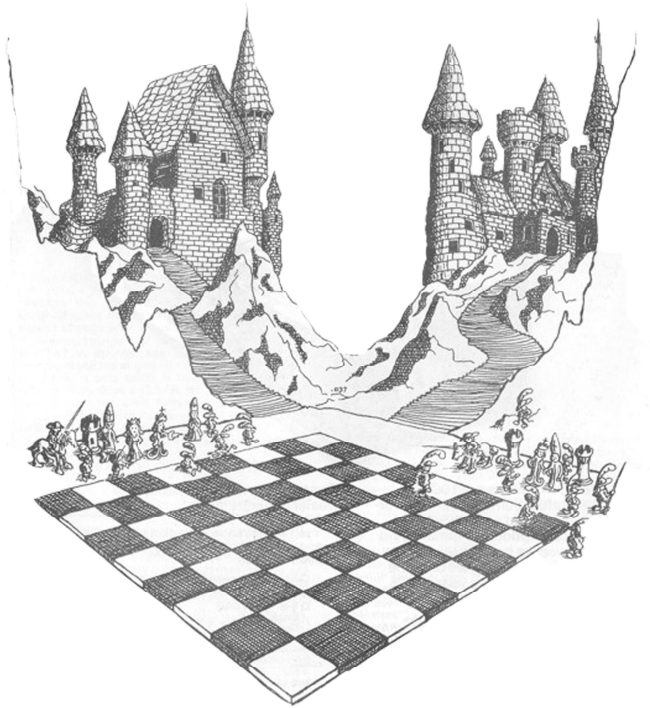




Pracovný zošit vznikol vďaka grantu
Detské šachové kráľovstvo z programu hodina deťom

Detské šachové kráľovstvo



Pohyb šachových figúrok

Meno :

Tréning pre múdre hlavy

Liptovská šachová škola každý rok otvára brány detského šachového kráľovstva. Tento pracovný zošit Vám, milé deti, pomôže zoznámiť sa so všetkými figúrkami na šachovnici. Naučíte sa ako jednotlivé figúrky ťahajú a môžu zobrať súperovu figúrku. Až po úspešnom zvládnutí pohybu všetkých figúr na šachovnici, budete môcť veliť svojej armáde a zvädzať neľútostné boje so súperovou armádou.

V šachovej partii Vám nepomôžu rýchle nohy a silné ruky. V šachu vyhráva ten, kto je bystrejší, má múdru hlavu a vie predpokladať súperove ťahy. Zapamätajte si: šach je predovšetkým hra. Aby ste mali radosť z hry a vedeli vyhrávať šachové partie, musíte sa najskôr naučiť veľmi dobre ovládať jednotlivé svoje figúrky.

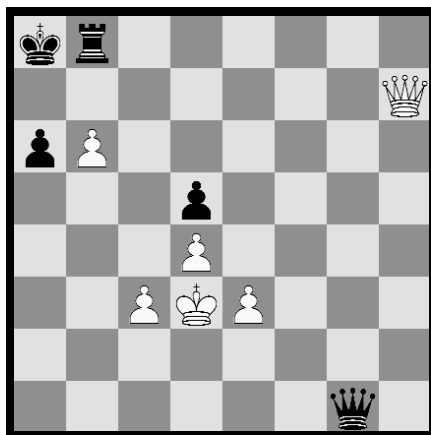
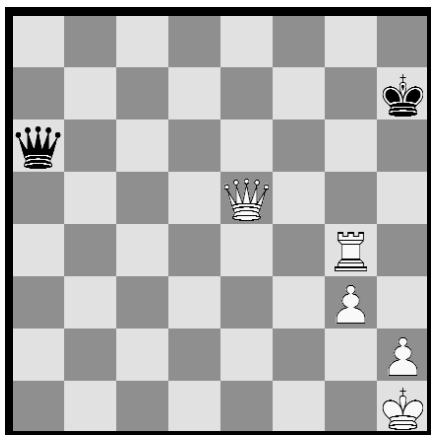
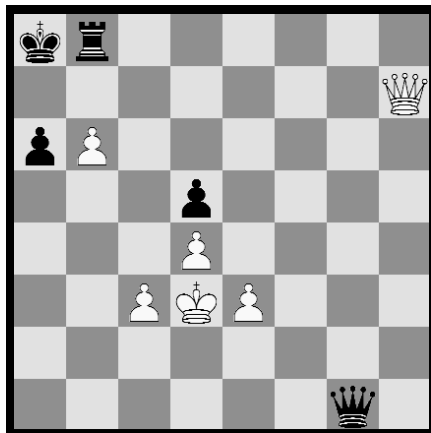
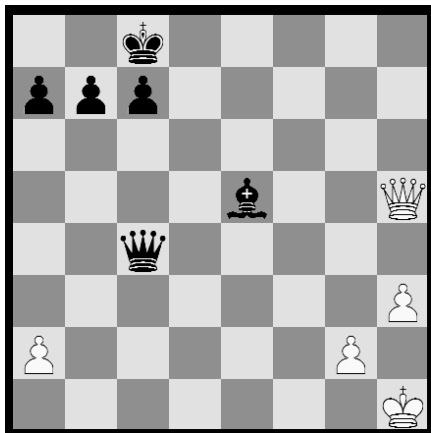
Prajeme Vám radosť z hry a veľa vyhratých šachových partií.

