Раздел 5 (литера В). Нестандартные Шахматы.

Развитие шахматной игры привело к огромному количеству вариаций, некоторые из которых стали национальными играми поддерживаемыми большими ассоциациями игроков, как например китайские шахматы Сянци или японские Сеги. Собственно уже в рамках этих двух веток можно говорить о стандартных и нестандартных вариантах шахмат. Сеги существуют от очень маленьких версий, как например Добутсу Сеги, до совершенно огромных. Очень вариативны и Сянци.

Впрочем, и европейская ветка шахматной игры довольно разнообразна, даже если говорить о старине. Затрикион или Розенкрейцеровские шахматы выглядят вполне необычно. Есть любопытные ветки и в азиатском направлении. В общем и целом, если считать необычным то, что отличается от классических общепризнанных международных шахмат, то наверное в раздел нестандартные шахматы попадет совершенно все, что придумано в этой области, что конечно будет не очень содержательно в плане классификации игр. Поэтому для того чтобы не включать сюда абсолютно все многофигурные игры под видом нестандартных шахмат, этот раздел будет описывать только относительно современные шахматные игры. При этом замечу, что некоторые игры могущие попасть в эту часть энциклопедии все же попадут в другие отделы, в соответствии с более значимыми критериями, как например Сеги, для которых будет создан специальный раздел.

Игра №1. Обменные шахматы

Автор игры – В.В. Потопахин. Цель игры срубить короля. Игра ведется на квадратной доске любого размера, но разумеется с различным набором фигур. Ход обменных шахмат возможен в трех вариантах. Можно выставить фигуру на любое (с некоторыми ограничениями) свободное поле, можно поменять местами любые две свои фигуры (находящиеся под дружественным боем), кроме короля, и можно срубить фигуру противника по обычным шахматным правилам. А теперь обо всем это подробнее.

Количество фигур участвующих в игре. Король у каждого игрока один. Количество остальных фигур определяется следующим образом. Пусть вы играете на доске со стороной N. Это означает что на доске N^2 полей. В шахматном наборе 4 типа фигур. Делим N^2 на 4 (нацело) и еще на 2 (так как игроков двое) и получаем количество для каждой фигуры. Например, вы играете на доске 5x5, 25 клеток. Делим 25 на 4, получаем 6, делим на 2 и получаем 3. Таким образом, в начале игры, каждый игрок владеет 1 королем, 3 ферзями, 3 ладьями, 3 слонами, 3 конями. Итого 13 фигурами. В совокупности на двух игроков 26 фигур. Это означает, что они имеют возможность на двоих заставить всю доску.

Король. Начинается игра с того, что оба игрока по очереди выставляют своих королей на пустую доску. Первый (это белый) игрок выставляет своего короля в любой угол, тогда черный игрок выставляет своего короля в противоположный угол по

диагонали. Король, будучи выставлен, уже не может сдвинуться с места, даже если он атакован. Поэтому, если короля невозможно защитить от нападения, то это проигрыш.

Игровой ход. Игроки выполняют по очереди ходы, начиная с доски, на которой стоят только короли. Первым выставляет фигуру белый игрок. Первый ход после установки королей это всегда выставление фигуры. Для хода есть три варианта: Установка на доску фигуры из запаса. Фигура может быть поставлена на любое пустое место, за исключением трех полей окружающих королей. То есть три поля вокруг белого короля и три поля вокруг черного короля. Итого шесть. Кроме того, нельзя устанавливать фигуру с шахом королю противника.

Второй вариант хода – это рубка фигуры противника. Рубящий ход выполняется полностью по шахматным правилам.

Третий вариант хода это рокировка двух фигур. Две фигуры игрока могут обменяться местами если одна из них находится под боем другой или обе они бьют друг друга (дружественный бой). Есть важное исключение для коня. Помимо описанной выше рокировки конь может сделать ход и на пустое поле, если это пустое поле бито другим конем его цвета, то есть конь может походить под защиту другого своего коня.

