

# Vilac Moje první šachy (V7721)

6+ let věku

## **Obsah hry:**

Herní plán, 16 černých a 16 bílých figurek šachu, bavlněný sáček.

Dva hráči, "černý" a "bílý" mají vedle svého krále 15 dalších figurek: dámu, 2 střelce, 2 jezdce, 2 věže a 8 pěšců.

## **Startovní pozice:**

Na začátku hry se dílky rozestaví jako na obrázku č. 1, který naleznete v originálním návodu v balení.

Král vždy stojí na poli D, královna na poli E. Začíná bílý hráč, poté se hráči na tahu střídají po jednom tahu. Hráč se nikdy nemůže svého tahu vzdát. Žádným tahem se figurka nesmí přesunout na políčko, na kterém již stojí jiná figurka stejné barvy. Figurky se pohybují vždy na prázdná místa, výjimkou je jen brání soupeřovy figurky. V tomto případě hráč postaví svou figurku na místo vzaté figurky soupeře. Jezdec je jediná figurka, která může přeskakovat ostatní figurky.

Braní soupeřovy figurky spočívá v tom, že se tato figurka odstraní políčka a na stejné políčko se postaví figurka, která ji vzala.

Cílem hry je dát šach-mat králi oponenta.

Šach nastává, když nějakým tahem napadnete soupeřova krále, tzn. přesunete figurku tak, že by potenciálně příštím tahem mohla krále brát, tomuto se říká šach. Pokud taková situace nastane, je soupeř povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil. Např. táhnout králem na políčko, které není napadeno nebo před krále postavit jinou figurku a tím odvrátit útok nebo napadající kámen sebrat.

Pokud neexistuje žádný tah, který by vyhovoval pravidlům, znamená to mat neboli šach-mat, tzn. konec hry a vítězství hráče, který dal mat. Podle pravidel se figurka krále nedá vzít, při šach-matu se proto pokládá ležmo na hrací desku.

## **Jak se pohybují jednotlivé dílky:**

Hra je zajímavá tím, že se každá figurka pohybuje jinak.

### **Král**

Může se pohybovat o jedno políčko do všech směrů, samozřejmě ne na políčka, která jsou ohrožována figurkami spoluhráče. Dva králové nikdy nemohou být na sousedních polích. Cílem hry je dát šach králi protivráče. Král nemůže být nikdy vzatý. Pokud některý hráč napadá oponentova krále, musí ho upozornit vyřknutím slova "šach".

### **Dáma**

Je nejsilnější figurkou, protože se může pohybovat do všech stran, o libovolný počet polí. Nesmí při tom ale přeskočit jinou figurku.

### **Jezdec**

Jezdec se nepohybuje v přímce, jako ostatní figurky, ale z jednoho políčka na druhé, ve tvaru písmena L. Může přeskakovat vlastní i oponentovy figurky. Při pohybu se nejprve posune o dvě políčka dopředu, dozadu, doleva nebo doprava a poté o jedno políčko

doleva, doprava, nahoru nebo dolů, aby tak okopíroval svým pohybem písmeno L. Nikdy však diagonálně. Viz obrázek v návodu.

### **Střelec**

Pohybuje se a bere figurky v diagonálách. Může se pohybovat o kolik polí chce, ale při každém tahu jen v jednom směru. Nesmí přeskakovat figurky. Z pohybu po diagonálách vyplývá, že žádným tahem nelze změnit barvu políčka, na kterém střelec stojí.

### **Věž**

Pohybuje se horizontálně a vertikálně v jakékoliv vzdálenosti. Ze svého políčka se může přesunout na takové, které je buď ve stejné řadě nebo stejném sloupci. Nesmí však přeskočit žádnou figurku, která by stála v cestě.

### **Pěšec**

Pohybuje se o jedno políčko vpřed, kromě prvního tahu, kdy se může, pokud chce, posunout o dvě políčka vpřed. Pěšec se pohybuje pouze vertikálně, výjimkou je brání soupeřových figurek, tehdy se pohybuje diagonálně, jako střelec. Vždy však o jedno políčko. Jakmile se pěšec dostane na 8. políčko – soupeřovu základnu, musí se "proměnit" v jinou figurku, dle rozhodnutí hráče, a to v takovou figurku, která byla vzata soupeřem. Královna je nejlepší volbou, pokud již byla vzata.