



Šachy cestovní magnetické Chopra 13 × 25 cm

Kompaktní dřevěná kazeta s magnetickými figurami udrží rozehranou pozici a sna...

HRÁČI 2	VĚK od 6 let	DOBA dle partie	OBSAH šachy
V balení viz produktová karta		Provedení dřevěná skládací kazeta, magnetické figury	

Příprava šachovnice

Položte šachovnici tak, aby měl každý hráč v pravém dolním rohu světlé pole. Na krajní řadu postavte věž, jezdce, střelce, dámu, krále, střelce, jezdce a věž. Dáma stojí na poli své barvy. Pěšci patří do řady před ostatní figury. Bílý táhne jako první.

Figura	Pohyb
Král	O jedno pole libovolným směrem; nesmí vstoupit na napadené pole.
Dáma	Libovolný počet volných polí vodorovně, svisle nebo diagonálně.
Věž	Libovolný počet volných polí vodorovně nebo svisle.
Střelec	Libovolný počet volných polí diagonálně; zůstává na stejné barvě polí.
Jezdec	Dvě pole jedním směrem a jedno kolmo; jako jediný může přeskakovat figury.
Pěšec	O jedno pole vpřed, z výchozího postavení může o dvě; bere diagonálně vpřed.

Šach a zvláštní tahy

Napadeného krále musíte ihned zachránit ústupem, vzetím útočící figury nebo zablokováním útoku. Rošáda je možná s dosud nepohnutým králem a věží, jsou-li pole mezi nimi volná a král není ani neprochází šachem. Pěšec na poslední řadě se promění na dámu, věž, střelce nebo jezdce. Bezprostředně po soupeřově dvojkroku může pěšec za splnění podmínek brát mimochodem.

Konec partie

Mat nastane, když je král napadený a hráč nemá žádný dovolený způsob obrany; soupeř vítězí. Pat je remíza: hráč není v šachu, ale nemá žádný dovolený tah. Remízou může partie skončit také dohodou nebo v postavení, ve kterém žádná strana nemůže dát mat.

Bezpečnostní upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části - nebezpečí udušení.