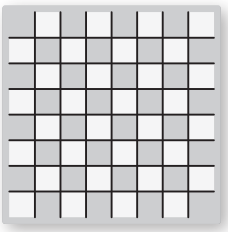
NÁVOD

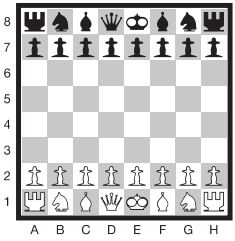
Šachy

CS



Obsah:
1 herní plán, 2 × 16 figur, 1 pravidla hry

Pravidla hry:
Šachovnice je čtvercová deska rozdělená na 8 × 8, tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (A1–A8 až H1–H8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1–8 a svislé sloupce A–H. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý H1, černý A8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdcem bílých a druhý vojevůdcem černých figur. Armádu představuje na každé straně 16 figur (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdci a 8 pěšců). Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnány a jejich figury se liší jen barvou.



obr. č. 1

Na obrázku č. 1 vidíme správné rozmístění figur při zahájení hry. Partii zahajuje hráč s bílými figurami. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají figury i rozdílný postup a tím také rozdílnou účinnost a hodnotu.

Pro všechny figury platí tato zásada:
Figurou je možno táhnout jen na prázdné pole nebo na pole obsazené soupeřovou figurou. V tomto druhém případě vyřazuje postupující figura soupeřovu figuru ze hry. Žádnou

figurou nelze táhnout na pole obsazené vlastní figurou. Figury, kromě jezdce, nemohou přeskakovat ani vlastní, ani cizí figury. Jedním tahem lze přemístit jen jednu figuru s výjimkou rošády.

V tisku jsou figury označovány následovně:
král K, dáma D, věž V, střelec S, jezdec J, pěšec P

Postup jednotlivých figur:

obr. č. 2

VĚŽ: (obr. č. 2) – postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.

obr. č. 3

STŘELEC: (obr. č. 3) – postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí té barvy, na níž stojí. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí, z rohového pole jen 7.

obr. č. 4

DÁMA: (obr. č. 4) – spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže a je proto nejsilnější figurou na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

obr. č. 5

JEZDEC: (obr. č. 5) – má nejzajímavější pohyb ze všech figur. Z pole, na kterém stojí, „skáče" vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru „L". Například stojí-li jezdec na poli D5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: B4, B6, C3, C7, E3, E7, F4, F6, samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jinou vlastní figurou.

obr. č. 6

KRÁL: (obr. č. 6) – může postoupit na kterékoliv sousední pole, pokud není ohroženo soupeřovou figurou nebo obsazeno jinou vlastní figurou. Král nemůže brát soupeřovu figuru, pokud je krytá (chráněná) jinou figurou téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu, s výjimkou rošády.

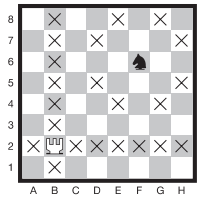
obr. č. 7

PĚŠEC: (obr. č. 7) – je nejslabší figurou na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílá

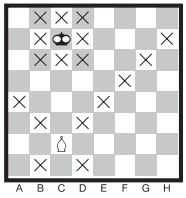
na druhé a černá na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále postupuje vždy o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy figury tak, jak postupuje. Smí brát pouze figury, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo. Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jinou libovolnou vyšší figuru (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných figur, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je braní mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil na sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě.

Podle pohybových možností figur určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou. Přibližná hodnota figur je následující:

Lehká figura (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 – 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jedné lehké figury a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých figur. Toto ocenění je jen průměrné a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota figur je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.



obr. č. 8a



obr. č. 8b

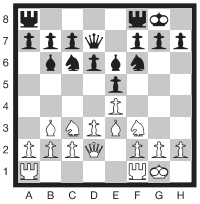
Obr. č. 8a ukazuje pohyb věže a jezdce, obr. č. 8b pohyb střelce a krále.

Rošáda:
Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemisťuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí

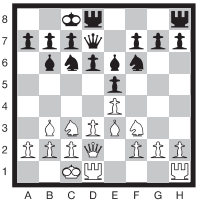
a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná. Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovou figurou a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelskou figurou.

Krátká rošáda:
– král vstoupí na pole G1 nebo G8 a věž na pole F1 nebo F8.
Obr. č. 9 – po krátkých rošádách.

Dlouhá rošáda:
– král vstoupí na pole C1 nebo C8 a věž na D1 nebo D8.
Obr. č. 10 – po dlouhých rošádách.



obr. č. 9



obr. č. 10

Cíl hry:
Nejdůležitější figurou na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit nebo se před nepřátelskou figurou zakrýt, a to buď vlastní figurou nebo soupeřovu figuru vzít. Útok na krále se nazývá „šach".

Nemůže-li být šachu čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká „šach mat", čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy zahubení soupeřova krále. Úkolem všech figur je proto v rozhodující okamžik zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Některé končí vzdáním se, tj. když soupeř má neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže vynucení matu je jen otázkou času. Partie také končí překročením času na rozmyšlenou a to prohrou toho, kdo vymezený čas překročil. V turnajových partiích a v mnohých případech může končit partie nerozhodně.

Partie nerozhodná:

1. Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostačující převahu, aby si vynutil mat.
2. Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádnou figurou, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
3. Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátelského krále, aniž si vynutí mat (remíza věčným šachem).
4. Vznikne-li potřetí stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
5. Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzata žádná figura.

Šach se hraje podle pravidla „dotčeno-taženo". To znamená dotkne-li se hráč, který je na tahu, některé své figury, musí jí táhnout, dotkne-li se soupeřovy figury, musí ji vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se figury, kterou nelze táhnout, nebo kterou nelze brát, nemá to žádných následků. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemisťování pustí figuru z ruky nebo když vezme ze šachovnice vyřazenou soupeřovu figuru a svoji pustí z ruky. Chce-li hráč opravit postavení figury, musí soupeře napřed upozornit slovem „opravuji" (j' adoube, čti žadúb).

Zápis šachových partií:

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratek názvů užíváme při zapisování partií ještě další zkratky.

-	tah	**?**	slabý tah
x	braní	**!!**	velmi silný tah
+	šach	**??**	velmi slabý tah
=	mat	**!?**	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	**0-0**	krátká rošáda
		0-0-0	dlouhá rošáda

Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých figur vyplývá, že většinou mají největší účinnost a tím i sílu v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii o obsazení nebo ovládnutí středu. Malý střed tvoří pole D4, D5, E4, E5, velký střed je stanoven hranicí C3, C6, F6, a F3.

Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed hracího plánu a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout figury tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zahnány. Proto jezdcem zpravidla táhneme na F3 a C3, F6 a C6, odkud působí na samý střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejnou figurou, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažíme o uvedení další figury do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí dámského křídla. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře figur a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. K docílení pokroku ve hře je důležité, abychom hráli podle možnosti se silnějším soupeřem, od něhož se můžeme mnohému přiučit. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.

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