**Kolektív trénerov
Liptovskej šachovej školy**

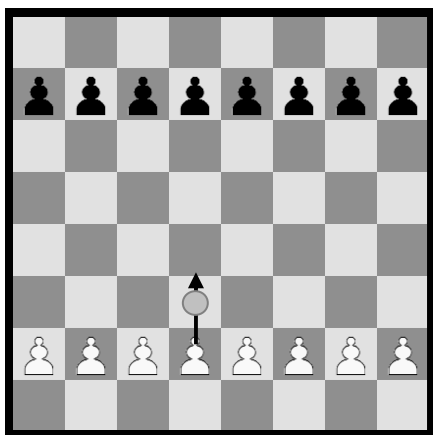
Mat 1. ťahom

Dajte mat prvým ťahom :

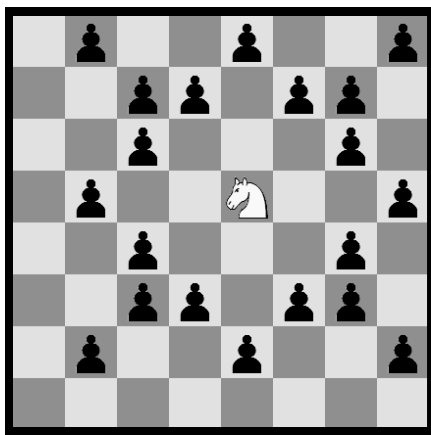
1. Ak je na ťahu biely
2. Ak je na ťahu čirny



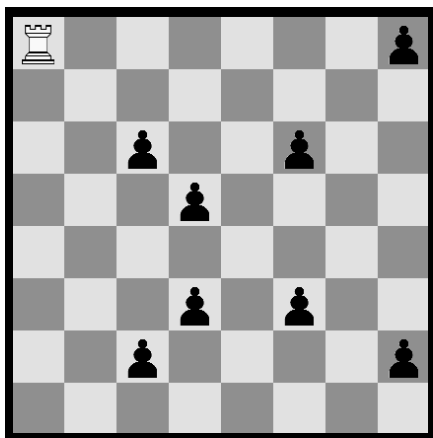
Vyskúšaj, čo si sa naučil



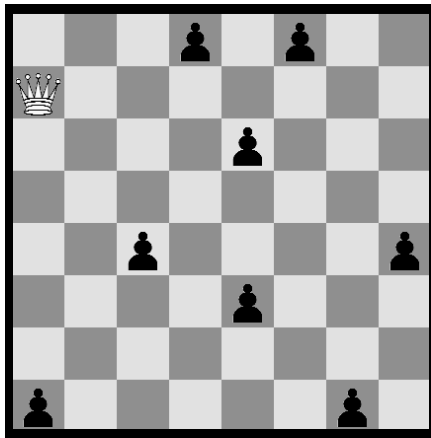
Hru s pešiakmi vyhrá ten, kto prvý premení svojho pešiaka za inú figúrku.



Dokážeš jazdcom pozbierať všetky pešiaky?



Pozbieraj vežou čo najrýchlejšie všetky čierne pešiaky.



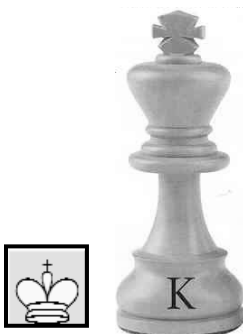
Pozbieraj dámou čo najrýchlejšie všetky pešiaky.

Šachové figúrky a ich hodnota

Kráľ

Dáma (9)

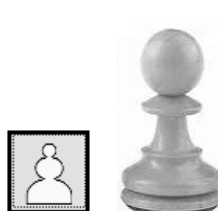
Strelec (3)



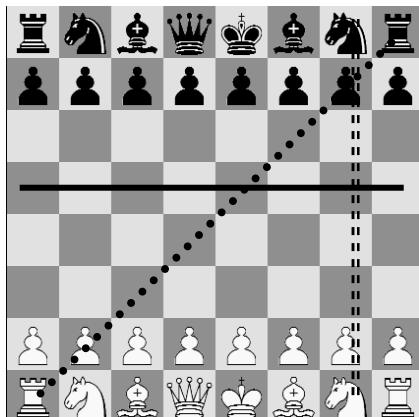
Jazdec (3)

Veža (5)

pešiak (1)



Šachovnica a základné postavenie



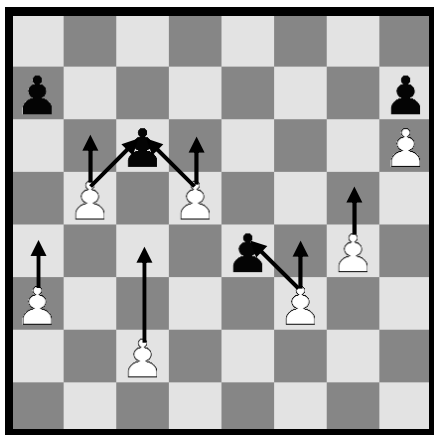
———— Rada

- - - - Stĺpec

..... Diagonála

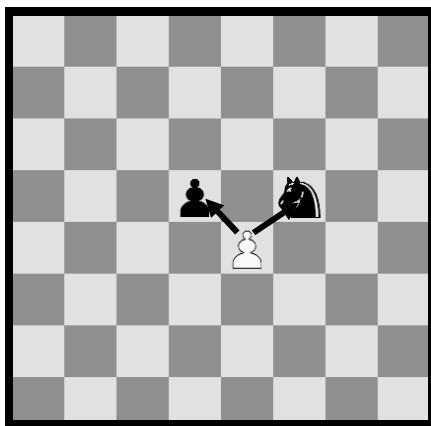
Partiu začínajú biele figúrky.

Pešiak

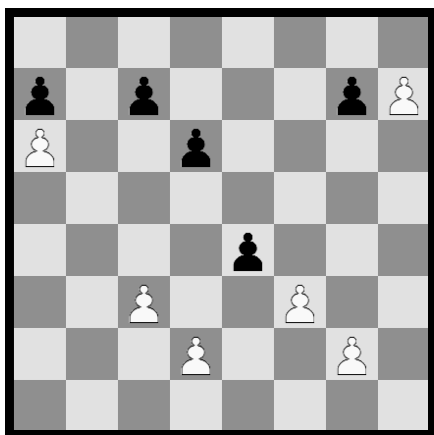


Pravidlá pre pohyb pešiaka

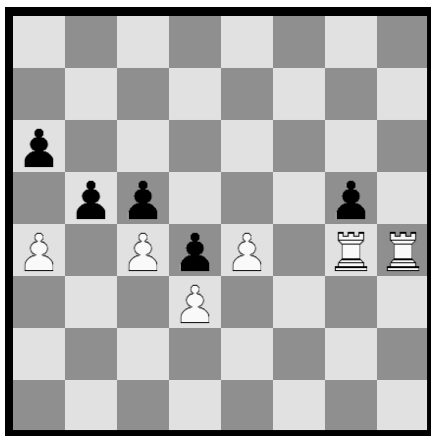
- Ťahá rovno o jedno pole, zo základné postavenia môže aj o dve polia.



