

Paco Sako

Mírová šachová varianta se spojováním figur, jednotami a řetězovými reakcemi.



HRÁČI

2

VĚK

od 6 let

DOBA

asi 30 minut

CÍL

spojit se s králem

Příprava

Rozestavte figury jako v klasických šachách. Bílý začíná. Pěšci postupují a figury se pohybují stejným způsobem jako v šachu; zásadní rozdíl je, že soupeřovu figuru neodstraňujete.

Spojení do jednoty

Vstoupí-li vaše figura na pole soupeřovy figury, oba díly spojte do jedné jednoty. Jednota zůstává na desce a obsahuje obě barvy. V tahu se jednotka pohybuje podle typu figury patřící hráči, který je právě na tahu.

1

Přesuňte vlastní figuru

Táhněte podle jejího běžného šachového pohybu.

2

Vstupte na soupeřovu figuru

Místo braní oba díly spojte do jednoty.

3

Převezměte jednotu

Vlastní figurou můžete vstoupit na jednotu a nahradit v ní svou dosavadní figuru.

4

Uvolněte svou figuru

Pohybem jednoty lze vlastní díl uvolnit a spustit řetězovou reakci.

Cílem je spojit libovolnou vlastní figuru se soupeřovým králem. Šach ani mat se nehlásí.

Řetězová reakce

Jestliže pohyb jednoty uvolní vaši figuru, můžete s ní ve stejném tahu pokračovat. Dostane-li se k další jednotě nebo soupeřově figuře, může kombinace pokračovat. Tah končí, když pokračovat nechcete nebo není dovolený další krok.

Rošáda, proměna a braní mimochodem

Rošáda se řídí principem klasických šachů, pokud král a věž dosud netáhli a cesta je volná. Pěšec na poslední řadě se promění v jinou figuru své barvy. Braní mimochodem se provádí spojením s pěšcem, který právě postoupil o dvě pole.

Konec a remíza

Hráč okamžitě vítězí, jakmile vytvoří jednotu své figury se soupeřovým králem. Partie může skončit remízou dohodou, opakováním postavení nebo tehdy, když žádná strana nemůže dosáhnout vítězného spojení.

Před první partií si vyzkoušejte spojování a rozpojování dílů bez použití síly. Nevhodné pro děti do 3 let; obsahuje malé části.