Если игрок не имеет возможности выставить фигуру, по какой либо причине, то он обязан выполнить обменный ход. Если у него нет возможности и для обменного хода, то он объявляется проигравшим.

Завершение игры. Результативное завершение игры – это ситуация когда один из игроков рубит короля другого игрока или один из игроков не может выполнить ни одного хода по правилам. Ничейный результат возможен по обоюдному согласию или если в течении 20 ходов не происходит одно из следующих событий:

1. Завершается игра по правилам.
2. Выполняется рубка фигуры.
3. Выставляется фигура из запаса.

Анализ игры

Так как у каждого игрока есть довольно большой запас фигур, то надо понимать, что атака на короля в начале игры - идея довольно бесперспективная. Начинать надо с задачи выбивания фигур противника и получения некоторого численного перевеса, чем больше тем лучше. Если у вас в запасе хотя бы одна фигура, то на опустевшей доске ее можно бросить на прямую атаку короля, отойти он по правилам не может.

Поэтому стратегия игры может быть такой. Первая задача – это получить материальный перевес и при этом сохранить хотя бы на одну фигуру в запасе больше чем противник. Вторая задача – устроить большой размен с целью расчистить доску и третья задача выставить фигуру, атакующую открытого короля. Отбить ее будет нельзя по определению обменных ходов, о чем уже сказано выше.

А теперь поговорим о технике получения материального перевеса. Очевидно, что можно и нужно планировать атаки на конкретные, уже занятые поля. Очевидно, это по той простой причине, что фигура, вставшая на поле, может уйти с него, только обменявшись с другой своей же фигурой или выполнив рубку. То есть гоняться за фигурами по всей доске, как в классических шахматах здесь нет необходимости.

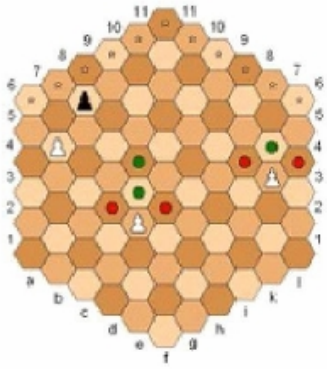
Кроме того, можно даже создавать давление на пустые пункты. В силу того, что фигур у обоих игроков больше нежели полей доски, вероятность вынужденной установки фигуры на пока еще свободное поле достаточно велика. Но атака на уже установленные фигуры, наверное более эффективное занятие. В этом же ключе можно оценить и стратегическое качество позиции. Достаточно посчитать, количество атак на каждый

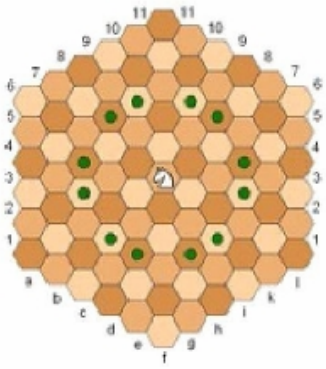
пункт доски. Стратегическое превосходство можно признать за тем игроком, у которого этот показатель выше. Этот критерий легко считаемый, но он достаточно грубый.

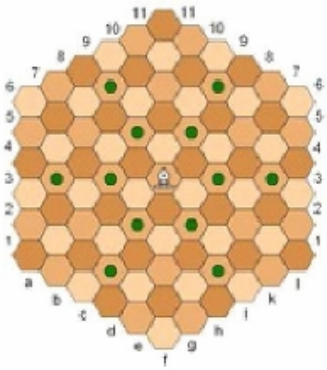
Более тонкий критерий стратегического превосходства можно установить счетом выигранных фигур, при условии что процедура борьбы такова: для каждой фигуры стоящей на доске считается количество ударов. Фигура принадлежит тому игроку, у которого количество ударов больше. Такой подсчет, ведется по каждой фигуре так, как будто, изначально в оцениваемой позиции борьба идет только за эту фигуру. Кто при такой схеме выигрывает больше фигур, тот имеет более сильную позицию. Этот критерий качественнее, но он не учитывает собственную силу фигур и допускает улучшение. Впрочем, однозначных критериев стратегического превосходства нет и в классических шахматах.

