



ŠACHY

Ročníková práce

Školní rok 2024/2025

Školní rok:	2024/2025
Autor:	Barbora Ondroušková IX.A
Konzultant:	Mgr. Petr Hrazdára

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto ročníkovou práci vypracovala samostatně a použila jen prameny uvedené v seznamu literatury.

Ve Sloupě dne 26.5.2025

Barbora Ondroušková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce Mgr. Petru Hrazdírovi, za ochotnou pomoc a cenné rady při vypracovávání ročníkové práce.

Obsah

Úvod.....	5
1. Historie.....	6
1.1 Počátky šachu v 6. -7. Století	6
1.2 Šachy ve střední Evropě 10. -15. Století.....	6
1.3 Počátky moderních šachů v 16. – 18. století.....	6
1.4 Devatenácté století éra prvních šampionů.....	7
1.5 Píše se rok 1945–1990	7
1.6 V současné době	7
2. Pravidla šachu	8
2.1 Šachovnice, figury, figurky a jejich postavení:	8
2.2 Pohyby figur.....	8
3. Základní pravidla.....	10
3.1 Střídání tahů	10
3.2 Braní	10
3.3 Garde	10
3.4 Šach.....	10
3.5 Šachmat.....	10
3.6 Pat	11
3.7 Další pravidla pro remízu	11
4. Zápis partie.....	11
5. Etiketa hry	11
6. Slavné osobnosti	12
6.1 Bobby Fisher	12
6.2 Garry Kasparov.....	12
6.3 Hikaru Nakamura	13
6.4 Magnus Carlsen	13
7. Závěr.....	14

Úvod

V této ročníkové práci jsem se snažila zahrnout všechny důležité informace o hře zvané Šachy. Od jejích historických počátků až po současnost, dále jsem se zaměřovala na obecná pravidla, etiku hry a celkovou herní mechaniku. Snažila jsem se popsat konkrétní postavení figurek a jejich účel. A následně také zmínit mé nejoblíbenější hráče této hry.

A proč jsem si vlastně vybrala toto téma? Zajímám se o tento sport již tři roky. Ano, skutečně je to sport. Navedl mě k tomu můj strýc, a s jehož pomocí jsem se tuto hru nakonec naučila. Pomohla mi k rozvíjení strategického a kreativního myšlení. A podle mě je to velice zajímavá hra, hodna vyzkoušení a rozhodně by se o ní mělo dozvědět více lidí.

1. Historie

1.1 Počátky šachu v 6. -7. Století

Počátky šachů začínají v Indii, kde začnou hrát hru jménem Čaturanga. Tato hra představovala čtyři složky tehdejší armády: pěchoty, jezdeckvo, slony a vozy. Hrála se na desce nazývaná Aštapada a měla rozměry 8x8.



Obr. 1- Čaturanga

1.2 Šachy ve střední Evropě 10. -15. Století

Dostaly se do Evropy díky obchodování s Ruskem kolem 10. století. Středověké šachy se liší od dnešních, dnešní dáma byla jejich vizír, mohla táhnout pouze o jedno pole diagonálně, střelec, tehdy nazýván jako slon, mohl skákat pouze přes jedno pole, rošáda bránila v proměně pěšce ve figuru. Kolem 15. století se rozhodli ve Španělsku a Itálii pozměnit tahy s dámou jako jsou dnes, což tu hru hodně zrychlilo a začalo se jí nazývat šachy královny nebo šachy dámy.

1.3 Počátky moderních šachů v 16. – 18. století



V 16. století se v Itálii objevily úplně první skutečné šachové školy a šachoví teoretici, jako Ruy Lopez de Segura (který vymyslel vlastní „opening“ neboli zahájení hry, jmenuje se The Ruy Lopez opening), Giulio Cesare Polerio (šachoví velmistr), Gioachino Greco (je to šachový velmistr, který vymyslel taktiku, která mu umožňovala vyhrát hru pomocí pouze 13 tahů)

Obr. 2- the Ruy Lopez opening

1.4 Devatenácté století éra prvních šampionů

V 19. století se šachy staly organizovanou soutěžní disciplínou. Oficiální pravidla byla standardizovaná a začaly se konat první šachové turnaje. Londýnský turnaj v roce 1851 je první moderní šachový turnaj, který vyhrál Adolf Anderssen. Další významné hráče v té době byl například Wilhem Steinitz (první oficiální mistr světa) nebo Emanuel Lasker (druhý mistr světa, držel titul 27 let).

