Šachy

Populární strategická hra pro 2 hráče.

Označení herního plánu – Každé políčko herního plánu má svoje označení vzhledem k poloze mezi sloupci a řadami. Sloupce jsou označeny písmeny a - h, řady jsou označeny čísly 1- 8.
Rozdělení šachových figurek – Oba hráči obdrží 1 krále, 1 dámu, 2 věže, 2 střelce, 2 jezdce a 8 pěšáků.
Rozestavění šachových figurek – Uprostřed řady 1(8) stojí král a dáma. Dáma stojí na políčku podle své barvy, tzn. „Dáma ctí barvu“, z každé strany těchto dvou figurek stojí jeden ze střelců, jezdec a na kraji věž. Řadu 2 obsadí všech 8 pěšců.

Pravidla hry

1. Herní plán před započetím hry položíme tak, aby měl každý hráč po pravé ruce bílé rohové pole.
2. Partii vždy zahajuje hráč s bílými figurkami.
3. Hráči posunují své figurky po šachovnici dle pravidel pro pohyb jednotlivých druhů figurek.
4. Figurkou můžeme táhnout buď jen na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovou figurkou. Takto soupeřovu figurku vyřadíme ze hry a obsadíme její místo.
5. Na každém hracím poli může být pouze jedna figurka. Kromě jezdce nemůže žádná figurka přeskočit vlastní ani cizí figurku.
6. Jedním tahem lze přemístit pouze jednu figurku (s výjimkou rošády).
7. Figurky se mohou pohybovat vpřed i vzad, vpravo i vlevo. Pěšci mohou postupovat pouze vpřed.

Pravidla pro pohyb šachových figurek po šachovnici:
VĚŽ – postupuje rovně po sloupcích nebo po řadách přes libovolný počet polí, která nejsou obsazená jinými figurkami.
STŘELEC – pohybuje se po šikmých úhlopříčkách téže barvy jako jeho výchozí pole, opět přes libovolný počet prázdných políček.
DÁMA - smí se pohybovat rovně (jako věž) nebo šikmo (jako střelec) o libovolný počet políček.
JEZDEC – pohybuje se po šachovnici tahem, který má tvar písmene „L“ = dvě pole přímo a jedno do strany. Skončí vždy na políčku opačné barvy, než z které vyskočil, a smí přitom přeskakovat jiné figurky.
KRÁL – pohybuje se pouze o 1 pole (s výjimkou rošády) a může postoupit na kterékoli sousední pole, není-li na něm ohrožen soupeřovou figurkou.
PĚŠEC – nejslabší figurka. Pohybuje se po šachovnici přímo vpřed o jedno pole, jenom při prvním vykročení z výchozí pozice může volit mezi dvojkrokem (o dvě pole vpřed) nebo klasickým krokem pěšce. Pěšec nebere soupeřovi figurky ve směru svého pohybu po šachovnici, ale smí vzít pouze figurku, která stojí na sousedním poli šikmo před ním. Výjimkou je braní „mimochodem“, kdy pěšec může vzít i sousedova pěšce, který dvojkrokem vykročil z výchozího postavení a ocitl se tak na sousedním políčku stejné řady. Sám se poté posune na políčko, které soupeřův pěšec přeskočil. Dosáhne-li pěšec protilehlé strany hracího pole (bílý pěšec řady 8, černý řady 1) promění se v libovolnou figurku - mimo pěšce a krále. Pod touto podobou nastupuje opět do hry.

ROŠÁDA – rošáda je dvojtah, při kterém král postupuje o dvě pole vpravo nebo vlevo a věž se zároveň přesune na políčko, které král přeskočil. Podmínkou pro možnost provedení rošády je, že dosud nebylo taženo ani králem ani příslušnou věží, že všechna pole mezi králem a věží jsou prázdná a že král nebude ohrožen šachem ani na jednom ze tří polí, na kterých rošádu provádí. Rošáda, které se účastní věž blíže od krále, se nazývá KRÁTKÁ, rošádě, do které je zapojena věž dále od krále, se říká DLOUHÁ.
ŠACH – ohrožení krále.
MAT – vyhození soupeřova krále, konec hry.
Pokud některá z figurek stojí v pozici, že ohrožuje soupeřova krále a mohla by jej v příštím tahu vzít, hlásí se tato pozice jako šach. Král, který je „šachován“, se musí bezpodmínečně bránit. Má 3 způsoby obrany: 1. Vzít soupeřův kámen. 2. Postavit před krále jinou figurku, která krále zakryje. 3. Ustoupit na sousední pole, které není v ohrožení. Není - li možno se ubránit žádným z těchto způsobů, nastane situace zvaná „Šach-Mat“. Matem hra končí.
REMÍZA A PAT - Všechny partie nekončí matem, někdy se stává, že ani jedna strana nemůže dobýt vítězství a partie potom končí remízou.
Za remízu považujeme: 1. „Věčný šach“ (nepřetržité ohrožení šachem bez možnosti matu), 2. Třikrát zopakovanou shodnou pozici na šachovnici, 3. Tzv. „pat“, což je situace, kdy hráč nemůže provést žádný tah, aniž by nevystavil svého krále šachu, přičemž v dané pozici není král ohrožen.