Berie šikmo Na diagrame môže biely pešiak zobrať čierneho jazdca alebo pešiaka (vidlička).



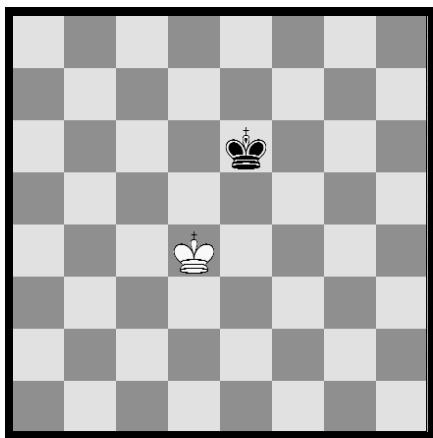
Označ šípkami na šachovnici , kde môže Ťahať každý biely pešiak.



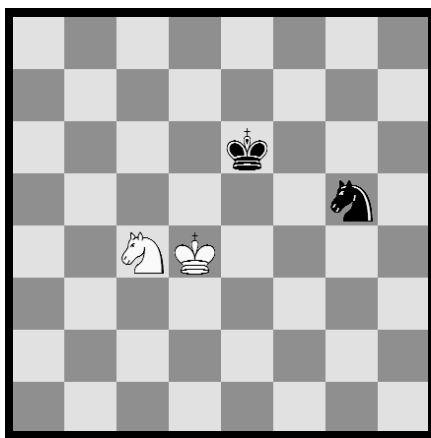
Čierny na Ťahu:

- získaj pešiaka
- získaj vežu

Remíza

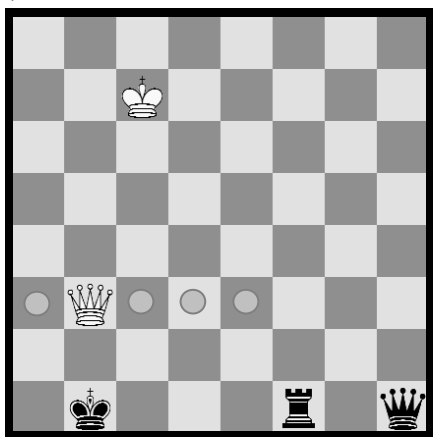


Na šachovnici ostal len králi.



Na šachovnici ostali len figúrky, ktoré nemôžu dať mat.

v

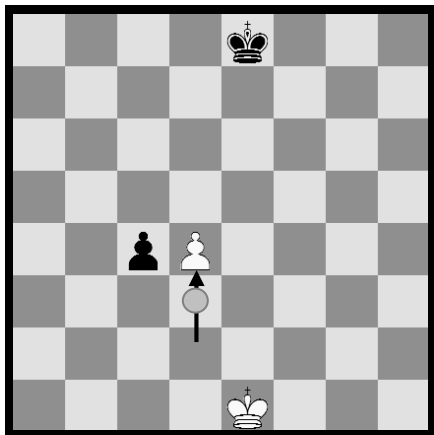


Remíza večným šachom.

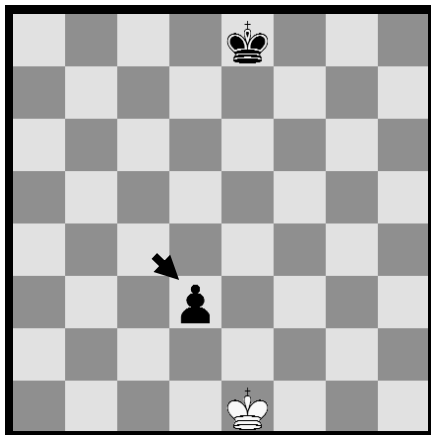
Ďalšie možnosti remízy

- **Hráči sa na remíze dohodli.**
- **Je pat** kráľ nie je v šachu, ale hráč nemôže vykonať ťah.
- Bola opakovaná tri razy rovnaká pozícia.
- Za posledných 50 ťahov nebolo ťahané pešiakom alebo nebola vzatá figúrka.

Branie pešiaka mimochodom *En passant*

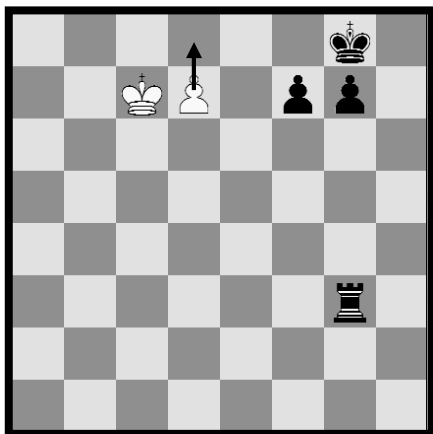


Biely pešiak prešiel políčko označené guľičkou, ktoré stráži čierny pešiak. Čierny môže zobrať tohto pešiaka. Pešiakom sa berie do šikmá.

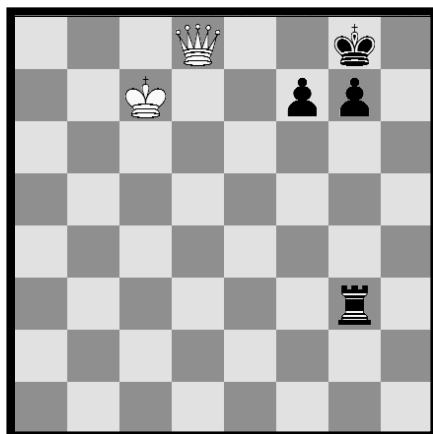


To isté platí pri braní mimochodom. Tento ťah sa môže vykonať len ako nasledujúci ťah po ťahu pešiaka zo základnej čiary.

Premena pešiaka na poslednej rade



Biely po dosiahnutí poslednej rady premení pešiaka za inú figúrku najčastejšie dámu.



