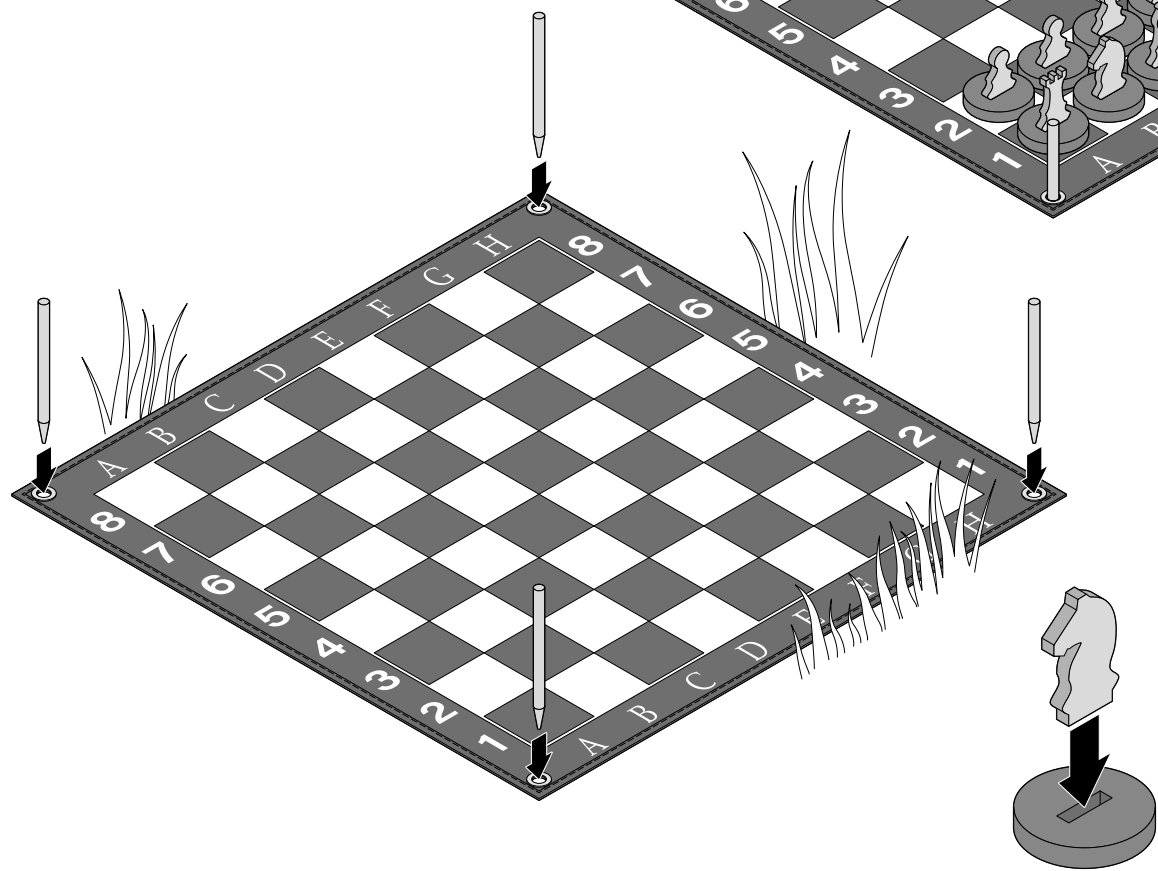




XL šachy

Szachy XL

XL šach



- CS

Návod na hru
- pl

Zasady gry
- sk

Návod na hru



www.tchibo.cz/navody
www.tchibo.pl/instrukcje
www.tchibo.sk/navody

Číslo výrobku | Numer artykułu | Číslo výrobku : 631 838

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.cz • www.tchibo.pl • www.tchibo.sk

ČESKY

POZOR!

Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části.
Nebezpečí udušení.

POLSKI

OSTRZEŻENIE!

Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Drobne elementy. Niebezpieczeństwo udławienia.

