

MAGNETICKÉ ŠACHY

Obsah

- 1 herní plán – šachovnice
- 2 x 16 šachových figurek
- 1 pravidla

Cíl hry

Nejdůležitější figurou ve hře je král. Cílem hráčů je napadnout soupeřova krále a znemožnit mu další pohyb.

Zahájení hry

Rozmístíte šachové figurky podle obrázku. Hru zahajuje hráč s bílými figurkami.

Pohyb figur ve hře

Král – může se pohybovat vždy pouze o jedno pole kterýmkoliv směrem, tj. dopředu, dozadu, doleva, doprava a šikmo vpřed i vzad.

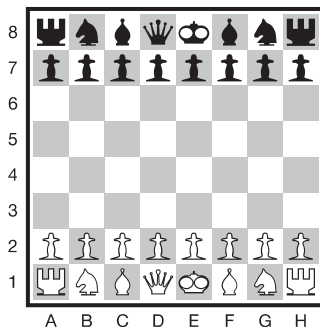
Věž – pohybuje se pouze vodorovně nebo svisle o libovolný počet polí.

Střelec – pohybuje se pouze šikmo po úhlopříčkách o libovolný počet polí. Vždy zůstává na své původní barvě.

Královna – je nejmocnější šachovou figurou na šachovnici. Může se pohybovat všemi směry o libovolný počet polí.

Kůň – je jediná šachová figurka, která může přeskakovat jiné figurky. Kůň se pohybuje do tvaru „L“, po provedení pohybu dvě pole vpřed, vzad, vlevo nebo vpravo se posune ještě o jedno pole vlevo/vpravo. Ocitne se na poli, které má jinou barvu než jeho výchozí pole.

Pěšec – se může pohybovat pouze o jedno pole přímo vpřed. Táhne-li však poprvé, může postoupit o dvě pole vpřed, pokud chce. Soupeřovu figurku může zajmout pouze pohybem šikmo do strany o jedno pole. Pokud se mu podaří dostat se na druhou stranu šachovnice, je povýšen na jakoukoliv figurku podle volby hráče, včetně královny.



Pro všechny figurky platí, že mohou táhnout jen na prázdné pole nebo na pole obsazené soupeřovou figurkou. Ve druhém případě je soupeřova figurka vyřazena ze hry. Kromě jezdců žádná z figur nesmí přeskakovat jiné figurky.

Vyřazení soupeřovy figurky, tj. její odstranění z šachovnice a nahrazení vlastní figurkou, není u šachové hry povinné. Hlavním cílem hry je zajetí soupeřova krále. Situaci, kdy se soupeřova figura pokusí napadnout nebo zajmout vašeho krále, nazýváme „šach“ nebo „šachmat“. Aby hráč dostal svého krále do bezpečí, může jej posunout na jiné, neobsazené pole, nebo může k ochraně svého krále použít jinou šachovou figurku a například soupeřovu figurku zajmout. Pokud nic z výše uvedeného nepomůže, je král zajatý a hra končí. Pokud se nepodaří krále zajmout po třech útocích podniknutých stejnou metodou ani nelze použít jiné metody, hra končí remízou, tj. žádný z hráčů nemůže vyhrát.

Král může provést tah zvaný „rošáda“, což znamená, že krále postavíme vedle věže a věž poté přesuneme na druhou stranu od krále. Tento tah může každý hráč použít ve hře pouze jednou při splnění následujících podmínek: ani jednou z figurek, kterými tah provádíme – král a věž, nebylo od počátku hry hnuto a zároveň se mezi nimi nenacházejí žádné figurky. Dále král není v „šachmatu“. Pokud použijeme věž, která je králi nejbližší, tah se nazývá „krátká rošáda“, pokud je věž na levé straně od krále, tah se nazývá „dlouhá rošáda“.

Hráč, kterému se podaří zajmout soupeřova krále, je vítězem hry.

MAGNETICKÉ ŠACHY

Obsah

- 1 herný plán – šachovnica
- 2 x 16 šachových figúrok
- 1 pravidlá

Cieľ hry

Najdôležitejšou figúrkou v hre je kráľ. Cieľom hráčov je napadnúť súperovho kráľa a znemožniť mu ďalší pohyb.

