

# Šachy a dáma

(D)05225)

## Šachy



6–99 let



2 hráči



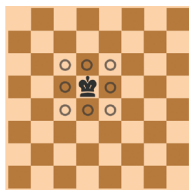
10–20 minut (dáma)



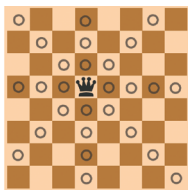
16 figurek pro jednoho hráče: 1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 jezdec, 2 střelci a 8 pěšců



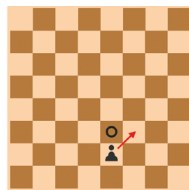
Sesazení soupeřova krále: šach-mat.



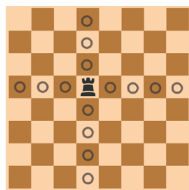
Král



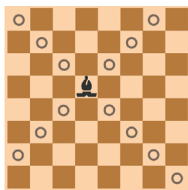
Dáma



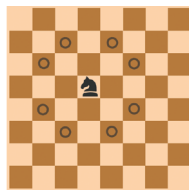
Pěšec



Věž



Střelec



Jezdec

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

**Nepřehlédnout:** deska by měla být vždy položena

tak, aby světlý čtverec byl napravo po hráčově ruce. Každý hráč má 16 figurek: 1 krále,



1 dámu, 2 věže, 2 jezdce, 2 střelce a 8 pěšců, kteří jsou na začátku hry rozloženi tak, jak je ukázáno na obrázku.

**Nepřehlédnout:** „Dáma ctí barvu“ – dáma je vždy postavena na políčku své barvy.



## Pravidla 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 začínají hru přesunutím jednoho ze svých pěšců nebo koně.

**Král** je nejdůležitější figurkou ve hře: pokud je sesazen, 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 stejné barvy v případě, že oba stojí na svých původních pozicích (ani jedním z nich nebylo ve hře taženo).

**Pohyb figurek** je popsán níže. Figurka se nikdy nemůže pohybovat přes jinou figurku (kromě jezdce).

**Král** se pohybuje o jedno pole v libovolném směru.

**Dáma** se může pohybovat o kolik polí chce, jakýmkoli směrem.

**Věž** se může pohybovat o neomezený počet polí po řadách nebo sloupcích.

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

**Jezdec** se pohybuje ve tvaru písmene L: Vždy se pohne o tři pole. Například dvě pole v řadě a jedno ve sloupci nebo jedno pole v řadě a dvě ve sloupci. Jezdec je jediná figurka, která může přeskakovat ostatní figurky.

**Pěšec** se vždy pohybuje o jedno pole směrem dopředu, nikdy zpět. Výjimkou je první tah, kdy se smí posunout o dvě pole.

**Důležité:** k vyřazení soupeřovy figurky musí pěšec udělat diagonální pohyb vpřed o jedno pole. Když se pěšec dostane na poslední řadu hrací plochy, hráč ho může proměnit v dámu, věž, střelce nebo jezdce (hráč tak může například získat druhou dámu).

## Zajaté figurky

Pokud se figurka postaví na pole, které bylo obsazeno soupeřovou figurkou, je původní figurka odstraněna ze hry. Figurka odstraňuje soupeřovou figurku svým normálním pohybem, ovšem pěšec může vyhadzovat soupeřovy figurky jen pohybem diagonálně.



malá rošáda



velká rošáda

## Kdo vyhrává?

Hráč, který dostane protivníkova krále do pozice, ve které se nemůže král hýbat. Tomu se říká Šach-mat! Hra může také skončit nerozhodně.

**Šach-mat** nastane, pokud hráč nějakým tahem napadne soupeřova krále, tzn. přesune se tak, že by potenciálně příštím tahem mohl krále brát. Pokud taková situace nastane, soupeř je povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil.

Nerozhodně (pat) skončí hra tehdy, pokud na šachovnici zůstanou oběma hráčům pouze figurky, se kterými není možné dostat do pozice Šach-mat anebo pokud jeden z hráčů má na šachovnici ještě figurky, ale nemůže s žádnou pohnout.

## Dáma



6–99 let



2 hráči



10–20 minut



12 kamenů pro jednoho hráče



Sebrat všechny soupeřovy kameny nebo mu zabránit v pohybu kameny.

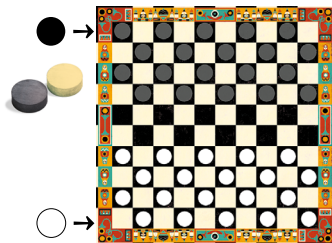


### Pravidla hry

Hráč si rozloží kameny tak, jak je ukázáno na obrázku. Kameny se pohybují o jedno políčko vpřed, vždy diagonálně. Hráč bere svým kamenem soupeřův kámen, jestliže se nachází před ním ve směru pohybu a následující pole diagonály je volné.

Jestliže je za tímto volným polem další soupeřův kámen a za ním znovu volné pole, i v jiné diagonále, hráč musí pokračovat v braní. Toto se stále počítá jako jeden tah.

Pokud to je možné, hráči musí brát soupeřovy kameny. V případě, že to hráč neudělá, soupeř ho na tuto chybu upozorní a vezme si jeho kámen. Pokud se taková situace bude opakovat, hra končí.



**Dáma:** Když se kámen dostane na soupeřovu počáteční linii, stane se dámou. Na tento kámen se položí jeden ze soupeřem zajatých kamenů. Dáma se může pohybovat dopředu i dozadu po celé délce diagonály a bere soupeřovy kameny přeskočením na další volné pole za soupeřovým kamenem. Brát lze i kameny stojící ve směru zpět.

Dáma také musí pokračovat v braní, je-li za tímto volným polem další soupeřův kámen, dokonce i v jiné diagonále, a za ním je opět volné pole.