SLOVENSKY

UPOZORNENIE!

Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Malé časti.
Nebezpečenstvo udusenja.

CS

		černé figurky							
		a	b	c	d	e	f	g	h
1		♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♞
2		♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙
3									
4									
5									
6									
7		♟	♞	♝	♜	♛	♚	♙	♙
8		♜	♞	♝	♜	♛	♚	♙	♙
		a	b	c	d	e	f	g	h
		bílé figurky							

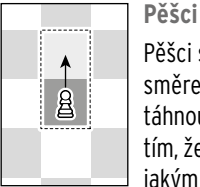
Cíl

Cílem hry je dát šikovnými tahy protihráčovu králi „mat“.

U předchozího tahu však musí být vyřčena možnost toho, že protihráči dáte mat. Řekne se tedy „šach“, abyste protihráči dali možnost jeho krále zachránit přesunutím na nějaké neohrožené pole.

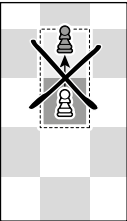
Abyste krále protihráče zahnali do úzkých, můžete jednotlivými figurkami provádět pouze předepsané tahy. Každá figurka, která na základě těchto pravidel může táhnout na nějaké políčko, které je obsazené figurkou protihráče, může tuto figurku vzít (odstranit ze hry).

Figurky a možnosti tahů



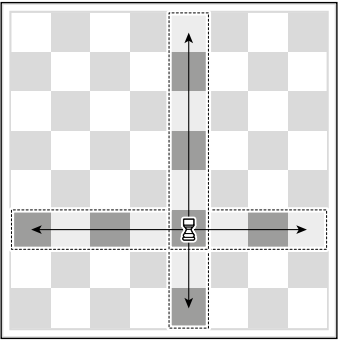
Pěšci

Pěšci se smí pohybovat pouze dopředu, a to vždy pouze o 1 políčko dopředu směrem k soupeři. Z výchozího postavení může každý pěšec - ale nemusí - táhnout dopředu také o 2 políčka. Pěšci se od všech ostatních figurek odlišují tím, že když berou nějakou protihráčovu figurku, děje se to jiným směrem než jakým táhnou. Protihráčovy figurky berou vždy diagonálně směrem dopředu.



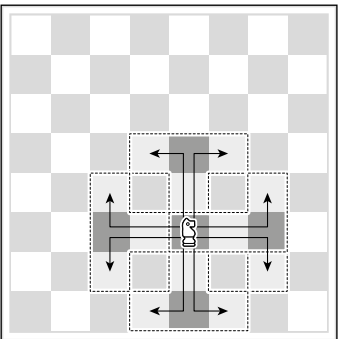
Příklad: Bílý pěšec, který stojí na d4, nemůže vzít černou figurku, která stojí na d3, ale může vzít černé figurky, které stojí na políčkách c3 nebo e3.

Po tom, co vzal protihráčovu figurku, pokračuje dál v obvyklém směru tahu - o jedno políčko směrem dopředu. Pokud se pěšci podaří dostat až do poslední řady hracího pole, tak jej jeho majitel může vyměnit za jakoukoliv figurku, kterou mu protihráč již vzal.



Věže

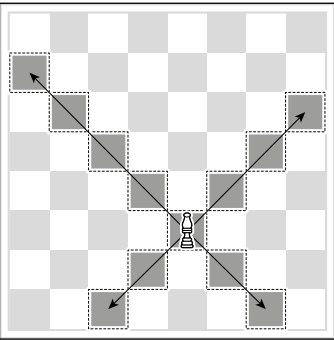
Věže mohou táhnout v horizontálním i vertikálním směru. To znamená, že mohou táhnout buď nahoru, dolů, doprava nebo doleva, a to přes libovolný počet prázdných políček. Protože však stojí v rozích hracího pole, není lehké je zařadit do boje. Výjimka: viz rošáda.



