

# Pravidlá hry HEXAŠACH.

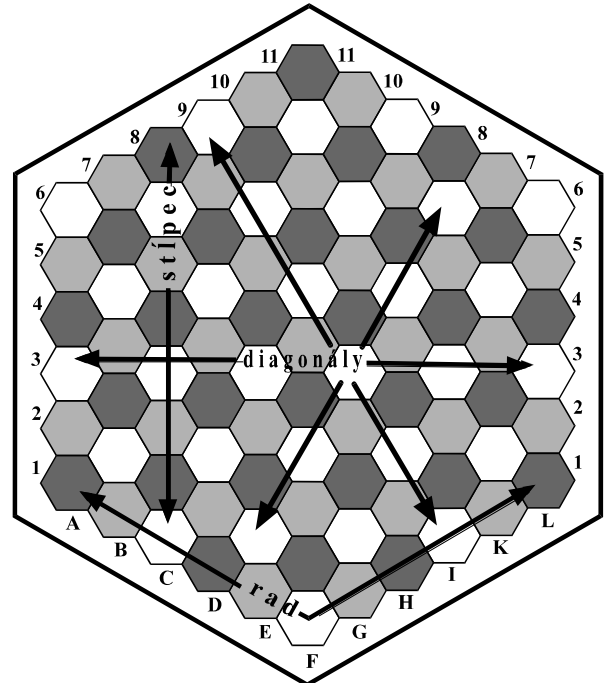
## Hracia plocha.

- Hracia plocha sa skladá z 91 šesťuholníkových polí, 30 je bielych, 30 čiernych a 31 sivých. (preto máme o jedno sivé pole viac pretože hracia doska je symetrická na stred a stredné pole je sivé).
- 11 zvislých stĺpcov označených písmenami abecedy od "a" po "l" (písmeno „j“ je vynechané).

## Názvy polí.

Názvy polí pre potrebu zápisu partie označujeme nasledujúcim spôsobom.

- Úlohu riadkov naplňajú šikmé stĺpce v tvare "V". (z pohľadu bieleho) a sú očíslované od 1 po 11 vľavo aj vpravo.
  - a). 1. až 6. riadok má 11 polí,
  - b). 7. riadok má 9 polí,
  - c). 8. riadok má 7 polí,
  - d). 9. riadok má 5 polí,
  - e). 10. riadok má 3 polia,
  - f). 11. riadok má 1 pole.
- Pre označenie poľa na ľavej strane šachovnice použijeme čísla na ľavej strane, pre označenie poľa na pravej strane šachovnice čísla na pravej strane. Vždy symetricky vzhľadom na stĺpec „f“
- Názov poľa je daný písmenom stĺpca a číslom riadku.



## Základné postavenie.

Základné postavenie je znázornené na diagrame.

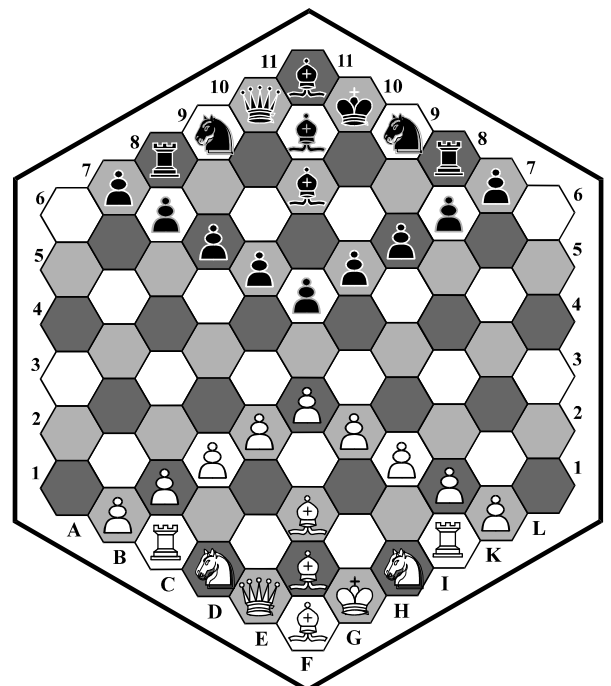
Biely aj čierny má 18 figúrok

(o jedného strelca a pešiaka viac ako v šachu):

- jedného kráľa (označenie K)
- jednu dámu (označenie D)
- dve veže (označenie V)
- troch strelcov (označenie S)
- dvoch jazdcov (označenie J)
- deväť pešiakov (pešiaci sa neoznačujú)

## Ťahy figúrok.

- Pri zápise ťahu je doporučené používať rozšírenú notáciu. zapisuje sa východiskové a cieľové pole napr. bl-b2.
- Figúrka nevstupuje na pole kde stojí jeho vlastná figúrka, ale súperovu figúrku môžeme vybiť.
- Figúrky sa nepreskakujú, výnimku má len jazdec.
- Právo prvého ťahu má biely.



