

The fundamental rules of Paco Šako:

1. Setup: (similar to chess)

- The game is conducted on a standard 8x8 chessboard.
- Each player commences with 16 pieces: one king, one queen, two rooks, two knights, two bishops, and eight pawns.
- The pieces are symmetrically positioned on the two back rows, as in chess (image 1).

2. Movement of pieces: (similar to chess)

- Pawns advance one or two squares forward but move diagonally.
- Rooks traverse horizontally or vertically.
- Knights move in an L-shape: two squares in one direction and one square perpendicular.
- Bishops move diagonally.
- Queens possess the ability to move horizontally, vertically, or diagonally.
- Kings move one square in any direction.

3. Paco Šako = Peace Chess

- Pieces cannot be captured; they will not be removed from the board.

4. Form a union: (dance)

- When a piece moves to a square already occupied by an opponent's piece, the two pieces will share the square in a union.

5. Movement of a union:

- Once united, each player can move the union according to the movements of its own piece. Each player can move all the unions on the board. A piece cannot leave its union partner.

6. Taking over a union:

- A piece in a union can be replaced by another piece of the same colour. By moving a solo piece into the union, it will release the piece of the same colour from the union. That piece will then make a normal move from the union's position.

7. Chain reaction:

- A single piece can take the place of another piece in a union and move further to a free field or to another union, and another union, as in a chain reaction.

8. The end goal:

- The ultimate objective is to unite one of your pieces with the other player's king and establish peace (Paco).

9. Special moves:

- Castling: A king and one of the rooks move simultaneously. The rook moves to the king, and the king steps over the rook. Conditions: Neither piece has moved before, there are no pieces between them, and the king is not in Sako.
- En passant: When a pawn moves two squares forward from its starting position and lands directly next to an opponent's pawn. The opponent's pawn dances diagonally along the pawn and takes it "en passant" to the destination square (image 2).
- Pawn Promotion: When a pawn reaches the eighth rank, it can be promoted to any other piece (except a king), usually a queen. Therefore, you receive extra queens in the box.

10. Draws:

- Repetition of moves: A situation where both players create the same position three times. The game ends in a draw.
- Draw by agreement: Players may agree to a draw during the game.
- If all pieces dance together (except kings), it is a draw.
- If the two kings dance together, it is a draw.

11. Šako:

- Šako is a situation where a king is immediately threatened by a dance. The player must make a move to eliminate the threat or win immediately.

12. Paco:

- When you form a union (dance) with the opponent's king, it is peace (Paco), and you have won the game of Paco Šako.

For a video with a simple explanation, please see: PacoSako on YouTube.

For more detailed rules, refer to the comprehensive game rules in English via the QR code.

De basisregels van Paco Šako:

1. Opstelling: (hetzelfde als schaken)

- Het spel wordt gespeeld op een standaard schaakbord van 8x8 vakjes.
- Elke speler begint met 16 stukken: één koning, één koningin, twee torens, twee paarden, twee lopers en acht pionnen.
- De stukken worden symmetrisch opgesteld op de twee achterste rijen, zoals bij schaken (afbeelding 1).

2. Stukbeweging: (hetzelfde als schaken)

- Pionnen bewegen één of twee vakjes naar voren, maar dansen diagonaal.
- Torens bewegen horizontaal of verticaal.
- Paarden bewegen in een L-vorm: twee vakjes in één richting en één vakje loodrecht daarop.
- Lopers bewegen diagonaal.
- Koninginnen kunnen horizontaal, verticaal of diagonaal bewegen.
- Koningen bewegen één vakje in elke richting.

3. Paco Šako = Vredesschaak

- Stukken kunnen niet worden geslagen, ze worden niet van het bord genomen.

4. Maak een unie: (dans)

- Wanneer een stuk naar een vak beweegt dat al bezet is door een stuk van de tegenstander, delen de twee stukken het vak in een unie.

