



International Hexagonal Chess Federation

Universala Heksagonŝaka Federacio

51 Blegborough Road London SW16 6DL Great Britain Telephone: 01-769 6886 & 01-643 4441

HEKSA ŜAKO

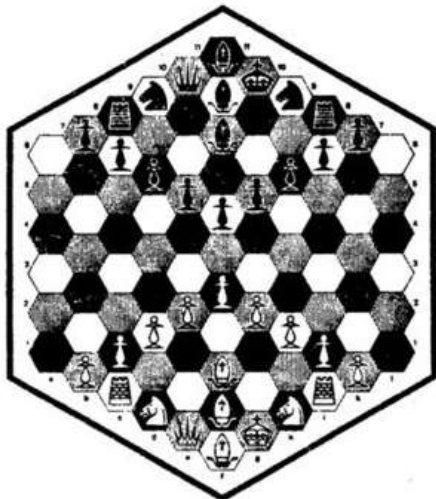
Reguloj de la ludo fare
de Vladyslav G l i n s k i

Heksagonan ŝakon oni ludas sur la sesangula tabulo dividita je 91 seslateraj fakoj en tri koloroj: 30 blankaj, 30 nigraj kaj 31 grizaj. La ludon pertoprenas du kontraŭuloj, el kiuj unu ludas per blankaj, kaj la alia per nigraj pecoj. La principoj de movoj kaj la celo de la ludo estas la samaj, kiel en la tradicia ŝako, oni uzas ankaŭ la samajn pecojn /kun aldonaĵ unu peono kaj unu kuriero por ĉiu flanko.

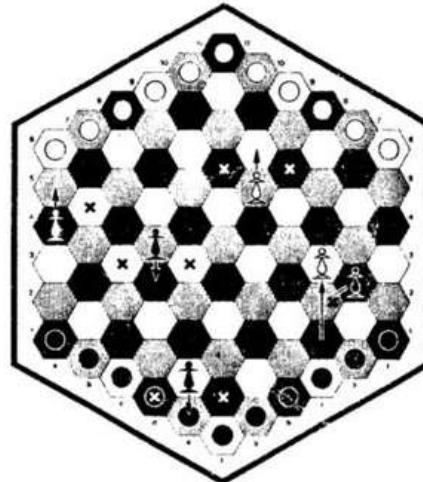
Piel do sur la tabulo ni havas entute 36 pecojn. Ilian distarigon ni montras sur la diagramo n-ro 1. Ni rimarku, ke la personoludanta kiel blanko sidas ĉe la blanka angulo, kaj la persono ludanta kiel nigro, ĉe la kontraŭa flanko - ĉe la nigra. La blanken reĝon oni starigas ĉe la dekstra mano de la ludanto /la damon maldekstre/. La ludanto per la nigraj pecoj havas sian reĝon ĉe la maldekstra mano.

Peonoj marŝas nur antaŭen sur la plej proksiman fakon /aŭ ĉe la unua movo je du fakoj/ kaj batas dekstren aŭ maldekstren oblikven. La regulon difin-

antaŭn la movojn de peonoj ni montras sur la diagramo n-ro 2. Blanka peono staranta maldekstraflanke povas marŝi je unu fakon, tiel kiel montras la montrilo aŭ bati peonon de la kontraŭulo starantan sur la fakoj signita per "x". Bateblaj de la staranta apude nigra peono estas du fakoj signitaj per "x". Ĉiu el la peonoj post la atingo de iu ajn el la vid-al-vidaj fakoj /signitaj sur la diagramo per "o"/, povas esti ŝanĝita je laŭplaĉa peco. Ĉar ĉe la unua movo peono povas marŝi je du fakoj, okazas, ke peono de la kontraŭa flanko povas bati ĝin dum trapaso - tian situacion ni montris sur la dekstra flanko de la diagramo n-ro 3. Bati dum trapaso oni devas tamen tuj post la okazigo de la movo de peono je du fakoj. Se la kontraŭulo ludanta kiel nigro ne batis ĝin, sed farus alian movon, la blanka peono estus savita. Bato dum trapaso koncernas nur peonojn. Se dum la unua movo peono batas direkte al la centra kolumno, tiam dum la sekva movo ĝi konservas rajton marŝi antaŭen je du fakoj.