Игра №2. Гексагональные шахматы Глинского

Главная особенность этого варианта шахмат – доска в виде правильного шестиугольника. И клетка доски тоже не квадрат, а шестиугольник. Такая геометрия доски резко усложняет игру. Благодаря шестиугольнику для фигур создается намного больше возможностей для передвижения, например ладья и слон, имеют возможность ходить не по четырем направлениям, а по шести. Так как доска трехцветная, то слонов на одного больше. На рисунке исходное положение.







Конечно, в силу особенностей устройства доски, конфигурация ходов фигур тоже изменяется. Крайний левый рисунок показывает возможности пешки. Они, в общем-то, не меняются в сравнении с традиционными шахматами. Пешка ходит на одно поле вперед и рубит в двух боковых направлениях, становясь на место срубленной фигуры, но обратите внимание – пешка рубит не по традиционной диагонали, рубка пешкой не диагональная. Один раз, из своего начального положения пешка может выполнить ход на два поля вперед, за исключением пешки стоящей на центральном поле. Если пешка, стоящая на начальной позиции, совершает взятие по направлению к центральной вертикали, то она сохраняет право простого хода на два поля вперед. Пешку, прыгнувшую на два поля вперед можно взять на проходе, также как и в традиционных шахматах. Пешку, достигнувшую последнего поля вертикали можно обменять на любую фигуру. Конь ходит

буквой Г, но этих букв на шестигранном поле несколько больше. Несколько больше и возможностей хода для слона. Конфигурация ходов ладьи такая же, как и конфигурация слона, с той только разницей, что ладья ходит не по диагоналям, а по прямым проходящим через прилегающие стороны. Ферзь, как и в традиционных шахматах, совмещает возможности ладьи и слона. Король тоже ходит во всех направлениях, но на одно поле. Рокировки у короля нет.

Анализ игры

Игра обладает рядом интересных особенностей. Например, внутри пешечного расположения есть достаточно приличное пешечное пространство, внутри которого, можно выполнять ходы фигурами. Это означает, что значительную дебютную работу можно провести, не выполняя ходы пешками, что значительно усложняет дебют в шахматах Глинского. Обратите внимание на то, что центральные пешки практически соприкасаются, в то время как фланговые находятся на достаточно большом расстоянии друг от друга. Это дает основание ожидать большей интенсивности боев за центр и его большее значение для игры, нежели в традиционных шахматах. Еще одна особенность связана с количеством слонов. Известно, что два сдвоенных слона в традиционных шахматах обладают большой силой. Но в шахматах Глинского возможны не сдвоенные слоны, а строенные! Это, конечно, значительно повышает их ценность, особенно в эндшпиле. Но конечно главная особенность это шестиугольная клетка, существенно повышающая количество степеней свободы для шахматиста. Увеличение степеней свободы усложняет организацию мата, так как для короля значительно больше возможностей уйти из под угрозы. Хотя с другой стороны, если король стоит в углу доски, то ему можно поставить мат одним ферзем. Мат одной фигурой в классических шахматах невозможен. Вариативность благодаря шести направлениям хода возрастает во всем. И кроме всего прочего обратите внимание, что в гексогональных шахмат плотного ряда пешек просто не существует. Даже через рядом стоящие пешки может пройти ферзь, слоны, а значит, пешки уже не настолько хорошо выполняют свою защитную функцию.

Есть некоторые теоретически проверенные позиции. Например, известно что: король и два коня могут поставить мат одинокому королю, король и ладья побеждают короля и коня или короля и слона, король конь и слон не ставят мат королю.