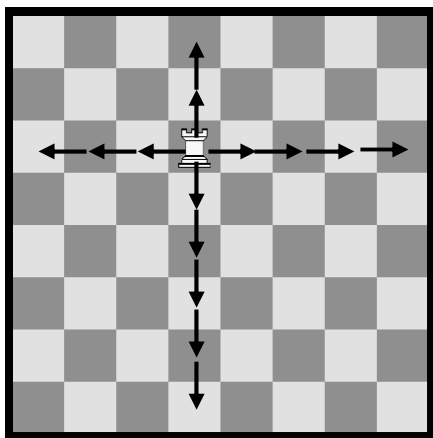
Z pešiaka sa stala dáma. Niekedy je výhodné postaviť inú figúrku.



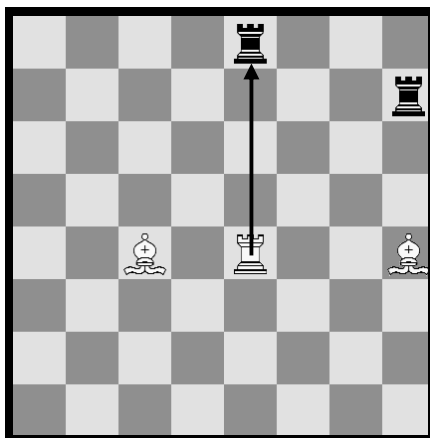
Vždy: pešiaka na poslednej rade
premením za inú cennejšiu figúrku

Nikdy: nemôže ťahať pešiak dozadu
(naspäť)

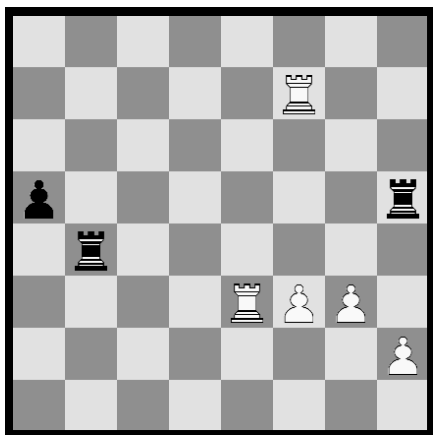
Veža



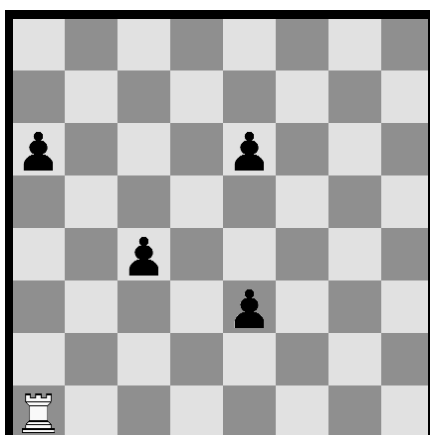
Veža ťahá po radoch
a stĺpcoch.



Branie Veža môže zobrať
figúrku, keď jej stojí v ceste.

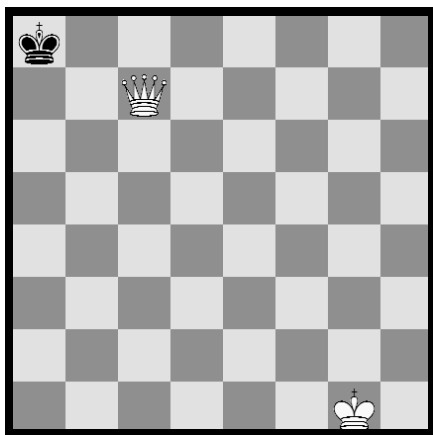


Čierny na ťahu – zaútoč na
bieleho pešiaka.

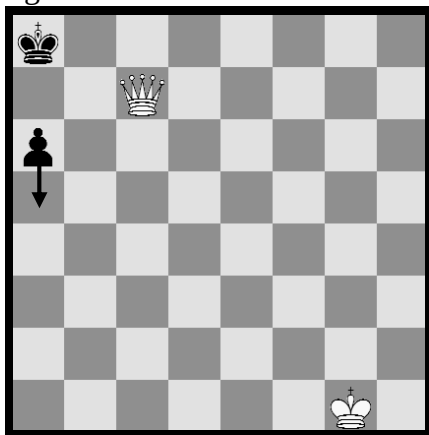


Veža môže zobrať čiernych
pešiakov 5 ťahmi. Vyskúšaj si
to !

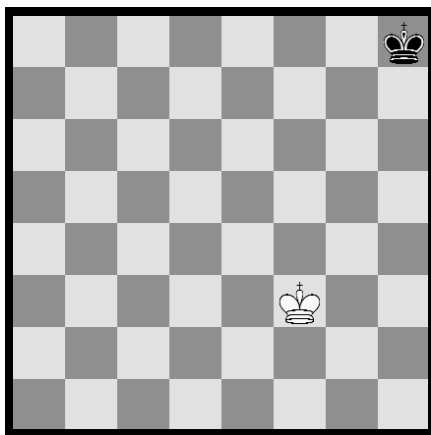
Pat – remíza v partii



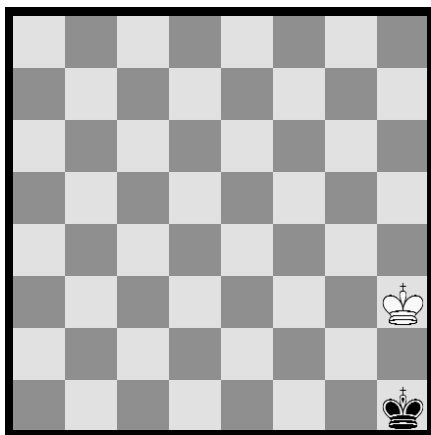
Pat – hra je nerozhodná. Čierny je na ťahu a nemá kde ísť. Do šachu ísť nesmie a inú figúrku ako kráľ a nemá.



Toto nie je pat. Čierny môže ísť pešiakom.