Jezdec neboli kůň

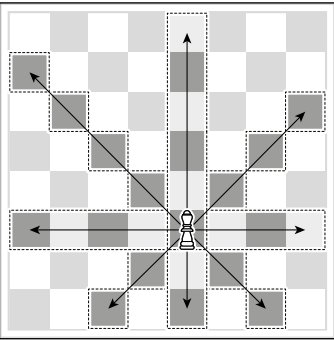
Jezdci jsou jediné figurky, které mohou přeskakovat ostatní figurky, a to jak protihráčovy tak i svoje vlastní. U každého tahu tak mění barvu políčka, na kterém stojí. Těmto tahům se říká „skok koně“. Jezdci skáčou o dvě políčka jedním směrem a o jedno políčko jiným směrem nebo naopak, vždy ve tvaru písmene L. Skáčou v pravém úhlu. Příklad: Jezdec který stojí na políčku e6 má osm možných políček, na která může skočit: c5 nebo c7, d4 nebo f4, g5 nebo g7, d8 nebo f8.

Šachovnice leží před hráči, kteří sedí naproti sobě tak, aby vždy na pravé straně od hráče leželo bílé rohové políčko. Každý hráč obdrží 16 figurek. Nejdřív se vylosuje, který hráč dostane bílé figurky. Figurky se postaví na šachovnici tak, jak je znázorněno na obrázku. Myslete na to, že bílá dáma musí stát na bílém políčku a černá dáma na černém. Táhne se (pohybuje se hrací figurkou) vždy střídavě. Hru začíná hráč s bílými figurkami.



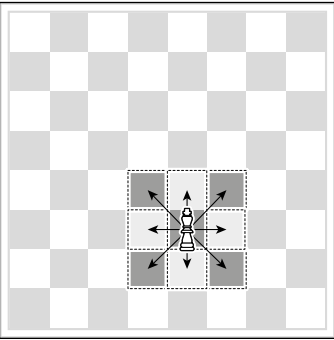
Střelec

Střelci táhnou jen v diagonálním směru, tedy podle Vaší volby šikmo směrem nahoru doprava nebo doleva nebo šikmo směrem dolů doprava nebo doleva, a to přes libovolný počet prázdných políček. Střelec tedy nikdy nemění barvu políčka, na kterém stál ve výchozí poloze.



Dáma

Dáma je nejmocnější figurkou z celé hry. Spojuje druhy tahů věže a střelce. Táhne horizontálně, vertikálně a diagonálně, a to přes libovolný počet prázdných políček. Během jednoho tahu však nesmí jít dvěma libovolnými směry.



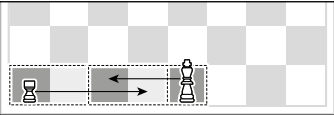
Král

Král smí táhnout vždy jen o jedno políčko, ale libovolným směrem. To znamená, že se smí pohnout jen do políčka, které hraničí s tím, na kterém právě stojí (pokud toto políčko není ohroženo „šachem“). Výjimka: viz rošáda.

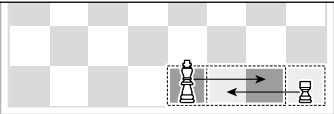
Tah zvaný rošáda

Rošáda je tah, při kterém můžete v případě potřeby ochránit krále a zároveň lépe zapojit do hry jednu z věží. Pokud jsou políčka mezi králem a věží volná (nestojí na nich žádné figurky) a král ani věž ještě netáhly, mohou obě dvě figurky táhnout v rámci jednoho tahu. Provedení: Věž se posune na sousední políčko vedle krále a král přeskočí věž a postaví se vedle ní.

Příklady (na základě bílých figurek):



Velká rošáda (delší cesta): V základním postavení stojí král na e8 a věž na a8. Nyní táhne věž na sousední políčko vedle krále, tedy na d8 a král přeskočí věž na políčko c8.



