

Představení hry

Šachy jsou jednou z nejstarších her na světě. Přitom i dnes, v konkurenci počítačových a mobilních her, si vedou velmi dobře. Jejich popularita stále stoupá a denně je hrají miliony hráčů. Doufám, že se k nim brzy přidáte.

Šachy jsou hra pro dva hráče, kdy každý ovládá stejně velkou "armádu" hracích **kamenů** - světlých (nazývaných "bílé") a tmavých ("černé" - i když zdaleka ne vždy mají opravdu černou barvu). Hru začíná vždy ten, co hraje za bílé a oba hráči se střídají po jednotlivých tazích. Cílem hry je mat - napadení soupeřova krále, kterému se ten nemůže bránit. O tom si do detailu budeme povídat později. Musíme začít úplným základem ...

Šachovnice a označení polí

Šachy se hrají na čtvercové desce, která se skládá z 64 polí. Ta jsou střídavě světlá a tmavá. Jak už jste asi pochopili, i zde se správně říká "bílá" a "černá" pole.

(I když ve skutečnosti to nemusí být pravda a šachová políčka mohou být klidně ... růžová.)

**Pozor - při umístění šachovnice si dejte pozor, že každý hráč má vpravo dole bílé pole!
Dokonce se to rýmuje...**

Šachovnici si můžeme rozdělit a popsat třemi základními způsoby.

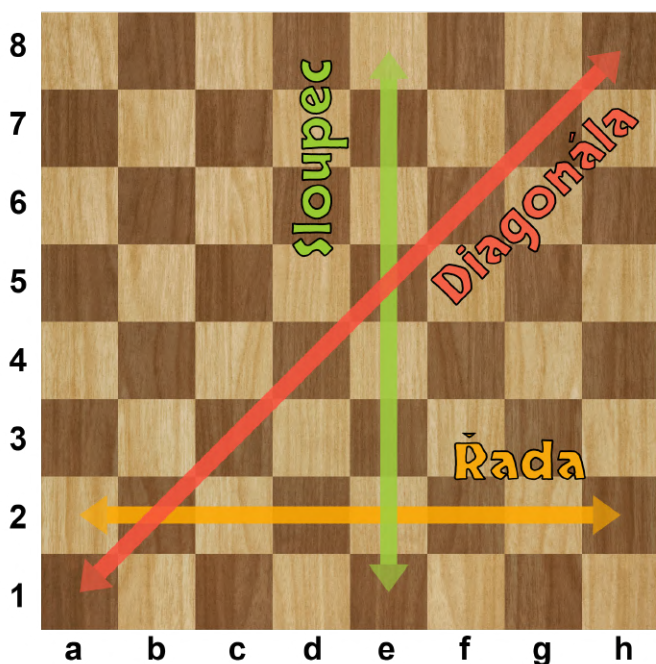
Řady - pole vodorovně vedle sebe. Představte si třeba osm dřevěných kostek, jak leží na stole vedle sebe. Tak nějak tak vypadá řada. Řad je celkem osm a každá je označena číslem (**1-8**).

Sloupce - pokud bych opět použil analogii s kostkami, byly by tentokrát naskládány na sobě. Sloupců je také osm a označujeme je písmeny (**a-h**).

Pomocí písmena sloupce a čísla řady můžeme označit jakékoliv pole: např. e4, a1, g8 apod.

Diagonály (úhlopříčky) - tady by nám asi kostky nepomohly, protože by nám popadaly. Diagonály jsou totiž vedou šikmo a jejich pole se dotýkají pouze v rozích. Diagonál je na šachovnici 26 a jsou různě dlouhé. Nejdelší dvě mají osm polí.

Čtyři pole uprostřed šachovnice (d4, d5, e4, e5) označujeme jako **centrum**. O něm ještě uslyšíte.



← Na diagramu je vyznačena **druhá řada, sloupec e a diagonála a1-h8**

Na procvičení

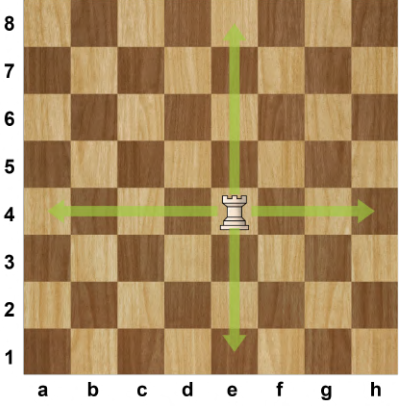
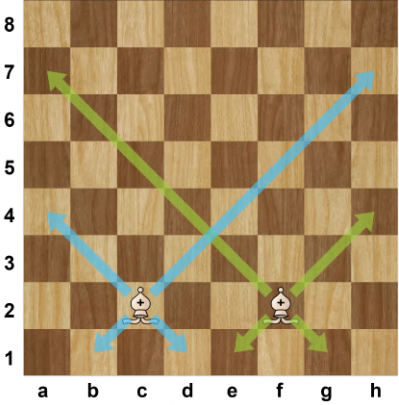
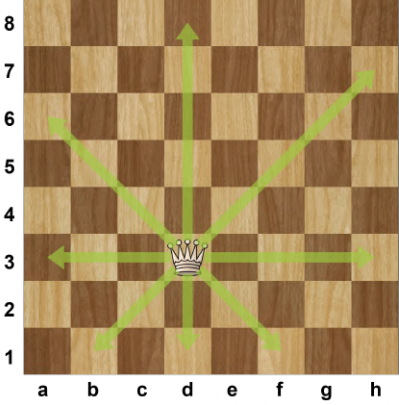
1. Kolik je černých polí na šachovnici?
2. Pojmenujte čtyři rohová pole
3. Jaká barva pole musí být vždy vpravo dole?
4. Kolik je na šachovnici sloupců?
5. Kolik polí má centrum?

