

**ŠACH [SK]****Vek: 6 - 12****Počet hráčov: 2**

Séria: Tradičné hry

Kód: J02745

**Trvanie hry: 45 min**

*Cieľom hry je dosiahnuť víťazstvo strategickým presúvaním svojich figúrok.*

Spoločenská hra pre deti na zdokonalenie koncentrácie. Spoločenská hra Šach Janod na zdokonalenie strategického myslenia je pre deti od 6 rokov. Hra zo série Tradičné hry (Traditional games).

### Hra rozvíja:

- Koncentráciu
- Strategické myslenie

### Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje hraciu dosku a 32 šachových figúrok. Rozmer hracej dosky je 28 x 28 cm.

Hráči uložia šachovnicu tak, že v pravom dolnom rohu je bledo-ružový štvorec. Každý hráč má 16 kusov šachových figúrok, rozmiestnené sú v prvom rade zľava v poradí: veža, jazdec, strelca, dáma, kráľ, strelca, jazdec a veža. V druhom rade sú všetci pešiacy. Figúrky sú umiestnené symetricky.

### Pravidlá hry:

#### Pohyby šachových figúrok

Žlté figúrky začínajú a potom sa hráči v ťahoch striedajú, pričom každý hráč v jednom ťahu môže pohnúť iba jednou figúrkou.

Počas hry figúrky musia dodržiavať nasledujúce pravidlá:

- Žiadna figúrka sa nemôže presunúť na štvorec obsadený figúrkou rovnakej farby.
- Figúrka môže byť presunutá na štvorec obsadený figúrkou súpera. Tento ťah sa označuje ako branie a súperova figúrka je odstránená z hry.
- Žiadna figúrka nemôže urobiť skok cez inú figúrku, či už sú to jeho vlastné figúrky alebo jedna zo súperových figúrok (okrem jazdca).
- Všetky figúrky môžu v smere svojho pohybu brať súperove figúrky (okrem pešiaka).

#### Pohyb veže:

Veža sa pohybuje vodorovne alebo zvisle, cez ľubovoľný počet neobsadených štvorcov.

#### Pohyb strelca:

Strelca sa pohybuje diagonálne, tiež cez ľubovoľný počet neobsadených štvorcov.

#### Pohyb dámy:

Dáma je najmocnejšia figúrka v šachu a kombinuje pohyb veže a pohyb strelca. Dáma sa môže pohybovať akýmkoľvek smerom a cez ľubovoľný počet neobsadených štvorcov.

#### Pohyb kráľa:

Kráľ sa môže pohybovať vo všetkých smeroch, ako napríklad dáma, ale len o jeden štvorec. Nesmie sa však presunúť na štvorec, kde bude v šachu (istiť na pole, kde ho môže zobrať súperova figúrka). Napadnutý kráľ, ktorému hrozí, že bude zobrať súperovou figúrkou je v šachu. Keďže nie je dovolené, aby kráľ v šachu zotrval, tak útok musí byť okamžite odrazený a to buď zobrať figúrku, ktorá kráľa drží v šachu alebo umiestnením figúrky medzi kráľa a súperovu figúrku alebo pohybom kráľa. Ak žiadny z týchto ťahov nie je možný, kráľ je v mate a hra končí. Dvaja králi nemôžu byť presunutí na susediace štvorce.

#### Pohyb jazdca:

Kôň má špeciálny spôsob pohybu, ide dopredu o jeden resp. dva štvorce, potom sa otočí (doprava alebo doľava), aby išiel ešte o dva resp. jeden štvorec a vytvorí tak tvar písmena L. Táto figúrka môže ako jediná skákať cez ostatné figúrky.

#### Pohyb pešiaka:

Pešiak sa pohybuje len o jedno pole dopredu, ale súperove figúrky berie uhlopriečne. Pri prvom ťahu pešiakom z jeho základnej pozície sa môže presunúť o dve polia. Pešiak je jediná šachová figúrka, ktorá sa nikdy nemôže pohnúť dozadu. Každý pešiak, ktorý dosiahne posledný rad šachovnice, je vymenený za inú figúrku rovnakej farby. Toto sa nazýva premena. Aj keď je vo všeobecnosti vždy zvolená dáma, je tiež možné premeniť pešiaka na jazdca, vežu alebo strelca.