Malá rošáda (kratší cesta): V základním postavení stojí král na e8 a věž na h8. I v tomto případě táhne věž na sousední políčko vedle krále, tedy na f8 a král přeskočí věž na políčko g8.

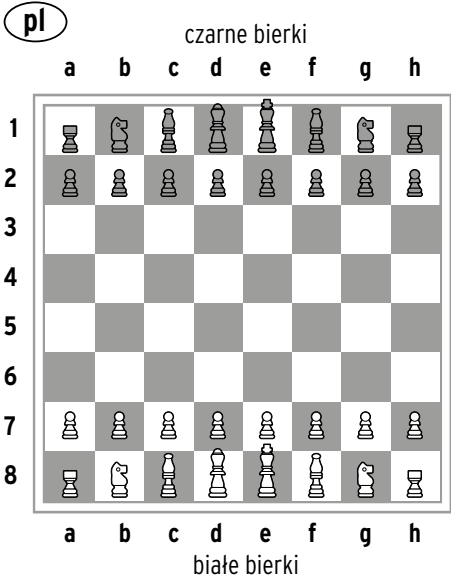
Výhra

Hra je v podstatě ukončena a rozhodnuta, když je král jednoho z hráčů poražen nebo není možné jej již před protihráčem obránit.

Existuje však také více možností, po kterých hra končí nerozhodně:

Pokud jeden z hráčů už nemůže pohnout žádnou ze svých zbývajících figurek, tak hra končí „patem“. Král sám o sobě je považován za neschopného tahu, když on sám, aniž by byl napaden, už nemá žádnou únikovou cestu (na políčka ohrožená šachem král nesmí táhnout). Existuje však více možností, jak dosáhnout remízy v šachu, tedy „patu“.

- Když není žádný z obou hráčů v závislosti na figurkách, které ještě má, nebo na situaci ve hře, schopen dát protihráčovu králi „mat“.
- Pokud jedna a ta samá figurka třikrát udělala stejný tah, může hráč, který je na tahu, vyžadovat šachovou remízu, tedy pat (tzv. pravidlo 3 tahů).
- Pokud posledními 50 tahy nikdo z hráčů nevzal žádnou protihráčovu figurku ani nepohnul žádným pěšcem, je také dosaženo šachové remízy, tedy patu.

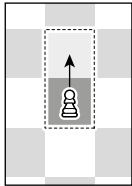


Cel

Celem gry jest „zamatowanie” króla przeciwnika. Możliwość zamatowania króla przeciwnika musi jednak zostać zasygnalizowana w poprzedzającym ruchu poprzez wypowiedzenie słowa „szach”, aby umożliwić przeciwnikowi wyeliminowanie zagrożenia zbiciem w kolejnym ruchu.

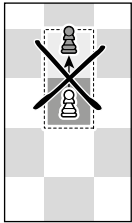
Aby zagrozić zbiciem królowi przeciwnika poszczególne bierki mogą poruszać się wyłącznie w ustalony, sobie właściwy sposób. Każda bierka, która może wykonać zgodny z przepisami ruch na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, może zbić tę bierkę (wyeliminować ją z dalszej gry).

Bierki i ich podstawowe ruchy



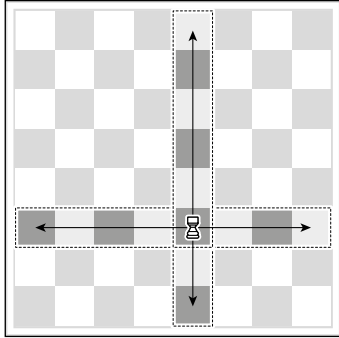
Pion

Pion może poruszyć się o jedno pole naprzód. W pierwszym ruchu ma on możliwość wykonania ruchu o dwa pola naprzód, ale skorzystanie z tej możliwości nie jest obowiązkowe. Piony są jedynymi bierkami, które biją inaczej niż się poruszają. Mogą zbić bierkę przeciwnika, jeżeli znajduje się ona na jednym z pól na ukos przed nimi.



