

# Pravidla hry FOLKY®

**Podstata hry:** Jedná se o hru s šachovými figurami, ve které jsou v základním postavení na šachovnici pouze věže, jezdcí a střelci. Cílem hry je umístění pěšců na šachovnici, na libovolné volné pole. To je možné v případě, kdy minimálně tři figury jedné barvy přímo míří na jedno pole. Figury se pohybují stejným způsobem jako v klasickém šachu (viz níže), při hře se však nevyměňují a pěšci se po umístění na šachovnici nepohybují, ani nemají žádnou útočnou funkci. Vyhrává hráč, který první umístí osmého pěšce své barvy na šachovnici.

Hra FOLKY® umožňuje srovnatelné kombinační možnosti jako klasické šachy, zajímavostí však je možnost velmi úspěšné hry i bez hlubokých znalostí teorie hry.

Hra byla vyvinuta v ČR v roce 2019 a autorem je šachista a autor deskových her Petr Doubek.

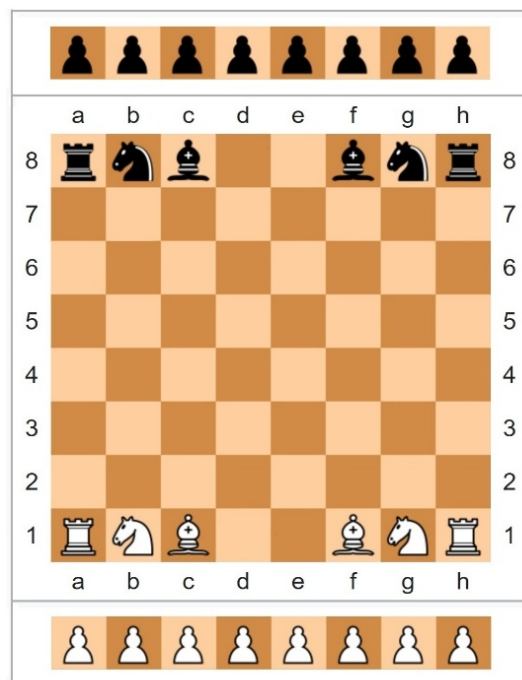
**Hra je určena pro hráče od:** od 5 let

**Počet hráčů:** 2 (Zajímavost: lze hrát i čtyřhra, kdy spoluhráči sedí proti sobě a střídají se se soupeři v tazích)

**Délka hry:** typicky 30 minut

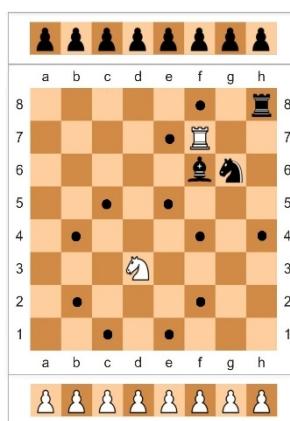
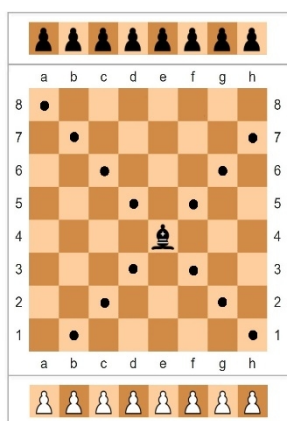
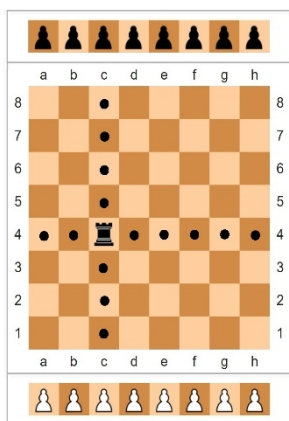
Hraje se na klasické šachovnici 8x8 polí.

Každý hráč má 14 figur: 2 střelce, 2 jezdcí, 2 věže a 8 pěšců. Základní pozice je na obrázku vpravo. Pěšci jsou na začátku hry mimo šachovnici.




## 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 níže) nebo přemístění figury. Hráč musí tah provést, nemůže tah vynechat.





## Pravidla pohybu figur (viz diagramy)

Figury nemohou přeskakovat jedna druhou, s výjimkou jezdcí.

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

 Střelec se pohybuje o libovolný počet polí diagonálně.

 Jezdec se pohybuje 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“.

 Pěšce může hráč 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.

## Přemístování figur

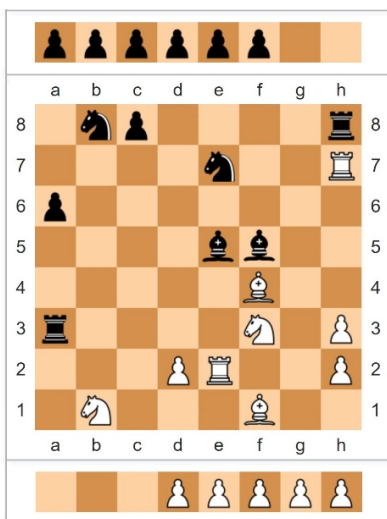
Hráči přesouvají pouze figury své barvy. Žádné figury se z hrací plochy neodstraňují. Žádné figury nemohou být umístěny na obsazené pole.

## Ukončení hry

Hra může být zakončena umístěním osmého pěšce jedním z hráčů nebo tzv. remízou. Ta nastane, pokud hráč, který je na tahu nemůže táhnout 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®:

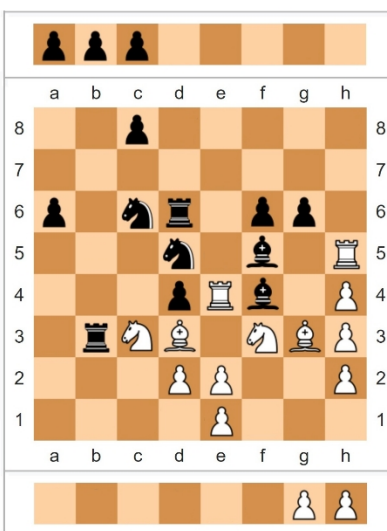
**1. Vh7** (bílý zahájil velmi aktivně, ovšem vystavuje svou věž riziku určitého zablokování, např. po tahu černého **Va6** hrozí v následujícím tahu umístění pěšce na h6) **1 .. Va3** (černý však zvolil protihru s podobnou ideou) **2. h3 a6** (oba hráči využili příležitosti a umístili pěšce) **3. Sf4 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 umítuje osmého pěšce a vítězí o tah dříve než bílý, který mířil na pole f7) **0:1**

