

Pravidla hry FOLKY® - české varianty šachu

Podstata hry: Hráči se snaží umístit co nejdříve všechny své pěšce na hrací plochu. Klíčové je rozhodování, kdy umístit pěšce, blokovat figuru soupeře nebo lépe umístit vlastní figuru. Hra zdokonaluje strategické myšlení, kreativitu a plánovací schopnosti.

Věk: od 5 let

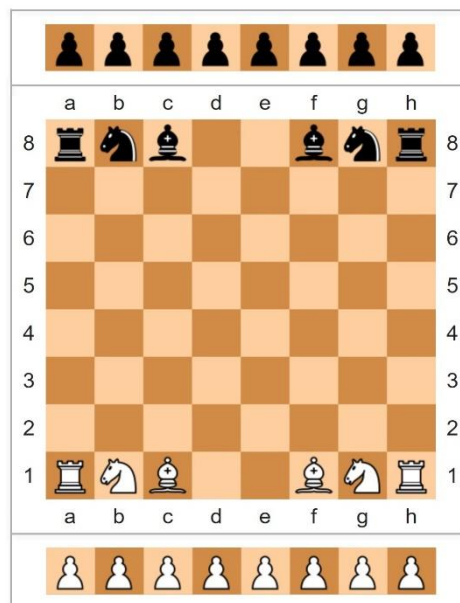
Počet hráčů: 2

Délka hry: typicky 20 minut

Hraje se na hrací ploše 8x8 polí se střídavě umístěnými světlými a tmavými poli. Pravý roh (pole h1) u hráče se světlými figurami musí být vždy světlý.

Každý hráč má 14 figur: 2 střelce, 2 jezdce, 2 věže a 8 pěšců.

Základní pozice je na obrázku vpravo. Pěšci jsou na začátku hry mimo hrací plochu.




Cíl hry: umístit 8 pěšců své barvy na hrací plochu

Herní postup:


Na začátku si hráči libovolným způsobem vylosují barvy. Hru zahajuje hráč světlých kamenů. Tahem se rozumí umístění pěšce, pokud je to možné (viz dále) nebo přemístění figury. Hráč musí tah provést, nemůže tah vynechat.

Pravidla pohybu figur (viz diagramy)


Figury nemohou přeskakovat jedna druhou, s výjimkou jezdce.

VĚŽ  pohybuje se o libovolný počet polí po řadách nebo sloupcích.

STŘELEC  pohybuje se o libovolný počet polí diagonálně.

JEZDCI  pohybují se o tři pole: o jedno nebo dvě po řadě (nebo sloupci) a o jedno v druhé orientaci (v sloupci nebo řadě).

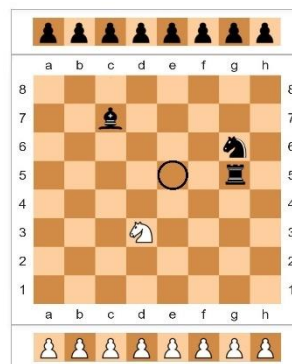
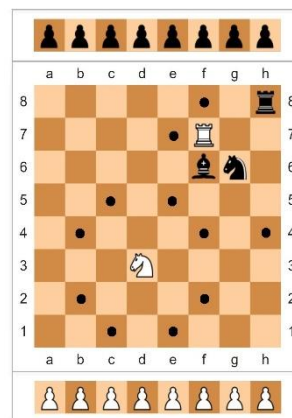
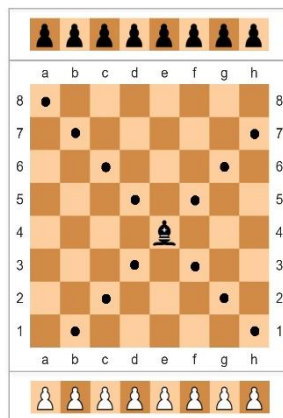
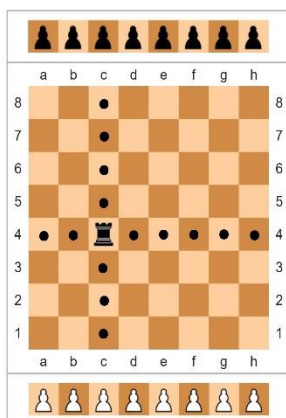
Tah pak připomíná tvar písmene „L“. Jezdec je jediná figura, která může přeskakovat jiné figury.

PĚŠEC  hráč může umístit pěšce pouze na neobsazené pole, na které míří tři nebo více figur jeho barvy. Pěšec po umístění zůstává do konce hry na stejném poli a nemá žádnou jinou funkci.