Některé další známé varianty hry:

Náčelník a bojovníci

1. První hráč si uspořádá figurky běžným způsobem - to jsou bojovníci. Bojovníci se pohybují po šachovnici dle běžných pravidel šachu.
2. Druhý hráč má k dispozici pouze dámu - náčelníka. Náčelník má možnosti tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit ze hry všechny figurky protihráče včetně krále.
3. Začíná hráč se šestnácti figurkami. Cílem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

Double šachy

Pro tuto variantu platí klasická pravidla šachů pouze s jednou výjimkou - každý hráč má k dispozici dva tahy.

1. Pokud jeden z hráčů dá druhému šach již při prvním tahu, ztrácí možnost táhnout podruhé.
2. Ohrožený protivník musí odvrátit nebezpečí již prvním tahem, jinak nastává mat.
3. Jestliže ani jeden z hráčů nemůže provést druhý tah, hra končí remízou.

Poziční šachy

1. Oba hráči v této variantě hry postupně umisťují své figurky na libovolná pole šachovnice.
2. Zaujme-li figurka své místo, nesmí být již přemístěna na jiné políčko.
3. Pěšci nesmí zaujímat místa v první ani poslední řadě.
4. Střelci musí být rozmístěni tak, aby jeden zaujímal bílé a druhý černé pole.
5. Žádná z figurek nesmí zaujmout políčko, ze kterého by ohrožovala protihráče, nebo kde by sama byla v ohrožení.
6. Hráč prohrává, jakmile již nemůže umístit na šachovnici žádnou figurku.

Šachy

Populárna strategická hra pre 2 hráčov.

Označenie hracieho plánu – Každé políčko hracieho plánu má svoje označenie vzhľadom k polohe medzi stĺpcami a radami. Stĺpce sú označené písmenami a - h, rady sú označené číslami 1- 8.
Rozdelenie šachových figúrok – Obaja hráči dostanú 1 kráľa, 1 dámu, 2 veže, 2 strelcov, 2 jazdcov a 8 pešiakov.
Rozostavenie šachových figúrok – Uprostred radu 1 (8) stojí kráľ a dáma. Dáma stojí na políčku podľa svojej farby, tzn. „Dáma ctí farbu“, z každej strany týchto dvoch figúrok stojí jeden zo strelcov, jazdec a na kraji veža. Rad 2 obsadí všetkých 8 pešiakov.

Pravidlá hry

1. Hrací plán pred začiatkom hry položíme tak, aby mal každý hráč po pravej ruke biele rohové pole.
2. Partiu vždy zahajuje hráč s bielymi figúrkami.
3. Hráči posúvajú svoje figúrky po šachovnici podľa pravidiel pre pohyb jednotlivých druhov figúrok.
4. Figúrkou môžeme ťahať buď len na prázdna pole, alebo na pole obsadené súperovou figúrkou. Takto súperovu figúrku vyradíme z hry a obsadíme jej miesto.
5. Na každom hracom poli môže byť iba jedna figúrka. Okrem jazdca nemôže žiadna figúrka preskočiť vlastnú ani cudziu figúrku.
6. Jedným ťahom je možné premiestniť iba jednu figúrku (s výnimkou rošády).
7. Figúrky sa môžu pohybovať vpred i vzad, vpravo i vľavo. Pešiaci môžu postupovať iba vpred.

Pravidlá pre pohyb šachových figúrok po šachovnici:
VEŽA – postupuje rovno po stĺpcoch alebo po radoch cez ľubovoľný počet polí, ktoré nie sú obsadené inými figúrkami.
STRELEC – pohybuje sa po šikmých uhlopriečkach rovnakej farby ako jeho východzie pole, opäť cez ľubovoľný počet prázdnych políčok.
DÁMA - môže sa pohybovať rovno (ako veža) alebo šikmo (ako strelec) o ľubovoľný počet políčok.
JAZDEC – pohybuje sa po šachovnici ťahom, ktorý má tvar písmene „L“ = dve polia priamo a jedno do strany. Skončí vždy na políčku opačnej farby, než z ktorej vyskočil, a smie pritom preskakovať iné figúrky.
KRÁĽ – pohybuje sa iba o 1 pole (s výnimkou rošády) a môže postúpiť na ktorékoľvek susedné pole, ako na ňom nie je ohrozený súperovou figúrkou.
PEŠIAK – najslabšia figúrka. Pohybuje sa po šachovnici priamo dopredu o jedno pole, iba pri prvom vykročení z východzej pozície môže voliť medzi dvojkrokom (o dve polia vpred) alebo klasickým krokom pešiaka. Pešiak neberie súperove figúrky v smere svojho pohybu po šachovnici, ale smie zobrať iba figúrku, ktorá stojí na susednom poli šikmo pred ním. Výnimkou je branie „mimochodom“, kedy pešiak môže zobrať i susedovho pešiaka, ktorý dvojkrokom vykročil z východzieho postavenia a ocitol sa tak na susednom políčku rovnakej rady. Sám sa potom posunie na políčko, ktoré súperov pešiak preskočil. Ak dosiahne pešiak protiľahlú stranu hracieho poľa (biely pešiak radu 8, čierny rad 1) premení sa za ľubovoľnú figúrku - okrem pešiaka a kráľa. Pod touto podobou nastupuje opäť do hry.