Diagramo 1



Diagramo 2

Turo marŝas en 6 direktoj - laŭ la linioj de sesanguloj - tiel kiel oni prezentas sur la diagramo n-ro 3.

Kuriero povas ankaŭ el-
 ekti unu el la ses direktoj de
 la movo, sed ĝi marŝas laŭ la
 diagonaloj de seslateraj fakoj -
 tiel, kiel oni prezentas sur la
 diagramo n-ro 4. Ĉiu el la tri
 kurieroj marŝas do tra la sam-
 koloraj fakoj.

Damo operacas en 12 direk-
 toj, same kiel la turo kaj la
 kuriero. Sur la diagramo n-ro 5
 ni prezentas ĉiujn fakojn atin-
 geblajn de la nigra damo, star-
 anta meze de la ŝaktabulo.

Ĉevalo estas ununura pe-
 co, kiu povas transsalti aliajn
 pecojn. La movon de la ĉevalo
 oni povas difini jene: ĝi marŝ-
 as je unu fako kvazaŭ ĝi estus
 kuriero, kaj je unu - kvazaŭ ĝi
 estus turo, kaj ĉiam ĝi saltas
 sur alikoloran fakon. La fakoj,
 sur kiujn oni povas ŝovi ĉeval-
 on, estas signitaj per "X" en
 supra parto de la diagramo n-ro
 6.

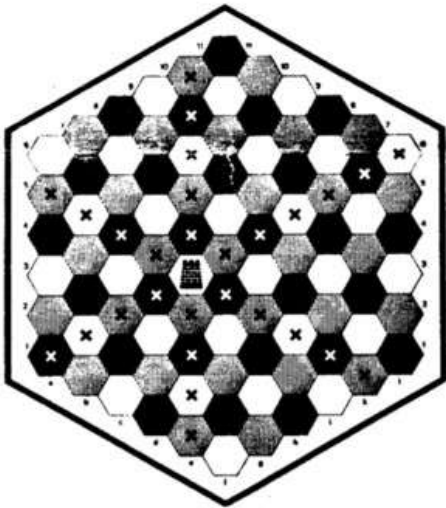


Diagram 3

Reĝo estas la plej grava
 peco - la celo de la batalo es-
 tas ja mati la reĝon de la kon-
 traŭlo, tio signifas starigi ĝin
 en la situacion sen eliro.

La reĝo, kiel la damo, povas
 marŝi je 12 direktoj, sed nur je
 unu fako - sur ĉiuj apudajn fa-
 kojn kaj sur la plej proksimajn
 fakojn en la sama koloro, kiel
 tiu, sur kiu troviĝas la reĝo.
 La movojn de la reĝo ni
 prezentas en la suba parto de la
 diagramo n-ro 6, signante per
 punktoj la fakoj, sur kiujn oni
 povas ĝin ŝovi.

La ceteraj reguloj estas analogaj
 kiel en tradicia ŝakludo, kun dife-
 renco, ke la situacio, en kiu la kon-
 traŭlo povas fari nenian laŭregu-
 lan movon, t.n. pato, estas trakta-
 ta kiel malvenko. Dum heksagonaj
 turniroj la ludanto, kiu troviĝas en
 tia situacio ricevas $1/4$ da poento,
 lia kontraŭlo $-3/4$ da poento. Ĉe nor-
 mala venko aŭ pro cedo de la kon-
 traŭlo la venkinto ricevas 1 poen-
 ton, la venkito 0 /nulon/.