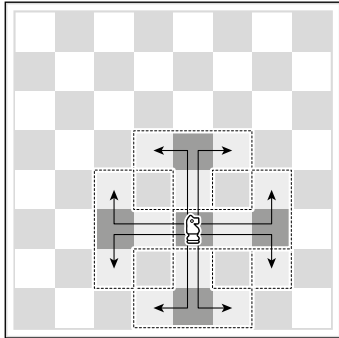
Przykład: Biały pion znajdujący się na polu d4 nie może zbić czarnej bierki znajdującej się na polu d3, ale może zbić bierki znajdujące się na polach c3 lub e3.

Po zbiciu bierki przeciwnika pion znowu porusza się we właściwy mu sposób – o jedno pole naprzód. Gdy pion dotrze do ostatniego rzędu szachownicy, gracz może wymienić go na dowolną, wcześniej zbitą bierkę.



Wieża

Wieża porusza się w poziomie i pionie. Oznacza to, że porusza się ona o dowolną liczbę wolnych pól w górę, w dół, w prawo lub w lewo. Ponieważ wieże znajdują się w narożnikach planszy, nie jest łatwo wprowadzić je do gry. Wyjątek: patrz roszada.

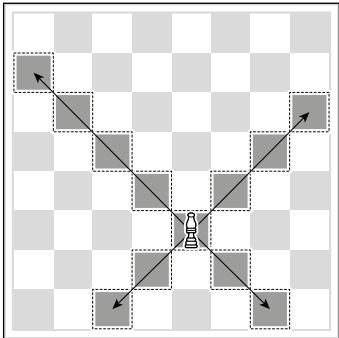


Skoczek

Skoczek to jedyna figura, która może przeskakiwać inne bierki, własne lub przeciwnika. W każdym ruchu skoczek zmienia kolor pola; ruchy skoczka nazywa się skokami. Skoczek porusza się o dwa pola w danym kierunku, a następnie jedno pole prostopadłe do tego kierunku lub na odwrót. Ruchy skoczka wykonywane są pod kątem prostym.

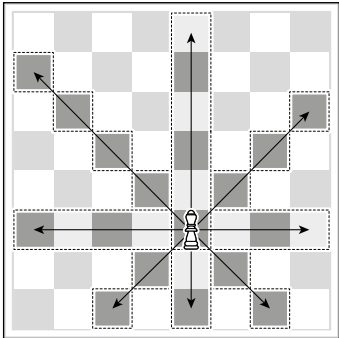
Przykład: Skoczek znajdujący się na polu e6 może poruszyć się na osiem następujących pól: c5 lub c7, d4 lub f4, g5 lub g7, d8 lub f8.

Szachownicę ustawia się między siedzącymi naprzeciwko siebie graczami w taki sposób, aby w prawym dolnym rogu planszy znajdowało się białe pole. Każdy gracz dysponuje szesnastoma bierkami. O tym, kto gra białymi bierkami, decyduje losowanie. Na początku gry bierki rozmieszczone są jak na ilustracji powyżej. Należy pamiętać, że biały hetman stoi na białym polu, a czarny hetman na czarnym polu. Gracze wykonują ruchy na przemian. Pierwsze posunięcie wykonują bierki białe.



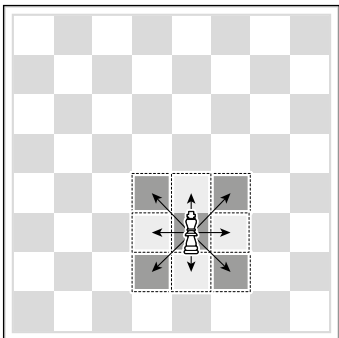
Goniec

Goniec może poruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych, tzn. po przekątnej w górę w prawo lub w lewo, względnie po przekątnej w dół w prawo lub w lewo. Goniec zawsze więc wykonuje ruch na pole o tym samym kolorze, na którym stał od początku gry.



