



Šachy



od 6 let



2 hráči



36 dřevěných figurek, hrací deska se 4 dílů



Dostat soupeřova krále do pozice šach-mat, tedy do situace, kdy se nemůže žádným tahem vyhnout ohrožení.

Průběh hry

Šachovnici položte tak, aby měl každý hráč v pravém dolním rohu světlé pole. Každý hráč má 16 figurek: 1 krále, 1 dámu, 2 věže, 2 střelce, 2 jezdce a 8 pěšců. Pěšci stojí v druhé řadě, ostatní figurky v první řadě. Dáma vždy stojí na poli své barvy. Hru začíná hráč s bílými figurkami.

Hráči se střídají po jednom tahu a v každém kole musí pohnout jednou ze svých figurek. Tah nelze vynechat. Pokud figurka vstoupí na pole obsazené soupeřovou figurkou, soupeřova figurka se odstraní ze hry.

Když je král ohrožen soupeřovou figurkou, nastává šach. Hráč musí v následujícím tahu hrozbu odvrátit. Král se nesmí přesunout na pole, které je ohroženo soupeřovou figurkou.

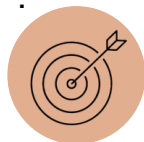
Pohyb figurek

- Král se pohybuje o jedno pole libovolným směrem. Jednou za hru může provést rošádu s věží, pokud se ani jedna z figurek dosud nepohnula a mezi nimi nestojí žádná jiná figurka.
- Dáma se pohybuje o libovolný počet polí všemi směry.
- Věž se pohybuje vodorovně nebo svisle o libovolný počet polí.
- Střelec se pohybuje diagonálně o libovolný počet polí.
- Jezdec se pohybuje ve tvaru písmene L – o dvě pole jedním směrem a jedno pole kolmo. Jako jediný může přeskakovat ostatní figurky.
- Pěšec se pohybuje o jedno pole vpřed, při svém prvním tahu může postoupit o dvě pole. Soupeřovy figurky bere diagonálně o jedno pole vpřed. Pokud dosáhne poslední řady šachovnice, může být proměněn v dámu, věž, střelce nebo jezdce.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy je soupeřův král v pozici šach-mat – je ohrožen a nelze jej žádným tahem zachránit. Vyhrává hráč, který šach-mat vytvoří. Partie může skončit také remízou, tedy nerozhodně.

Dáma



Cílem hry je vyřadit všechny soupeřovy figurky nebo mu znemožnit jakýkoli další tah.

Průběh hry

Hra je určena pro 2 hráče a trvá přibližně 10–20 minut. Každý hráč rozmístí své figurky na hrací desku podle obrázku.

Hráči se střídají v tazích. Běžná figurka se pohybuje vždy o jedno pole diagonálně vpřed. Soupeřovu figurku lze vyřadit přeskočením na volné pole za ní, pokud stojí diagonálně ve směru pohybu. Pokud je po přeskočení možné vzít další figurku, hráč musí v braní pokračovat. Celá série braní se počítá jako jeden tah.

Figurky lze brát i směrem dozadu. Pokud má hráč možnost brát, je povinen tak učinit. Jestliže povinné braní neprovede, soupeř mu odebere figurku, kterou měl použít, a upozorní ho na chybu. Opakované porušení tohoto pravidla může vést k ukončení hry.

👑 Dáma

Když figurka dosáhne poslední řady na soupeřově straně, stává se dámou.

Dáma se může pohybovat diagonálně dopředu i dozadu o libovolný počet polí. Soupeřovy figurky bere přeskočením na volné pole za nimi. Pokud může po braní pokračovat v dalším braní, musí tak učinit.

Konec hry:

Vyhrává hráč, který vyřadí všechny soupeřovy figurky nebo soupeři znemožní provést další tah.