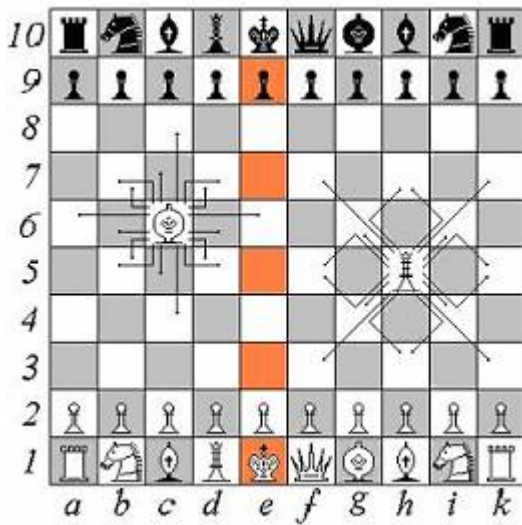


## Столклеточные шахматы

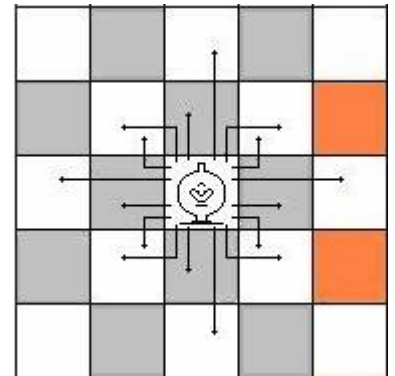


Информация об игре взята с сайта [100chess.ru](http://100chess.ru) являющегося сайтом официально утвержденной Российской федерации столклеточных шахмат. Согласно информации с этого сайта, игра запатентована в соответствии с российским законодательством и ее разработчик шахматист Всеволод Дубровский. Желаящие получить информацию из первоисточника могут посмотреть информацию с сайта федерации, а мое дальнейшее изложение основано на моем понимании игры и моем подходе к изложению материала.

**Расположение фигур.** Белые (слева - направо): ладья, конь, слон, шут, король, ферзь, генерал, слон, конь, ладья. Черные фигуры расположены зеркально.

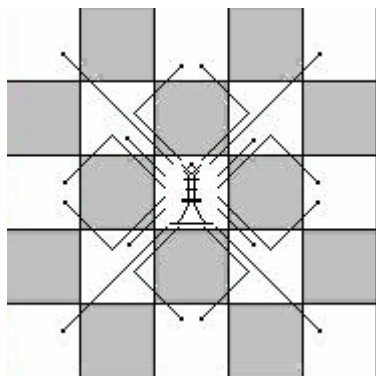
Цель игры остается прежней, шахматной. Победителем считается игрок, поставивший мат своему оппоненту. Десять пешек и восемь традиционных фигур выполняют ход почти по тем же самым правилам, что и в классических шахматах. Автор, правда, дает королю право атаковать другого короля и срубить его. Не знаю, есть ли в этом смысл, но это авторское право наделять свои фигуры нужными с авторской точки зрения свойствами. Короля могут срубить и другие фигуры, что также будет поводом для завершения игры. Появились две новые фигуры: генерал и шут.

**Генерал – это своего рода ладья с коротким ходом.** Генерал имеет право на ход на соседнее поле по ортогоналям или через поле. Рубит генерал также как и ходит. Кроме того, генерал может выполнить ход на соседнее диагональное поле, при условии, что он может выполнить огибающий ход, по ортогонали, если поля огибающего хода не заняты. Перепрыгивать через фигуры генерал не может. Справа иллюстрация ходов генерала взятая с авторского сайта.



Если генерал встает на королевскую вертикаль, он превращается с сильного генерала и пока он стоит на этой

вертикали он контролирует полностью две свои ортогонали, как шахматная ладья, но он сильнее шахматной ладьи, так как у него остается право на огибающие ходы.



**Шут – это слабый слон.** Как и генерал, шут может выполнять ход на одно или на два поля по своим диагоналям. Шут, как и генерал, может выполнять огибающие ходы, с той только разницей, что шут огибает поля по диагоналям. Слева иллюстрация ходов шута взятая с авторского сайта. Точно так же как и генерал, шут, вставший на королевскую вертикаль, приобретает свойства полноценного слона и может полностью контролировать диагонали, до тех пор пока не сойдет с королевской вертикали. Шут также не может перепрыгивать через фигуры, в том числе и выполняя огибающий ход.

**Королевская пешка.** Пешка стоящая на королевской вертикали имеет дополнительные функциональные возможности, к тому что разрешено обычной пешке. А

именно она может двигаться не только вперед, но и назад и рубить может не только по диагоналям вперед, но и назад. Королевской пешкой становится любая пешка, вставшая на королевскую вертикаль. Королевских пешек может быть много.