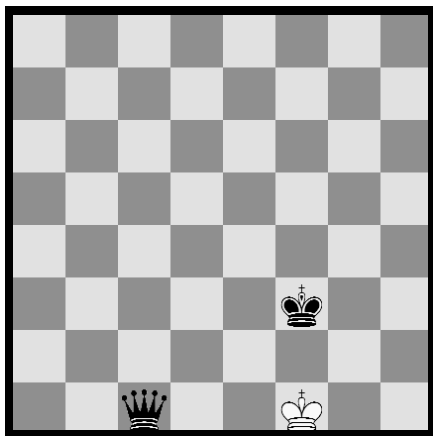


Označ guličkou, kde postavíš bielu dámu aby bol pat.

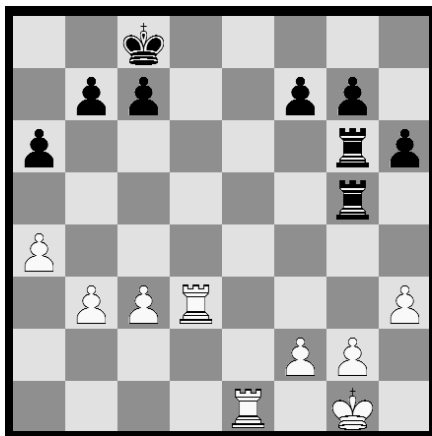


Označ guličkami všetky políčka, kde môže stáť biela veža, aby bol pat.

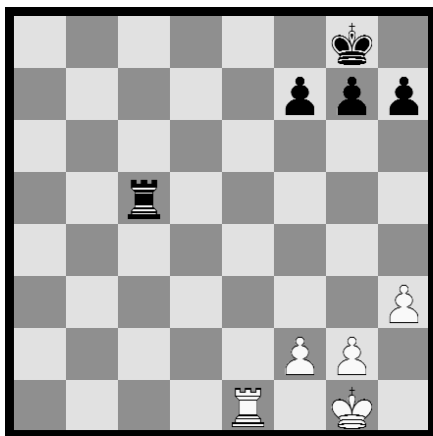
MAT – víťazstvo v partii



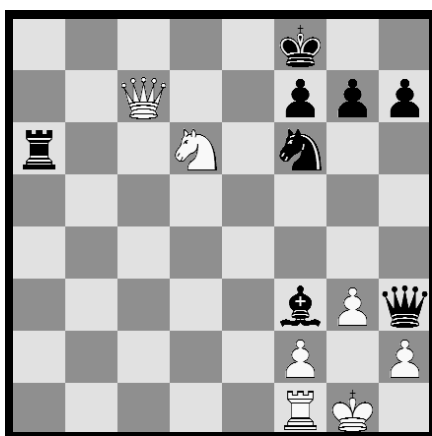
Ak kráľ nemôže zabrániť šachu ani jedným z troch pravidiel (predchádzajúca strana), kráľ dostal mat a partia končí. **Cieľom každej partie je dať súperovi mat.**



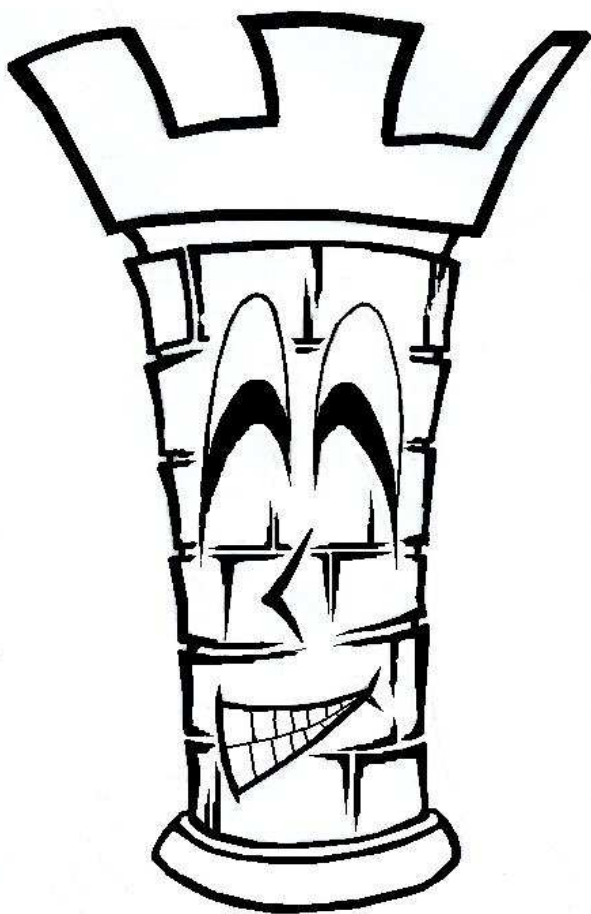
Biely môže dať mat 1. ťahom. Dokážeš to?



Biely dá mat, vieš ako?



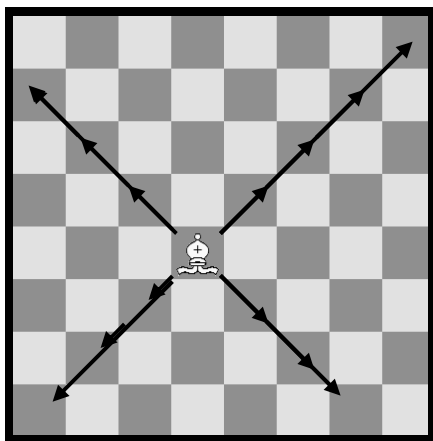
Biely na ťahu dá mat.
Čierny na ťahu dá mat.