Игра №3. Гексагональные шахматы Шафрана

Разработчик этого варианта шахмат – советский геолог – Исаак Шафран (лицензия получена в 1956 году). Правила перемещения фигур не отличаются от таковых в гексагональных шахматах Глинского. Поэтому схему перемещения фигур, вы можете посмотреть в шахматах Глинского. Подробная информация о правилах игры чуть ниже. Слева диаграмма с исходной расстановкой фигур. Ниже используются термины: прямые линии и диагональные. Прямые линии – это линии, проходящие через прилегающие шестиугольники. Диагонали это линии, проходящие между прилегающими шестиугольниками. Наглядно диагонали можно увидеть в диаграмме для хода слона в шахматах Глинского.

Правила игры

Король ходит и бьёт на одно поле, по всем направлениям включая диагональные.

Ладья ходит и бьёт на любое количество свободных полей по прямым линиям.

Слон ходит и бьёт на любое количество свободных полей по диагоналям.

Ферзь ходит и бьёт на любое количество свободных полей по прямым и диагоналям.

Конь ходит «разогнутой» буквой «Г» — на ближайшие к его позиции поля, которые не доступны ходу ферзя или короля.

Пешка ходит на одно поле вперёд, бьёт на одно поле по диагонали вперёд. На первом своём ходе пешка может пойти сразу более чем на одно поле, но не далее середины своей вертикали. Это означает, что крайние пешки могут ходить первым ходом только на одно поле, пешки, стоящие на трёх средних вертикалях — на три поля, остальные пешки — на два поля.

Взятие на проходе. Если пешка делает первый ход более чем на одно поле, проходя при этом поле, находящееся под ударом пешки противника, на следующем ходе и только на нём пешка противника может взять ходившую пешку, сама при этом, переместившись на поле, которое перешагнула ходившая пешка. Этот ход аналогичен взятию на проходе в классических шахматах.

Рокировка. Может делаться длинная или короткая рокировка в любую сторону. для рокировки, как и в классических шахматах, требуется, чтобы все поля между королём и ладьёй были свободны и чтобы король и рокируемая ладья с начала партии не сделали ни одного хода. При рокировке король не может пересекать битое поле.

При длинной рокировке король перемещается на поле рядом с ладьёй, а ладья переносится через короля и ставится на следующее поле. При короткой рокировке порядок обратный — ладья перемещается на поле рядом с королём со своей стороны, а король «перешагивает» через неё. Обозначение рокировки: буква Q или B (от queen и bishop), означающая рокировку, соответственно, в сторону ферзя и в сторону слона, за которой следует 0-0 в случае короткой рокировки и 0-0-0 для длинной. Например, Q-0-0 — короткая рокировка в сторону ферзя, Q-0-0-0 — длинная рокировка в ту же сторону. Наличие рокировки в игре является скорее данью традиции, чем практической необходимостью, поскольку из-за формы доски и большей активности фигур рокировка не приводит ни к помещению короля в более безопасное место, ни к выводу ладьи на более активную позицию.

Анализ игры

Главная особенность, как и в любом возможном шестигранном варианте доски – это большее в сравнении с традиционной доской количество степеней свободы. Та же ладья может двигаться не в четырех, а в шести направлениях, что создает гораздо больше возможностей для борьбы и её обострения. Новое качество игры создают три слона вместо двух. Особенно ярко это обстоятельство заявит о себе в эндшпиле. Что же касается дебюта, то следует заметить, что центр как бы вдавлен с обоих сторон, что создает интересную специфику. Обе стороны могут отсрочить борьбу за центр, игра на флангах может начаться гораздо раньше. Но важность центра никто не отменял, и возможность тщательно подготовится к борьбе за него, создают больше возможностей для дебютных

