

### Šachy:

Hra pro dva hráče. Ke hře patří: 1 šachovnice, 16 bílých a 16 černých šachových figurek. Šachovnice se položí mezi oba hráče tak, že oba mají na pravé straně bílé políčko. 64 políček je rozděleno do diagonálních linií, vodorovně jsou zleva doprava označeny písmeny A - D a svisle čísly 1 - 8. Tím je každé políčko přesně označeno a je možná každou partii zapsat a znovu zahrát. Jeden z hráčů má bílé figurky a druhý černé. Figurky se řadí na šachovnici vedle sebe do řady bílé na A1 - H1, černé na A8 - H8 v tomto pořadí: věž, kůň, střelec, královna, král, střelec, kůň, věž. V řadě před nimi stojí 8 pěšáků. Při rozostavování figurek je třeba dávat pozor, aby královna stála vždy na políčku D. Tím pádem stojí bílý král napravo od bílé královny, černý nalevo. Bílá královna stojí tedy na začátku hry vždy na bílém, černá vždy na černém poli. Pohybování figurkami: Pěšáci se pohybují v přímém směru vždy o políčko vpřed. Nesmí jít směrem zpět, ani když útočí. Táhnete pěšákem poprvé, můžete, ale nemusíte ho posunout o dvě políčka. Při útoku se pohybuje šikmo o jedno políčko vpřed. Pokud se podaří pěšci dosáhnout na protivnickovy straně řady 1 nebo 8, mění se na figurku podle vlastního výběru, kromě krále. Nejčastěji na královnu, která je nejsilnější figurkou hry. VĚŽ se pohybuje kolmo, nebo horizontálně, směrem doprava, doleva, vpřed a vzad. Kůň, jako jediná figurka smí přeskakovat ostatní. Posouvá se o dvě políčka vpřed ak tomu jedno políčko doleva nebo doprava. Jeho pohyb po šachovnici připomíná hák. STŘELEC se pohybuje jen šikmo směrem vpřed nebo zpět. Tím pádem na rozdíl od ostatních figur se pohybuje pouze na políčkách téže barvy, jaké je výchozí políčko. Jelikož na začátku hry stojí na obou stranách šachovnice jeden ze střelců na bílém, druhý na černém políčku, mluvíme v průběhu hry o černém a bílém střelci. KRÁLOVNA nebo DÁMA má stejné možnosti pohybu jako věž a střelec dohromady, může se po šachovnici pohybovat rovnou i šikmo. Má největší volnost a proto je nejcennější figurkou hry. KRÁL se může posunout jen na sousední pole vpřed, zpět, doprava, doleva, nebo diagonálně. Výjimkou je rošáda, převádí ji král a věž zároveň. Tato variace je možná pouze tehdy, pokud věž a král jsou v základní pozici a střelec a kůň jsou ve hře. Při malé rošáde přeskochí bílý král políčko po pravé straně a dostane se na G1, věž přeskochí krále dostane se z políčka H1 na F1. Hráč s černými figurkami provede stejné pohyby v 8. řadě. Při velké rošáde se bílý král dostane na C1, věž přeskochí krále z A1 přes dvě políčka a dostane se na D1. Totéž se provádí s černými figurkami v řadě 8. Velkou rošádu lze provést jen když jsou střelec, kůň a královna ve hře.

### HRA

Účelem hry je dát mat soupeřovi králi, to znamená znemožnit mu pohyb tím způsobem, že mu obsadíte všechny sousední políčka. Čím méně figurek má soupeř k dispozici, tím těžší je pro něj bránit vlastního krále před hroící porážkou. To znamená, že snahou každého hráče je získat co možná nejvíce soupeřových figurek. Odstranit smíte jen tu protivnickovu figurku, která se nachází na pro vás přístupném políčku. Soupeř se bude snažit své figurky stáhnout do bezpečných pozic, nebo jejich krýt, to znamená chránit jejich jinými figurkami. Pokud ty vezmete, krytá figurka zaútočí. Tato operace se nazývá výměna. Každý hráč je nucen výhodně zaměňovat, to znamená, že musí silnější figurky krýt slabšími, nebo pro ně najít výhodné pozice. Po královně je věž nejsilnější figurkou, za ní následuje střelec a kůň, oba mají stejnou hodnotu. Krále je třeba chránit v prvních fázích hry rošádu před útoky, v závěru hry nabývá tato figurka na významu. Hráč s bílými figurkami začíná hru. Nejprve by měl táhnout pěšáky na políčkách D2 a E2, tím umožní pohyb střelcem. První fáze hry je otevření, během ní se hráči snaží získat pro jednotlivé figurky ze základního postavení co možná nejlepší pozice. Ve střední části hry začíná samotný boj o získání výhod s cílem dát nepřátelskému králi ve třetí závěrečné části mat. Pokud se to žádnému z hráčů nepodaří, partie končí remízou. Uváděné možnosti hry jsou jen malou ukázkou nejrozličnějších variací. Proto je lepší, když se tuto hru budete učit hrát od zkušeného hráče.