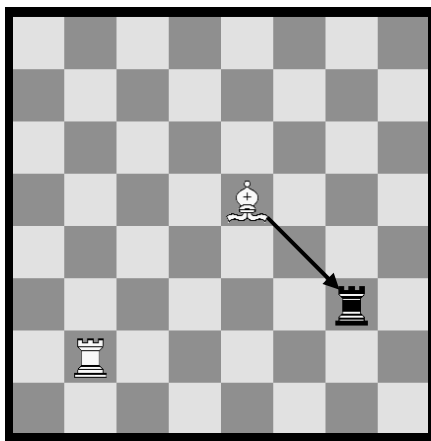
Vždy: Veže stavajte na voľné stĺpce

Nikdy: Nehrajte vežami na začiatku partie

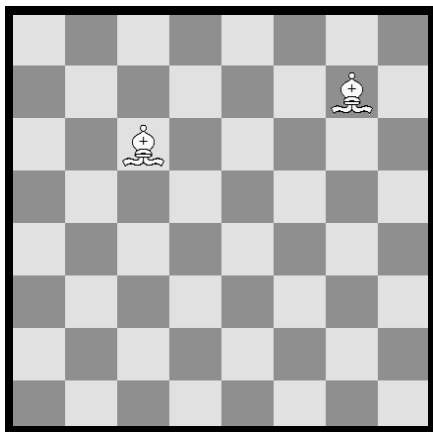
Strelec



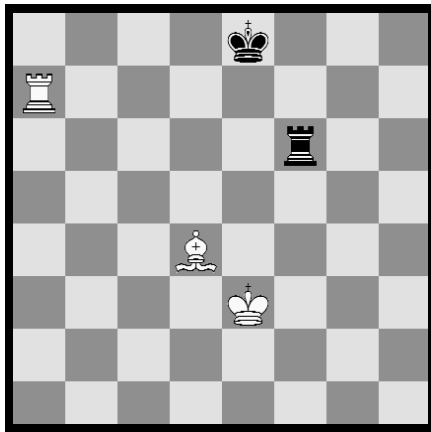
Strelec ťahá po diagonále.
Nemení farbu políčok, preto
hovoríme o bielopol'nom
a čiernopol'nom strelcovi.



Branie Strelec môže zobrať
súperovu figúrku, keď mu stojí
v ceste.

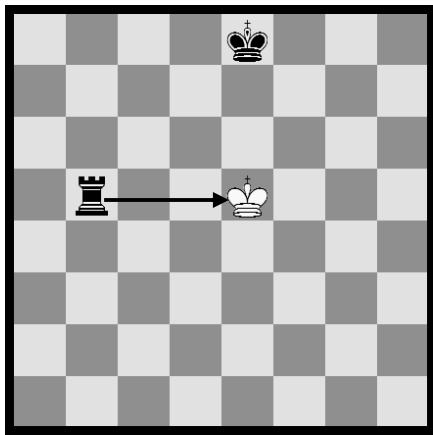


Označ guľičkami políčka, kde
môžu ťahať strelce.



Ktorú figúrku môže zobrať
čiernopol'ný strelce?

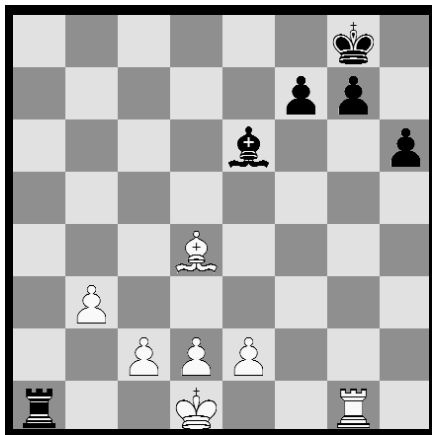
Šach – napadnutie kráľa



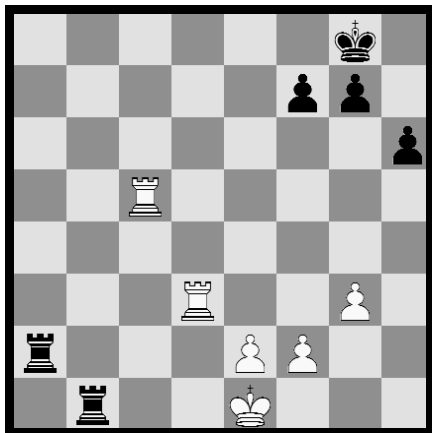
Keď kráľa napadne nepriateľská figúrka hovoríme o šachu. Kráľ nesmie zostať v šachu prípadne vstúpiť do šachu.

Existujú tri spôsoby ako utiecť zo šachu:

1. Zobrat' figúrku, ktorá dáva šach.
2. Predkryť šach – postaviť jednu zo svojich figuriiek medzi kráľa a figúrku, ktorá napadá kráľa.
3. Uhnúť sa kráľom.

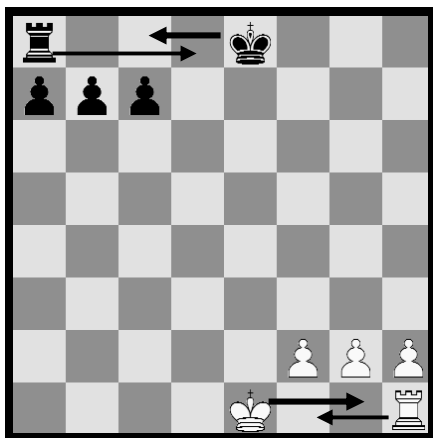


Ako biely zabráni šachu?

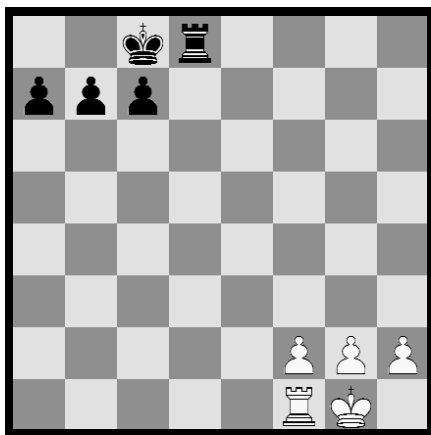


Ako biely zabráni šachu?

Rošáda (malá, veľká)



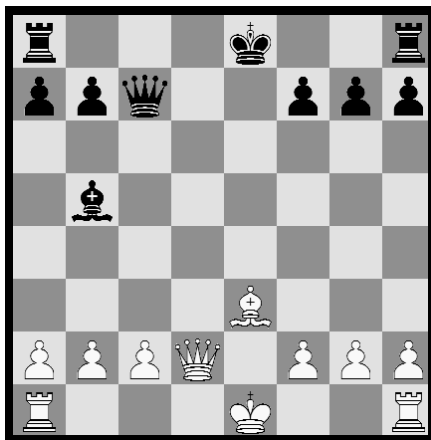
Kráľ sa posunie o dve polia k veži a veža preskočí kráľa. Najskôr chytím kráľa.



