



ŠACHY A DÁMA

společenská hra NÁVOD K POUŽITÍ

15MA-TG1905

CZ

ŠACHY

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.

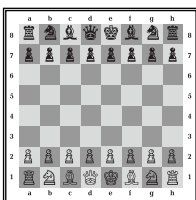
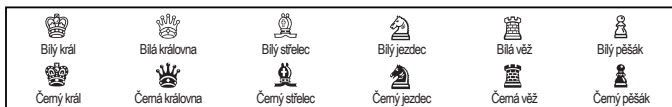


Schéma C

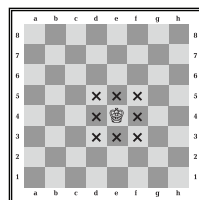


Schéma D

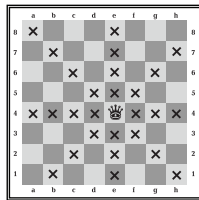


Schéma E

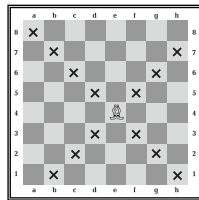


Schéma F

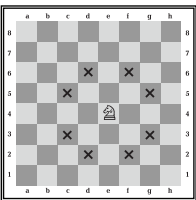


Schéma G

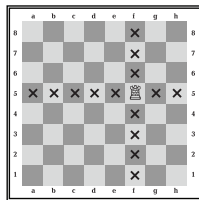


Schéma H

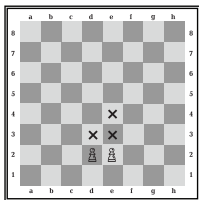


Schéma I

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 soupeřovu 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 jakémkoli 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 nejvzdálenějšího 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.

DÁMA

OBSAHUJE: 24 světlých a tmavých dřevěných hracích kamenů, 1 herní deska ze dřeva (rozkládací) a návod k použití (pro 2 hráče)

CÍL HRY: Získat všechny soupeřovy kameny tak, že je přeskočíš na volné místo, nebo je zablokuješ tak, aby soupeř nemohl s kameny pohnout.

JAK HRÁT:

Každý hráč dostane na začátku 12 hracích kamenů jedné barvy a umístí je do prvních tří řad na tmavá políčka. Ujistí se, že čtvereček v rohu nejbližší po své levici je tmavý. Tahy jsou omezeny na tmavá políčka. Tahy mohou být pouze šikmo vpřed na volné políčko (ne vzad), vidíme ve schématu A. K tomu, abys soupeř vzal hrací kámen, políčko naproti tohoto kamene musí být prázdné. Přeskoč přes soupeřův kámen na volné políčko a potom seber jeho kámen z hrací desky. Nemůžeš přeskočit svůj vlastní kámen. Když se jeden z tvých kamenů dostane přes celé hrací pole na soupeřovu stranu, stane se „dámou“ a je „korunován“ tak, že na něj položíš další kámen stejné barvy. Jakmile se stane dámou, může se pohybovat šikmo dopředu i dozadu. Dáma může přeskočit a sebrat i obyčejný hrací kámen.

JAK ZVÍTĚZIT:

Vítězem se stává hráč, který posbírá všechny soupeřovy kameny nebo je zablokuje tak, aby s nimi nemohl hnout.

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.

Vyrobena v Číně

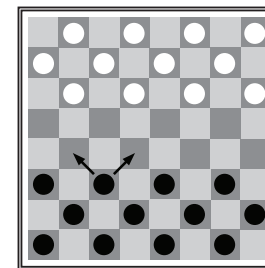


Schéma A





ŠACHY A DÁMA

15MA-TG1905

SK

spoločenská hra

NÁVOD NA POUŽITIE

ŠACHY

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 HRAŤ:

