



# ŠACHY

společenská hra

## NÁVOD K POUŽITÍ

15MA-TG1901

CZ

**OBSAHUJE:** 32 světlých a tmavých dřevěných hracích figurek, 1 herní deska ze dřeva (rozkládací, rozměr po rozložení 29,5 x 29,5 cm) a návod k použití (pro 2 hráče)

### JAK HRÁT:

Hra šachy je nejstarší, nejvíce fascinující a jedna z nejoblíbenějších her. Neexistuje zde žádná náhoda a hráči nacházejí nové a zajímavé tahy v každé hře.

Šachy se hrají se třiceti dvěma figurkami. Každý hráč má šestnáct šachových figurek světlé nebo tmavé barvy, jak znázorněno ve schématu.

Každý hráč má jednoho krále, jednu královnu, dva střelce, dva jezdce, dvě věže a osm pěšáků.



Schéma A

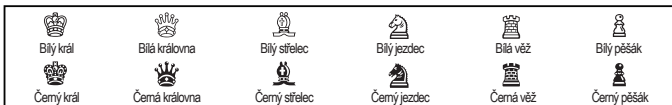


Schéma B

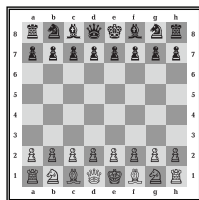


Schéma C

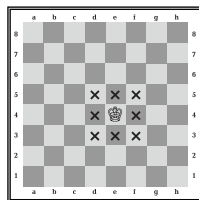


Schéma D

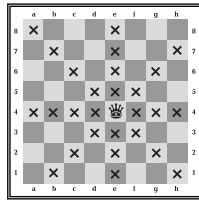


Schéma E

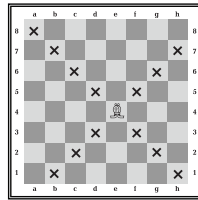


Schéma F

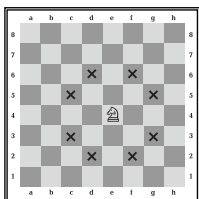


Schéma G

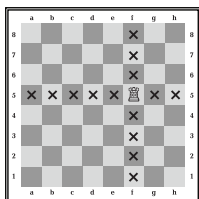


Schéma H

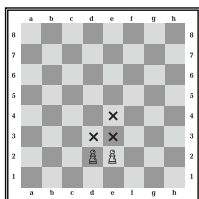


Schéma I

Hra se hraje na šachovnicové desce, rozdělené na šedesát čtyři čtverců dvou barev. Umístí šachovnicovou desku mezi oba dva hráče tak, že každý hráč má v pravém dolním rohu světlé pole.

Na začátku každé hry jsou šachovnicové figurky rozmístěny do pozic, jak znázorněno ve schématu C. Hráč se světlými figurkami začíná.

### KRÁL

Král se může přesunout na jakékoliv pole sousedící s tím, na kterém právě stojí. Pokud král vstoupí na pole, kde už nějaká figurka je, král tuto figurku vyhazuje. Ve schématu D jsou X označeny políčka, na které může král vstoupit.

### KRÁLOVNA

Královna se pohybuje a vyhazuje šikmo, rovně a do stran v jakémkoliv směru a na jakoukoliv vzdálenost přes volná políčka. Nicméně, když královna vyhodí soupeřovou figurku, zůstane na daném políčku. Ve schématu E jsou X označena políčka, na které může královna vstoupit.

### STŘELEC

Střelec se pohybuje a vyhazuje šikmo v jakémkoliv směru přes volná políčka. Ve schématu F označuje X políčka, na které se střelec může přesunout.

### JEZDEC

Jezdec se pohybuje a vyhazuje v jakémkoliv směru, pohybem kombinovaným buď jedním krokem do strany a dvěma dopředu/dozadu, nebo jedním krokem dopředu/dozadu a dvěma do strany. Tento tah vypadá jako písmeno „L“. Tím pádem se bude moct jezdec dostat do nejbližšího rohu obdélníku složeného ze šesti čtverců. Ve schématu G označuje X políčka, na která se jezdec může přesunout.

### VĚŽ

Věž se pohybuje a vyhazuje pouze dopředu/dozadu a do stran přes volná políčka. Ve schématu H označuje X políčka, na která se může věž přesunout.

### PĚŠÁK

Pěšák se pohybuje pouze o jedno políčko vpřed/vzad a do stran. Kromě jeho prvního pohybu, kdy má pěšák zvýhodnění a smí postoupit o dvě políčka. Pěšák je jediná figurka, která během svého pohybu nevyhazuje. Vyhazuje pouze směrem šikmo na dvou políčkách naproti němu. Každého pěšáka, který se dostane na poslední políčko na opačné straně šachovnice, lze vyměnit za královnu, věž, střelce nebo jezdce stejné barvy neohledně na počet těchto už existujících figurek na šachovnici.