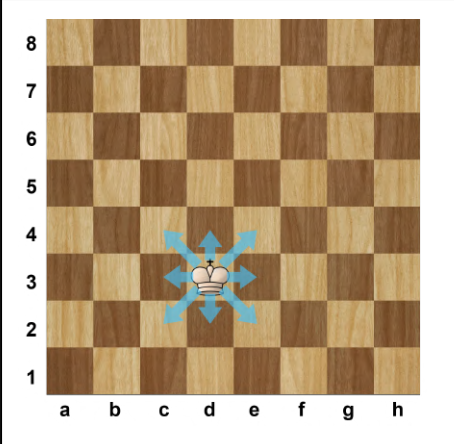
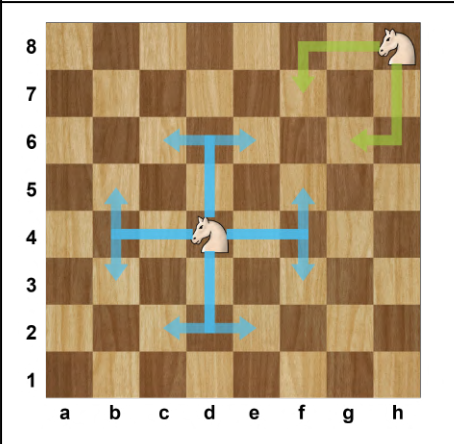
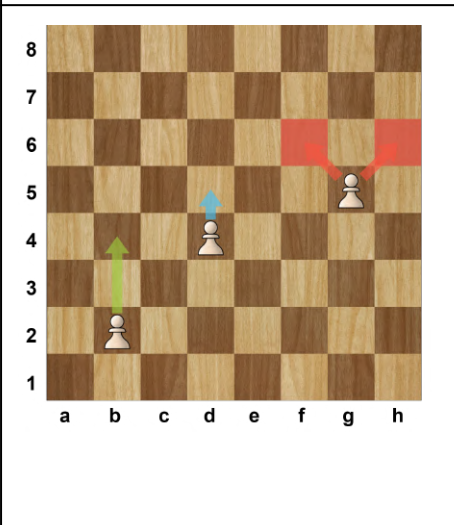
Odpovědi

1:32 2:a1, a8, h1, h8 3:bílá 4: osm 5: čtyři

Pohyb kamenů

Každý kámen má svá speciální pravidla a omezení, co se týče jeho pohybu po šachovnici. Obecně platí, že kameny se mohou pohybovat pouze na volná pole, případně na pole obsazená soupeřovým kamenem - ten pak seberou a postaví se na jeho místo. Kameny se nemohou přeskaakovat - jedinou výjimkou je jezdec.

	<p>Věž</p> <p>Věž se může pohybovat po řadách a sloupcích. To znamená nahoru, dolů, doleva nebo doprava - a to o libovolný počet polí (pokud jí tedy v cestě nebrání jiný kámen). Může tedy klidně skočit z jedné strany šachovnice na druhý, ale stejně tak se může posunout jen o jedno pole.</p>
	<p>Střelec</p> <p>Střelec se pohybuje šikmo po diagonálách, opět o libovolný počet polí - pokud mu v cestě nepřekáží jiný kámen (a to jak vlastní, tak soupeřův).</p> <p>Jelikož políčka diagonály jsou vždy stejné barvy (pouze bílá nebo pouze černá), střelec, který začíná na bílém poli nikdy nemůže vstoupit na pole černé. Nazýváme ho proto bělopolný střelec. Naopak černopolný střelec se během hry nikdy nepodívá na bílé pole.</p>
	<p>Dáma</p> <p>Dáma (často také nazývána "královna") je vlastně kombinace věže a střelce. Umí se totiž pohybovat po řadách, sloupcích, ale i diagonálách.</p> <p>Je tedy ohromně pohyblivá a nebezpečná. Jedná se o nejsilnější figuru.</p>

