ktorou sa môže na základe týchto pravidiel presunúť na pole, ktoré je obsadené súperovou figúrkou, smie túto figúrku zobrať (vyhodiť z hry).

Figúrky a ich možnosti ťahov



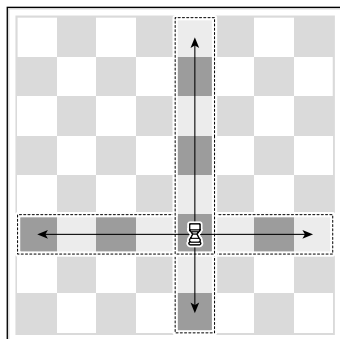
Pešiaci

Pešiaci sa smú pohybovať len dopredu a vždy 1 pole smerom k súperovi. Zo základnej polohy sa pešiak môže - ale nemusí - výnimočne posunúť o 2 polia dopredu. Pešiaci sa líšia od všetkých ostatných figúrok tým, že berú iným spôsobom, ako sa pohybujú. Môžu brať súperove figúrky len diagonálne smerom dopredu.



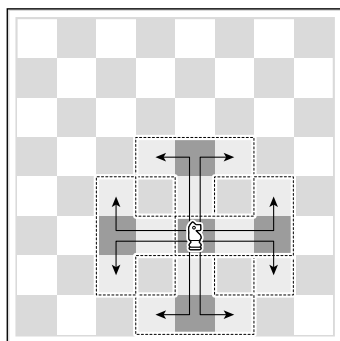
Príklad: Biely pešiak stojaci na d4 nemôže brať čiernu figúrku, ktorá stojí na d3, ale môže brať figúrky, ktoré sú na c3 alebo e3.

Po zobrazení súperovej figúrky pokračuje pri ťahu vo svojom zvyčajnom smere - o jedno pole vpred. Keď sa pešiak dostane až do posledného radu šachovnice, môže ho jeho majiteľ vymeniť za akúkoľvek inú predtým vyhodенú figúrku.



Veže

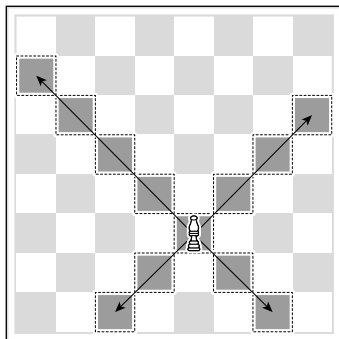
Veže sa môžu pohybovať vodorovne a zvislo. Tzn. buď dopredu, dozadu, doprava alebo doľava, a síce cez ľubovoľný počet prázdnych polí. Pretože stoja v rohoch hracieho poľa, nedajú sa tak jednoducho ohroziť. Výnimka: pozri rošádu.



Jazdec alebo kôň

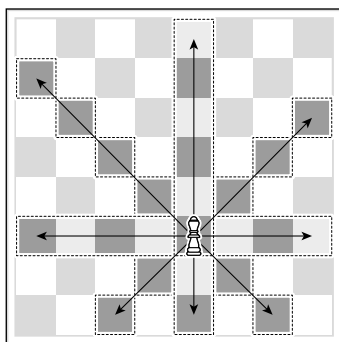
Jazdci sú jediné figúrky, ktoré môžu preskočiť ponad iné figúrky, súperove, ako aj vlastné. Pri každom ťahu menia farbu poľa; ťahy jazdca sa označujú ako „ťah koňom“. Skáču dva kroky jedným smerom a jeden krok iným smerom alebo opačne. Skáču v pravom uhle.

Príklad: Jazdec, ktorý stojí na e6 má osem možných polí, na ktoré môže skočiť: c5 alebo c7, d4 alebo f4, g5 alebo g7, d8 alebo f8.



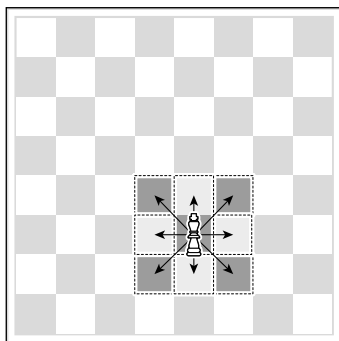
Strelce

Strelci sa môžu hýbať len diagonálne, tzn. voliteľne šikmo dopredu doprava alebo doľava, resp. šikmo dozadu doprava alebo doľava, a síce cez ľubovoľný počet prázdnych polí. Okrem toho strelce nikdy nemení farbu poľa, na ktorom pôvodne stál.



Dáma

Dáma je najsilnejšou figúrkou v hre. Kombinuje možnosti pohybu veže a strelca. Pohybuje sa horizontálne, vertikálne a diagonálne, cez ľubovoľný počet prázdnych polí. Počas jedného ťahu však nesmie ísť dvomi rôznymi smermi.



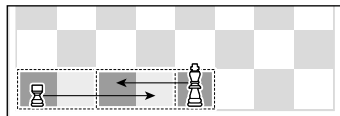
Kráľ

Kráľ sa smie hýbať vždy len o jedno pole, ale ľubovoľným smerom. Tzn. zo svojho východiskového poľa do vedľajšieho poľa, výnimkou je iba prípad, ak je toto pole ohrozené „šachom“. Výnimka: pozri rošádu.

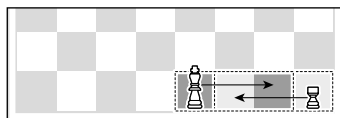
Hrací ťah rošáda

Rošáda je ťah, ktorým možno v prípade potreby ochrániť kráľa a súčasne dostať jednu z veží lepšie do hry. Ak sú políčka medzi kráľom a vežou voľné, a ani kráľ ani veža ešte neurobili žiaden ťah, možno obe figúrky presunúť jedným ťahom. Realizácia: Veža sa presunie na políčko vedľa kráľa a kráľ preskočí ponad vežu vedľa nej.

Príklady (na základe bielych figúrok):



Veľká rošáda (dlhšia cesta): V základnej polohe stojí kráľ na e8, veža na a8. Veža sa teraz presunie na pole vedľa kráľa d8 a kráľ preskočí ponad vežu na c8.



Malá rošáda (kratšia cesta): V základnej polohe stojí kráľ na e8, veža na h8. Aj tu sa veža presunie na pole vedľa kráľa f8 a kráľ preskočí ponad vežu na g8.

Víťazstvo

Zásadne sa hra končí a rozhodne, keď je porazený kráľ jedného hráča, alebo sa už nedokáže vymaniť z ohrozenia.

Existujú však aj viaceré možnosti, podľa ktorých sa hra končí nerozhodne:

Ak nemôže hráč ťahať žiadnou figúrkou, hra sa končí remízou „pat“. Kráľ samotný sa považuje za neschopného ťahu, ak už nemá žiadne pole na únik bez toho, aby bol ohrozený (na polia ohrozené šachom nesmie kráľ vstúpiť).

Existujú viaceré možnosti na dosiahnutie „remízy“.

- Ak žiaden z oboch hráčov nie je na základe disponibilných figúrok alebo hracej situácie schopný dať kráľovi „mat“.
- Ak rovnaká figúrka vykonala trikrát po sebe rovnaký ťah, tak môže ten, kto je na ťahu, požadovať remízu (pravidlo 3 ťahov).
- Ak sa počas posledných 50 ťahov nevyhodila žiadna figúrka a ani jeden z hráčov nepohol pešiakom, tak sa takisto dosiahne remíza.



www.tchibo.sk/navody

Číslo výrobku: 616 810