5. Het verplaatsen van een unie:

- Eenmaal verenigd kan elke speler de unie verplaatsen volgens de bewegingen van zijn eigen stuk. Elke speler kan de unies op het bord verplaatsen. Een stuk kan zijn unie-partner niet verlaten.

6. Het overnemen van een unie:

- Een stuk in een unie kan worden vervangen door een ander stuk van dezelfde kleur. Door een solo stuk in de unie te brengen, wordt het stuk van dezelfde kleur vrijgegeven uit de unie. Dat stuk maakt dan een normale zet verder vanaf de unie.

7. Kettingreactie:

- Een enkel stuk kan de plaats innemen van een ander stuk in een unie en verder bewegen naar een vrij veld of naar een andere unie... en nog een unie... als in een kettingreactie.

8. Het einddoel:

- Het einddoel is om een van je stukken te verenigen met de koning van de andere speler en zo vrede (Paco) te creëren.

9. Speciale zetten:

- Rokeren: Een koning en een van de torens bewegen tegelijkertijd. De toren beweegt naar de koning en de koning stapt over de toren. Voorwaarden: Geen van beide stukken heeft eerder bewogen, er zijn geen stukken tussen hen en de koning staat niet in Šako.
- En passant: Wanneer een pion twee vakjes vooruit beweegt vanuit zijn startpositie en direct naast een pion van de tegenstander landt. De pion van de tegenstander danst diagonaal langs de pion en neemt hem 'en passant' mee naar het bestemmingsvak. (afbeelding 2).
- Pionpromotie: Wanneer een pion de achtste rij bereikt, kan deze worden gepromoveerd tot elk ander stuk (behalve een koning), meestal een koningin. Daarom ontvang je extra koninginnen in de doos.

10. Remise:

- Herhaling van zetten: Een situatie waarin beide spelers dezelfde situatie drie keer creëren. Het spel eindigt in remise.
- Remise door overeenkomst: Spelers kunnen tijdens het spel overeenkomen om het als een remise te beschouwen.
- Als alle stukken samen dansen (behalve de koningen), is het remise.
- Als de twee koningen samen dansen, is het remise.

11. Šako:

- Šako is een situatie waarin een koning onmiddellijk wordt bedreigd met een dans. De speler moet een zet doen om de dreiging te verwijderen of meteen te winnen.

12. Paco:

- Wanneer je danst met de koning van de tegenstander, is het vrede (Paco) en heb je het spel van Paco Šako gewonnen.

Voor een video met een eenvoudige uitleg, zie: Paco Šako op YouTube

Voor meer gedetailleerde regels, zie de gedetailleerde spelregels via de QR-code.

## Die Grundregeln von Paco Šako:

### 1. Aufbau: (gleich wie Schach)

- Das Spiel wird auf einem standardmäßigen 8x8 Schachbrett gespielt.
- Jeder Spieler beginnt mit 16 Figuren: einem König, einer Dame, zwei Türmen, zwei Springern, zwei Läufern und acht Bauern.
- Die Figuren sind symmetrisch auf den beiden hinteren Reihen angeordnet, wie beim Schach (Bild 1).

### 2. Figurenbewegung: (gleich wie Schach)

- Bauern bewegen sich ein oder zwei Felder nach vorne, tanzen jedoch diagonal.
- Türme bewegen sich horizontal oder vertikal.
- Springer bewegen sich in einer L-Form: zwei Felder in eine Richtung und ein Feld senkrecht dazu.
- Läufer bewegen sich diagonal.
- Damen können horizontal, vertikal oder diagonal bewegt werden.
- Könige bewegen sich ein Feld in jede Richtung.

### 3. Paco Sako = Friedensschach

- Figuren können nicht erobert werden, sie werden nicht vom Brett genommen.

### 4. Eine Union bilden:

- Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das bereits von einer Figur des Gegners besetzt ist, teilen die beiden Figuren das Feld in einer Union.