1.5 Píše se rok 1945–1990

Po druhé světové válce dominovali Sovětští šachisti, jako třeba Garry Kasparov, Anatolij Karpov, Michail Tal a Borise Spasského (sovětské šachové velmistry). Významnou událostí tohoto období byla hra v roce 1972, kdy Bobby Fisher porazil Borise Spasského



Obr. 3- Fisher vs Spassky

1.6 V současné době

V dnešní době už tak moc ruských hráčů není, ale jsou z celého světa, jako Viswanathan Anand, Vladimir Karmnik, Ding Liren, Hikaru Nakamura. Asi nejznámější v dnešní době je Magnus Carlsen, současný mistr světa od roku 2013 (přezdívaný šachový genius, v pouhých 13 letech měl příležitost si zahrát partii šachů i s Garrym Kasparovem tehdejším mistra světa).



Obr. 4- Carlsen vs Kasparov

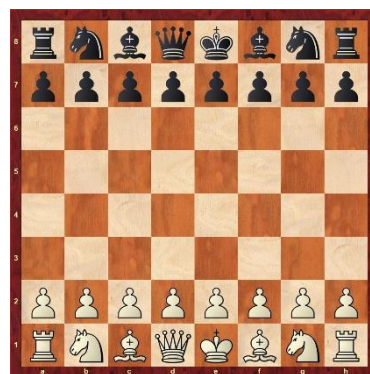
2. Pravidla šachu

Šachy jsou desková hra pro dva hráče. Hraje se na šachovnici o rozměrech 8x8, tím pádem na 64 polích se střídá černá a bílá barva. Cílem hry je dát soupeři mat, ale ne vždy to skončí matem, může to skončit i remízou či patem.

2.1 Šachovnice, figury, figurky a jejich postavení:

Figury

1. Král – král je vždy uprostřed, vedle dámy a vedle střelce na druhé straně, vždy jsou figurky na opačné barvě (když hrajete za bílého krále, král je postaven na černé pole a naopak)
2. Dáma – dáma je hned vedle krále a střelce, vždy ctí svou barvu (když hrajete za černou dámu, bude vždy na černém políčku a naopak)
3. Střelec – každý má dva střelce, jeden ze střelců je na jedné straně u krále a druhý na straně u dámy, každý ze dvou střelců stojí na jiné barvě.
4. Jezdec (kůň) – je umístěn hned vedle střelců, taky oba stojí na opačné barvě
5. Věž – věže jsou vždy vedle jezdců, vždy jsou na posledním čtverečku na obou stranách
6. Pěšce – pěšců je osm vedle sebe, stojí před figurami jako obrana



Obr. 5- šachovnice s figurami

2.2 Pohyby figur

Král

- Pohybuje se jen o jedno pole ve všech směrech (vodorovně, svisle nebo diagonálně)
- Král a věž můžou udělat speciální tah, zvaný rošáda (král se přesune o dvě pole směrem k věži a věž přeskočí krále na sousední pole, tento tah slouží k ukrytí krále)
- Král má kolem sebe takzvanou korunu, což



Obr. 6- Král

znamená, že protihráčův král nemůže vstoupit blízko k němu (koruna jsou všechny ležící pole vedle krále)

Dáma

- Dáma se pohybuje libovolným směrem a o libovolný počet polí (směry: vodorovně, svisle nebo diagonálně)