	<h3>Král</h3> <p>Král je nejpomalejší figura na šachovnici. Umí se pohybovat pouze o jedno pole libovolným směrem.</p> <p>Význam krále si plně vysvětlíme v kapitole o šachu a matu.</p> <p><i>Krále si můžeme představit jako starého muže o holi, který zpočátku pouze pozoruje bitvu a snaží se vyhnout svému zajmutí. Když se však bitva chýlí ke konci, odhazuje hůl, bere si svůj obávaný meč a vyráží do boje.</i></p>
	<h3>Jezdec</h3> <p>Jezdec (když mu budete říkat "kůň", není to sice správný šachový výraz, ale rozumět si budeme) má asi nejsložitější pravidla pohybu. Jeho pohyb připomíná písmeno L - tedy dvě pole jedním směrem a pak jedno pole do boku.</p> <p>Jako jediný může přeskakovat ostatní kameny - jak vlastní, tak soupeřovy. Ale i pro něj platí, že bere pouze ty, na kterých "přistane", nikoliv ty, které přeskočí.</p>
	<h3>Pěšec</h3> <p>Pěšec se pohybuje pouze o jedno pole vpřed. Neumí couvat!</p> <p>Jedinou výjimkou je jeho první pohyb - ze startovní pozice může (ale nemusí!) vyrazit hned o dvě pole vpřed.</p> <p>Další jeho specialitou je to, že nebere figury, které stojí přímo před ním, ale ty, které stojí šikmo o jedno pole (<i>viz pěšec na sloupci g na obrázku</i>).</p> <p>Pokud pěšec přejde celou šachovnici až na poslední řadu, promění se v jinou figuru kromě krále (nejčastěji tedy dámu, ale lze vybrat i jinou figuru)</p>

Na procvičení

1. Který z kamenů nikdy nemůže postoupit zpět?
2. Na kolik polí může táhnout jezdec, umístěný na poli v centru šachovnice?
3. Kolik tahů je potřeba na to, aby se věž z pole a1 dostala na pole f6?
4. Které kameny se mohou pohybovat po sloupcích vpřed? (náповěda: jsou čtyři)

Odpovědi

1:pěšec 2:na osm 3:dva tahy (buď a6-f6, nebo f1-f6) 4: věž, dáma, král, pěšec

Základní postavení kamenů

Na začátku má každý hráč tyto kameny:

8x pěšec

2x věž

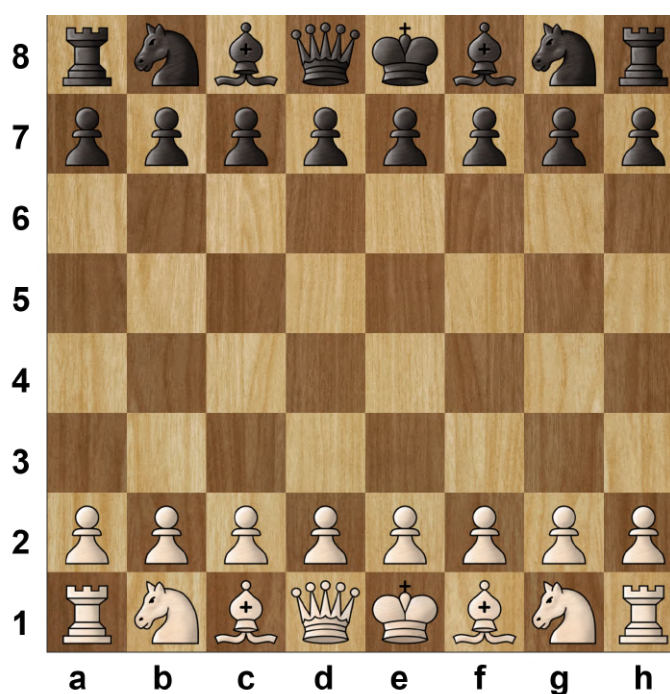
2x jezdec

2x střelec

1x dáma

1x král

Jejich rozestavení vidíte na tomto diagramu. Přestože vypadá postavení zcela “zrcadlově” a pro každého hráče stejné, je tu jeden podstatný detail - **dáma vždy “ctí barvu”**. Tedy bílá dáma začíná na bílém poli, černá na černém. Proto má bílý hráč na začátku dámu vlevo od krále, kdežto černý ji má od krále napravo (ze svého pohledu)



Rozdělení kamenů

Kameny dělíme na **pěšce** a **figury** (věž, jezdec, střelec, dáma a král).

Figury pak ještě dělíme na **lehké** (jezdec a střelec) a **těžké** (dáma a věž).

Každý kámen má ještě svou **relativní hodnotu** - tedy jakousi “cenovku”, která víceméně vyjadřuje jeho důležitost. Je ale nutno říct, že tato hodnota je pouze přibližná - význam každého pěšce nebo figury je závislý na aktuální pozici.

Pěšec	1 bod	Věž	5 bodů
Jezdec	3 body	Dáma	9 bodů
Střelec	3 body	Král	-