### 5. Bewegung einer Union:

- Einmal vereint kann jeder Spieler die Union gemäß den Bewegungen seiner eigenen Figur bewegen. Jeder Spieler kann die Unions auf dem Brett bewegen. Eine Figur kann ihren Union-Partner nicht verlassen.

### 6. Übernahme einer Union:

- Eine Figur in einer Union kann durch eine andere Figur derselben Farbe ersetzt werden. Durch einer Einzelfigur in ein Union zu bewegen wird die Figur derselben Farbe aus der Union freigesetzt. Diese Figur macht dann einen normalen Zug aus der Union weiter.

### 7. Kettenreaktion:

- Eine einzelne Figur kann den Platz einer anderen Figur in einer Union einnehmen und weiter zu einem freien Feld oder zu einer anderen Union ziehen... und einer anderen Union... wie in einer Kettenreaktion.

### 8. Das Endziel:

- Das Endziel ist es, eines Ihrer Stücke mit dem König des anderen Spielers zu vereinen und Frieden (Paco) zu schaffen.

### 9. Spezialzüge:

- Rochade: Ein König und einer der Türme bewegen sich gleichzeitig. Der Turm bewegt sich zum König und der König geht über den Turm. Bedingungen: Keines der beiden Stücke hat sich zuvor bewegt, es gibt keine Stücke zwischen ihnen, und der König steht nicht im Sako.
- En passant: Wenn ein Bauer zwei Felder vorwärts von seiner Startposition zieht und direkt neben einem Bauern des Gegners landet. Der Bauer des Gegners tanzt diagonal am Bauern entlang und nimmt ihn "en passant" mit zum Zielfeld. (Bild 2).
- Bauernumwandlung: Wenn ein Bauer die achte Reihe erreicht, kann er in jedes andere Stück (außer einen König), normalerweise eine Dame, umgewandelt werden. Daher erhalten Sie zusätzliche Damen in der Schachtel.

### 10. Unentschieden:

- Unentschieden durch Wiederholung von Zügen: Eine Situation, in der beide Spieler dreimal die gleiche Situation schaffen. Das Spiel endet unentschieden.
- Unentschieden durch Einigung: Die Spieler können während des Spiels einer Unentschieden zustimmen.
- Wenn alle Stücke gemeinsam tanzen (außer den Königen), ist es ein Unentschieden.
- Wenn die beiden Könige gemeinsam tanzen, ist es ein Unentschieden.

### 11. Šako:

- Šako ist eine Situation, in der ein König sofort von einem Tanz bedroht wird. Der Spieler muss einen Zug machen, um die Bedrohung zu beseitigen oder sofort zu gewinnen.

### 12. Paco:

- Wenn Sie mit dem König des Gegners tanzen, ist es Frieden (Paco), und Sie haben das Spiel von Paco Šako gewonnen.

Für ein Video mit der Erklärung siehe: PacoSako auf YouTube

Für genauere Regeln siehe die Spielregeln über den QR-Code.

Les règles de base de Paco Šako:

1. Mise en place: (identique à celles des échecs)

- Le jeu se joue sur un échiquier standard de 8x8 cases.
- Chaque joueur commence avec 16 pièces : un roi, une reine, deux tours, deux cavaliers, deux fous et huit pions.
- Les pièces sont disposées symétriquement sur les deux rangées arrière, comme aux échecs (image 1).

2. Mouvement des pièces: (identique à celui des échecs)

- Les pions se déplacent d'une ou deux cases vers l'avant mais dansent en diagonale.
- Les tours se déplacent horizontalement ou verticalement.
- Les cavaliers se déplacent en L : deux cases dans une direction et une case perpendiculaire.
- Les fous se déplacent en diagonale.
- Les dames peuvent se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- Les rois se déplacent d'une case dans n'importe quelle direction.

3. Paco Sako = Échecs de paix

- Les pièces ne peuvent pas être capturées, elles ne sont pas retirées de l'échiquier.