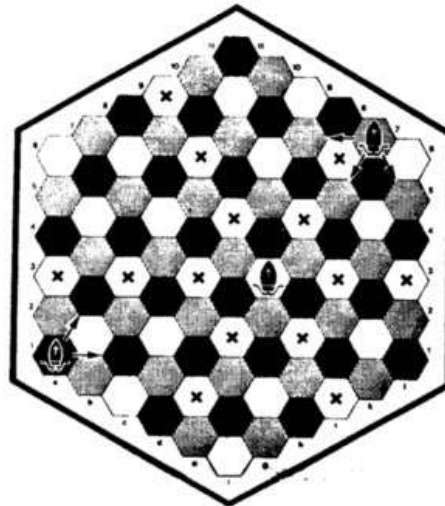


Diagram 4

La eterna ŝako okazas, kiam unu el
 la ludantoj ŝakas la kontraŭulon ne
 povante rezultigi maton. Tiam ludon
 oni agnoskas kiel remian / po duonpo-
 ento por ĉiu /. Remio sekvas ankaŭ
 tiam, kiam la trian fojon okazos la
 sama pozicio, kun la sama laŭvico de
 movoj, aŭ kiam la flankoj faros 50
 movoj sen bati, aŭ sen movi peonojn,
 aŭ kiam ambaŭ kontraŭuloj konsentos
 pri remio.

Oni devas ankaŭ memori, ke tuŝo de
 propra peco devigas la ludanton fari
 movon per tiu ĝuste peco. Se la luda-
 nto tuŝos pecon de la kontraŭlo, kaj
 li povas ĝin bati, li devas fari bat-
 on. Laŭregulan movon oni ne rajtas
 revoki.

La ludanto malvenkas partion, kiam
 li faligos ŝaktabulon, aŭ miksos pe-
 cojn, kiam li rifuzos daŭrigi en ĝus-
 ta tempo prokrestitan ludon, kiam li
 transpaŝos la permesitan limtempon
 /dum la ludo kun horloĝo/, aŭ kiam li
 ne obeas iun ajn el la supre menciitaj
 reguloj.

Ekstere de la sesangula tabulo estas desegnitaj nombroj /de 1 ĝis 11/ kaj literoj /de "a" ĝis "l", sed sen "j"/, kiuj servas por marki fakojn, kiam oni notas la trapason de la ludata partio /do, por progresintaj ludantoj. Sur la lasta diagramo /n-ro 7/ oni prezentis markojn

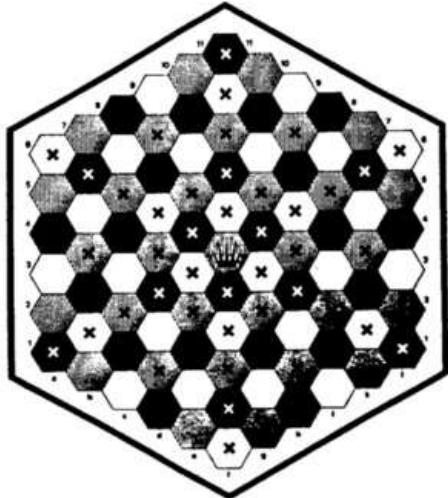


Diagram 5

de ĉiuj fakoj kaj la manieron legi ilin. Kaj do la situon de la peco troviĝinta sur nigra

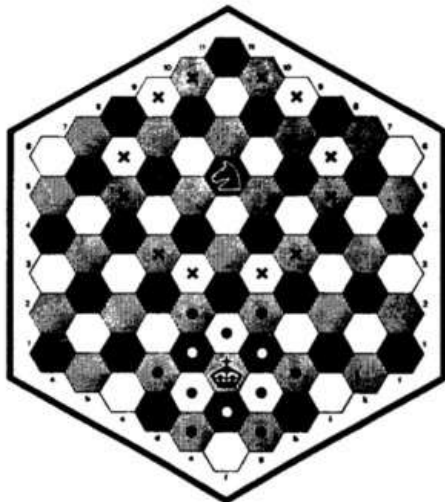


Diagram 6

fako en la centra vico ni difinas trovante literan markon sube de la tabulo /"f"/ kaj la ciferan super la tabulo /"8"/.

Simile por la fako markita per cirketo en la maldekstra flanko de la tabulo ni serĉas literan markon sub /"c"/ kaj la ciferan maldekstre /"6"/. Komence tio ŝajnas iom komplike, sed oni facile atingas lertecon.