### ROŠÁDA

Každý hráč má v každé hře možnost jedné rošády. Rošáda zahrnuje pohyb krále o dvě políčka doprava nebo doleva směrem k věži, která se následně přesune na políčko na druhou stranu krále.

Rošádu lze provést za těchto podmínek:

1. Král nesmí stát v šachu.
2. Nesmí přejít nebo vstoupit na pole, které je obsazeno soupeřovou figurkou.
3. Králem ani věží nesmělo být předtím táhnuto.
4. Žádná figurka nesmí stát mezi králem a věží.

### CÍL HRY:

A. Šach

Král je v šachu, když mu hrozí vyhození soupeřovou figurkou. Hráč musí říct „šach“, když se jeho figurka přesune do pozice, ze které ohrožuje soupeřova krále. Hráč se nesmí krále vzdát, který je v šachu a nechat ho vyhodit. Hráč v šachu musí udělat jednu ze tří věcí:

1. Král se musí dostat z šachu.
2. Figurka, která krále ohrožuje, musí být vyhozena.
3. Mezi krále a ohrožující figurku se musí dostat jiná figurka.

Jelikož cílem hry je vyhodit soupeřova krále, hra je u konce, pokud nemůže být proveden ani jeden ze tří výše zmíněných bodů. „Šach“ se potom mění v šachmat.

B. Šachmat

Pokud je král v šachu a nemůže se z něj dostat, mezi krále a ohrožující figurku nelze vložit figurku nebo pěšáka, nebo vyhodit ohrožující figurku, potom je tedy král v šachmatu a hra je ukončena.

### Varování: Nevhodné pro děti do 3 let. Doporučeno 6+

Nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí malých částí. Odstraňte obal, než začnete hračku používat. V případě igelitového obalu hrozí nebezpečí udušení dítěte.

Upozornění: Obal uschovejte pro případnou potřebu. Barvy a detaily výrobku se mohou lišit od vyobrazení na obalu.

Vyrobeno v Číně





# ŠACHY

spoločenská hra

## NÁVOD NA POUŽITIE

15MA-TG1901

SK

**OBSAHUJE:** 32 svetlých a tmavých drevených hracích figúrok, 1 hracia doska z dreva (rozkladacia, rozmer po rozložení 29,5 x 29,5 cm) a návod na použitie (pre 2 hráčov)

### AKO HRÁŤ:

Hra šach je najstaršia, najviac fascinujúca a jedna z najobľúbenejších hier zo všetkých. Neexistuje tu žiadna náhoda a hráči nachádzajú nové a zaujímavé ťahy v každej hre.

Šach sa hrá so tridsiatimi dvoma figúrkami. Každý hráč má šesťnásť šachových figúrok svetlé alebo tmavé farby, ako znázornené v schéme.

Každý hráč má jedného kráľa, jednu kráľovnú, dvoch strelcov, dvoch jazdcov, dve veže a osem pešiakov



Schéma A

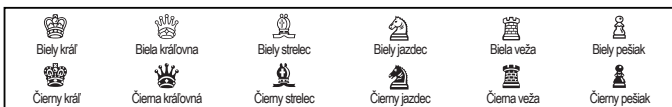


Schéma B

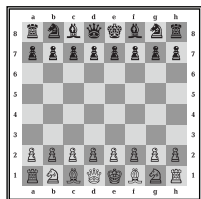


Schéma C

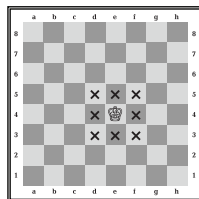


Schéma D

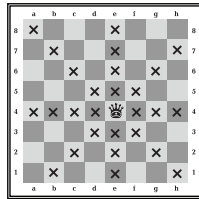


Schéma E

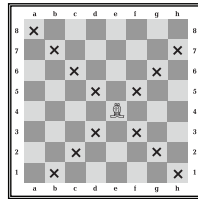


Schéma F

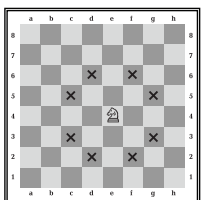


Schéma G

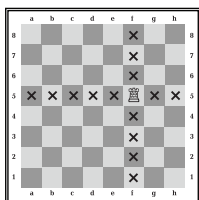


Schéma H

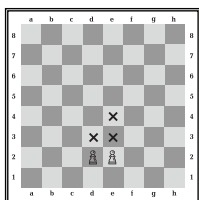


Schéma I

Hra sa hrá na šachovnicovej doske, rozdelenej na šesťdesiat štyri štvorcíkov dvoch farieb. Umiestni šachovnicovú dosku medzi oboch dvoch hráčov tak, že každý hráč má v pravom dolnom rohu svetlé pole.