4. Créer une union: (danse)

- Lorsqu'une pièce se déplace sur une case déjà occupée par une pièce adverse, les deux pièces partageront la case dans une union.

5. Déplacement d'une union:

- Une fois unies, chaque joueur peut déplacer l'union selon les mouvements de sa propre pièce. Chaque joueur peut déplacer les unions sur l'échiquier. Une pièce ne peut pas quitter son partenaire d'union.

6. Reprendre une union:

- Une pièce dans une union peut être remplacée par une autre pièce de la même couleur. En déplaçant une pièce solo dans l'union, la pièce de la même couleur est libérée de l'union. Cette pièce effectuera ensuite un mouvement normal à partir de l'union.

7. Réaction en chaîne:

- Une seule pièce peut prendre la place d'une autre pièce dans une union et se déplacer ensuite vers un champ libre ou vers une autre union... et une autre union... comme dans une réaction en chaîne.

8. Objectif final:

- L'objectif final est d'unir l'une de vos pièces avec le roi de l'autre joueur et de créer la paix (Paco).

9. Coups spéciaux:

- Roque : Un roi et l'une des tours se déplacent simultanément. La tour se déplace vers le roi et le roi passe par-dessus la tour. Conditions : Aucune des deux pièces n'a bougé auparavant, il n'y a pas de pièces entre elles et le roi n'est pas en Sako. Voir l'image.
- En passant : Quand un pion se déplace de deux cases vers l'avant depuis sa position de départ et atterrit juste à côté d'un pion adverse. Le pion adverse danse en diagonale le long du pion et le prend "en passant" avec lui jusqu'à la case de destination. Voir l'image.
- Promotion du pion : Quand un pion atteint la huitième rangée, il peut être promu à n'importe quelle autre pièce (sauf un roi), généralement une dame. Vous recevez donc des dames supplémentaires dans la boîte.

10. Parties nulles:

- Nulle par répétition des mouvements : Une situation où les deux joueurs créent la même situation trois fois. La partie est nulle.
- Nulle par accord : Les joueurs peuvent convenir d'une nulle pendant la partie.
- Lorsque toutes les pièces dansent ensemble (sauf les rois), c'est une nulle.
- Lorsque les deux rois dansent ensemble, c'est une nulle.

11. Šako:

- Šako est une situation où un roi est immédiatement menacé d'une danse. Le joueur doit effectuer un mouvement pour éliminer la menace ou gagner immédiatement.

12. Paco:

- Lorsque vous formez une union (danse) avec le roi adverse, c'est la paix (Paco) et vous remportez la partie de Paco Šako.

Pour une vidéo avec une explication simple, veuillez consulter : PacoSako sur YouTube

Pour des règles plus détaillées, veuillez consulter les règles du jeu via le code QR.

اکو: قوانین اصلی بازی پاکو:

1. تنظیم: (همانند شطرنج)

- باختار انجام می‌شود. 8x • بازی بر روی یک تخته شطرنج استاندارد با ابعاد 8 هر بازیکن با 16 مهره شروع می‌کند: یک پادشاه، یک وزیر، دو رخ، دو اسب، دو فیل، و هشت پیاده.
- (مهره‌ها به صورت تقارنی در دو ردیف پشتیبانی ترتیب داده شده‌اند، همانند شطرنج (تصویر 1).

2. حرکت مهره‌ها: (همانند شطرنج)

- پیاده‌ها یک یا دو خانه به جلو حرکت می‌کنند، اما به صورت قطری رقص می‌کنند.
- رخ‌ها به صورت افقی یا عمودی حرکت می‌کنند.
- حرکت می‌کنند: دو خانه به یک سمت و یک خانه عمودی. L • اسب‌ها به شکل حرف
- فیل‌ها به صورت قطری حرکت می‌کنند.
- وزیرها می‌توانند به صورت افقی، عمودی یا قطری حرکت کنند.
- پادشاهان یک خانه به هر سمت حرکت می‌کنند.