Věž

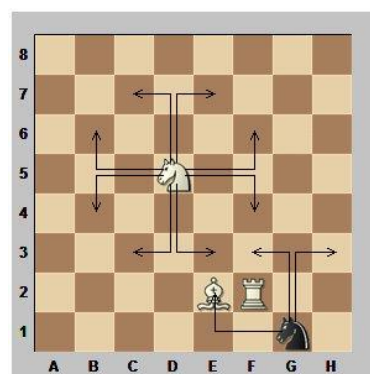
- Pohybuje se libovolným počtem polí, může se pohybovat pouze vodorovně a svisle
- Může provést rošádu s králem (slouží k ukrytí krále a lepší pozici pro věž)

Střelec

- Střelec se může pohybovat libovolným počtem polí pouze diagonálně, jen na barvě, na které začal
- Když se střelec zasekne mezi figurami občas se mu přezdíva velký pěšec

Jezdec

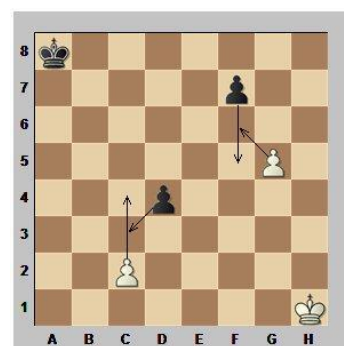
- Jezdec se pohybuje jen pouze do tvaru písmena "L" (dvě pole rovně a jedno pole do strany anebo jedno pole rovně a dvě do strany)
- Je to jediná figura, která může přeskakovat ostatní figury)



Obr. 7- Jezdec

Pěšec

- Pěšec se pohybuje o jedno pole dopředu
- Při prvním tahu si může hráč vybrat, jestli chce posunout pěšce o dvě pole dopředu nebo o jedno pole dopředu
- Bere soupeřovy figurky diagonálně o jedno pole vpřed
- Může udělat speciální tah, který se jmenuje braní mimochodem (francouzský název je "en passant") – pokud soupeřův pěšec využije



Obr. 8- En passant

možnosti postupu o dvě pole a přitom mine pole ohrožené naším pěšcem, může ho vzít, jako by postoupil pouze o jedno pole za našeho pěšce

- Pěšec jako jediný, když dorazí na druhý konec šachovnice, může se proměnit na jakoukoli figuru, (kromě krále)

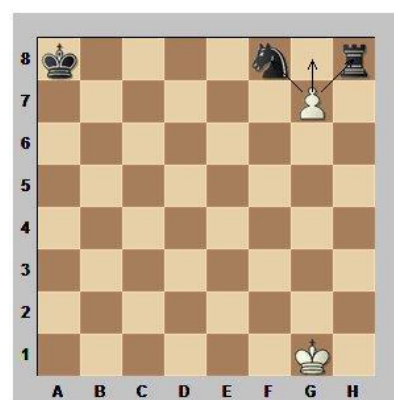
3. Základní pravidla

3.1 Střídání tahů

Hru zahajuje hráč s bílými figurkami. Poté se hráči pravidelně střídají v tazích. V každém tahu musí hráč pohnout jednou svou figurkou. Můžete taky hrát s šachovými hodinami, tam patří pravidlo, že s jakou rukou hrajete s figurkami, tou stejnou rukou musíte zmačknout šachové hodiny, které měří čas.

3.2 Braní

Pokud figurka vstoupí na pole obsazené či v dosahu soupeřovy figurky, soupeř ji může vzít (odstranit z šachovnice).



Obr. 9- Braní

3.3 Garde

Garde se říká v případě, že je ohrožená dáma a nemůže nikam utéct (ale v profesionálních šachách se téměř neříká nebo to není tak časté).

3.4 Šach

Šach se říká jako upozornění soupeři, když je jeho král v ohrožení soupeřovou figurou. Hráč, který je v šachu, musí uhnout s králem do bezpečí.



Obr. 10

3.5 Šachmat

Jestliže král je v šachu a neexistuje žádný legální tah, jak toho ohrožení zablokovat, tak se tomu říká šachmat a hra končí.