Hetman

Hetman jest najpotężniejszą figurą w grze. Łączy w sobie ruchy wieży i gońca. Porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos. Hetman nie może jednak poruszać się w dwóch różnych kierunkach w jednym posunięciu.



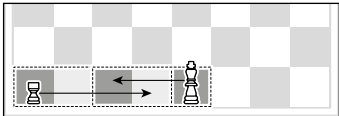
Król

Król może ruszać się o jedno pole, ale w dowolnym kierunku. Oznacza to, że może on ruszyć się na dowolne sąsiadujące pole, pod warunkiem, że nie będzie wówczas zagrożony szachem. Wyjątek: patrz roszada.

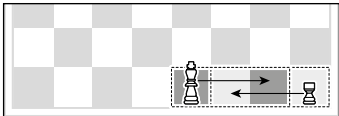
Roszada

Roszada to posunięcie mające w razie potrzeby na celu ochronę króla i jednocześnie umożliwiające wprowadzenie do gry jednej z wież. Jeśli między królem a wieżą nie ma innych bierek, i jeśli ani król, ani biorąca udział w roszadzie wieża nie wykonały jeszcze posunięcia od rozpoczęcia partii, możliwe jest wykonanie posunięcia obu tych figur w jednym ruchu. Sposób wykonania: wieża przesuwa się na pole sąsiadujące z polem, na którym znajduje się król, a następnie król przeskakuje nad wieżą na pole obok niej.

Przykłady (w odniesieniu do białych figur):



Wielka roszada (długa roszada): Ustawienie wyjściowe: król znajduje się na polu e8, wieża na polu a8. Gracz przemieszcza wieżę na pole sąsiadujące z królem d8, a następnie król przeskakuje nad wieżą na pole c8.



Mała roszada (krótka roszada): Ustawienie wyjściowe: król znajduje się na polu e8, wieża na polu h8. Gracz przemieszcza wieżę na pole sąsiadujące z królem f8, a następnie król przeskakuje nad wieżą na pole g8.

Zwycięstwo

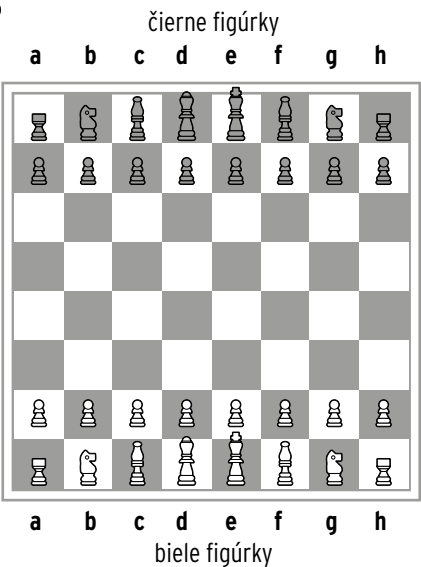
Zasadniczo partia kończy się wygraną jednej ze stron, jeśli król jednego z graczy został zamatowany lub nie ma możliwości obronienia go przed tym. Partia może również zakończyć się remisem:

Jeśli jeden z graczy nie może wykonać żadnego posunięcia, na szachownicy powstaje pozycja patowa. Król nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, jeśli nie ma on możliwości odejścia na pole nieobjęte zasięgiem działania figury przeciwnika, nie będąc atakowanym (król nie może przemieszczać się na pola zagrożone szachem).