разработок. Впрочем, за счет пешек вполне допустимы и быстрые начала. Пешки имеют право делать ход до середины своей вертикали, а значит, самая важная центральная пешка способная прыгнуть на три поля, может начать активную игру в центре уже с первого хода. Шесть граней шестиугольника заметно меняют и возможности коня. Та часть хода коня, которая на традиционной доски выполняется вбок, под углом в 90 градусов по отношении к первой части хода, на такой доске тоже выполняется немного вперед, в чем вы можете убедиться, посмотрев схему хода конем (диаграмма в шахматах Глинского). Физически, больший объем середины доски позволяет вести более маневренную игру в центре, нежели на традиционной доске. Более интересна игра ладьями. В силу большего размера доски и для ладей момент тактической свободы может наступить несколько раньше. Возрастает способность к самозащите короля. Чтобы поставить ему мат требуется перекрыть больше количество возможных направлений движения.

Игра №4. Гексагональные шахматы Маккуэя

Исходным материалом для этого шахматного варианта послужили шахматы Глинского, но пешка здесь бьет по классической диагонали, как в шахматах Шафрана и так, как это делается в классических шахматах. Центральная пешка не может первым ходом пойти на два поля, остальные пешки могут выполнить такой ход и соответственно есть бой пешки на проходе. Ладья ходит по всем возможным линиям, которых здесь шесть. Слон ходит по всем диагоналям, которых здесь также шесть. Ферзь объединяет возможности слона и ладьи, король выполняет ход на одно поле во всех возможных направлениях. Рокировки очевидно нет, королю просто некуда рокироваться.

Анализ игры

В шахматах Маккуэя есть одно очень сильное отличие от шахмат Глинского. В силу плотного расположения фигур в этой версии шахмат только три фигуры смотрят за пределы пешечного ряда – это два коня и один слон, что уже радикально отличает шахматы Маккуэя от шахмат Глинского и это обстоятельство диктует и существенное отличие в развитие дебютов. Если в шахматах Глинского дальнобойные фигуры уже можно считать развитыми, в каком-то смысле, и там от стартовой позиции, до атакующих возможностей не так уж много ходов, то в этих шахматах необходимость развития может быть даже сильнее, чем в шахматах классических.

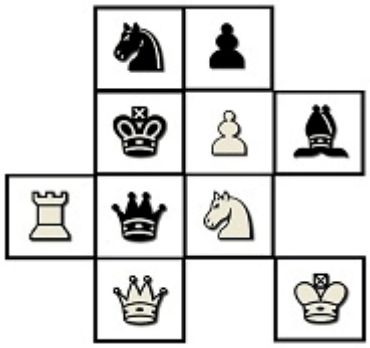
Это первая особенность. Вторая особенность заключается в клинообразном построении фигур. Этот клин сильно выдается в центр, что делает сомнительной идею захвата центра или по крайней мере достаточно сложной. В шахматах Маккуэя у игрока есть большие свободные зоны по флангам, на которых можно концентрировать силы и более того, у каждого фланга есть свой центр, с которого удобно наносить удар по всем построениям противника. Есть между шахматами Глинского и МакКуэя существенное сходство.

В силу шестиугольной формы полей, в обоих вариантах шахмат, пешечные ряды довольно плохо защищают свои тылы, так как появляются дополнительные линии для проникновения внутрь. Еще можно сказать пару слов об игровых центрах. Их по сути три. Это реальный физический центр доски и два фланговых центра. Если фланговые центры использовать для организации атакующих действий, то главный центр хорош, в роли транзитной территории, через которую дальнобойные фигуры могут быстро перемещаться

с одного флангового центра на другой. Поэтому для центральных пешек возможна еще одна важная роль – это перекрытие транзита фигур противника между фланговыми центрами.

Между прочим, ярко выраженные фланговые центры – это еще одно отличие шахмат МакКуэя от шахмат Глинского. У Глинского нет такого большого флангового пространства, поэтому и понятие флангового центра там не столь актуально.