3.6 Pat

Pat nastává tehdy, kdy soupeř nemůže udělat žádný legální tah a jeho král není v šachu. Když padne pat, tak hra končí remízou.

3.7 Další pravidla pro remízu

Remíza nastává i v ten moment, pokud se stejná pozice figur objeví třikrát za sebou. Remízuje se, i když v posledních 50 tazích nedošlo k žádné obraně, ani k tahu pěšcem. Dokonce i v ten moment, kdy Vám dojdou figurky a zůstanou oběma hráčům jen králové, a protože králové se nemůžou k sobě přiblížit na takovou blízkost, aby si mohli dát mat, tak se jedná o remízu.

4. Zápis partie

Pro záznam šachových partií se používá algebraická notace. Každé pole má označení písmen (a-h) a čísla (1-8). Figury jsou označeny začátečním písmenem, ale pěšci mají jen číslo (K – král, D – dáma, V – věž, J – jezdec, S – střelec). Tah se zapisuje jako označení pro figury a cílové pole, na které míří (příklad: Jf3). Braním se označuje znakem “x” (příklad Sxe5). šach se označuje “+” a šachmat “#”. Malá rošáda se značí: 0-0, a velká: 0-0-0. Proměna pěšce: e8D (pěšec se proměnil na dámu).

ČSTV – ŠACHOVÝ SVAZ

PARTIÁŇ:

Turnaj, zápas: ...
Hráči – datum: ...
Událost: ...
Rozy: ...

Stup	Číslo	Stup	Číslo
1	e2-e4	21	
2	e4-e5	22	
3	e5-e6	23	
4	e6-e7	24	
5	e7-e8	25	
6	e8-e7	26	
7	e7-e8	27	
8	e8-e7	28	
9	e7-e8	29	
10	e8-e7	30	
11	e7-e8	31	
12	e8-e7	32	
13	e7-e8	33	
14	e8-e7	34	
15	e7-e8	35	
16	e8-e7	36	
17	e7-e8	37	
18	e8-e7	38	
19	e7-e8	39	
20	e8-e7	40	

Tiskopis 4. 25-281

Obr. 11- Zápis partie

5. Etiketa hry

Před začátkem partie si hráči podají ruce. První pravidlo zní dotknuto-hráno. Pokud se hráč dotkne své figurky, musí s ní táhnout, pokud se dotkne soupeřovi figurky, musí ji



Obr. 12- Karpov vs Kasparov

vzít, jestli je to možné. Partie opět končí podáním ruky nebo položením krále. Během hry je nezdvořilé rušit soupeře nebo komentovat partii.

6. Slavné osobnosti

6.1 Bobby Fisher

Celým jménem Robert James Fisher (Bobby). Byl to americký šachový genius, který v roce 1972 porazil ruského hráče Borise Spasského a tím se stal mistrem světa v šachu. Fisher ovlivnil hodně šachových teorií. Byl známý svou hrou a velice dobrou přípravou. Napsal několik knih jako např. průvodce šachy a o teoriích či o strategiích. Jeho „elo“ dosahovalo až 2720, ale v roce 2008 umřel. Spekuluje se, že kdyby teď ještě žil, měl by elo skoro 3000. Odehrál až neuvěřitelných 100 000 hodin, z toho 30 000 hodin studoval šachy.

(Elo – znamená hodnocení hráče)



Obr. 13- Bobby Fisher

6.2 Garry Kasparov

Je to šachový velmistr, už sice není mistr světa, ale je stále jeden z nejlepších šachistů. Taký hrál spoustu ikonických partií, jako Karpov vs. Kasparov nebo Carlsen vs. Kasparov. Asi nejznámější je Kasparov vs. Deep blue (první šachová AI.). Deep blue byl první pokus s AI v šachovém oboru. Hrál s Deep blue dva zápasy. Jeden v roce 1996, který vyhrál 4:2.,

druhý zápas v roce 1997 Deep blue zvítězil o bod, Garry vyhrál sice první partii, ale pak prohrál tu další, kvůli nepřesnému tahu Deep blue a psychicky ho to rozhodilo. Byl přesvědčen, že ta partie byla sabotovaná, protože takovou chybu by AI neudělala.