Začiatok hry

Rozmiestnite šachové figúrky podľa obrázka. Hru začína hráč s bielymi figúrkami.

Pohyb figúrok v hre

Kráľ – môže sa pohybovať vždy len o jedno pole ktorýmkoľvek smerom, tj. dopredu, dozadu, doľava, doprava a šikmo dopredu aj dozadu.

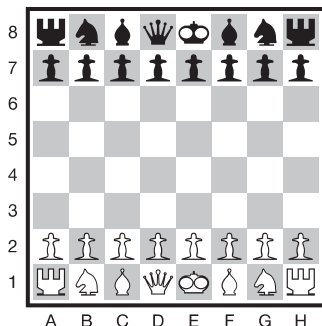
Veža – pohybuje sa iba vodorovne alebo zvislo o ľubovoľný počet polí.

Strelec – pohybuje sa iba šikmo po uhlopriečkach o ľubovoľný počet polí. Vždy zostáva na svojej pôvodnej farbe.

Kráľovná – je najmocnejšou šachovou figúrkou na šachovnici. Môže sa pohybovať všetkými smermi o ľubovoľný počet polí.

Kôň – je jediná šachová figúrka, ktorá môže preskakovať iné figúrky. Kôň sa pohybuje do tvaru „L“, po vykonaní pohybu dve polia vpred, vzad, vľavo alebo vpravo sa posunie ešte o jedno pole vľavo/vpravo. Ocitne sa na políčku, ktoré má inú farbu ako jeho predvolené pole.

Pešiak – sa môže pohybovať iba o jedno pole priamo vpred. Ak je však na ťahu prvýkrát, môže postúpiť o dve polia vpred, ak chce. Súperovu figúrku môže zajať iba pohybom šikmo do strany o jedno pole. Ak sa mu podarí dostať sa na druhú stranu šachovnice, je povýšený na akúkoľvek figúrku podľa voľby hráča, vrátane kráľovnej.



Pre všetky figúrky platí, že môžu ťahať len na prázdne pole alebo na pole obsadené súperovou figúrkou. V druhom prípade je súperova figúrka vyradená z hry. Okrem jazdca žiadna z figúrok nesmie preskakovať iné figúrky.

Vyradenie súperovej figúrky, napr. jej odstránenie zo šachovnice a nahradenie vlastnou figúrkou, nie je u šachovej hry povinné. Hlavným cieľom hry je zajatie súperovho kráľa. Situáciu, kedy sa súperova figúrka pokúsi napadnúť alebo zajať vášho kráľa, nazývame „šach“ alebo „šachmat“. Aby hráč dostal svojho kráľa do bezpečia, môže ho posunúť na iné, neobsadené pole, alebo môže k ochráneniu svojho kráľa použiť inú šachovú figúrku a napríklad súperovu figúrku zajať. Ak nič z vyššie uvedeného nepomôže, je kráľ zajatý a hra končí. Ak sa nepodarí kráľa zajať po troch útokoch podniknutých rovnakou metódou ani nemožno použiť iné metódy, hra končí remízou, tj. žiadny z hráčov nemôže vyhrať.

Kráľ môže vykonať ťah zvaný „rošáda“, čo znamená, že kráľa postavíme vedľa veže a vežu potom presunieme na druhú stranu od kráľa. Tento ťah môže každý hráč použiť v hre iba raz pri splnení nasledujúcich podmienok: ani raz z figúrkami, ktorými ťah vykonávame - kráľ a veža, nebolo od začiatku hry ťahané a zároveň sa medzi nimi nenachádzajú žiadne figúrky. Ďalej kráľ nie je v „šachmatu“. Ak použijeme vežu, ktorá je kráľovi najbližšie, ťah sa nazýva „krátka rošáda“, ak je veža na ľavej strane od kráľa, ťah sa nazýva „dlhá rošáda“.

Hráč, ktorému sa podarí zajať súperovho kráľa, je víťazom hry.