Biely kráľ urobil malú rošádu a čierny kráľ urobil veľkú rošádu.

Rošádu nemožno vykonať:

1. ak ste ťahali kráľom alebo vežou
2. ste v šachu
3. pri rošáde ťaháte cez šach alebo po vykonaní rošády sa dostanete do šachu
4. máte medzi kráľom a vežou akékoľvek figúrky



Akú rošádu môže urobiť biely kráľ a akú čierny kráľ?
Naznačte šípkami

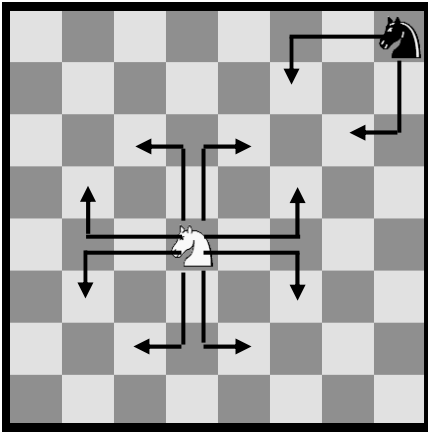


Vždy chodí:

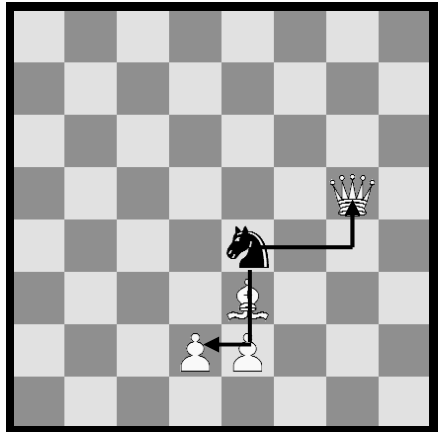
bielopoľný po bielych políčkach
čiernopoľný po čiernych políčkach

Nikdy: neblokujte svojich strelcov
vlastnými pešiakmi

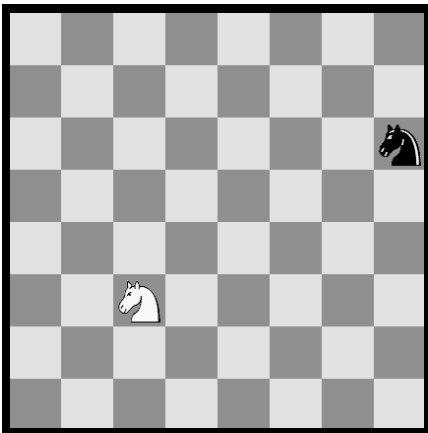
Jazdec



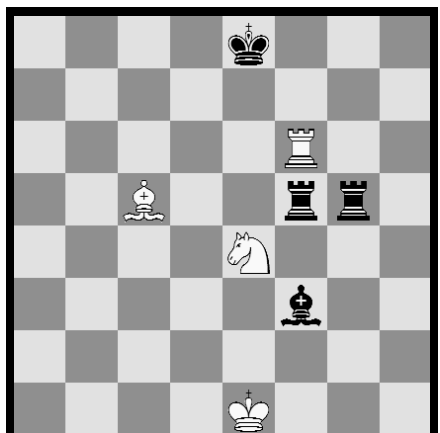
Jazdec skáče na svoje políčka
hopi-hopi-hop do tvaru
písmena L.



Branie: Zobrat' figúrku môže
len na záverečné hop.



Označ guľičkami políčka, kde môže ísť jazdec.



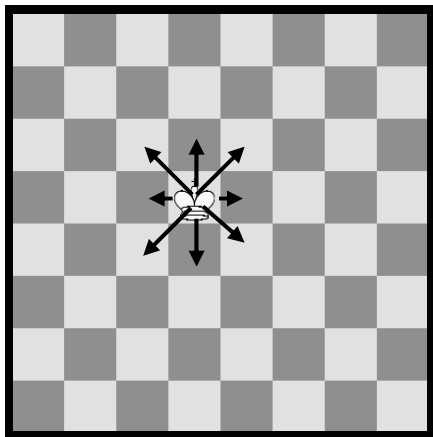
Ktorú figúrku môže jazdec zobrat?



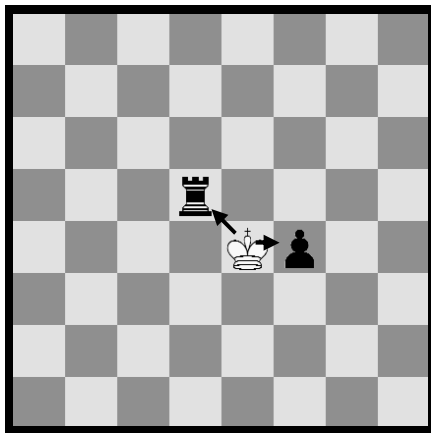
Vždy: chráň svojho kráľa od začiatku partie a urob rošádu

Nikdy: nenechávaj svojho kráľa v strede šachovnice

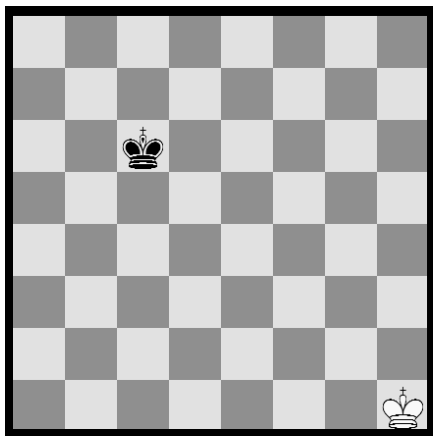
Kráľ



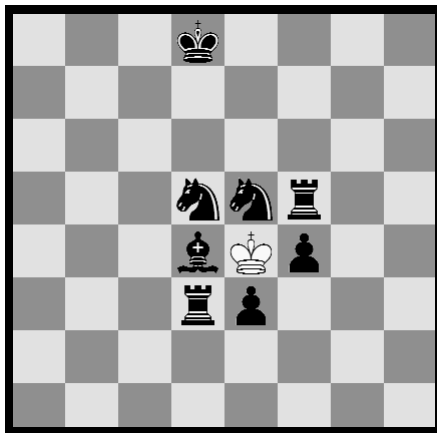
Pohyb kráľa Kráľ sa pohybuje v ktoromkoľvek smere, ale len o jedno políčko.



