

PARTIA SZACHOWA DLA TRZECH GRACZY

SZACHY DLA TROJGA

SZACHY DLA TROJGA - ZASADY

W tej grze obowiązują wszystkie oryginalne zasady gry w szachy. Oprócz tego obowiązują jednak dodatkowe zasady poruszania się graczy po szachownicy.

0. Wszystkie figury króla muszą stać na białym. Zaczynają białe figury. Następne idą szare i czarne, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1. Można przejść przez środkowe pole, ale żadna figura nie może na nim stanąć. Pionowe pola przylegające do środka mają ten sam kolor.

I. Hetman, król, wieża, jeździec i pionek przesuwają się o jedno pole przez środek na pole tego samego koloru.

II. Jest to konieczne do zachowania integralności gry. Gracze powinni o tym wiedzieć. Oryginalne zasady gry w szachy nie są w ten sposób naruszane.

2. RUCHY PO PRZEKĄTNYCH (zabicie hetmana, króla, gońca lub pionka)

a. Należy podążać zgodnie z trajektorią zaznaczoną na szachownicy.

b. Można skrócić przez centrum.

c. Nie można skrócić, kiedy dotrze się do ostatniego pola jednym ruchem.

3. RUCHY PIONOWE (hetman, król, wieża, pionek)

a. Należy poruszać się prosto (możesz przejść przez centrum) po szachownicy.

4. RUCHY POZIOME (hetman, król, wieża)

a. Należy obrócić się przez centrum i poruszać się w tym samym rzędzie.

5. RUCHY SKOCZKIEM

a. 2 pola pionowo, 1 pole poziomo lub

b. Należy użyć tej metody (nie podążać trajektorią przez centrum). Jest to konieczne do MONITOROWANIA GRANIC, które opisano poniżej.

6. MONITOROWANIE GRANIC (miecze)

a. rękojeść miecza

I. Rękojeść miecza (zewnątrzny rząd) rozdziela drużyny. Żadna figura nie może przekraczać rękojeści miecza (poziomo lub po przekątnej przez róg), dopóki nie zostanie ona uznana za otwartą (patrz poniżej).

II. PRZEKROCZENIE RĘKOJEŚCI MIECZA

1. Jeżeli istnieją warunki, które pozwalają na otwarcie rękojeści miecza (patrz niżej), tylko figury, których ruchy nie kończą się zbicciem innej figury lub początkowym ruchem szachowym, mogą przekroczyć rękojeść miecza. Mat pod żadnym pozorem nie może przechodzić przez rękojeść miecza.

2. Rękojeść miecza może być cały czas otwarta dla ruchów poziomych i po przekątnych, jeżeli:

- a. Jeden z graczy skończył grę. Dlatego obie rękojeści miecza są otwarte.
 - b. Figury jednego z graczy opuściły jego przestrzeń. Powrót figur do jego przestrzeni nie zamyka rękojeści miecza.
- III. SKOCZKI muszą przestrzegać powyższej zasady 2 + 1, aby się poruszać.
- a. Poziomy ruch SKOCZKA, który przerzuciłby go przez rękojeść miecza, jest niedozwolony (tylko jeśli dana rękojeść miecza byłaby otwarta).
 - b. Ostrza miecza
 - I. Ostrza sięgają dwóch pól od rękojeści.
 - 1. Dotyczą tylko PIONKÓW, które nie przekroczyły jeszcze centrum.
 - 2. PIONKI nie są wystarczająco silne, aby zbić inne figury w poprzek ostrza. Muszą najpierw dotrzeć za koniec ostrza (4 pole z zewnątrz)
 - a. Po przejściu przez centrum nie muszą już przestrzegać ostrza.

7. SZACH-MAT

- a. Mat nie jest ukończony, dopóki nie nadejdzie kolej danego gracza, za wyjątkiem sytuacji, w której król danego gracza zostałby zbity.
 - I. Jeśli król znajduje się w pozycji, w której ruch następnego gracza pozwala na zamatanie króla, drugi gracz może wykonać mat. W ten sposób można zamatować króla. Patrz przykład #1.
 - II. W przypadku niezwykle rzadkiej sytuacji, gdy gracz nie jest w stanie wykonać prawidłowego ruchu (tak samo jak w przypadku remisu), a wszyscy trzej gracze są nadal w grze, dany gracz wypada z gry. Jeśli w grze są tylko 2 gracze, oznacza to remis.
- b. Jeśli gracz otrzyma mata, odpada z gry. Wszystkie pozostałe figury pozostają na szachownicy. Figury gracza, który nie jest już w grze, można zbić, jeśli jeden z pozostałych graczy chce dostać się na dane pole.
- C. Gra trwa, dopóki jeden z graczy nie wygra. Celem gry powinno być zamatanie przez jednego gracza dwóch pozostałych graczy jednocześnie.

Przykład #1

Jest to bardzo rzadka sytuacja wymagająca wyjaśnień.

Król (K3) przesuwa się na pole, na którym stoi na rysunku. Następnie goniec (B1) opuszcza swoje pole, pozwalając tym samym hetmanowi (Q2) na zamatanie króla (K3). Podany przypadek, w którym król otrzymuje mat i nie może odpowiedzieć (ponieważ nie jest kolej danego gracza) jest jedynym przypadkiem, w którym król może zostać zbity przez hetmana (Q2). Kiedy król zostaje zbity, dany gracz przegrywa.