Игра №5. Плиточные шахматы



История написания этих правил начинается от плиточных шахмат Джона Уитмена – американского изобретателя настольных игр. В поисках правил шахмат Уитмена, я нашел перечень правил, описывающий игру в плиточные шахматы, и этот набор в первоисточнике назывался шахматами Уитмена. Мой анализ показал, что перечень правил внутренне нелогичен, но сама идея выглядела привлекательной, поэтому я дополнил и изменил правила по своему усмотрению. Однако позже оказалось, что оригинальные шахматы Уитмена имеют другие правила вполне логичные и интересные. Вышло так, что правила, описанные ниже, это не плиточные шахматы Джона Уитмена, но и не вполне мои. Но вариант оказался вполне интересен, поэтому я решил оставить его просто под названием «Плиточные шахматы» без упоминания авторства.

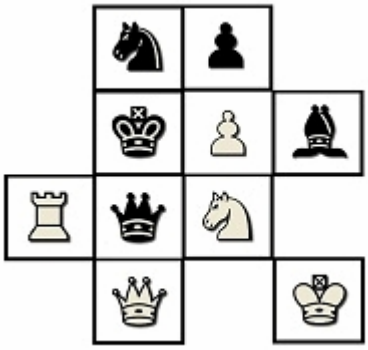
Картинка изображенная слева – это доска плиточных шахмат, возникшая в результате некоторого хода шахматной партии. Вообще игра ведется на пустом столе. У каждого игрока по 16 квадратных плиток, на которых изображены шахматные фигуры: 8 пешек, король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня.

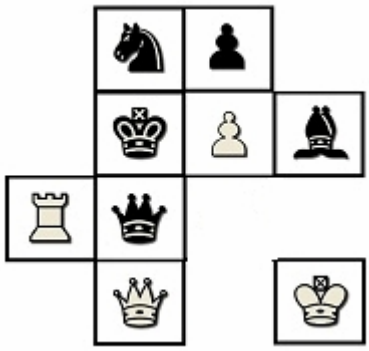
Один из игроков начинает партию, выкладывая одну свою плитку. Запрещено первым ходом выкладывать короля, ферзя и ладью. Этот запрет обусловлен тем, что второму игроку придется первым ходом выкладывать свою плитку впритык с первой плиткой противника, и первый игрок своим ходом эту плитку может срубить. Обозначенная особенность касается только первого хода. Дальнейшая игра ведется по следующему правилу: каждый игрок своим ходом, либо выкладывает свою плитку так, чтобы она имела общую сторону с любой уже стоящей на доске плиткой или выполняет ход уже стоящей плиткой.

Очень важный момент касается выкладки королей. С одной стороны игра без королей не имеет большого смысла, так как короли и есть главный объект атаки и обороны, с другой стороны тот, кто выкладывает короля первым, попадает в невыгодное положение. Поэтому будет разумным потребовать, чтобы игроки договорились о том, каким ходом они выкладывают королей до определенного хода. Рекомендую договориться о выкладке королей до пятого хода. Если игрок до договоренного хода не выложил короля, то он считается проигравшим. Ход плиткой выполняется, по правилу хода, фигурой изображенной на плитке. Но есть нюансы, связанные с отсутствием расчерченного ограниченного поля.