Na začiatku každej hry sú šachovnicové figúrky rozmiestnené do pozícií, ako znázornené v schéme C. Hráč so svetlými figúrkami začín.

### KRÁĽ

Kráľ sa môže presunúť na akékoľvek pole susediace s tým, na ktorom práve stojí. Ak kráľ vstúpi na pole, kde už nejaká figúrka je, kráľ túto figúrku vyhadzuje. V schéme D sú X označené políčka, na ktoré môže kráľ vstúpiť.

### KRÁĽOVNÁ

Kráľovná sa pohybuje a vyhadzuje šikmo, rovno a do strán v akomkoľvek smere a na akúkoľvek vzdialenosť cez voľné políčka. Avšak, keď kráľovná vyhodí súperovu figúrku, zostane na danom políčku. V schéme E sú X označené políčka, na ktoré môže kráľovná vstúpiť.

### STRELEC

Strelec sa pohybuje a vyhadzuje šikmo v akomkoľvek smere cez voľné políčka. V schéme F označuje X políčka na ktoré sa strelec môže presunúť.

### JAZDEC

Jazdec sa pohybuje a vyhadzuje v akomkoľvek smere, pohybom kombinovaným buď jedným krokom do strany a dvoma dopredu/dozadu, alebo jedným krokom dopredu/dozadu a dvoma do strany. Tento ťah vyzerá ako písmeno "L". Tým pádom sa bude môcť jazdec dostať do najvzdialenejšieho rohu obdĺžnika zloženého zo šiestich štvorcov. V schéme G označuje X políčka, na ktoré sa jazdec môže presunúť.

### VEŽA

Veža sa pohybuje a vyhadzuje iba dopredu/dozadu a do strán cez voľné políčka. V schéme H označuje X políčka, na ktoré sa môže veža presunúť.

### PEŠIAK

Pešiak sa pohybuje iba o jedno políčko vpred/vzad a do strán. Okrem jeho prvého pohybu, kedy má pešiak zvýhodnenie a smie postúpiť o dve políčka. Pešiak je jediná figúrka, ktorá počas svojho pohybu nevyhadzuje. Vyhadzuje iba smerom šikmo na dvoch políčkach naproti nemu. Každého pešiaka, ktorý sa dostane na posledné políčko na opačnej strane šachovnice, možno vymeniť za kráľovnú, vežu, strelca alebo jazdca rovnakej farby nehladiac na počet týchto už existujúcich figúrok na šachovnici.

### ROŠÁDA

Každý hráč má v každej hre možnosť jednej rošády. Rošáda zahŕňa pohyb kráľa o dve políčka doprava alebo doľava smerom k veži, ktorá sa následne presunie na políčko na druhú stranu kráľa.

Rošádu možno vykonať za týchto podmienok:

1. Kráľ nesmie stáť v šachu.
2. Nesmie prejsť alebo vstúpiť na pole, ktoré je obsadené súperovou figúrkou.
3. Kráľom a vežou nesmelo byť predtým ťahané.
4. Žiadna figúrka nesmie stáť medzi kráľom a vežou.

### CIEL HRY:

#### A. Šach

Kráľ je v šachu, keď mu hrozí vyhodenie súperovou figúrkou. Hráč musí povedať "šach", keď sa jeho figúrka presunie do pozície, z ktorej ohrozuje súperovho kráľa. Hráč sa nesmie kráľa vzdať, ktorý je v šachu a nechať ho vyhodiť. Hráč v šachu musí urobiť jednu z troch vecí:

1. Kráľ sa musí dostať z šachu.
2. Figúrka, ktorá kráľa ohrozuje, musí byť vyhodená.
3. Medzi kráľa a ohrozujúcu figúrku sa musí dostať iná figúrka.

Keďže cieľom hry je vyhodiť súperovho kráľa, hra je u konca, ak nemôže byť vykonaný ani jeden z troch vyššie spomínaných bodov. "Šach" sa potom mení v Šachmat.

#### B. Šachmat

Pokiaľ je kráľ v šachu a nemôže sa z neho dostať, medzi kráľa a ohrozujúcu figúrku nie je možné vložiť figúrku alebo pešiaka, alebo vyhodiť ohrozujúcu figúrku, potom je teda kráľ v šachmatu a hra je ukončená.

### Upozornenie: Nevhodné pre deti do 3 rokov. Doporučené 6+

Nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia malých častí. Odstráňte obal, než začnete hračku používať. V prípade igelitového obalu hrozí nebezpečenstvo udusenia dieťaťa.

Upozornenie: Obal uschovajte pre prípadnú potrebu. Farby a detaily výrobku sa môžu líšiť od vyobrazenia na obale.

Vyrobené v Číne

