

Pravidla hry INGOLS Šachy

Bohumil Olšanský

Neprodejný
výtisk

INGOLS Šachy

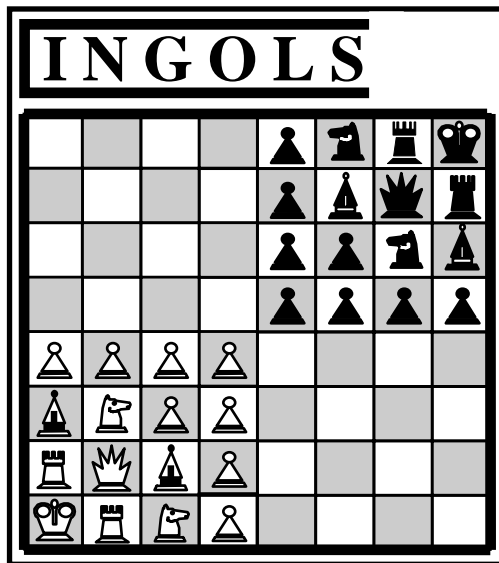
Nová herní varianta klasické hry šachy

© Ing. Bohumil Olšanský, 2000, 2007; veškerá práva vyhrazena.
Využívání této publikace, i jakýchkoliv jejích částí, za účelem zisku, tedy pro komerční účely, stejně jako nosných myšlenek nové hry INGOLS Šachy, je možné jen po písemné dohodě s autorem.
Chráněn je celý obsah publikace včetně ilustrací a schémat.

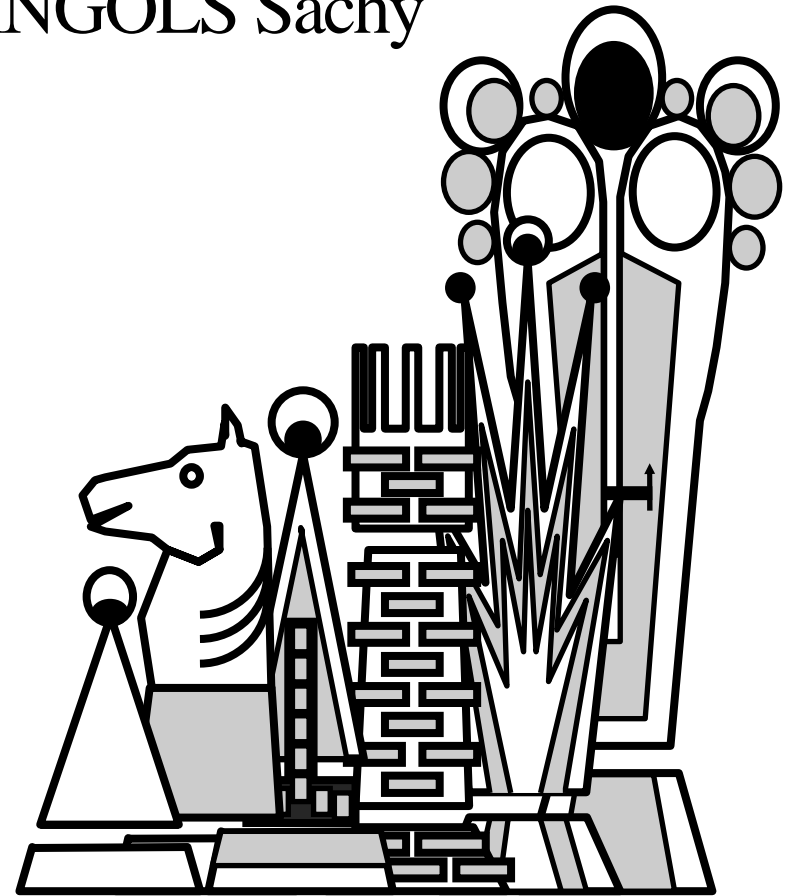
olsan@iol.cz

Ing. Bohumil Olšanský
iNGo Technická kancelář,
Šafaříkova 14,
796 01 Prostějov
2007

