

Šachová partie PRO TŘÍ HRÁČE ŠACHY PRO TŘÍ

ŠACHY PRO TŘÍ - PRAVIDLA

V této hře platí všechny původní šachové pravidla. Kromě toho však existují další pravidla pro pohyb hráčů po šachovnici.

0. Všichni králové musí stát na bílém. Bílé figurky začínají. Ve směru hodinových ručiček jdou dále šedé a černé.

1. Přes středové políčko se dá projít, avšak nesmí na něm stát žádná figurka. Vertikální políčka, sousedící přes střed, mají stejnou barvu.

I. Dáma, král, věž, jezdec a pěšáci se hýbou o jedno políčko napříč středem na políčko stejné barvy.

II. Je to nutné pro zachování integrity hry. Hráči by o tom měli vědět. Původní šachové pravidla tím nejsou porušena.

2. DIAGONÁLNÍ TAHY (vyhození dámy, krále, střelce nebo pěšáka)

a. Postupujte podle trajektorie vyznačené na šachovnici.

b. Přes střed se můžete otočit.

c. Nemůžete zahrnout když dojdete na poslední pole v jednom tahu.

3. VERTIKÁLNÍ TAHY (dáma, král, věž, pěšec)

a. Postupujte rovně (můžete projít přes střed) po šachovnici.

4. HORIZONTÁLNÍ TAHY (dáma, král, věž)

a. Otočte se přes střed a postupujte ve stejném řadě.

5. TAHY JEZDCEM

a. 2 políčka vertikálně, 1 políčko horizontální, nebo

b. Použijte tuto metodu (nesledujte trajektorii přes střed). To je potřebné pro SLEDOVÁNÍ HRANIC, co je popsáno níže.

6. SLEDOVÁNÍ HRANIC (meče)

a. rukojeť meče

I. Rukojeť meče (vnější řada) rozděluje týmy. Žádná figurka nemůže překročit rukojeť meče (horizontální nebo diagonální napříč rohem) dokud nebyla prohlášena za otevřenou. (Viz níže).

II. PŘEKROČENÍ RUKOJETI Meca

1. Pokud existují podmínky, které umožňují otevření rukojeti meče (viz níže), rukojeť meče mohou překročit jen figurky, jejichž tahy neskončí vyhozením jiné figurky nebo počátečním tahem šachu. Mat se nemůže dát přes rukojeť meče za jakýchkoliv podmínek.

2. Rukojeť meče může být permanentně otevřená pro horizontální a diagonální pohyby pokud:

a. Jeden z hráčů skončil. Proto jsou otevřeny obě rukojeti meče.

b. Figurky jednoho z hráčů opustili jeho prostor. Opětovný návrat figurek do jeho prostoru nezavírají rukojeti meče.

III. JEZDCI musí dodržovat výše uvedené 2 + 1 pravidlo pro pohyb.

a. Horizontální tah JEZDCEM, který by ho dostal napříč rukojetí meče, je nelegální (ledaže by daná rukojeť meče byla otevřena).

b. čepele mečů

I. Čepele sahají dvě políčka od rukojetí.

1. Týkají se jen pěšáky, kteří ještě neprošli středem.

2. pěšáci nejsou dostatečně silní na to, aby vyhodili jiné figurky napříč čepelí. Nejprve se musí dostat za konec čepele. (4 políčko z venku)

a. Po projití středem už nemusí dodržovat čepele.

7. ŠACH-MAT

a. Šach-mat není dokončen, dokud daný hráč není na řadě, ledaže by byl vyhozen král daného hráče.

I. Pokud je král v pozici, kdy tah následujícího hráče umožní hráči po něm dát králi mat, tento druhý hráč ho může dát. Takto je možné dát králi šach-mat. Viz příklad # 1.

II. V případě extrémně vzácné situace, kdy hráč nemůže udělat legální tah (stejně jako při remíze), a všichni 3 hráči jsou stále ve hře, pak daný hráč vypadává ze hry. Pokud jsou ve hře pouze 2 hráči, dojde k remíze.

b. Pokud je hráči daný šach-mat, hráč vypadává. Všechny zbylé figurky zůstávají na šachovnici. Figurky hráče, který již není ve hře, mohou být vyhozeny, pokud se chce jeden ze zbývajících hráčů dostat na dané políčko.

c. Hra pokračuje dál, dokud nezvítězí jeden z hráčů. Cílem hry by mělo být, aby jeden hráč dal šach-mat oběma zbylým hráčům najednou.

Příklad # 1

K tomuto dochází velmi zřídka, ale třeba to vysvětlit.

Král (K3) přejde na políčko, ve kterém stojí v obrázku. Štřelec (B1) pak odejde ze svého políčka, čímž umožní dáme (Q2) šachy na krále (K3). Tento případ, kdy je na krále daný šachy a nemůže odpovědět (protože daný hráč není na řadě), je jediný případ kdy může být král vyhozen královnou (Q2). Když je král vyhozen, daný hráč prohrál.