

CZ – návod ke hře: Šachy

Hrají dva hráči

Šachovnici postavte podle obrázku (tmavá v levém dolním rohu) a rozmístěte na ní figurky.

Každý hráč má vždy jeden tah.

Král -králem lze táhnout všemi směry o jedno pole. Nesmí vstoupit na pole ohrožené soupeřovou figurkou.

Dáma -dámou lze táhnout všemi směry o libovolný počet polí.

Věž -věží lze táhnout v horizontálním a vertikálním směru.

Střelec -střelec táhne po diagonále.

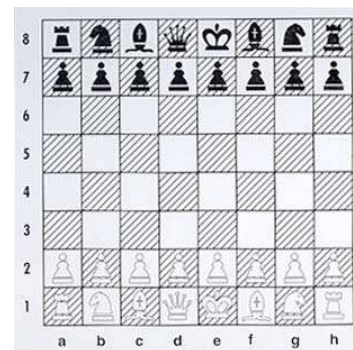
Jezdec -jezdec (kůň) táhne ve tvaru písmene L (2 pole vpřed a 1 do strany). Tato figurka jako jediná může přeskočit soupeřovou figurku.

Pěšec -poprvé je možné táhnout pěšcem o dvě pole vpřed, dále postupuje o jedno pole vpřed. Pěšec bere figurku pouze v diagonálním směru a tak zaujme její pozici. Pokud se dostanete pěšcem na druhou stranu šachovnice, můžete ho nahradit kteroukoliv figurkou.

Pokud ohrozíte soupeřova krále, dáváte mu ŠACH. Soupeř musí táhnout králem na neohrožené pole nebo jinak zabránit ohrožení (např. vyhozením soupeřovy figurky, která ho ohrožuje nebo postavením své figurky mezi krále a ohrožující figurku. Účelem hry je dát soupeři ŠACH MAT, tzn. ohrozit krále tak, aby s ním soupeř nemohl táhnout na žádné pole, které není ohroženo nebo zabránit šachu jiným regulérním způsobem. V tomto případě se stáváte vítězem.

V případě, že soupeř nemůže táhnout žádnou z figur je to PAT (remíza).

Dále se řiďte podle obecně známých pravidel šachů.



SK – návod na hru: Šachy

Hrají dvaja hráči.

Šachovnicu postavte podľa obrázku (tmavá v ľavom dolnom rohu) a rozmiestnite na nej figúrky.

Každý hráč má vždy jeden ťah.

Kráľ -kráľom možno ťahať všetkými smermi o jedno pole. Nesmie vstúpiť na pole ohrozené súperovou figúrkou.

Dáma -dámou možno ťahať všetkými smermi o ľubovoľný počet polí.

Veža -vežou možno ťahať v horizontálnom i vertikálnom smere.

Strelec -strelec ťahá po diagonále.

Jazdec -jazdec (kôň) ťahá v tvare písmena L (2 pole vpred a 1 do strany). Táto figúrka ako jediná môže preskočiť súperovu figúrku.

Pešiak -prvý raz – na začiatku - je možné ťahať pešiakom o dve polia vpred, potom postupuje o jedno pole vpred. Pešiak berie figúrku len v diagonálnom smere, a tak zaujme jej pozíciu. Ak sa dostanete pešiakom na druhú stranu šachovnice, môžete ho nahradiť ktoroukoľvek figúrkou.

Ak ohrozíte súperovho kráľa, dáváte mu ŠACH. Súper musí ťahať kráľom na neohrozené pole alebo inak zabrániť ohrozeniu (napr. vyhodnotením súperovej figúrky, ktorá ho ohrožuje, alebo postavením svojej figúrky medzi kráľa a ohrožujúcu figúrku. Účelom hry je dať súperovi ŠACH MAT, t. j. ohroziť kráľa tak, aby s ním súper nemohol ťahať na žiadne pole, ktoré nie je ohrozené, alebo zabrániť šachu iným regulárnym spôsobom. V tomto prípade sa stáváte víťazom.

V prípade, že súper nemôže ťahať žiadnou z figúr, je to PAT (remíza).

Ďalej sa riadte podľa všeobecne známych pravidiel šachu.

