

# Ako sa hýbu šachové figúrky

---

Mini príručka pre začiatočníkov (bez stresu, len šach)

**Rýchla orientácia:** Šachovnica má 8×8 políček. Figúrky sa hýbu rovnako pre biele aj čierne, len pešiaci idú dopredu opačným smerom. Keď figúrka „berie“, ide na políčko súperovej figúrky a tú odstráni zo šachovnice.

## Kráľ

Kráľ je „boss“, ale zároveň je krehký: nesmie sa nikdy dostať na políčko, ktoré je napadnuté súperom (t. j. do šachu).

- Pohyb: o 1 políčko ktorýmkoľvek smerom (hore, dole, do strán, diagonálne).
- Branie: rovnako ako pohyb - o 1 políčko na políčko súperovej figúrky.
- Kráľ nemôže ťahať na políčko, kde by bol v šachu.

## Rošáda (špeciálny ťah kráľa + veže)

Rošáda je jediný ťah, keď sa naraz hýbu dve figúrky. Používa sa na „schovanie“ kráľa a vyvedenie veže do hry.

- Malá rošáda (krátka, na kráľovu stranu): kráľ ide o 2 políčka smerom k veži a veža preskočí kráľa na políčko vedľa neho.
- Veľká rošáda (dlhá, na dáminu stranu): kráľ ide o 2 políčka smerom k veži na druhej strane a veža preskočí kráľa na políčko vedľa neho.
- Podmienky: kráľ ani rošádová veža sa ešte nepohli; medzi nimi nie sú figúrky; kráľ nie je v šachu; kráľ neprechádza cez napadnuté políčko a ani nekončí na napadnutom políčku.

Poznámka: veža môže byť v rošáde „napadnutá“, to nevadí - rieši sa len bezpečnosť kráľa.

## Dáma (kráľovná)

Dáma je najuniverzálnejšia figúrka - kombinuje vežu a strelca.

- Pohyb: ľubovoľný počet políček rovno (ako veža) alebo diagonálne (ako strelec).
- Branie: rovnako - na prvú súperovu figúrku v danej línii.
- Nemôže preskakovať iné figúrky.

## Veža

Veža je „laser“ po riadkoch a stĺpcoch.

- Pohyb: ľubovoľný počet políček rovno (hore/dole/do strán).

- Branie: rovnako - na prvú súperovu figúrku v smere ťahu.
- Nemôže preskakovať figúrky.
- Tip: veže sú extra silné na otvorených stĺpcoch (bez pešiakov).

## Strelec

Strelec je diagonálny špecialista - celý život zostane na jednej farbe políček (buď vždy na bielych, alebo vždy na čiernych).

- Pohyb: ľubovoľný počet políček diagonálne.
- Branie: rovnako - na prvú súperovu figúrku v diagonále.
- Nemôže preskakovať figúrky.

## Jazdec

Jazdec je ninja: vie preskakovať figúrky. Jeho ťah vyzerá ako písmeno „L“.

- Pohyb: o 2 políčka jedným smerom (vodorovne alebo zvisle) a potom o 1 políčko kolmo na to (tvar L).
- Branie: rovnakým L-ťahom na políčko súperovej figúrky.
- Jazdec ako jediný môže preskakovať iné figúrky.
- Tip: jazdec je najsilnejší v strede šachovnice (má viac možných ťahov).

## Pešiak

Pešiaci sú „malí, ale zákerní“: chodia inak, ako berú. Bieli pešiaci idú dopredu smerom k 8. rade (a8 až h8), čierni smerom k 1. rade (a1 až h1).

- Pohyb: dopredu o 1 políčko, ak je voľné.
- Prvý ťah pešiaka: môže ísť dopredu aj o 2 políčka (ak sú obe voľné).
- Branie: diagonálne dopredu o 1 políčko (nie priamo dopredu).
- Pešiak sa nikdy nehýbe dozadu.

## Branie mimochodom (en passant)

Toto je špeciálne branie pešiakom, ktoré vyzerá ako „hack“, ale je úplne legit.

- Keď súperov pešiak urobí prvý ťah o 2 políčka a pritom „preskočí“ políčko, ktoré je napadnuté tvojím pešiakom (diagonálne).
- Tvoj pešiak môže v ďalšom ťahu zobrať toho pešiaka tak, akoby sa pohol len o 1 políčko.
- Dôležité: en passant je možné iba okamžite v nasledujúcom ťahu. Ak ho nevyužiješ hneď, šanca je preč.

## Premena pešiaka (promotion)

Keď sa pešiak dostane na poslednú radu (biely na 8. radu, čierny na 1. radu), hneď sa zmení na inú figúrku podľa tvojho výberu.

- Môžeš si vybrať: dámu, vežu, strelca alebo jazdca (kráľa nie).

- Vyberáš si bez ohľadu na to, či už tú figúrku máš - pokojne môžeš mať aj 2 (alebo viac) dám.
- V praxi sa najčastejšie volí dáma, lebo je najsilnejšia, ale niekedy sa oplatí aj iná figúrka (napr. jazdec na okamžitý šach).

## Rýchla tabuľka (cheat sheet)

Keď chceš len rýchlo skontrolovať pravidlá:

Figúrka	Ako sa hýbe	Branie / špeciálne
Kráľ	O 1 políčko hocikam.	Nemôže do šachu. Rošáda: kráľ 2 políčka + veža preskočí.
Dáma	Rovno alebo diagonálne, ľubovoľne ďaleko.	Berie v smere ťahu, nepreskakuje.
Veža	Rovno, ľubovoľne ďaleko.	Berie v smere ťahu, nepreskakuje.
Strelec	Diagonálne, ľubovoľne ďaleko.	Berie v diagonále, nepreskakuje.
Jazdec	Tvar L (2 + 1).	Preskakuje figúrky, berie L-ťahom.
Pešiak	Dopredu 1 (prvý ťah môže 2).	Berie diagonálne dopredu. En passant. Premena na poslednej rade.

Mini tip na záver: Keď si nie si istý ťahom, skús si položiť otázku „Kam táto figúrka vidí?“ a sleduj čiary (rovno/diagonálne) alebo L-ťahy jazdca. Šach je puzzle. 😊