## R1510B Šach, pravidlá hry – SK

### Šach:

Hra pre dvoch hráčov. K hre patria: 1 šachovnica, 16 bielych a 16 čiernych šachových figúrok. Šachovnica sa položí medzi oboch hráčov tak, že obaja majú na pravej strane biele políčko. 64 políčok je rozdelených do diagonálnych línií, vodorovné sú zľava doprava označené písmenami A – D a zvisle číslami 1 – 8. Tým je každé políčko presne označené a je možnosť každú partiu zapísať a znovu zahrať. Jeden z hráčov má biele figúrky a druhý čierne. Figúrky sa zoradujú na šachovnici vedľa seba do rady biele na A1 – H1, čierne na A8 – H8 v tomto poradí: veža, kôň, strelce, kráľovná, kráľ, strelce, kôň, veža. V rade pred nimi stojí 8 pešiakov. Pri rozostavovaní figúrok je treba dávať pozor, aby kráľovná stála vždy na políčku D. Tým pádom stojí biely kráľ napravo od bielej kráľovnej, čierny naľavo. Biela kráľovná stojí teda na začiatku hry vždy na bielom, čierna vždy na čiernom poli.

Pohybovanie figúrkami:

PEŠIACI sa pohybujú v priamom smere vždy o políčko vpred. Nesmú ísť smerom späť, ani keď útočia. Ak ťaháte pešiakom prvý krát, môžete, ale nemusíte ho posunúť o dve políčka. Pri útoku sa pohybuje šikmo o jedno políčko vpred. Ak sa podarí pešiakovi dosiahnuť na protivníckove strane radu 1 alebo 8, mení sa na figúrku podľa vlastného výberu, okrem kráľa. Najčastejšie na kráľovnú, ktorá je najsilnejšou figúrkou hry.

VEŽA sa pohybuje kolmo, alebo horizontálne, smerom doprava, doľava, vpred a vzad.

KOŇ, ako jediná figúrka smie preskakovať ostatné. Posúva sa o dve políčka vpred a k tomu jedno políčko doľava alebo doprava. Jeho pohyb po šachovnici pripomína hák.

STRELEC sa pohybuje len šikmo smerom vpred, alebo naspäť. Tým pádom na rozdiel od ostatných figúr sa pohybuje len na políčkach tej istej farby, akej je východzie políčko. Keďže na začiatku hry stojí na oboch stranách šachovnice jeden zo strelcov na bielom, druhý na čiernom políčku, hovoríme v priebehu hry o čiernom a bielom strelcovi.

KRÁĽOVNÁ alebo DÁMA má rovnaké možnosti pohybu ako veža a strelce dohromady, môže sa po šachovnici pohybovať rovno aj šikmo. Má najväčšiu voľnosť a preto je najcennejšou figúrkou hry.

KRÁĽ sa môže posunúť len na susedné políčka vpred, naspäť, doprava, doľava, alebo diagonálne.

Výnimkou je rošáda, prevádza ju kráľ a veža zároveň. Táto variácia je možná len vtedy, ak veža a kráľ sú v základnej pozícii a strelce a kôň sú v hre. Pri malej rošáde preskočí biely kráľ políčko po pravej strane a dostane sa na G1, veža preskočí kráľa a dostane sa z políčka H1 na F1. Hráč s čiernymi figúrkami vykoná rovnaké pohyby v 8. rade. Pri veľkej rošáde sa biely kráľ dostane na C1, veža preskočí kráľa z A1 ponad dve políčka a dostane sa na D1. To isté sa prevádza s čiernymi figúrkami v rade 8. Veľkú rošádu možno uskutočniť len keď sú strelce, kôň a kráľovná v hre.

### HRA

Účelom hry je dať mat súperovmu kráľovi, to znamená znemožniť mu pohyb tým spôsobom, že mu obsadíte všetky susedné políčka. Čím menej figúrok má súper k dispozícii, tým ťažšie je pre neho brániť vlastného kráľa pred hroziacou porážkou. To znamená, že snahou každého hráča je získať čo možno najviac súperových figúrok. Odstrániť smiete len tú protivníckovu figúrku, ktorá sa nachádza na pre vás prístupnom políčku. Súper sa bude snažiť svoje figúrky stiahnuť do bezpečných pozícií, alebo ich kryť, to znamená chrániť ich inými figúrkami. Ak tie vezmete, krytá figúrka zaútočí. Táto operácia sa nazýva výmena. Každý hráč je nútený výhodne zamieňať, to znamená, že musí silnejšie figúrky kryť slabšími, alebo pre ne nájsť výhodné pozície. Po kráľovnej je veža najsilnejšou figúrkou, za ňou nasleduje strelce a kôň, obaja majú rovnakú hodnotu. Kráľa je potrebné chrániť v prvých fázach hry rošádou pred útokmi, v závere hry nadobúda táto figúrka na význame. Hráč s bielymi figúrkami začína hru. Najprv by mal ťahať pešiakmi na políčkach D2 a E2, tým umožní pohyb strelcom. Prvá fáza hry je otvorenie, počas nej sa hráči snažia získať pre jednotlivé figúrky zo základného postavenia čo možno najlepšie pozície. V strednej časti hry začína samotný boj o získanie výhod s cieľom dať nepriateľskému kráľovi v tretej záverečnej časti mat. Ak sa to žiadnemu z hráčov nepodarí, partia sa končí remízou. Uvádzané možnosti hry sú len malou ukázkou najrozličnejších variácií. Preto je lepšie, ak sa túto hru budete učiť hrať od skúseného hráča.