Přemísťování figur

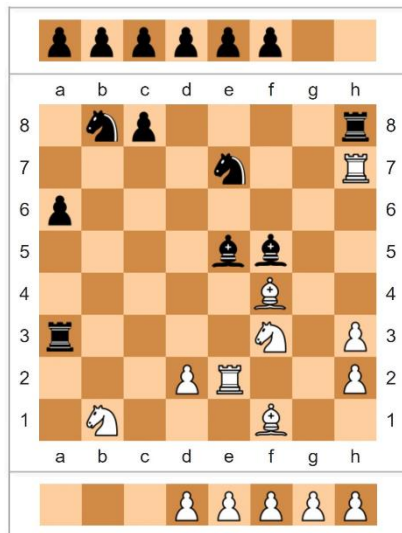
Hráči přesouvají pouze figury své barvy. Žádné figury se z hrací plochy neodstraňují. Žádné figury nemohou být přesunuty na obsazené pole.

Hra může být zakončena i tzv. remízou. Ta nastane, pokud hráč, který je na tahu nemůže táhnout jakoukoliv figurou ani umístit pěšce. Dále může k remíze dojít, pokud při hře po dobu 50 tahů nedošlo k umístění pěšce nebo třikrát dojde k opakování shodné pozice.



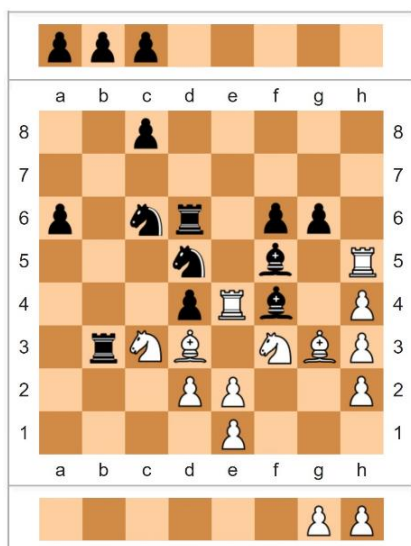
Ukázka partie hry FOLKY® - české varianty šachu:

1. Vh7 (bílý zahájil velmi aktivně, ovšem vystavuje svou věž riziku určitého zablokování, např. po tahu černého Va6 hrozí v následujícím tahu umístění pěšce na h6) **1 .. Va3** (černý však zvolil protihru s podobnou ideou) **2. h3 a6** (oba hráči využili příležitosti a umístili pěšce) **3. Sf4 Sf5** **4. Va2** (v této pozici bylo možné uvažovat i o tahu Ve7 s následným Jf3 a e5, černý by pak měl určité potíže s vývinem figur na FGH křídle a poměrně pasivního černopolného střelce)



4. .. Sd6 **5. Jf3 Je7** (bílý sice vytvořil příležitost umístit pěšce na h2, ovšem černý mezitím vyvinul dvě figury a minimalizoval riziko, které vytvářela bílého věž na 7. řadě) **6. h2 c8** **7. Ve2** (bílý se mohl držet původní myšlenky umístit pěšce na druhé řadě, hrozbu na e5 navíc černý snadno zablokuje, další možností bylo hrát Sg3 s příležitostmi na h4 a příp. e1) **7. .. Se5** **8. d2** (bílý se vystavuje riziku zablokování jezdce tahem Sc3, což by pro černého i za cenu odblokování pole e5 bylo poměrně výhodné)

8. .. Vd8 **9. Ve4** (třetí tah věží znamená další ztrátu tempa, aktivnější mohlo být např. Sg3) **9. .. Jbc6** **10. Jc3 d4** (černý výrazně eliminoval bílého věž na e sloupci) **11. Sd3 Vd6** (černý plánuje umístění pěšců na 6. řadě) **12. Sg3** (bílý sice umístí další pěšce, ale chybí mu další příležitosti a vhodná pole pro zbývající pěšce) **12. .. g6** **13. e1 Jd5** **14. e2 f6** **15. h4 Vb3** (černý má sice zatím umístěno o jednoho pěšce méně, ale má více prostoru i potencionálních možností) **16. Vh5 Sf4** (černý mohl tahem Vd7 s vytvořením 3 příležitostí pro umístění pěšců na e7, c7, a b8 rychle vyhrát, jelikož bílý již nemá možnost blokovat ani umístit své zbývající pěšce rychleji)



17. Ve5 b4 (černý mohl hrát aktivněji Vb7) **18. e4 Ve6** **19. Jg5** (bílý je v poměrně stísněné pozici a zbývá mu pouze idea přesunout jezdce na vhodná pole, bude mu však chybět jedno tempo) **19. .. e7** **20. Jb5 Ja5** **21. Jd6 Jc4** **22. Vh7 e3** (černý umísťuje osmého pěšce a vítězí o tah dříve než bílý, který mířil na pole f7) **0:1**