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

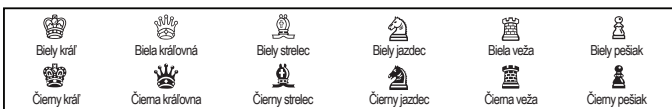


Schéma B

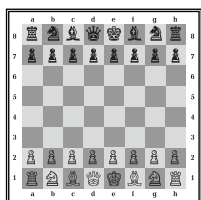


Schéma C

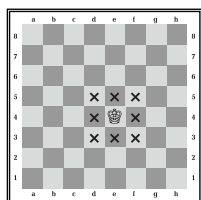


Schéma D

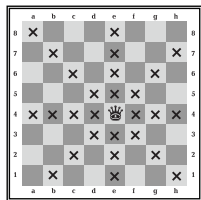


Schéma E

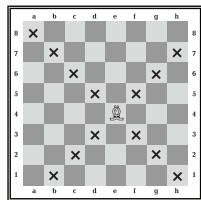


Schéma F

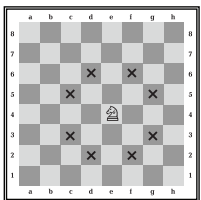


Schéma G

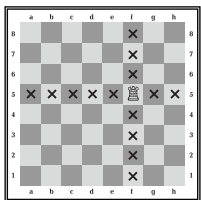


Schéma H

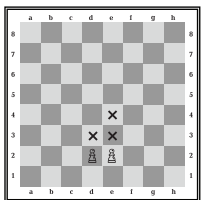


Schéma I

Hra sa hrá na šachovnicovej doske, rozdelené na šesťdesiat štyri štvorcov dvoch farieb. Umiestni šachovnicovú dosku medzi obidvoch 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 začína.

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.

KRÁĽOVNA

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

Streliec sa pohybuje a vyhadzuje šikmo v akomkoľvek smere cez voľné políčka. V schéme F označuje X políčka na ktoré sa streliec 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 vyhodena.
3. Medzi kráľa a ohrozujúci 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 ohrozujúci figúrku nie je možné vložiť figúrku alebo pešiaka, alebo vyhodiť ohrozujúci figúrku, potom je teda kráľ v šachmatu a hra je ukončená.

DÁMA

OBSAHUJE: 24 svetlých a tmavých drevených hracích kameňov, 1 hracia doska z dreva (rozkladacia) a návod na použitie (pre 2 hráčov)

CIEL HRY: Získať všetky súperove kamene tak, že je preskočíš na voľné miesto, alebo je zablokuješ tak, aby súper nemohol s kameňmi pohnúť.

AKO HRAŤ:

Každý hráč dostane na začiatku 12 hracích kameňov jednej farby a umiestni ich do prvých troch radov na tmavá políčka. Uisti sa, že štvorček v rohu najbližšie po tvojej ľavici je tmavý. Ťahy sú obmedzené na tmavá políčka. Ťahy môžu byť len šikmo vpred na voľné políčko (nie vzad), vidíme v schéme A. K tomu, aby si súperovi vzal hrací kameň, políčko naproti tohto kameňa musí byť prázdne. Preskoč cez súperov kameň na voľné políčko a potom zober jeho kameň z hracej dosky. Nemôžeš preskočiť svoj vlastný kameň. Keď sa jeden z tvojich kameňov dostane cez celé hracie pole na súperovu stranu, stane sa "dámou" a je "korunovaný" tak, že naňho položíš ďalší kameň rovnakej farby. Akonáhle sa stane dámou, môže sa pohybovať šikmo dopredu i dozadu. Dámu môže preskočiť a zobrať aj obyčajný hrací kameň.

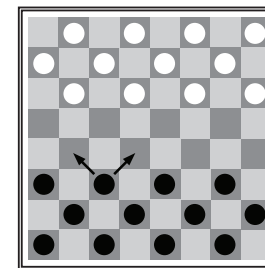


Schéma A

AKO ZVÍŤAZIŤ:

Víťazom sa stáva hráč, ktorý pozberie všetky súperove kamene alebo je zablokuje tak, aby s nimi nemohol pohnúť.

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

