

NOVÁ ŠACHOVÁ HRA PRO KAŽDÉHO.

Raindropchess je nová, hravá, šachová hra s neuvěřitelnou rovnováhou mezi taktikou a štěstím. Při zahájení hry stojí figury vedle šachovnice, na označených kulatých polích. Otáčením hracích karet se figurky, jedna po druhé, jako kapky deště, umísťují na šachovnici. Hráči si sami vybírají, na které pole figurku postaví. Účelem hry je chycení protivníkova krále (= dát šachmat).

HERNÍ MATERIÁL

1 šachovnice, 16 černých figurek, 16 bílých figurek, 4 tmavomodré figurky, 4 světleomodré figurky, sada hracích karet (2 x 16 karet), na kterých jsou zobrazeny bílé a černé šachové figury a 4 žolíky.

PÍPRAVA HRÝ

Položte šachovnici na stůl. Umístěte šachové figury na místo vedle šachovnice na kulatá pole jak je uvedeno. Odložte žolíky stranou a promíchejte karty, které poté položte na hromádku před, nebo vedle hráče, zadní stranou nahoru, aby nebylo vidět jaká figurka je zobrazená.

PRAVIDLA HRÝ

Vlastnosti figurek

Šachové figury mají u Raindropchess stejné vlastnosti k pohybu, brání a napadání jako u normálního šachu, nepoužívá se rošáda a brání mimochodem. (výklad je k vidění na krabici, nebo na internetových stránkách)

Kam se mohou figurky postavit

Dáma, Věž a Jezdec se smí umístit na kterékoli pole na šachovnici, pokud je neobsazené jinou figurkou. Střelec kámkoli, ale jen na pole barvy označené na kartě. Bílý pěšci se smí postavit na volná pole řady 2 až po řadu 6 včetně. Černí pěšci se smí umístit na volná pole od řady 7 až po řadu 3 včetně. Král se smí umístit na kterékoli volné pole, které není napadeno nepřátelskou figurkou, král nesmí být v šachu. Král který je na šachovnici smí být napaden nepřátelskými figurami, a i zmaten i v tom případě, že druhá strana ještě krále na šachovnici nemá.

Hra začíná otáčením hracích karet

Jako u šachu je první na tahu bílý. Otočí horní kartu z vlastní hromádky karet a umístí zobrazenou figurku, podle již uvedených pravidel na šachovnici. Pak je řada na černém. Oba hráči musí vždy dobře vidět jakou kartu protivník otočil. Otočená karta se odloží stranou. Jakmile hráč kartu otočí, je povinen zobrazenou figurku postavit na šachovnici.

Král na šachovnici

Jestliže se hráči podaří otočit kartu s králem a umístí ho tím na šachovnici, tak má tento hráč (pouze tento hráč), pokud je na řadě, dvě možnosti. Otočit novou kartu, nebo provést, podle platných šachových pravidel, tah vlastní figurkou postavenou na šachovnici. Tahem se rozumí přemístění figurky na jiné pole, při čemž lze sebrat protivníkovu figurku, napadnout protivníkovu figurku, nebo dát šach i mat, pokud má protivník už také postaveného krále. Jestliže hráč uchopí figurku, je povinen s touto figurkou táhnout. Pokud není hráčův král na šachovnici, nesmí tento figurkami pohybovat, smí jen otočit novou kartu.

NOVÁ ŠACHOVÁ HRA PRO KAŽDÉHO.

Útok na figury a brání figur

Každá figurka, která se umísťuje na šachovnici může hned nepřátelské figurky napadat, krále také. Útok na krále (šach) se musí, napadnutou stranou, zrušit (král musí být bráněn). Sebrat figurku, nebo pohybovat figurkou se smí až tehdy, když je vlastní král na šachovnici. Sebrané figurky se odstraní ze šachovnice a už nehrají (ani při proměně pěšce!).

Jak se bránit

- Představením jiné figurky, která se už na šachovnici nachází, nebo táhnutím karty a představením vytažené figurky. **POZOR!** Pokud taženou figurku nelze podle pravidel představit při šachu krále tak to znamená prohru. (příklad: černý král je napaden na 8 řadě věží ze strany a tažená figura je pěšec. Pěšec nesmí být postaven na 8 řadu, takže černý prohrává)
- Uhnutím napadené figury (jen pokud je vlastní král na šachovnici)
- Bráním útočící figury vlastní figurou (jen pokud je vlastní král na šachovnici)
- Pokrytím napadené figury druhou vlastní figurou (jen pokud je vlastní král na šachovnici)

Proměna pěšce: použití modrých figurek

Jestliže pěšec dojde na druhou stranu, smí se proměnit v jinou figuru. K tomu používáme vlastní modré figurky. To znamená, že pouze 4 pěšci se mohou proměnit.

Všechny karty jsou otočené

Jestliže hráč použil všechny karty, smí už jen provádět platné tahy podle šachových pravidel. Výjimkou je rošáda a brání mimochodem, které nejsou u raindropchess dovoleny.

Konec hry

Hra je u konce pokud se král jedné strany nachází v matu. Král je v matu pokud platí následující 4 body společně:

1. Král je napaden (stojí v šachu)
2. Král nemůže uhnout na jiné pole, kde není napaden.
3. Figuru napadající krále nelze sebrat.
4. Mezi krále a útočící figuru nelze představit jinou vlastní figuru.

Žolíky

Pro větší překvapení při hře lze ke každé hromádce karet přidat dva žolíky. Hráči si předem domluví k čemu budou sloužit. Při tažení žolíka lze například dostat volný tah nebo sebrat soupeřovu figuru. Více příkladů použití žolíků najdete na webových stránkách.

Výklad pomocí videa, nahrávky a obsažnější pravidla najdete na stránkách

www.raindropchess.cz

Překlad 2011: Pavel Englický



RAINDROPCHESS®