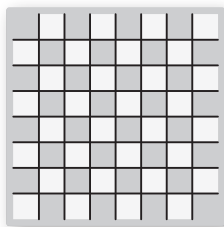


NÁVOD

šachy

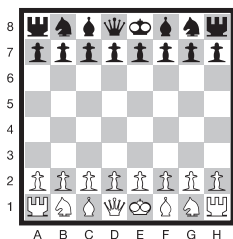


Obsah:

1 herný plán, 2 × 16
figúr, 1 pravidlá hry

Pravidlá hry:

Šachovnica je štvorcová doska rozdelená na 8 × 8, t. j. 64 polí. Kvôli prehľadnosti sa striedajú svetlé políčka s tmavými. Aby sa mohol zaznamenať priebeh hry na šachovnici, má každé pole svoje označenie (A–A8 až H1–H8). 64 polí tvorí vodorovné rady 1–8 a zvislé stĺpce A–H. Pri hre sa položí šachovnica tak, aby každý hráč mal po pravej ruke svetlé rohové pole (biely H1, čierny A8). Šachy sú bojom dvoch súperov, z ktorých jeden je vojvodcom bielych a druhý vojvodcom čiernych figúr. Armádu predstavuje na každej strane 16 figúr (1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešiakov). Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané a ich figúry sa líšia len farbou.



obr. č. 1

Na obrázku č. 1 vidíme správne rozmiestnenie figúr na začiatku hry. Partiu začína hráč s bielymi figúrami. Ďalej sa súper striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú figúry i rozdielny postup a tým tiež rozdielnu účinnosť a hodnotu.

Pre všetky figúry platí táto zásada:

Figúrami je možno tiahnuť len na prázdne pole alebo na pole obsadené súperovou figúrou. V tomto druhom prípade vyraduje postupujúca figúra súperovu figúru z hry. Žiadnou figúrou

sa nemôže tiahnuť na pole obsadené vlastnou figúrou. Figúry, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné, ani cudzie figúry. Jedným ťahom je možné premiestniť len jednu figúru s výnimkou rošády.

V tlačí sú figúry označované nasledovne:

kráľ K, dáma D, veža V, strelec S, jazdec J, pešiak P

Postup jednotlivých figúr:



obr. č. 2

VEŽA: (obr. č. 2) – postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokoľvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.



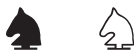
obr. č. 3

STRELEC: (obr. č. 3) – postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí tej farby, na ktorej stojí. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí, z rohového poľa len 7.



obr. č. 4

DÁMA: (obr. č. 4) – spája v sebe pohybové možnosti strelca a veže a je preto najsilnejšou figúrou na šachovnici. Pohybuje sa buď po zvislých stĺpcoch, vodorovných radoch alebo šikmých uhlopriečkach ľubovoľne ďaleko.



obr. č. 5

JAZDEC: (obr. č. 5) – má najzaujímavejší pohyb zo všetkých figúr. Z poľa, na ktorom stojí, „skáče“ vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare „L“. Napríklad, ak stojí jazdec na

poli D5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: B4, B6, C3, C7, E3, E7, F4, F6, samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené inou vlastnou figúrou.



obr. č. 6

KRÁĽ: (obr. č. 6) – môže postúpiť na ktorékoľvek susedné pole, ak nie je ohrozené súperovou figúrou, alebo obsadené inou vlastnou figúrou. Kráľ nemôže brať súperovu figúru, ak je krytá

(chránená) inou figúrou tej istej farby. Kráľ postupuje teda o 1 pole na ktorúkoľvek stranu, s výnimkou rošády.



