

Sesangula Ŝako de Gliński: Tabula Ŝabolono #1 kaj Reguloj

La tabulo por ĉi tiu varianto estas konstruebla per la presado de po tri kopioj de la du kojnoformaj koloraj ŝablonoj en ĉi tiu dokumento, tranĉado, kaj glubendado. Pligrandigu se necese (ekz. 115%). Ligu al kartono, se dezirate. La ludo estas ludata kun unu Kuriero kaj unu Peono pli ol en klasika ŝako.

TABULO. Sesangula Ŝako de Gliński estas ŝaka varianto, kiu estas ludata per sesangula tabulo kun flankoj de longeco 6. La tabulo estas konstruebla kiel 6 kojnoformaj tranĉaĵoj, kun aldona ĉelo en la centro de la tabulo.

TUROJ. Turoj glitas en la 12, 2, 4, 8, kaj 10-a horloĝaj direktoj, transiranta la randoj de la devenata ĉelo per rektaj anguloj. Tiel estas kiel en klasika ŝako, sed kun ses direktoj, anstataŭ nur kvar. (Vidu diagramojn en alia paĝo.)

KURIEROJ. Kurieroj glitas en la 1, 3, 5, 7, 9, kaj 11-a horloĝaj direktoj. Kuriero ĉiam restas sur sia komencita koloro. Ĉar la tabulaj ĉeloj havas tri malsamajn kolorojn, ambaŭ ludantoj komencas kun po tri Kurieroj.

DAMOJ. Damoj glitas je iu ajn el la 12 direktoj disponebla al Turo aŭ Kuriero.

REĜOJ. Reĝoj movas unu spacon en iu ajn de la 12 direktoj, kiu Damo povas movi. Ne estas arokado.

ĈEVALOJ. Ĉevaloj movas du ĉeloj en iu ajn el la Turaj direktoj (eĉ ili estas okupataj), kaj tiam turnas 60 gradoj dekstra aŭ maldekstra, kaj movas plu unu ĉelo. Tiel Ĉevaloj movas al la plej proksimaj ĉeloj, kiuj Damo el la sama spaco ne povus atingi.

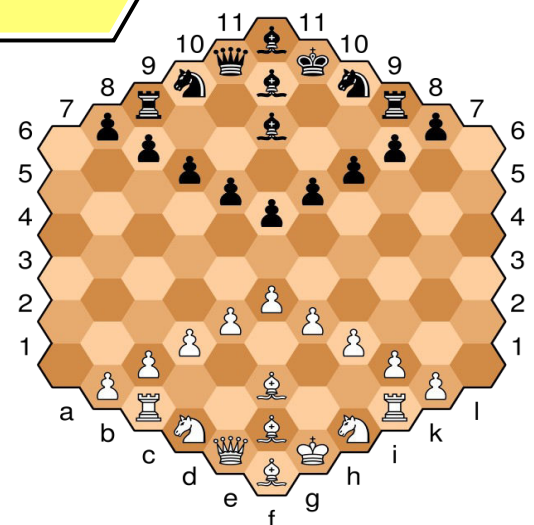
PEONOJ. Peonoj movas unu spaco antaŭen (aŭ, laŭvole, du el iu ajn de la 9 komencejaj ĉeloj de la Peonoj), kaj kaptas antaŭen en la 10-a kaj 2-a horloĝaj direktoj. Pasanta kapto (t.e. *en passant*) estas permesata. Peonoj promociiĝas kiam ili atingas la plej malproksiman rangon en iu ajn kolumno.

PATO. Kiam ludanto ne povas movi, la ludo finiĝas. La ludanto, kiu laste movis, gajnas 3/4 puenton, kaj la alia gajnas nur 1/4.

KOMENCAJ POZICIOJ. Jen dekstere la komencaj pozicioj de la ludo. (Diagramo el Vikipedio.)

LUDA NOTACIO. La kolumnoj estas nomitaj per la literoj a-i, kaj k & l. La rangoj estas numeritaj, komence kun unu, kaj kreske en la direkto de la flanko de la Nigraj pecoj.

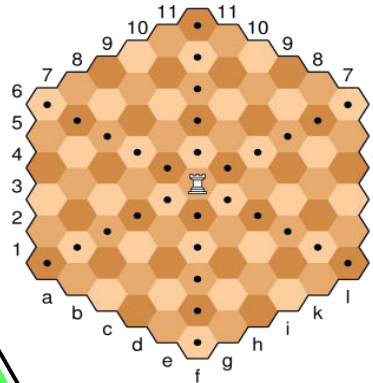
MATO DE MALSAĜULO. Jen mallongega kaj malsaĝa ludo:
1. Qe1c3 Qe10c6 2. b1b2 b7b6 3. Bf3b1 e7e6 4. Qc3f9xB#



Diagramo de la komencaj pozicioj (el Vikipedio)

Sesangula Ŝako de Gliński: Tabula Ŝablono #2 kaj Movadaj Diagramoj

La tabulo por ĉi tiu varianto estas konstruebla per la presado de po tri kopioj de la du kojnoformaj koloraj ŝablonoj en ĉi tiu dokumento, tranĉado, kaj glubendado. Pligrandigu se necese (ekz. 115%). Ligu al kartono, se dezirate. La ludo estas ludata kun unu Kuriero kaj unu Peono pli ol en klasika ŝako.



Diagramoj de la movado de Turoj kaj Kurieroj (el Vikipedio)

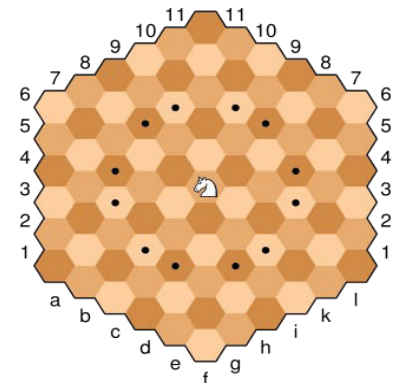
VALOROJ. La kreinto de la ludo taksis la valorojn de la diversaj specoj de pecoj kiel $Q=10$, $R=5$, $N=4$, $B=3$, kun la referenca valoro $P=1$. La programo AlphaZero taksis ilin kiel $Q=9.5$, $R=5.63$, $N=3.05$, $B=3.33$.

OPENINGS. Gliński analizis pluraj malfermaĵoj en sia 1974 libro, *First Theories of Hexagonal Chess*.

NESUFICA MATERIALO. La ludu ĉesas se la restantaj pecoj ne kapablas devigi maton. Depende de la pozicio, tio povas okazi kun KBBvK & KNNvK.

RETE. Ŝako de Gliński estas ludebla rete multmaniere.

- GreenChess.net: Retejo. Jen ludado kun retaj kontraŭuloj.
- ChessVariants.com: Rigardu la Game Courier Users's Guide.
- OmniChess.club: Retejo kaj aplikaĵo. Jen retajn kontraŭulojn.
- Ludii.games: Aplikaĵo. Jen retaj kontraŭuloj.
- Jocly.JcFrog.com: Retejo. Nur loka ludado.



Diagramo de la movado de Ĉevaloj (el Vikipedio)