

Šachové figury Sigismund 70 mm

32 šachových figur; král 70 mm. Šachovnice není součástí balení.



HRÁČI 2	VĚK od 6 let	TYP figury	KÓD 2062
------------	-----------------	---------------	-------------

V balení

16 světlých a 16 tmavých šachových figur; box z MDF s plstěnou vložkou a papírovou dýhou. Šachovnice není součástí balení.

Provedení

Král 70 mm. Balení 190 × 140 × 95 mm. Figury: akáciové dřevo a zimostřez. Zatížené a leštěné figury mají ručně vyřezávané jezdce a podložky ze syntetické kůže.

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.

Doporučeno od 6 let. Malé části uchovávejte mimo dosah dětí do 3 let.