

Milí študenti !

V decembri 2022 sa na našej škole uskutočnil Vianočný šachový turnaj, ktorý mal veľmi dobrú odozvu medzi súťažiacimi i prizerajúcimi študentami. Niektorí z nich neovládali pravidlá šachu, preto sa len so zvedavosťou prizerali nad taktickými ťahmi svojich spolužiakov.

V tomto kalendárnom roku otvárame šachovú ligu. Bude prebiehať od februára do polovice júna 2023. Tí, ktorí neovládajú pravidlá šachu a chcú sa ich naučiť, môžu navštevovať šachový krúžok alebo prísť cez veľké prestávky do učebne fyziky a zahrať si so spolužiakmi začiatocnícke hry.

Okrem šachovej ligy otvárame aj ligu v hre „Dáma“ a „Preskakovaná“, ktoré budú prebiehať v tom istom termíne. Kto bude mať záujem, môže sa prihlásiť aj do všetkých troch súťaží. Prihlásení odohrajú proti súperovi vždy dve hry (striedavo s bielymi a čiernymi figúrkami). Na konci súťaže vyhráva ten, kto nazbiera najviac bodov za odohrané hry. Prví traja budú odmenení vecnými cenami. Prihlásiť sa môžete u p. Telepovského.

ŠACHOVÁ LIGA, LIGA DÁMA, LIGA PRESKAKOVANÁ



Pravidlá hry „Dáma“

Dáma je populárna dosková strategická hra, pre dvoch hráčov. Poznáme niekoľko variantov.

Klasická dáma

Klasická dáma je u nás najrozšírenejším variantom hry. Jej pravidlá sú jednoduché.

Cieľom hry je vyhodiť všetky súperove figúrky. Klasická dáma sa hrá sa na šachovnici 8x8, pričom každý hráč má na začiatku 8 figúrok (pešiakov) stojacich oproti sebe v prvých dvoch radoch na čiernych políčkach.

Pešiaci sa pohybujú po diagonálach (šikmo) a nesmú preskakovať svoje vlastné figúrky. Pešiak sa môžete pohybovať iba smerom vpred, nesmie "cúvať". Pri bežnom ťahu sa figúrky smú pohybovať iba po jednom políčku.

Vyhodenie súperovej figúrky sa uskutoční jej preskočením. Ak sa v ceste figúrky, ktorá vyhadzuje, nachádza aj ďalšia súperova figúrka, tak ju môže takisto preskočiť. Medzi preskakovanými súperovými figúrkami musí byť vždy jedno pole voľné - figúrky nemôžu stáť tesne za sebou. Po každom dopade sa môže zmeniť smer ďalšieho skoku. Branie figúr je povinné. Nevykonanie tejto povinnosti je potrestané odobratím kameňa, ktorý zabudol skákať. Toto odobratie musí byť vykonané bezprostredne po súperovom ťahu a samo o sebe nie je považované za ťah.

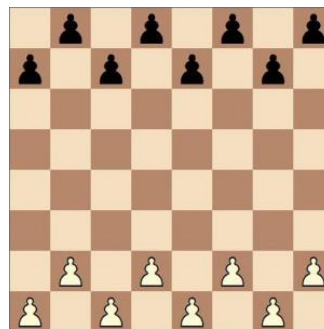
Ak sa pešiak dostane na druhú stranu šachovnice, stane sa z neho dáma. Tá sa môže pohybovať po diagonálach vpred aj vzad o ľubovoľný počet polí.

Ak má dáma možnosť vyhodiť súperovu figúrku a nespraví tak, súper mu môže túto dámu zobrať (vyhodiť).

V klasickej dáme má dáma prednosť, čo znamená, že ak hráč môže vziať súperove figúrky pešiakom aj dámou a rozhodne sa ich vziať pešiakom, súper mu môže opäť túto dámu vziať.

Hru vyhráva hráč, ktorý zoberie súperovi všetky jeho figúrky. Hra sa môže skončiť aj remízou, ak hráč nedokáže uskutočniť ťah alebo už nemá "cenu" pokračovať v hre - pri pozornej hre nie je možné docieľiť vyhodenie figúrok.

Ak sa hráč dotkne úmyselne niektorej zo svojich figúr, musí s ňou ťahať. Ak hráč vykoná ťah a figúru pustí z ruky, je ťah považovaný za vykonaný a nemožno ho už meniť.



Pravidlá hry „Preskakovaná“

Cieľ hry : Presunúť svoje kamene na druhú stranu dosky.

Preskakovaná sa hrá sa na šachovnici 8x8, pričom každý hráč má na začiatku 8 kameňov (pešiakov) stojacich oproti sebe v prvých dvoch radoch na čiernych políčkach.

Kamene sa môžu presúvať iba preskokom. Preskočiť je možné osamotený kameň alebo súvislý rad kameňov v ortogonálnom smere. Kamene môžu byť vlastné aj cudzie. Preskočené kamene zostávajú na svojich miestach. Viacnásobné preskoky so zmenou smeru sú povolené. Pohyb dozadu nie je možný. Medzi preskakovanými súperovými figúrkami musí byť vždy jedno pole voľné - figúrky nemôžu stáť tesne za sebou. Po každom dopade sa môže zmeniť smer ďalšieho skoku.

Hráč, ktorý predtým obsadí náprotivnú stranu dosky, sa stáva víťazom.

Poznámka

Niektorí hráči sa snažia zabrániť obsadeniu svojho východzieho poľa tým, že na ňom nechajú jeden svoj kameň. Ak je súper na ťahu a nemá voľné pole, na ktoré môže skočiť, potom prehráva súper, ktorý blokuje pohyb.

Ak sa hráč dotkne úmyselne niektorej zo svojich figúr, musí s ňou ťahať. Ak hráč vykoná ťah a figúru pustí z ruky, je ťah považovaný za vykonaný a nemožno ho už meniť.