## Chod figúr.

**Veža** sa pohybuje na ľubovoľnú vzdialenosť kolmo cez stranu poľa.

- Veža, ktorá stojí na poly e8 sa môže pohybovať v smere a4, c8, e10, h9, 13, e1. Pohybuje sa na zvislom a na šikmých stĺpcoch.
- Veža dáva šach kráľovi na poli e2 a môže vybiť dámu na poli g7.

**Strelec** sa pohybuje na ľubovoľnú vzdialenosť vždy na rovnako sfarbených poliach na bielych, čiernych alebo sivých. ( Preto sa nedostane na všetky polia hracieho poľa, je slabší ako veža alebo jazdec ).

- Strelec, ktorý stojí na poli i6 sa môže pohybovať v smere poli a5, g10, k7, 15, l2, e1. Pohybuje sa na vodorovnej a na šikmých diagonálach.
- Strelec na diagrame nemôže vstúpiť na pole g7 a g4 pretože tam stoja jeho vlastné biele figúrky.

**Dáma** spája v sebe pohyb veže a strelca.

- Dáma, ktorá stojí v strede šachovnice môže vstúpiť na 42 polí, čiže má pod dohľadom skoro polovicu hracieho poľa.
- Dáma, ktorá stojí na poli g7 sa môže pohybovať:  
a). ako veža v smere a2, c8, g10, k7, 13, g1,  
b). ako strelce v smere d2, a5, e10, h8, 15, k1.
- Dáma na diagrame nemôže vstúpiť na pole g4 kvôli vlastnému pešiakovi a na pole i6 kvôli vlastnému strelcovi. Oproti tomu na pole e8 vstúpiť môže pretože tam vybija čiernu vežu.

**Jazdec** je jediná figúrka, ktorá preskakuje iné figúrky.

- Jeho ťah sa môže odvodiť od ťahu veže a strelca. Jazdec pokročí o jedno pole akoby bol vežou a potom v tupom uhle vpred akoby bol strelcom. Preskočí z východiskového poľa na cieľové.
- Jazdec z poľa c5 sa pri ťahu vznesie nad biele pole a skončí na bielom poli, alebo vznesie sa nad sivé pole a skončí na poli sivom. Nikdy nevstúpi na pole takej farby na akom práve stál
- Na diagrame jazdec, ktorý stojí na poly c5 môže vstúpiť na polia a6, b7, d8, e8, (tam vybije čiernu vežu), f7, f6, e4, d3, b2 a a2.

**Pešiak** sa môže pohybovať len dopredu.

- Zo základného postavenia môže postúpiť na prvé alebo druhé pole, potom postupuje už len o jedno pole. Napr. Na poli g4 stojací biely pešiak môže vstúpiť na g5 alebo g6 oproti tomu čierny pešiak, ktorý stojí na poli h4 môže postúpiť len na pole h3.
- **Pešiak si zachováva právo postúpiť dopredu o dve polia do tej doby kým sa zdržiava na základnom pešiakovom rade.** napr. Vybíjanie súperovej figúry a premiestnenie sa po základnom pešiakovom rade.
- Spôsob ako pešiak vybija figúrku sa odlišuje od jeho spôsobu ťahu. Vybija šikmo dopredu napravo alebo naľavo (ťah ako veža o jedno pole). napr. Pešiak g4 môže vybiť na h4 a mohol by vybiť aj na f5 ak by tam stála čierna figúrka.
- Pešiak má jeden zvláštny spôsob vybijania (en passant - branie mimochodom). Pešiak zo základného postavenia napr. i2 postúpi o dva polia na i4 tak potom v nasledujúcom (ale len v nasledujúcom) ťahu ho môže čierny pešiak h4 vybiť tým spôsobom že postúpi na pole i3 a bieleho pešiaka odstráni z hracieho poľa.
- Ak pešiak dosiahne na "súperovej polovici" posledné, najvzdialenejšie pole môže sa premeniť na ľubovoľnú figúru D, V, J, alebo S.

**Kráľ** je v hre najdôležitejšou figúrkou.

- Podobne ako dáma môže sa pohybovať v každom smere, ale len o jedno pole.
- Kráľ na poli e2 môže vstúpiť na polia e1, d1, d2, e3, f3 a f2 alebo na c1, d3, f4, g2, f1.
- Hexašach, na rozdiel od klasického šachu, nepozná rošádu. ( Kráľ stojí už na začiatku hry na pomerne dobre chránenom mieste ).