ROŠÁDA – rošáda je dvojťah, pri ktorom kráľ postupuje o dve polia vpravo alebo vľavo a veža sa zároveň presunie na políčko, ktoré kráľ preskočil. Podmienkou pre možnosť urobenia rošády je, že doposiaľ nebolo potiahnuté ani kráľom ani príslušnou vežou, že všetky polia medzi kráľom a vežou sú prázdne a že kráľ nebude ohrozený šachom ani na jednom z troch polí, na ktorých rošádu vykonáva. Rošáda, ktorej sa účastní veža bližšie od kráľa, sa nazýva KRÁTKA, rošáda, do ktorej je zapojená veža ďalej od kráľa, sa nazýva DLHÁ.
ŠACH – ohrozenie kráľa.
MAT – vyhodenie súperovho kráľa, koniec hry.
Ak niektorá z figúrok stojí v pozícii, že ohrozuje súperovho kráľa a mohla by ho v budúcom ťahu zobrať, hlási sa táto pozícia ako šach. Kráľ, ktorý je „šachovaný“, sa musí bezpodmienečne brániť. Má 3 spôsoby obrany: 1. Zobrať súperov kameň. 2. Postaviť pred kráľa inú figúrku, ktorá kráľa zakryje. 3. Ustúpiť na susedné pole, ktoré nie je v ohrození. Ak nie je možné sa ubrániť žiadnym z týchto spôsobov, nastane situácie zvaná „Šach-Mat“. Matom hra končí.
REMÍZA A PAT - Všetky partie nekončia matom, niekedy sa stáva, že ani jedna strana nemôže dobyť víťazstvo a partia potom končí remízou.
Za remízu považujeme: 1. „Večný šach“ (nepretržité ohrozenie šachom bez možnosti matu), 2. Trikrát zopakovanú zhodnú pozíciu na šachovnici, 3. Tzv. „pat“, čo je situácia, kedy hráč nemôže vykonať žiadny ťah bez toho, aby nevystavil svojho kráľa šachu, pričom v danej pozícii nie je kráľ ohrozený.

Niektoré ďalšie známe varianty hry:

Náčelník a bojovníci

1. Prvý hráč si usporiada figúrky bežným spôsobom - to sú bojovníci. Bojovníci sa pohybujú po šachovnici podľa bežných pravidiel šachu.
2. Druhý hráč má k dispozícii iba dámu - náčelníka. Náčelník má možnosti ťahu ako dáma + jazdec dohromady a môže vyradiť z hry všetky figúrky protihráča vrátane kráľa.
3. Začína hráč so šestnástimi figúrkami. Cieľom jeho bojovníkov je dať náčelníkovi mat.

Double šachy

Pre túto variantu platí klasická pravidla šachov iba s jednou výnimkou - každý hráč má k dispozícii dva ťahy.
1. Pokiaľ jeden z hráčov dá druhému šach už pri prvom ťahu, stráca možnosť ťahať druhýkrát.
2. Ohrozený protivník musí odvrátiť nebezpečenstvo už prvým ťahom, inak nastáva mat.
3. Ak ani jeden z hráčov nemôže vykonať druhý ťah, hra končí remízou.

Pozičné šachy

1. Obaja hráči v tomto variante hry postupne umiestňuje svoje figúrky na ľubovoľné pole šachovnice.
2. Ak zaujme figúrka svoje miesto, nesmie byť už premiestená na iné políčko.
3. Pešiaci nesmú zaujímať miesta v prvom ani poslednom rade.
4. Strelci musia byť rozmiestení tak, aby jeden zaujímal biele a druhý čierna pole.
5. Žiadna z figúrok nesmie zaujať políčko, z ktorého by ohrozovala protihráča, alebo kde by sama bola v ohrození.
6. Hráč prehráva, akonáhle už nemôže umiestniť na šachovnici žiadnou figúrku.