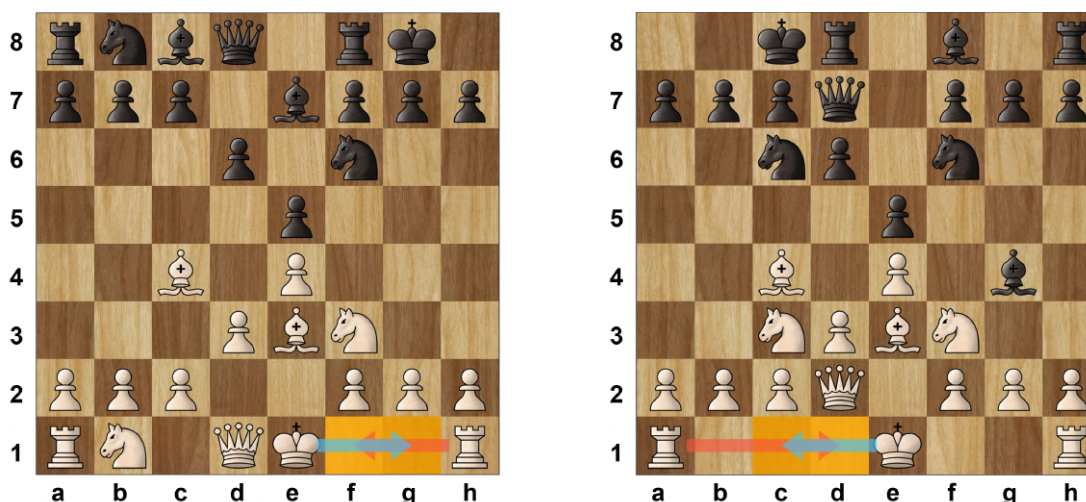


Rošáda

Rošáda je jediný tah, při kterém pohneme hned dvěma figurami - králem a věží. Má také hned dva účely: dostat krále do bezpečí (i proto mám rád anglický výraz "castling" od slova "castle" = "hrad". Král se zde totiž opravdu schovává do bezpečného hradu, kde je těžší mu dát mat) a tzv. **aktivovat** věž, která se pak snadněji dostane do hry.

Rošádu začínáme tahem **krále o dvě pole** směrem k věži (i v tom je tento tah speciální, král musí trochu popoběhnout), věž následně krále přeskočí a postaví se po jeho boku.

Pokud děláme rošádu na královském křídle (ta polovina šachovnice, na které na začátku hry stojí králové), nazýváme to **malou** (někdy **krátkou**) rošádou. Mezi králem a věží jsou pouze dvě pole.



Na prvním obrázku může bílý udělat malou rošádu (král jde na g1, věž na f1). Černý již rošádu udělal. Na druhém obrázku je pozice, kde lze udělat malou, ale i velkou rošádu (král na c1, věž na d1).

Pravidla a omezení

1. Mezi králem a věží nesmí být jiná figura
2. Král ani věž dosud v partii neudělali žádný jiný tah a jsou v základním postavení
3. Král nesmí být v šachu
4. Král nesmí přecházet přes napadené pole, ani nesmí přejít do šachu

Na následujících obrázcích jsou příklady pozic, kdy rošáda provést nelze



Král v šachu (pravidlo 3)



Napadené pole (pravidlo 4)



Figury se již pohnuly (pravidlo 2)

Braní mimořádně - en passant ("án pasán")

Speciální způsob, kterým pěšec může v určité situaci sebrat soupeřova pěšce, nazýváme braní mimořádně. Lze ho použít jen tehdy, pokud soupeřův pěšec vyrazí ze základního postavení o **dvě pole** a ocitne se "bok po boku" našemu pěšci. V takovém případě ho můžeme (ale nemusíme!) sebrat stejně, jako kdyby se pohl pouze o jedno pole.



Příklad

Na tomto diagramu vidíme situaci, kdy černý pěšec táhne o dvě pole na **b5**, bílý pěšec na **c5** ho nyní může sebrat mimořádně - sám se potom postaví na pole **b6**.

💡 Poznámka: pokud by černý táhl pěšcem pouze o jedno pole na b6, bílý by ho mohl sebrat úplně stejně.

Jak vidíte, braní mimořádně je právě zbraní proti tomu, aby pěšci mohli "proběhnout" o dvě pole kolem soupeřových pěšců.

Důležitá pravidla

1. Braní mimořádně se týká **pouze pěšců!** To znamená, že např. střelec nemůže tímto způsobem brát
2. Takto může pěšec brát pouze v **přímo následujícím tahu**. Pokud by tedy bílý zahrál něco jiného a až v dalším tahu si uvědomil, že pěšec soupeře se pohl o dvě pole, nic už s tím dělat nemůže a brát mimořádně nelze.



← Na tomto obrázku vyrazil bílý pěšec na **g4**. Černý má hned dva pěšce (**f4 a h4**), kteří mohou brát mimořádně.

Ať již černý vezme kterýmkoliv, ten se postaví na **g3** a odstraní bílého pěšce ze hry.

💡 Poznámka: Jak vidíte z příkladů, brát mimořádně mohou pěšci, kteří jsou přesně na vzdálenost dvou polí od základního postavení soupeřových pěšců. To znamená na páté řadě (bílý) a na čtvrté řadě (černý)



← Zde bílý pěšec nebyl v základním postavení a táhl pouze o jedno pole z **g3** na **g4**.

V tomto případě černý nemůže brát mimořádně!

💡 Poznámka: Dávejte ve hře dobrý pozor. Pravidlo braní mimořádně nevyužijete příliš často, ale byla by velká škoda na něj zapomenout. Pokaždé, když soupeř táhne pěšcem o dvě pole, zbystřete a podívejte se, jestli náhodou nemůžete brát mimořádně.