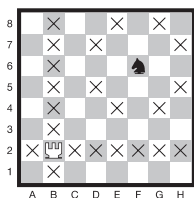
obr. č. 7

PEŠIAK: (obr. č. 7) – je najslabšou figúrou na šachovnici, lebo postupuje len priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biela na druhom a čierna na siedmom rade,

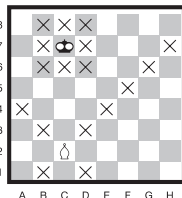
smie postúpiť o dve polia vpred. ďalej postupuje vždy o jedno pole. Pešiak neberie súperove figúry tak, ako postupuje. Smie brať len figúry, ktoré stoja šikmo od neho o jedno pole vpredu a zaujme uvoľnené miesto. Ak postúpi pešiak do posledného radu, smie sa premeniť na inú ľubovoľnú vyššiu figúru (dámu, vežu, strelca alebo jazdca, nie však na kráľa). Hráč môže týmto spôsobom získať viac dám alebo iných figúr, ako mal na začiatku hry. Výnimkou pri postupe pešiaka je branie mimochodom (en passant), ktoré umožňuje pešiakovi, ktorý vstúpil do piateho radu (čierny do štvrtého), aby vzal ihneď v nasledujúcom ťahu súperovho pešiaka, ktorý postúpil na susednom stĺpci o dve polia vpred, čím sú oba pešiaci v rovnakom rade.

Podľa pohybových možností figúr určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou. Približná hodnota figúr je nasledujúca:

Ľahká figúra (strelca alebo jazdec) má hodnotu 3 – 3 1/2 pešiaka, veža má hodnotu jednej ľahkej figúry a dvoch pešiakov, dáma má hodnotu dvoch veží alebo troch ľahkých figúr. Toto ocenenie je len priemerné a preto nie celkom presné. Skutočná hodnota figúr je závislá od ich účinnosti v danom postavení.



obr. č. 8a



obr. č. 8b

Obr. č. 8a ukazuje pohyb veže a jazdca, obr. č. 8b pohyb strelca a kráľa.

Rošáda:

Rošáda je dvojťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prekročil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme doteraz netiahli kráľom ani vežou, ktorá sa rošády zúčastní a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri rošáde nesmie byť kráľ ohrozený súperovou figúrou a nesmie prekročiť ani vstúpiť na pole ohrozené nepriateľskou figúrou.

Krátka rošáda:

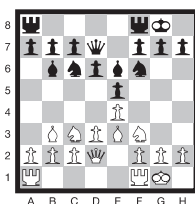
– kráľ vstúpi na pole G1 alebo G8 a veža na pole F1 alebo F8.

Obr. č. 9 – po krátkych rošádach.

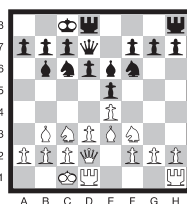
Dlhá rošáda:

– kráľ vstúpi na pole C1 alebo C8 a veža na D1 alebo D8.

Obr. č. 10 – po dlhých rošádach.



obr. č. 9



obr. č. 10

Cieľ hry:

Najdôležitejšou figúrou na šachovnici je kráľ. Ak je ohrozený, musí buď ustúpiť, alebo sa pred nepriateľskou figúrou zakryť a to buď vlastnou figúrou, alebo súperovu figúru vziať. Útok na kráľa sa nazýva „šach“.

Ak nemôžeme šachu zabrániť žiadnym z uvedených spôsobov, vzniká „šach mat“, čím sa hra ukončí. Cieľom hry je teda zničenie súperovho kráľa. Úlohou všetkých figúr je preto v rozhodujúcom okamihu zaútočiť na súperovho kráľa a chrániť pred nebezpečenstvom kráľa vlastného. Všetky partie však nekončia matom. Niektoré končia vzdaním sa, keď súperov útok nemožno

odraziť alebo keď má materiálnu prevahu, takže vynútenie matu je len otázkou času. Partia tiež končí prekročením času na rozmyslenie a to prehrou toho, kto vymedzený čas prekročil. V turnajových partiách a v mnohých prípadoch môže končiť partia nerozhodne.

