

ŠACHOVÁ PARTIA PRE TROCH HRÁČOV ŠACH PRE TROCH

ŠACH PRE TROCH - PRAVIDLÁ

V tejto hre platia všetky pôvodné šachové pravidlá. Okrem toho však existujú ďalšie pravidlá pre pohyb hráčov po šachovnici.

0. Všetci králi musia stáť na bielom. Biele figúrky začínajú. V smere hodinových ručičiek idú ďalej šedé a čierne.

1. Cez stredové políčko sa dá prejsť, avšak nesmie na ňom stáť žiadna figúrka. Vertikálne políčka, susediace cez stred, majú rovnakú farbu.

I. Dáma, kráľ, veža, jazdec a pešiaci sa hýbu o jedno políčko naprieč stredom na políčko rovnakej farby.

II. Je to potrebné pre zachovanie integrity hry. Hráči by o tom mali vedieť. Pôvodné šachové pravidlá tým nie sú porušené.

2. DIAGONÁLNE ŤAHY (vyhodenie dámy, kráľa, strelca alebo pešiaka)

a. Postupujte podľa trajektórie vyznačenej na šachovnici.

b. Cez stred sa môžete otočiť.

c. Nemôžete zahnúť keď dôjdete na posledné pole v jednom ťahu.

3. VERTIKÁLNE ŤAHY (dáma, kráľ, veža, pešiak)

a. Postupujte rovno (môžete prejsť cez stred) po šachovnici.

4. HORIZONTÁLNE ŤAHY (dáma, kráľ, veža)

a. Otočte sa cez stred a postupujte v rovnakom rade.

5. ŤAHY JAZDCOM

a. 2 políčka vertikálne, 1 políčko horizontálne, alebo

b. Použite túto metódu (nesledujte trajektóriu cez stred). To je potrebné pre SLEDOVANIE HRANÍC, čo je popísané nižšie.

6. SLEDOVANIE HRANÍC (meče)

a. rukoväť meča

I. Rukoväť meča (vonkajší rad) rozdeľuje tímy. Žiadna figúrka nemôže prekročiť rukoväť meča (horizontálne alebo diagonálne naprieč rohom) pokým nebola vyhlásená za otvorenú. (viď nižšie).

II. PREKROČENIE RUKOVÄTE MEČA

1. Ak existujú podmienky, ktoré umožňujú otvorenie rukoväte meča (viď nižšie), rukoväť meča môžu prekročiť len figúrky, ktorých ťahy neskončia vyhodením inej figúrky alebo počiatočným ťahom šachu. Mat sa nemôže dať cez rukoväť meča za akýchkoľvek podmienok.

2. Rukoväť meča môže byť permanentne otvorená pre horizontálne a diagonálne pohyby ak:

a. Jeden z hráčov skončil. Preto sú otvorené obe rukoväte meča.

b. Figúrky jedného z hráčov opustili jeho priestor. Opätovný návrat figúrok do jeho priestoru nezatvárajú rukoväte meča.

III. JAZDCI musia dodržiavať vyššie uvedené 2+1 pravidlo pre pohyb.

a. Horizontálny ťah JAZDCOM, ktorý by ho dostal naprieč rukoväťou meča, je nelegálny (iba ak by daná rukoväť meča bola otvorená).

b. Čepele mečov

I. Čepele siahajú dve políčka od rukoväti.

1. Týkajú sa len PEŠIAKOV, ktorí ešte neprešli stredom.

2. PEŠIACI nie sú dostatočne silní na to, aby vyhodili iné figúrky naprieč čepeľou. Najprv sa musia dostať za koniec čepele. (4 políčko z vonku)

a. Po tom, čo prešli stredom, už nemusia dodržiavať čepele.

7. ŠACH-MAT

a. Šach-mat nie je dokončený, až pokým daný hráč nie je na rade, ibaže by bol vyhodенý kráľ daného hráča.

I. Ak je kráľ v pozícii, keď ťah nasledujúceho hráča umožní hráčovi po ňom dať kráľovi mat, tento druhý hráč ho môže dať. Takto je možné dať kráľovi šach-mat. Vid' príklad #1.

II. V prípade extrémne zriedkavej situácie, kedy hráč nemôže urobiť legálny ťah (rovnako ako pri remíze), a všetci 3 hráči sú stále v hre, potom daný hráč vypadáva z hry. Ak sú v hre len 2 hráči, dôjde k remíze.

b. Ak je hráčovi daný šach-mat, hráč vypadáva. Všetky zvyšné figúrky ostávajú na šachovnici. Figúrky hráča, ktorý už nie je v hre, môžu byť vyhodенé, ak sa chce jeden zo zvyšných hráčov dostať na dané políčko.

c. Hra pokračuje ďalej, až pokým nezvítazí jeden z hráčov. Cieľom hry by malo byť, aby jeden hráč dal šach-mat obom zvyšným hráčom naraz.

Príklad #1

K tomuto dochádza veľmi zriedkavo, ale treba to vysvetliť.

Kráľ (K3) prejde na políčko, v ktorom stojí v obrázku. Strelec (B1) potom odíde zo svojho políčka, čím umožní dáme (Q2) šach na kráľa (K3). Tento prípad, kedy je na kráľa daný šach a nemôže odpovedať (pretože daný hráč nie je na rade), je jediný prípad kedy môže byť kráľ vyhodенý kráľovnou (Q2). Keď je kráľ vyhodенý, daný hráč prehral.