

# Abstract Chess

Autor: Pionek

Szachowi ortodoksi pewnie znów się oburzą, ale pewną grupę graczy z pewnością zainteresuje zupełnie nietypowy wariant szachów. Jego autorem jest João Pedro Neto, który przedstawił swój pomysł w 2003 roku. Akcesoria potrzebne do rozgrywki nie są zbyt wyszukane - tradycyjna 64 polowa szachownica i po 33 pionki dające się ustawiać w wieże dla każdego z graczy. Jeden z tych pionów powinien być szczególnie oznaczony - będzie bowiem pełnił rolę króla. Początkowe ustawienie pionów - jak na rysunku.

Gracze po kolei wykonują ruchy swoimi pionami lub wieżami pionów. W przypadającej na niego kolejce ruchu gracz może przemieścić swój pion lub wieżę albo przemieścić jeden z pionów w wieżę na bezpośrednio z nią sąsiadujący (pionowo, poziomo lub ukośnie) pion lub wieżę z własnych pionów. Nie wolno przemieszczać wierzchniego piona wieży na sąsiadujące puste pole - zwiększyłoby to liczbę figur biorących udział w grze.

Skutkiem wykonania ruchu (przesunięcia własnego piona lub wieży) może być bicie - podobnie jak w szachach następuje ono po wejściu pionem lub wieżą pionów na pole zajęte przez pion lub wieżę pionów przeciwnika.

Ruchy pionów i wież pionów są zależne od ich wysokości:

- pojedynczy pion porusza się jak pionek szachowy: przemieszcza się tylko do przodu, bije jedynie na ukos na bezpośrednio z nim sąsiadującym polu), jednak nie może wykonać początkowego podwójnego ruchu ani nie jest promowany po dojściu na przeciwległy kraniec planszy
- dwupionowa wieża porusza się jak szachowy król, jednak nie przejmuje innych jego funkcji
- trzypionowa wieża porusza się jak szachowy goniec
- cztero- lub pięciopionowa wieża porusza się jak wieża szachowa (w grze nie ma roszad!)
- sześciopionowa wieża porusza się jak szachowa królowka (hetman)
- specjalnie oznaczony król porusza się podobnie jak jego szachowy odowiednik - gracze dążą do zbicia króla przeciwnika, które kończy grę.