### Záver hry:

Hru vyhrá ten z hráčov, po ktorého ťahu je súperov kráľ v mate. Daj súperovmu kráľovi šach a tým ho zablokuj. Následne môže byť vyhlásený mat: výraz, ktorý pochádza z perzského „shah mat“, čo znamená, že kráľ je mŕtvý.

*Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.*

**ŠACHY [CZ]****Věk: 6 - 12****Počet hráčů: 2**

Série: Tradiční hry

Kód: J02745

**Trvání hry: 45 min**

*Cílem hry je dosáhnout vítězství strategickým přesouváním svých figurek.*

Společenská hra pro děti na zdokonalení koncentrace. Společenská hra Šachy Janod na zdokonalení strategického myšlení je pro děti od 6 let. Hra ze série Tradiční hry (Traditional games).

## Hra rozvíjí:

- Koncentraci
- Strategické myšlení

## Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje hrací desku a 32 šachových figurek. Rozměr hrací desky je 28 x 28 cm.

Hráči uloží šachovnici tak, že v pravém dolním rohu je bledě-růžový čtverec. Každý hráč má 16 kusů šachových figurek, rozmístěné jsou v první řadě zleva v pořadí: věž, jezdec, střelec, dáma, král, střelec, jezdec a věž. Zadruhé jsou všichni pěšáci. Figurky jsou umístěny symetricky.

## Pravidla hry:

### Pohyby šachových figurek

Žluté figurky začínají a pak se hráči v tazích střídají, přičemž každý hráč v jednom tahu může pohnout pouze jednou figurkou.

Během hry figurky musí dodržovat následující pravidla:

- Žádná figurka se nemůže přesunout na čtverec obsazen figurkou stejné barvy.
- Figurka může být přesunuta na čtverec obsazen figurkou soupeře. Tento tah se označuje jako braní a soupeřova figurka je odstraněna ze hry.
- Žádná figurka nemůže udělat skok přes jinou figurku, ať už jsou to jeho vlastní figurky nebo jedna ze soupeřových figurek (kromě jezdce).
- Všechny figurky mohou ve směru svého pohybu brát soupeřovy figurky (kromě pěšce).

### Pohyb věže:

Věž se pohybuje vodorovně nebo svisle, přes libovolný počet neobsazených čtverců.

### Pohyb střelce:

Střelec se pohybuje diagonálně, také přes libovolný počet neobsazených čtverců.

### Pohyb dámy:

Dáma je nejmocnější figurka v šachu a kombinuje pohyb věže a pohyb střelce. Dáma se může pohybovat jakýmkoli směrem a přes libovolný počet neobsazených čtverců.

### Pohyb krále:

Král se může pohybovat ve všech směrech, například dáma, ale jen o jeden čtverec. Nesmí se však přesunout na čtverec, kde bude v šachu (jít na pole, kde ho může vzít soupeřova figurka). Napadený král, kterému hrozí, že bude chycen soupeřovou figurkou je v šachu. Jelikož není dovoleno, aby král v šachu setrval, tak útok musí být okamžitě odražen a to buď sebrání figurky, která krále drží v šachu nebo umístěním figurky mezi krále a soupeřovu figurku nebo pohybem krále. Pokud žádný z těchto tahů není možný, král je v mate a hra končí. Dva králové nemohou být přesunuti na sousedící čtverce.

### Pohyb jezdce:

Kůň má speciální způsob pohybu, jde dopředu o jeden resp. dva čtverce, pak se otočí (doprava nebo doleva), aby šel ještě o dva resp. jeden čtverec a vytvoří tak tvar písmene L. Tato figurka může jako jediná skákat přes ostatní figurky.

### Pohyb pěšáka:

Pěšec se pohybuje pouze o jedno pole dopředu, ale soupeřovy figurky bere úhlopříčně. Při prvním tahu pěšcem z jeho základní pozice se může přesunout o dvě pole. Pěšák je jediná šachová figurka, která se nikdy nemůže pohnout dozadu. Každý pěšec, který dosáhne poslední řadu šachovnice, je vyměněn za jinou figurku stejné barvy. Toto se nazývá proměna. I když je obecně vždy zvolená dáma, je také možné přeměnit pěšce na jezdce, věž nebo střelce.

## Závěr hry:

Hru vyhraje ten z hráčů, po jehož tahu je soupeřův král v mate. Dej soupeřovu králi šachy a tím ho zablokuj. Následně může být prohlášen mat: výraz, který pochází z perského "shah mat", což znamená, že král je mrtvý.

*Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: [kontakt@playatelier.eu](mailto:kontakt@playatelier.eu).*