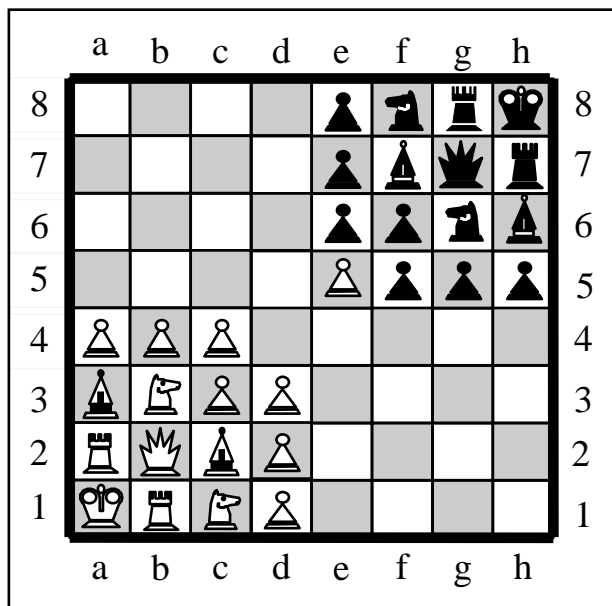
Pravidla hry INGOLS Šachy



© 277507 O-42576



Dynamiku hry navozuje i základní postavení středních pěšců v přímé opozici - stojí přímo na útočném poli protipěšce - partii lze zahájit oboustranně přímým bojem - braním soupeřova pěšce - první tah bílého 1. **dxe5** - viz diagram. Podobnou možnost, až na jednu výjimku - bílý táhne v prvním tahu pěšcem d4, má i černý v prvním tahu -1 ... **exd4**, a to už může být z taktického hlediska zajímavější.



Pro zahajovací tah má bílý celkem 12 možností, což je méně než nabízí hra klasická, ale zcela dostačující.

V této nové hře bude zahájení skoro vždy rychle směřovat do střední hry, a koncovky se budou velmi lišit v závislosti od toho, zda na šachovnici zůstanou jen figury, či zda dominovat budou pěšci.

V prvním případě, to když na šachovnici „padne“ poslední pěšec, přejde nová hra do hry klasické s možnostmi uplatnit všechna známá řešení figurových koncovek.

Koncovky s pěšci, či alespoň s pěšcem jedním budou naopak zcela jiné. Samozřejmým cílem obou soupeřů je zvítězit. Zvítězit však může jen jeden. Zde k tomu má dvě možnosti, buď klasicky, tedy matem krále, nebo nově i obsazením soupeřova královského pole svým pěšcem.

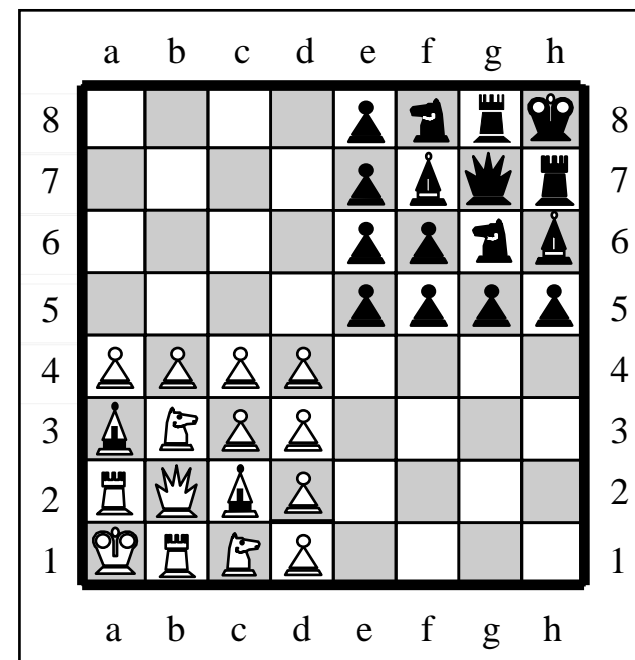
Základní pravidla hry INGOLS Šachy

Šachovnice je klasická včetně označování a situování polí; tedy pole h1 je bílé a je, z hlediska „Bílého“, vpravo dole.

Každý hráč má k dispozici 16 klasických hracích kamenů.

Pozor nyní změna!

Před zahájením hry jsou hrací kameny rozestaveny do dvou čtvercových bloků - bílého a černého, a to tak, že plně je obsazena hlavní diagonála **a1h8**, na které jsou směrem od středu vždy dva pěšci, dáma a král - viz diagram



Notace základního postavení:

Bílý : Ka1, Db2, Va2, Vb1, Sa3, Sc2, Jb3, Jc1,

pěšci- a4, b4, c3, c4, d1, d2, d3, d4

Černý : Kh8, Dg7, Vg8, Vh7, Sf7, Sh6, Jf8, Jg6,

pěšci- e5, e6, e7, e8, f5, f6, g5, h5

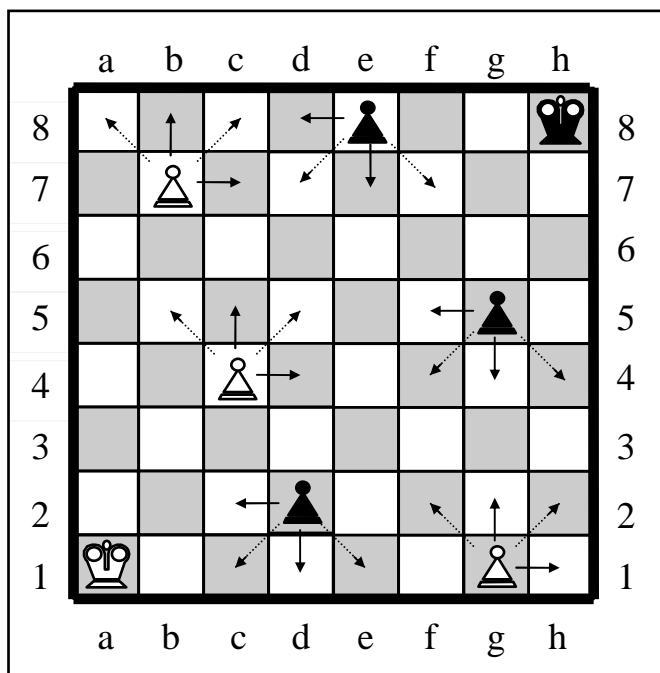
Figury jsou sice v základním postavení jinak rozestaveny, ale jejich vlastnosti zůstávají stejné jako v klasické hře. Z postavení figur však vyplývá, že nelze uplatnit žádné pravidlo o rošádách.

Druhá největší změna - vlastnosti pěšců !

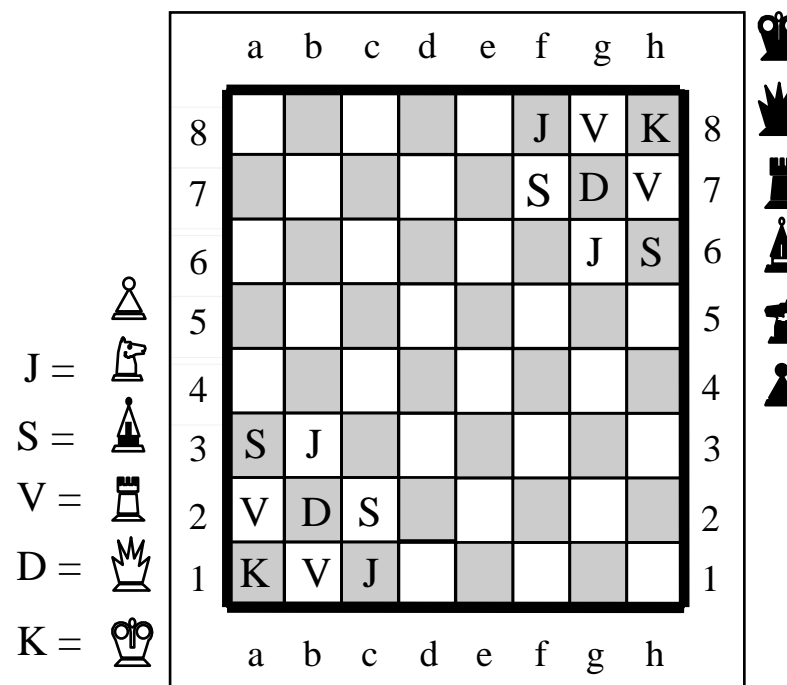
Každý z pěšců se může pohybovat při jednom volném tahu vždy jen **o jedno pole dopředu nebo doprava**, při braní i šikmo vlevo nebo vpravo vpřed.

Útočná pole pěšců se proti klasické hře nemění - platí, že jsou to vždy ta nejbližší pole na diagonálách vlevo a vpravo před pěšcem, a to i když pěšec postupoval doprava. Ani z výchozího postavení nesmí pěšec postoupit jedním tahem dále než na sousední pole - nemůže tedy ani vzniknout posice pro braní mimochodem.

I v této hře platí, že pěšec se nesmí nikdy vracet; může postupovat při volných tazích jen kupředu nebo pravo, při braní úhlopříčně vlevo nebo vpravo vpřed. Teoreticky tak může kterýkoliv z pěšců obsadit kterékoliv pole z výchozího postavení figur protivníka.



Dosáhne-li pěšec pole na kterém ve výchozím postavení stála soupeřova figura, může se přeměnit ve stejnou figuru, ale samozřejmě vlastní. K přeměně musí dojít hned; jinak zůstává pěšec pěšcem až do doby kdy postoupí na jiné pole; v tom případě se může hned přeměnit zase jen v tu odpovídající figuru. Pro názornost jsou na grafu příslušná pole označena písmenem - symbolem příslušné figury. Přemění-li se pěšec v krále, hra končí, i když soupeřův král není v matu!. Je to však jen jeden možný, a poměrně málo pravděpodobný, konec hry.



Pohyb pěšců v této nové hře je složitější a vliv pěšců na hru je značně větší než ve hře klasické. To považuji za hlavní a kladný přínos - hra se stává dynamičtější.