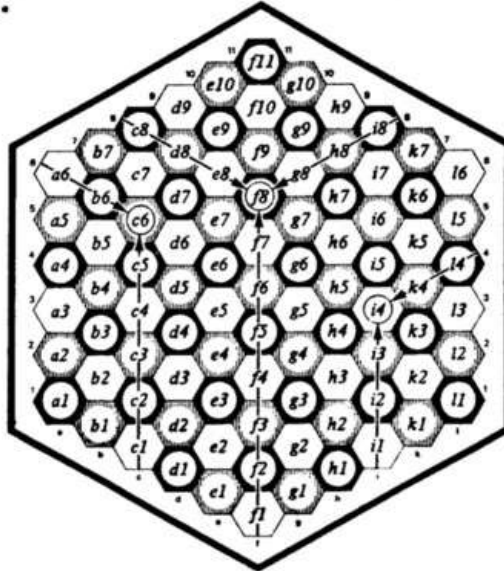


Diagram 7

Kaj do la situon de blankaj pecoj

- bonvolu kompari la diagramon n-ro 1 kun la diagramo n-ro 7
- oni povas noti jene:
Rg1, De10, Tc1, Tl1, Ĉd1, Ĉh1, Kf1, Kf2, Kf3, b1, c2, d3, e4, f5, g4, h3, i2, k1.,

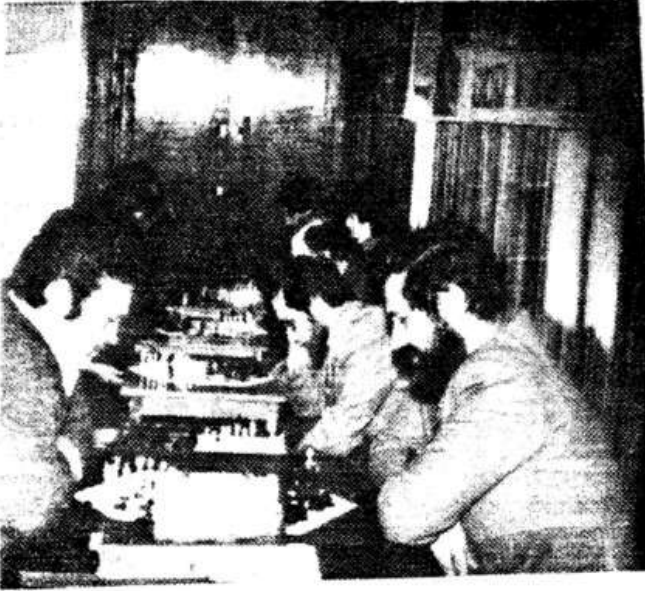
kaj por la nigraj:
Rg10, De10, Tc8, Tl8, Ĉd9, Ĉh9, Kf11, Kf10, Kf9, b7, c7, d7, e7, g7, h7, i7, k7,
kie R signifas reĝon, D-damon, T-turon, Ĉ-ĉevalon, K-kurieron, kaj por peonoj oni uzas nenian literon.

La heksa ŝako estas la unua sportbrando, en kiu dum internaciaj turniroj oni uzas la terminologion en la internacia lingvo Esperanto.

Universala Heksagona Ŝaka Federacio ankaŭ uzas Esperanton. Ekzistas Internacia Esperantista Heksa Ŝaka Klubo, kiu reprezentas landon Esperantujo en UHSF.

Adreso de IEHŜK: USSR, MINSK, 220050, POSTAMP, Box 27, ŜK, V. BUJAK, prezidento de SK

Esperanto-ŝako



Tra la mondo disvastiĝas nova ŝako — sesangula. La Universala Sesangulŝaka Federacio akceptis Esperanton kiel oficialan lingvon. Estis fondita ankaŭ Internacia Esperantista Sesangulŝaka Klubo.

Ĉiuj, kiuj interesiĝas pri tiu ĉi E-ŝako, povus ricevi la tabulon, la regularon, informojn pri korespondaj E-konkuradoj, turniroj k. a., skribinte al: V. Bujak. Ŝaka Klubo, p. k. 27, poŝtoŝeĵo — Minsk, SU 220050.



— Ĉu vi ludas 6-angulan ŝakon?
— Ne ankoraŭ, sed mi jam flue parolas Esperanton.

Turniro okaze de 60-jara jubileo
de Esperanto-movado en Belorusio.
Minsk, 11.12.1983.



Heksaŝaka ludo poste trejnado de karateo en Ses-Klubo /SK/
en urbo Minsk, USSR.