3. اکو = شطرنج صلح پاکو

- مهره‌ها نمی‌توانند گرفته شوند و از تخته برد برداشته نمی‌شوند.

4. ایجاد اتحاد: (رقص)

- هنگامی که یک مهره به خانه‌ای حرکت می‌کند که از پیش توسط یک مهره حریف اشغال شده است، دو مهره این خانه را در یک اتحاد به اشتراک می‌گذارند.

5. حرکت اتحاد:

- یکبار اتحاد یافته، هر بازیکن می‌تواند اتحاد را بر اساس حرکات مهره خود حرکت دهد. هر بازیکن می‌تواند تمام اتحادها را در تخته حرکت دهد. یک مهره نمی‌تواند از شریک اتحادی خود خارج شود.

6. اتحاد یک اتحاد:

- یک مهره در یک اتحاد می‌تواند توسط یک مهره دیگر از همان رنگ جایگزین شود. با حرکت یک مهره تنها به داخل اتحاد، مهره از همان رنگ از اتحاد آزاد می‌شود. این مهره سپس یک حرکت عادی از مکان اتحاد انجام خواهد داد.

7. واکنش زنجیره‌ای:

- یک مهره تنها می‌تواند جای یک مهره دیگر در یک اتحاد را بگیرد و به یک زمینه خالی یا به یک اتحاد دیگر حرکت کند... و یک اتحاد دیگر... مانند یک واکنش زنجیره‌ای

8. هدف نهایی:

- هدف نهایی این است که یکی از مهره‌های شما با پادشاه بازیکن دیگر را ادغام کنید و صلح (پاکو) را ایجاد کنید.

9. حرکات ویژه:

- را کلمان: یک پادشاه و یکی از رخ‌ها به صورت همزمان حرکت می‌کنند. رخ به سمت پادشاه حرکت می‌کند و پادشاه از روی رخ عبور می‌کند. شرایط: هیچ‌کدام از مهره‌ها قبلاً حرکت نکرده‌اند، هیچ مهره‌ای بین آن‌ها نیست و پادشاه در شاکو نیست.
- آن‌پسان: زمانی که یک پیاده دو خانه به جلو از مکان شروع حرکت می‌کند و مستقیماً کنار یک پیاده حریف می‌افتد. پیاده حریف به صورت قطری در امتداد پیاده حرکت کرده و آن را "ان‌پسان" به مقصد می‌برد. (تصویر 2).
- ارتقاء پیاده: زمانی که یک پیاده به ردیف هشتم می‌رسد، می‌تواند به هر مهره‌ای دیگر (به جز پادشاه) ارتقا یابد، معمولاً به یک وزیر. بنابراین، شما مهره‌های اضافی وزیر در جعبه دریافت می‌کنید.

10. تساوی:

- تکرار حرکت‌ها: موقعیتی که هر دو بازیکن سه بار موقعیت یکسان را ایجاد کنند. بازی با تساوی ختم می‌شود.
- تساوی با توافق: بازیکنان می‌توانند در حین بازی توافق کنند که آن را به عنوان تساوی در نظر بگیرند.
- اگر تمام مهره‌ها با یکدیگر (به جز پادشاهان) رقص کنند، تساوی است.
- اگر دو پادشاه با هم رقص کنند، تساوی است.

11. شاکو:

- شاکو وضعیتی است که در آن یک پادشاه به‌طور فوری توسط یک رقص تهدید می‌شود. بازیکن باید یک حرکت انجام دهد تا تهدید را برطرف کند یا فوراً ببرد.

12. پاکو:

- هنگامی که با پادشاه حریف رقص می‌کنید، صلح (پاکو) برقرار می‌شود و شما بازی پاکو را برنده شده‌اید.