Partia nerozhodná:

1. Ak nemá žiadny zo súperov dostatok síl alebo dostačujúcu prevahu, aby si vynútil mat.
2. Ak nemôže hráč, ktorý je na ťahu, tiahnuť žiadnou figúrou bez toho, aby tým vystavil vlastného kráľa šachu, alebo porušil pravidlá hry (tzv. pat).
3. Ak šachuje jeden z hráčov vytrvale nepriateľského kráľa bez toho, aby si vynútil mat (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne tretíkrát rovnaké postavenie a vždy ten istý hráč je na ťahu, potom môže vyhlásiť partiu za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom vzatá žiadna figúra.

Šach sa hrá podľa pravidla „dotknuté-tiahnuté“. To znamená, ak sa dotkne hráč, ktorý je na ťahu, niektorej svojej figúry, musí ňou tiahnuť, ak sa dotkne súperovej figúry, musí ju vziať, samozrejme pokiaľ to neodporuje pravidlám hry. Ak sa dotkne figúry, ktorou nemožno tiahnuť, alebo ktorou nemožno brať, nemá to žiadne následky. Ťah sa považuje za ukončený, akonáhle hráč pri premiestňovaní pustí figúru z ruky, alebo keď vezme zo šachovnice vyradenú súperovu figúru a svoju pustí z ruky. Ak chce hráč opraviť postavenie figúry, musí súpera dopredu upozorniť slovom „opravujem“ (j' adoube, čítaj žadúb).

Zápis šachových partí:

Označenie šachovnice (notácia) umožňuje zápis všetkého diaľnia na šachovnici, teda i celých partí a postavenia v jednotlivých ťahoch. Okrem notácie a skratiek názvov používame pri zapisovaní partí ešte ďalšie skratky.

-	ťah	?	slabý ťah
x	branie	!!	veľmi silný ťah
+	šach	??	veľmi slabý ťah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný ťah
!	silný ťah	0-0	krátka rošáda
		0-0-0	dlhá rošáda

Čo má vedieť začiatočník?

Z pohybových možností jednotlivých figúr vyplýva, že väčšinou majú najväčšiu účinnosť a tým aj silu v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa v partii bojuje o obsadenie alebo ovládnutie stredu. Malý stred tvoria polia D4, D5, E4, E5, veľký stred je stanovený hranicou C3, C6, F6, a F3.

Najvhodnejšie je otvárať partiu dvojkrokom pešiaka pred kráľom alebo pred dámou. Tým jednak otvárame boj o stred hracieho plánu a zároveň uvoľňujeme cestu strelcom a dámou. V boji o stred je vhodné rozvinúť figúry tak, aby boj o stred podporovali a aby zo svojho miesta nemohli byť ľahko v priebehu hry zahnané. Preto jazdcom spravidla tiahneme na F3 a C3, F6 a C6, odkiaľ pôsobí na samý stred. Pri otvorení partie neťahajte zbytočne stále rovnakou figúrou, lebo taká strata času môže viesť k rýchlej katastrofe. Každým ťahom sa snažíme o uvedenie ďalšej figúry do hry. Najlepšie je rozvinúť najskôr kráľovské krídlo, prípadnou rošádou uviesť kráľa do bezpečia a potom prísť k rozvinutiu dámskeho krídla. Dámu uvádzame do akcie spravidla naposledy, lebo jej predčasné nasadenie býva často nebezpečné. Súper môže využiť postavenie dámy k jej napadnutiu a niekedy aj k vyradeniu z hry. Výsledok partie závisí od dobrej súhry figúr a od dôraznosti útoku, ktorý vedieme. Predčasný útok, ktorý môže súper ľahko odraziť, býva spravidla stratou času a niekedy aj materiálu. Na docielenie pokroku v hre je dôležité, aby sme hrali podľa možnosti so silnejším súperom, od ktorého sa môžeme mnohému priučiť. Tiež štúdium dobrých učebníc a majstrovských partií nám pomôže pri rýchlom zvyšovaní našich vedomostí.

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