Partia kończy się remisem również w następujących sytuacjach:

- Żaden z graczy nie ma bierek, ani nie jest w sytuacji umożliwiającej zamatowanie króla przeciwnika.
- Jeśli jedna z bierek po raz trzeci wykonała takie samo posunięcie, gracz na posunięciu może reklamować remis (domagać się remisu) (zasada trzech ruchów).
- Jeśli wykonano pięćdziesiąt kolejnych ruchów, w których nie zbito żadnej bierki i nie wykonano żadnego ruchu pionem, partia również kończy się remisem.

sk

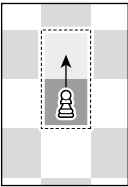


Ciel'

Ciel'om hry je prostredníctvom šikovných ťahov dať súperovmu kráľovi „mat“. Pri predchádzajúcom ťahu sa však musí možnosť matu oznámiť súperovi zvolaním „šach“, aby sa mu poskytla možnosť zachrániť svojho kráľa presunom na neohrozené pole.

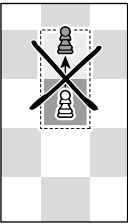
Na ohrozenie súperovho kráľa smú jednotlivé figúrky vykonávať len určité predpísané ťahy. Každá figúrka, ktorou sa môže na základe týchto pravidiel presunúť na pole, ktoré je obsadené súperovou figúrkou, smie túto figúrku zobrať (vyhodiť z hry).

Figúrky a ich možnosti ťahov



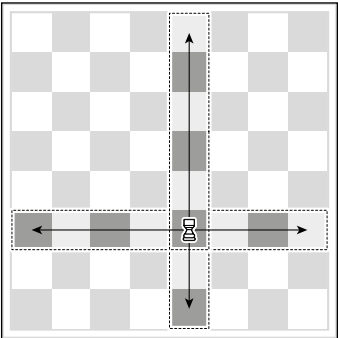
Pešiaci

Pešiaci sa smú pohybovať len dopredu a vždy 1 pole smerom k súperovi. Zo základnej polohy sa pešiak môže - ale nemusí - výnimočne posunúť o 2 polia dopredu. Pešiaci sa líšia od všetkých ostatných figúrok tým, že berú iným spôsobom, ako sa pohybujú. Môžu brať súperove figúrky len diagonálne smerom dopredu.



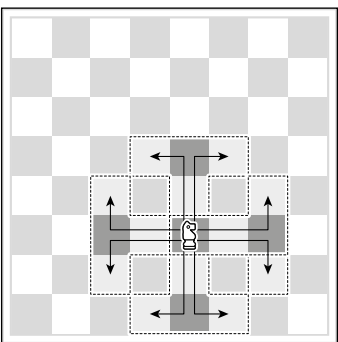
Príklad: Biely pešiak stojaci na d4 nemôže brať čiernu figúrku, ktorá stojí na d3, ale môže brať figúrky, ktoré sú na c3 alebo e3.

Po zobraaní súperovej figúrky pokračuje pri ťahu vo svojom zvyčajnom smere - o jedno pole vpred. Keď sa pešiak dostane až do posledného radu šachovnice, môže ho jeho majiteľ vymeniť za akúkoľvek inú predtým vyhodenu figúrku.



Veže

Veže sa môžu pohybovať vodorovne a zvislo. Tzn. buď dopredu, dozadu, doprava alebo doľava, a síce cez ľubovoľný počet prázdnych pólí. Pretože stoja v rohoch hracieho poľa, nedajú sa tak jednoducho ohroziť. Výnimka: pozri rošádu.

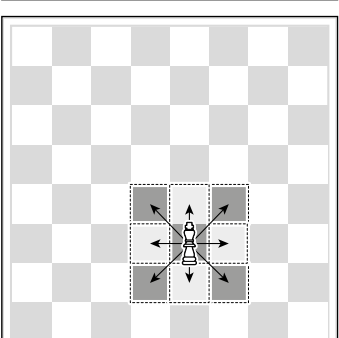
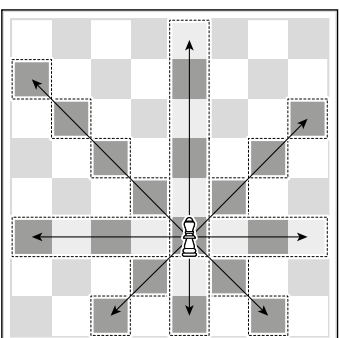
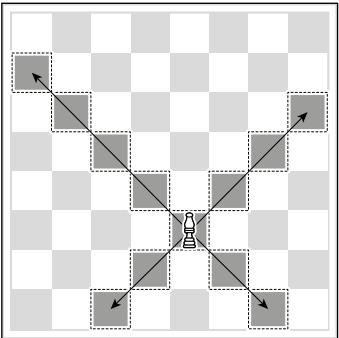