**Сильный король.** Король, находящийся на любом квадрате «королевской вертикали», получает статус «сильного» Короля. «Сильный» Король может ходить, защищать собственные фигуры и атаковать фигуры противника в пределах двух близлежащих квадратов по вертикали, горизонтали и диагонали во всех направлениях. Это значит, что Король, находящийся на «королевской вертикали», одновременно контролирует, и рядом находящиеся квадраты по известным правилам, и квадраты, расположенные через одно поле. При передвижении Короля, находящегося на «королевской вертикали», через квадрат, «сильный» Король перешагнуть фигуру (свою или противника) не может.

**Взятие дополнительной пешки.** Король, достигший квадрата короля-соперника, один раз за игру получает право взять дополнительную пешку. Эта дополнительная пешка ставится на любое поле исходного пешечного ряда короля получившего эту дополнительную пешку. Пешка ставится в тот же момент, когда король занимает королевское поле своего соперника.

**Королевская рокировка.** Рокировки в 100 – клеточных шахматах намного богаче. Есть королевская рокировка, когда в рокировке участвует король и одна из ладей и есть пешечная рокировка. Королевская рокировка, как в классических шахматах может быть короткой и длинной. Длинная рокировка выполняется так: Kh1-Rg1 (Kph1-Lg1), Kh10-Rg10 (Kph10 - Lg10). Короткая рокировка выполняется так: Kb1-Rc1 (Kpb1-Lc1), Kb10-Rc10 (Kpb10 - Lc10). Правила выполнения королевских рокировок не совпадают с правилами рокировок в классических шахматах. Король имеет право на королевскую рокировку если в результате он уходит от шаха. Король и ладья теряют права на рокировку если они до рокировки уже выполняли ход. А пересечение королем атакованного поля означает поражение в партии.

**Пешечной рокировкой** называется перемещение двух фигур одного цвета, находящихся на смежных вертикалях, способных двигаться в диагональных направлениях, одной из которых, непременно, является пешка и осуществляется путем перестановки пешки и фигуры между собой. Пешечная рокировка осуществляется на всем пространстве шахматной доски и в любой момент игры. В этом маневре фигур могут принять участие все, без исключения, пешки и фигуры, передвигающиеся в диагональных направлениях. «Королевская пешка», помимо права производить «пешечную рокировку» вперед, имеет право производить «пешечную рокировку» в обратном направлении. Король имеет право исполнить «пешечную рокировку» в момент объявления ему «шаха» фигурой противника, если в результате «пешечной рокировки» Король уходит от атаки.

**Проходная пешка.** Каждая из пешек, достигнувшая противоположной горизонтали на вертикали «е» и, заняв «королевский квадрат» противника, может превратиться в любую шахматную фигуру, кроме Короля, по выбору шахматиста. Для всех остальных квадратов, расположенных на 1-й и 10-й горизонталях, вводится режим ограничений. Это значит, что пешка, независимо от того на какой вертикали она находилась в начале и в середине игры, при достижении квадрата, расположенного на крайней противоположной горизонтали противника, превращается только в ту фигуру, которая изначально занимала данный квадрат.

## Идеи игровой стратегии

Наличие королевской вертикали изменяющей свойства фигур – это одно из важнейших свойств генерирующих стратегические идеи. Шут и генерал, находящиеся на королевской вертикали могут быть быстро переброшены на дальние области доски, то

есть королевскую вертикаль можно рассматривать как транспорт для дополнительного десанта. Поэтому эти фигуры стоит держать недалеко от королевской вертикали.

Дополнительную мобильность придает пешечная рокировка, но это скорее оборонительное средство, нежели наступательное. В случае неотразимой атаки на фигуру, ее можно убрать из под удара, для чего полезно атакующие фигуры подпирать пешками. В сравнении с классическими шахматами, такая подпорка приобретает новый, более интересный смысл.

Существенное увеличение доски и наличие короткоходящих фигур шута и генерала делает позицию в 100-клеточных шахматах менее связной и здесь в большей степени возможна независимая игра на разных флангах, в сравнении с классикой. Поэтому вполне возможно независимое стратегическое планирование фланговых атак и выделение для этой цели фигур, которые не будут перебегать от фланга к флангу.

Большой размер доски увеличивает количество ходов, необходимое для прямого боестолкновения. Поэтому в этой версии шахмат возможны развивающие позиции дебюта без быстрой атаки, некоторое время игроки могут работать над захватом и укреплением на «нейтральной полосе». Стратегически это минимизирует риск, так как быстрая атака позиции защищенной большим количеством фигур, опаснее нежели в классических шахматах.

В отношении эндшпиля можно сказать, что ценность дальнедействующих фигур здесь существенно выше, чем в классике, опять по причине большой доски.