

Vilac Môj prvý šach (V7721)

6+ rokov veku

Obsah hry:

Herný plán, 16 čiernych a 16 bielych figúrok šachu, bavlnené vrečko.

Dvaja hráči, "čierny" a "biely" majú vedľa svojho kráľa 15 ďalších figúrok: dámu, 2 strelcov, 2 jazdcov, 2 veže a 8 pešiakov.

Štartovacia pozícia:

Na začiatku hry sa dieliky rozostavia ako na obrázku č. 1, ktorý nájdete v originálnom návode v balení.

Kráľ vždy stojí na poli D, kráľovná na poli E. Začína biely hráč, potom sa hráči na ťahu striedajú po jednom ťahu. Hráč sa nikdy nemôže svojho ťahu vzdať. Žiadnym ťahom sa figúrka nesmie presunúť na políčko, na ktorom už stojí iná figúrka rovnakej farby. Figúrky sa pohybujú vždy na prázdne miesta, výnimkou je len branie súperovej figúrky. V tomto prípade hráč postaví svoju figúrku na miesto vzatej figúrky súpera. Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskakovať ostatné figúrky.

Branie súperovej figúrky spočíva v tom, že sa táto figúrka odstráni z políčka a na rovnaké políčko sa postaví figúrka, ktorá ju vzala.

Cieľom hry je dať šach-mat kráľovi oponenta.

Šach nastáva, keď nejakým ťahom napadnete súperovho kráľa, tzn. presuniete figúrku tak, že by potenciálne budúcim ťahom mohla kráľa brať, tomuto sa hovorí šach. Pokiaľ taká situácia nastane, je súper povinný hrať tak, aby túto hrozbu odvrátil. Napr. ťahať kráľom na políčko, ktoré nie je napadnuté alebo pred kráľa postaviť inú figúrku a tým odvrátiť útok alebo napadajúci kameň zobrať.

Pokiaľ neexistuje žiadny ťah, ktorý by vyhovoval pravidlám, znamená to mat alebo šach-mat, tzn. koniec hry a víťazstvo hráča, ktorý dal mat. Podľa pravidiel sa figúrka kráľa nedá vziať, pri šach-mate sa preto pokladá ležmo na hraciu dosku.

Ako sa pohybujú jednotlivé dieliky:

Hra je zaujímavá tým, že sa každá figúrka pohybuje inak.

Kráľ

Môže sa pohybovať o jedno políčko do všetkých smerov, samozrejme nie na políčka, ktoré sú ohrozované figúrkami spoluhráča. Dvaja kráľi nikdy nemôžu byť na susedných políčkach. Cieľom hry je dať šach kráľovi protihráča. Kráľ nemôže byť nikdy vzatý. Pokiaľ niektorý hráč napadá oponentovho kráľa, musí ho upozorniť vyslovením slova „šach“.

Dáma

Je najsilnejšou figúrkou, pretože sa môže pohybovať do všetkých strán, o ľubovoľný počet políčok. Nesmie pri tom ale preskočiť inú figúrku.

Jazdec

Jazdec sa nepohybuje v priamke, ako ostatné figúrky, ale z jedného poľa na druhé, v tvare písmena L. Môže preskakovať vlastné aj oponentove figúrky. Pri pohybe sa najprv posunie o dve políčka dopredu, dozadu, doľava alebo doprava a potom o jedno políčko

dolava, doprava, hore alebo dole, aby tak okopíroval svojim pohybom písmeno L. Nikdy však diagonálne. Vid' obrázok v návode.

Strelec

Pohybuje sa a berie figúrky v diagonálach. Môže sa pohybovať o koľko políčok chce, ale pri každom ťahu len v jednom smere. Nesmie preskakovať figúrky. Z pohybu po diagonálach vyplýva, že žiadnym ťahom nemožno zmeniť farbu políčka, na ktorom strelec stojí.

Veža

Pohybuje sa horizontálne a vertikálne v akejkoľvek vzdialenosti. Zo svojho políčka sa môže presunúť na také, ktoré je buď v rovnakom rade alebo rovnakom stĺpci. Nesmie však preskočiť žiadnu figúrku, ktorá by stála v ceste.

Pešiak

Pohybuje sa o jedno políčko vpred, okrem prvého ťahu, kedy sa môže, ak chce, posunúť o dve políčka vpred. Pešiak sa pohybuje iba vertikálne, výnimkou je branie súperových figúrok, vtedy sa pohybuje diagonálne, ako strelec. Vždy však o jedno políčko. Akonáhle sa pešiak dostane na 8. políčko – súperovu základňu, musí sa "premeniť" na inú figúrku, podľa rozhodnutia hráča, a to na takú figúrku, ktorá bola vzatá súperom. Kráľovná je najlepšou voľbou, ak už bola vzatá.