

## ȘAH PENTRU TREI JUCĂTORI

### ȘAH PENTRU TREI

#### ȘAH PENTRU TREI - REGULAMENT

Pentru acest joc sunt valabile toate regulile originale de șah. Pe lângă acestea însă, există și alte reguli pentru mutarea jucătorilor pe tablă.

0. Toți regii trebuie să stea pe poziții albe. Piesele albe încep. Mai departe se mișcă piesele gri și negre în sensul acelor de ceasornic.

1. Puteți traversa pătratul din mijloc, dar nici o figurină nu poate sta pe el. Pătratele verticale adiacente cu centrul au aceeași culoare.

I. Regina, regele, turnul, călărețul și pionul se mișcă cu un pătrat peste centru într-un pătrat de aceeași culoare.

II. Acest lucru este necesar pentru a menține integritatea jocului. Jucătorii ar trebui să știe despre asta. Regulile originale de șah nu sunt încălcate prin aceasta.

2. MIȘCĂRI DIAGONALE (eliminarea reginei, a regelui, a nebunului sau a pionului)

A. Urmați traiectoria marcată pe tablă.

b. Prin mijloc vă puteți întoarce.

c. Nu vă puteți întoarce când ajungeți la ultimul pătrat dintr-o singură tură.

3. MIȘCĂRI VERTICE (regină, rege, turn, pion)

A. Vă puteți mișca înainte (puteți trece prin mijloc) pe tablă.

4. MIȘCĂRI ORIZONTALE (regină, rege, turn)

A. Întoarceți-vă prin mijloc și continuați în același rând.

5. MIȘCĂRI CU PIONII

a. 2 pătrate pe verticală, 1 pătrat pe orizontală sau

b. Folosiți această metodă (nu urmați traiectoria prin mijloc). Acest lucru este necesar pentru MONITORIZAREA FRONTEREI, ceea ce este descris mai jos.

6. MONITORIZAREA FRONTEREI (săbii)

A. mânerul sabiei

I. Mânerul sabiei (rândul exterior) împarte echipele. Nicio figurină nu poate traversa mânerul sabiei (orizontal sau diagonal peste colț) până când nu a fost declarată deschisă. (Vezi mai jos).

II. TRAVERSAREA PESTE MÂNERUL SABIEI

1. Dacă există condiții care permit deschiderea mânerului sabiei (a se vedea mai jos), pot depăși mânerul sabiei numai piesele ale căror mișcări nu se încheie cu aruncarea unei alte piese sau ca mișcare inițială de șah. Nu se poate da mat prin mânerul sabiei în niciun fel.

2. Mânerul sabiei poate fi deschis permanent pentru mișcări orizontale și diagonale dacă:

A. Unul dintre jucători a terminat. De aceea sunt deschise ambele mânere ale sabiei.

b. Figurinele unuia dintre jucători au părăsit spațiul acestui jucător. Întoarcerea figurinelor înapoi în spațiul său nu închide mânerele sabiei.

III. PIONII trebuie să respecte regula 2 + 1 de mai sus pentru mișcare.

a. Mișcarea orizontală cu PIONUL care îl va trece peste mânerul sabiei nu este permisă (numai dacă mânerul sabiei ar fi deschis).

b. Lamele sabiilor

I. Lamele ajung până la două pătrate de la mână.

1. Se referă doar la PIONII care nu au trecut încă de mijloc.

2. PIONII nu sunt suficient de puternici pentru a elimina din joc alte figurine peste lamă. Mai întâi trebuie să ajungă la capătul lamei. (pătratul 4 din exterior)

A. După ce au trecut prin mijloc, nu mai trebuie să urmeze lamele.

## 7. ȘAH-MAT

a. Șah-mat nu este finalizat până când nu vine rândul jucătorului, cu excepția cazului în care regele jucătorului este eliminat.

I. Dacă regele se află într-o poziție în care mișcarea următorului jucător îi permite jucătorului să facă șah mat pe rege, celălalt jucător îi poate da. În acest fel, este posibil să i se ofere regelui un șah-mat. A se vedea exemplul #1.

II. În cazul unei situații extrem de rare în care un jucător nu poate face o mișcare permisă (ca într-o remiză) și toți cei 3 jucători sunt încă în joc, atunci acel jucător este eliminat din joc. Dacă sunt doar 2 jucători în joc, are loc o remiză.

b. Dacă un jucător primește șah-mat, acesta este eliminat din joc. Toate figurinele rămase rămân pe tablă. Figurinele unui jucător care nu mai este în joc pot fi eliminate dacă unul dintre jucătorii rămași vrea să se poziționeze pe acel careu.

c. Jocul continuă până când unul dintre jucători câștigă. Obiectivul jocului ar trebui să fie ca unul dintre jucători să le dea șah mat celorlalți doi jucători simultan.

### Exemplul #1

Acest lucru se întâmplă foarte rar, dar trebuie explicat.

Regele (K3) se mută în careul pe care este așezat în imagine. Nebunul (B1) părăsește apoi careul său, permițând reginei (Q2) să îi dea șah regelui (K3). Acest caz în care regele primește șah și nu poate răspunde (deoarece jucătorul nu este la rând este singurul caz în care regele poate fi eliminat de către regină (Q2). Când regele este eliminat, jucătorul pierde.