Jazdec alebo kôň

Jazdci sú jediné figúrky, ktoré môžu preskočiť ponad iné figúrky, súperove, ako aj vlastné. Pri každom ťahu menia farbu poľa; ťahy jazdca sa označujú „ťah koňom“. Skáču dva kroky jedným smerom a jeden krok iným smerom alebo opačne. Skáču v pravom uhle.

Príklad: Jazdec, ktorý stojí na e6 má osem možných pólí, na ktoré môže skočiť: c5 alebo c7, d4 alebo f4, g5 alebo g7, d8 alebo f8.

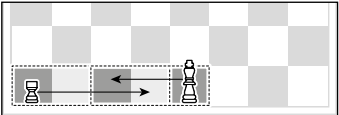
Šachovnica je medzi hráčmi sediacimi oproti sebe položená tak, že každý hráč ma biele rohové pole vpravo. Každý hráč dostane 16 figúrok. Losovaním sa rozhodne, kto dostane biele figúrky. Figúrky sa postaví tak, ako je to znázornené na obrázku. Dbajte na to, aby biela dáma bola na bielom poli a čierna dáma na čiernom poli. Ťah (pohyb figúrky) sa vykonáva striedavo. Biele figúrky začínajú hru.



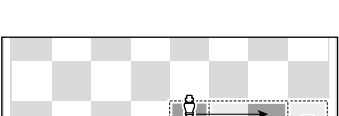
Hrací ťah rošáda

Rošáda je ťah, ktorým možno v prípade potreby ochrániť kráľa a súčasne dostať jednu z veží lepšie do hry. Ak sú políčka medzi kráľom a vežou voľné, a ani kráľ ani veža ešte neurobili žiaden ťah, možno obe figúrky presunúť jedným ťahom. Realizácia: Veža sa presunie na políčko vedľa kráľa a kráľ preskočí ponad vežu vedľa nej.

Príklady (na základe bielych figúrok):



Veľká rošáda (dlhšia cesta): V základnej polohe stojí kráľ na e8, veža na a8. Veža sa teraz presunie na pole vedľa kráľa d8 a kráľ preskočí ponad vežu na c8.



Malá rošáda (kratšia cesta): V základnej polohe stojí kráľ na e8, veža na h8. Aj tu sa veža presunie na pole vedľa kráľa f8 a kráľ preskočí ponad vežu na g8.

Víťazstvo

Zásadne sa hra končí a rozhodne, keď je porazený kráľ jedného hráča alebo sa už nedokáže vymaniť z ohrozenia.

Existujú však aj viaceré možnosti, podľa ktorých sa hra končí nerozhodne:

Ak nemôže hráč ťahať žiadnou figúrkou, hra sa končí remízou „pat“. Kráľ samotný sa považuje za neschopného ťahu, ak už nemá žiadne pole na únik bez toho, aby bol ohrozený (na polia ohrozené šachom nesmie kráľ vstúpiť).

Existujú viaceré možnosti na dosiahnutie „remízy“.

- Ak žiaden z oboch hráčov nie je na základe disponibilných figúrok alebo hracej situácie schopný dať kráľovi „mat“.
- Ak rovnaká figúrka vykonala trikrát po sebe rovnaký ťah, tak môže ten, kto je na ťahu, požadovať remízu (pravidlo 3 ťahov).
- Ak sa počas posledných 50 ťahov nevyhodila žiadna figúrka a ani jeden z hráčov nepohol pešiakom, tak sa takisto dosiahne remíza.