Obr. 14- Garry Kasparov

6.3 Hikaru Nakamura

Hikaru je z Japonska, ale vyrůstal v USA. Je to jeden z nejlepších bleskových hráčů na světě. Je to velmistr a šachový streamer na platformě Twitch. Spoustu krát hrál proti Magnusovi Carlsnovi, což je nezapomenutelná dvojice v šachové komunitě. Patří k jednomu z mála vážně rychle přemýšlejících a strategických velmistrů. Jeho elo dosahuje až 2800, možná dnes už víc.



Obr. 15- Hikaru Nakamura

6.4 Magnus Carlsen

Magnus je nejlepší hráč šachů na světě. Spousta lidí o něm již slyšelo, aniž by ho znali. Je to několikanásobný držitel titulu mistra světa od roku 2013. Ve 13 letech hrál s Garrym Kasparovem. Byla to jedna z nejkoničtějších partií, je o tom i natočen dokument. Magnus je hlavně známý pro jeho strategie a zachování klidu a rovnováhy při hře. Jednou dokonce hrál deset partií šachů naráz se zavázanýma očima a otočený ke svým oponentům zády,



Obr. 16- Magnus Carlsen

a nakonec vyhrál všechny. Takže se mu ne nadarmo přezdívá šachový genius.

7. Závěr

Ve své ročníkové práci jsem vám nastínila historii, základní pravidla hry a slavné osobnosti v šachovém okruhu. V první části jsem se věnovala historii od samého začátku až do dnešní doby. Ve druhé části jsem Vám popsala pravidla hry, etiku hry a zápis partií. V poslední části jsem rozebrala slavné osobnosti, jako je Magnus Carlsen, Garry Kasparov a další.

Jsem velice ráda, že jsem si vybrala toto téma a dozvěděla jsem se spoustu věcí, co jsem předtím nevěděla.

Resumé

In my final work, I described the history of chess, including basic rules of the game and also famous people from chess community. Firstly, I covered brief history from the beginning to these days. In the second part, I described the rules of the game, etiquette and game scoring. And finally then, mentioned the most famous people among the chess world like Magnus Carlsen, Garry Kasparov and so many more.

I am really glad I pick this topic, because during writing this work I found out a lot of new interesting things I didnt know before.

Zdroje:

<https://www.chess.com/article/view/history-of-chess>

<https://www.chess.com/forum/view/community/the-history-of-a-game>

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/A History of Chess HJR Murray.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/A_History_of_Chess_HJR_Murray.pdf)

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_chess

<https://en.chessbase.com/>

<https://www.chess.com/>

<https://lichess.org/>

<https://www.euroschach.de/media/products/tisdall-magnus-carlsen-a-life-in-pictures>

<https://www.csfd.cz/film/433239-magnus/prehled/>

<https://aitskadapa.ac.in/e-books/AI&ML/DEEP%20LEARNING>

<https://www.twitch.tv/gmhikaru>

<https://dn790008.ca.archive.org>

Zdroje obrázky:

Obr.1 https://www.google.com/obrázek_1

Obr.2 https://www.google.com/obrázek_2

Obr.3 https://www.google.com/obrázek_3

Obr.4 https://www.google.com/obrázek_4

Obr.5 https://www.google.com/obrázek_5

Obr.6 https://www.google.com/obrázek_6

Obr.7 https://www.google.com/obrázek_7

Obr.8 https://www.google.com/obrázek_8

Obr.9 https://www.google.com/obrázek_9

Obr.10 https://www.google.com/obrázek_10

Obr.11 https://www.google.com/obrázek_11

Obr.12 https://www.google.com/obrázek_12

Obr.13 https://www.google.com/obrázek_13

Obr.14 https://www.google.com/obrázek_14

Obr.15 https://www.google.com/obrázek_15

Obr.16 https://www.google.com/obrázek_16

