



Šachy, dáma a backgammon – set 29 × 29 cm

Dřevěná kazeta nabídne šachy, dámu i backgammon v jednom kompaktním setu...

HRÁČI 2	VĚK od 6 let	DOBA dle partie	OBSAH šachy
V balení šachové figury, kameny pro dámu a backgammon, kostky		Provedení dřevěná vykládaná kazeta, dřevěné figury a kameny	

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.



Šachy, dáma a backgammon – set 29 × 29 cm

Dřevěná kazeta nabídne šachy, dámu i backgammon v jednom kompaktním setu...

Backgammon - cíl a příprava

Každý hráč vede 15 kamenů po 24 bodech opačným směrem. Ve standardním postavení má z pohledu svého směru dva kameny na 24. bodu, pět na 13., tři na 8. a pět na 6. bodu; soupeř je rozestaví zrcadlově. Cílem je převést všechny kameny do vlastního vnitřního pole a poté je vyvést z desky.

1 Určete začínajícího Každý hodí jednou kostkou. Vyšší hod začíná a pro první tah použije obě hozené hodnoty.	2 Použijte oba hody Hodnoty kostek jsou dva samostatné tahy. Jedním kamenem lze táhnout dvakrát, pokud je mezilehlý bod dovolený.
3 Vstupujte na volný bod Bod je dostupný, pokud je prázdný, obsazený vašimi kameny nebo jen jedním soupeřovým kamenem.	4 Při paschu táhněte čtyřikrát Stejná čísla na kostkách se hrají čtyřikrát. Proveďte co nejvíce dovolených tahů.

Vyhození kamene a návrat do hry

Odkrytý soupeřův kámen na bodu můžete vyhodit na bar (středovou přepážku). Hráč s kamenem na baru ho musí nejprve vrátit do soupeřova vnitřního pole podle hodu kostky; dokud to nejde, nesmí táhnout jinými kameny.

Vyvedení kamenů

Vyvádět můžete až ve chvíli, kdy jsou všechny vaše kameny ve vlastním vnitřním poli. Přesný hod vyvede kámen z odpovídajícího bodu. Pokud na vyšších bodech žádný kámen nemáte, smíte vyšším hodem vyvést kámen z nejvyššího obsazeného nižšího bodu. Vítězí hráč, který vyvede všech 15 kamenů jako první.

Povinné použití hodů

Je-li možné zahrát oba hody, musíte použít oba. Když lze zahrát jen jednu hodnotu, použijte vyšší. Pokud nelze zahrát žádnou hodnotu, tah propadá a pokračuje soupeř.

Zdvojovací kostku můžete při běžné rodinné partii ponechat stranou. Používá se hlavně při bodovaných zápasech.

Šachy, dáma a backgammon – set 29 × 29 cm

Dřevěná kazeta nabídne šachy, dámu i backgammon v jednom kompaktním setu...

iKULECNIK.CZ



Příprava české dámy

Desku 8 × 8 položte tak, aby měl každý hráč v pravém dolním rohu světlé pole. Každý použije 12 kamenů své barvy a rozestaví je na tmavá pole prvních tří řad. Zbývající kameny ze sady ponechte jako rezervu. Začíná hráč s tmavými kameny.

Pohyb kamenů

Běžný kámen se pohybuje šikmo vpřed o jedno volné tmavé pole. Na pole obsazené vlastním kamenem vstoupit nelze. Kámen, který dojde na poslední řadu na straně soupeře, se promění v dámu.

Povinné brání

Soupeřův kámen vezmete přeskokem na volné tmavé pole za ním. Brání je povinné. Pokud lze brát dámou i běžným kamenem, musí táhnout dáma. Je-li po přeskoku možné pokračovat, stejný kámen dokončí celou zvolenou sekvenci; přeskočené kameny odstraňte až poté.

Pohyb dámy

Dáma se pohybuje diagonálně vpřed i vzad přes libovolný počet volných polí. Soupeřův kámen může přeskočit, pokud je za ním ve stejném směru volné pole; i dáma může v jednom tahu pokračovat ve vícenásobném brání.

Konec hry

Vítězí hráč, který vezme všechny soupeřovy kameny a dámy, nebo soupeři znemožní jakýkoli dovolený tah. Partie je remízová, pokud při správné hře už není možné odebrat žádnou další figuru.

1

Rozestavte 12 + 12

Kameny postavte na tmavá pole prvních tří řad.

2

Postupujte vpřed

Bez brání se běžný kámen posouvá diagonálně o jedno pole.

3

Vždy proved'te brání

Přeskok soupeřova kamene je povinný a může pokračovat.

4

Proměňte kámen

Na poslední řadě se běžný kámen stává dámou.

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