مراجعه کنید Paco Sako op YouTube برای دیدن یک ویدیو با توضیحات ساده، به

مربوط به قوانین دقیق بازی مراجعه کنید QR برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد قوانین دقیق، به کد

## Základní pravidla hry Paco Šako:

### 1. Rozestavení: (stejně jako u šachu)

- Hra se hraje na standardní šachovnici o rozměrech 8x8 polí.
- Každý hráč začíná se 16 figurkami: jeden král, jedna královna, dvě věže, dva koně, dva střelci a osm pěšců.
- Figurky jsou symetricky rozmístěny ve dvou zadních řadách, stejně jako u šachu (obrázek 1).

### 2. Pohyb figurek: (stejný jako u šachu)

- Pěšci se pohybují o jedno nebo dvě pole vpřed, ale tančí diagonálně.
- Věže se pohybují horizontálně nebo vertikálně.
- Kone se pohybují ve tvaru L: dvě pole v jednom směru a jedno pole kolmo k tomu.
- Střelci se pohybují diagonálně.
- Královny se mohou pohybovat horizontálně, vertikálně nebo diagonálně.
- Králové se pohybují o jedno pole v libovolném směru.

### 3. Paco Šako = Mírový šach

- Figurky nemohou být sebrány, nejsou odstraněny z hrací desky.

### 4. Vytvoření unie: (tanec)

- Když se figurka posune na pole, které je již obsazeno figurkou soupeře, obě figurky sdílejí pole v unii.

### 5. Pohyb unie:

- Jakmile jsou sjednoceny, každý hráč může unii pohybovat podle pohybů své vlastní figurky. Každý hráč může unie pohybovat po šachovnici. Figurka nemůže opustit svého partnera v unii.

### 6. Převzetí unie:

- Figurka v unii může být nahrazena jinou figurkou stejné barvy. Přivedením samostatné figurky do unie se figurka stejné barvy uvolní z unie. Tato figurka pak provede normální tah dál od unie.

### 7. Řetězová reakce:

- Jedna figurka může obsadit místo jiné figurky v unii a pohybovat se dále na volné pole nebo do jiné unie... a další unie... jako v řetězové reakci.

### 8. Cíl hry:

- Cílem je sjednotit jednu z vašich figurek s králem druhého hráče a tak vytvořit mír (Paco).

### 9. Speciální tahy:

- Rošáda: Král a jedna z věží se pohybují současně. Věž se pohybuje ke králi a král přeskakuje přes věž. Podmínky: Ani jedna figurka se předtím nepohybovala, mezi nimi nejsou žádné figurky a král není v šaku.
- En passant: Když pěšec posune o dvě pole vpřed ze své startovní pozice a přistane přímo vedle pěšce soupeře. Pěšec soupeře tančí diagonálně kolem pěšce a vezme ho 'en passant' na cílové pole. (Obrázek 2).
- Promoce pěšce: Když pěšec dosáhne osmé řady, může být povýšen na jakoukoliv jinou figurku (kromě krále), obvykle na královnu. Proto dostanete další královny do krabice.

### 10. Remíza:

- Opakování tahů: Situace, kdy oba hráči třikrát vytvoří stejnou situaci. Hra končí remízou.
- Remíza dohodou: Hráči se mohou během hry dohodnout na tom, že hra skončí jako remíza.
- Pokud všechny figurky tancují společně (kromě králů), je to remíza.
- Pokud oba králové tancují společně, je to remíza.

### 11. Šako:

- Šako je situace, kdy je král okamžitě ohrožen tancem. Hráč musí udělat tah, aby hrozbu odstranil, nebo okamžitě vyhrál.

### 12. Paco:

- Když tancujete s králem soupeře, je to mír (Paco) a vyhráváte hru Paco Šako.

Pro video s jednoduchým vysvětlením navštivte: Paco Šako na YouTube.

Pro podrobnější pravidla zkontrolujte podrobná pravidla hry pomocí QR kódu.