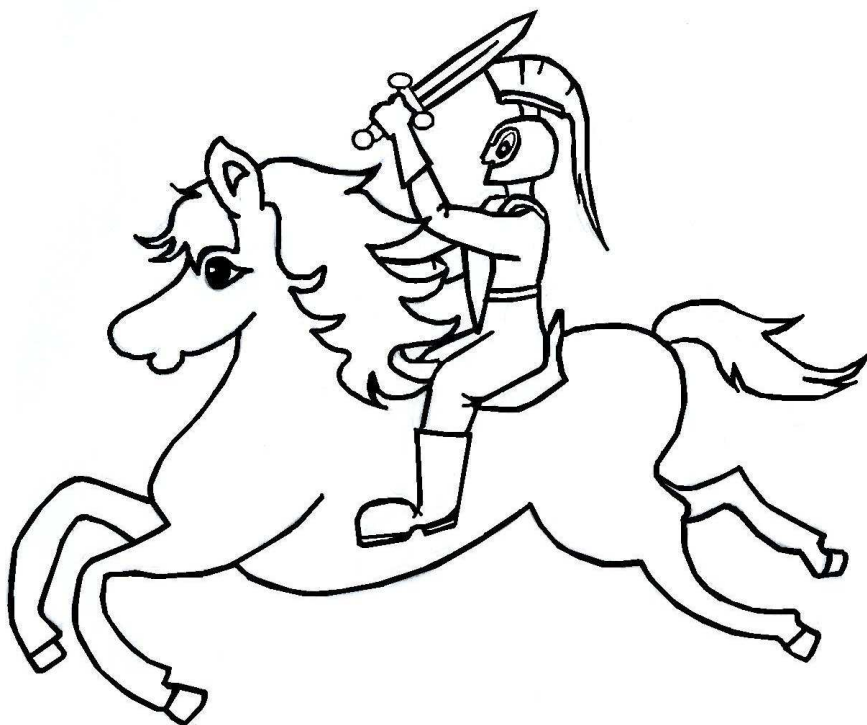
Branie kráľom Kráľ môže zobrať figúrky tým istým smerom ako sa pohybuje.



Označ guľčkami, kde môže ísť čierny a biely kráľ.



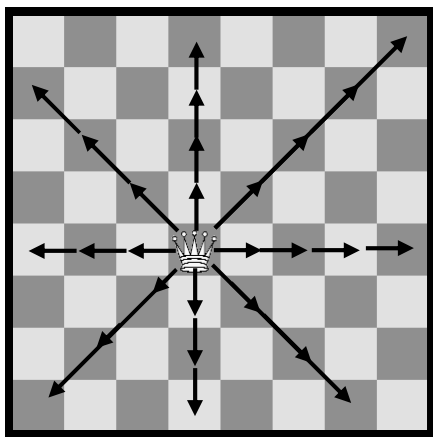
Ktoré čierne figúrky môže zobrať biely kráľ?



Vždy: pamätaj – jazdec môže preskakovať svoje aj súperove figúrky

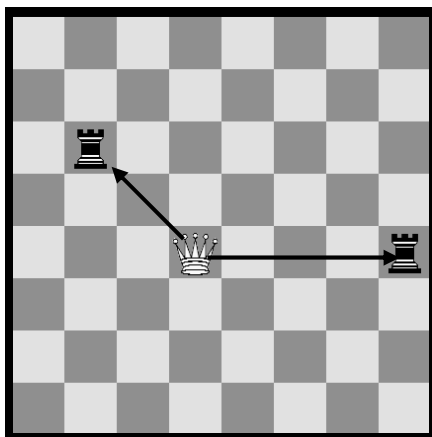
Nikdy: neumiestňujte svojich jazdcov do rohu šachovnice

Dáma



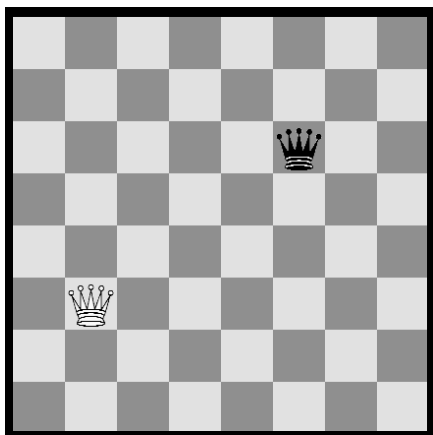
Pohyb dámov

Pohyb dámov je kombinácia pohybu veže a strelca.

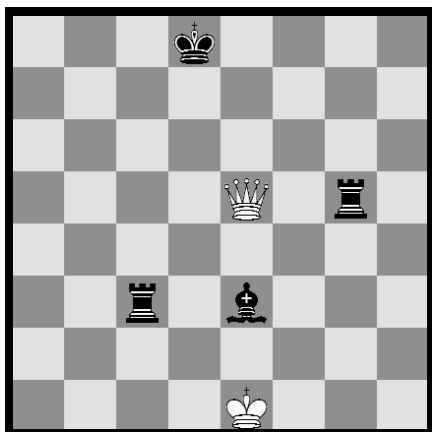


Branie

Dáma môže zobrať súperovu figúrku, ktorá jej stojí v ceste.



Označ guľčkami, kde môže ísť biela a čierna dáma.



Ktorú čiernu figúrku môže biela dáma zobrať bezpečne?



Vždy: pamätaj – dáma je najmocnejšia figúrka na šachovnici

Nikdy: nezačínaj hrať dámov veľmi skoro