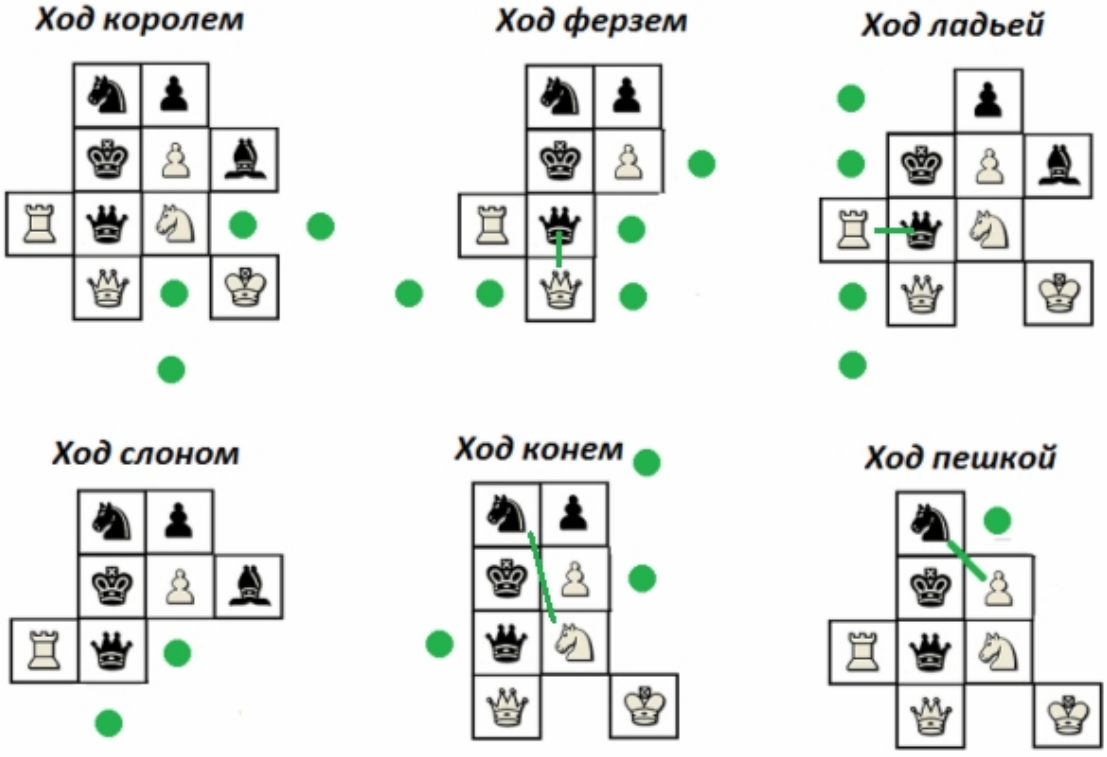
Общие принципы. При выкладке новой плитки, она обязательно ставится так, чтобы иметь хотя бы одну общую сторону с уже стоящей плиткой, своей или противника. Нельзя выполнять рубку при установке плиток, то есть плитка не может встать на место уже имеющейся плитки. При движении плитки не должно образоваться изолированных островков плиток. Изолированным островом называется несколько плиток, не имеющих общих точек, включая вершины с другими плитками, стоящими на поле. Ниже две

диаграммы. Слева разрешенная позиция. Справа неразрешенная. Позиция слева может образоваться в результате движения фигуры, но не может в результате выкладки плитки. Короля так поставить нельзя.





На диаграмме справа изолирован белый король. Правило хода любой фигурой требует соблюдения следующего условия. На протяжении всего своего движения фигура должна находится в контакте хотя бы с одной плиткой стоящей на доске, хотя бы одной вершиной. Ниже показано движение каждой из фигур в соответствии с этим требованием. На первой диаграмме ход белого короля, далее: ход белого ферзя, белой ладьи, черного слона, черного коня, белой пешки. Рубящие ходы показаны зеленой линией.



Рубка фигур выполняется также как и ход. Единственное ограничение на рубку состоит в том, что рубка не должна создавать изолированных островков.

Несколько слов о пешках. Так как пешка ходит только вперед, то необходимо определить, что такое ход вперед. Своя сторона для игрока – это сторона, с которой он сидит, а пешки выполняют ход от игрока в противоположную сторону. Пешки естественно никогда не превращаются в фигуры, по той причине, что в этой игре нет противоположной крайней линии.

Анализ игры

В этой игре есть заметный элемент вероятности. Конечно, каждый из игроков знает, какие фигуры в запасе у его противника. Но куда он их может поставить всегда в какой-то степени проблема, так как игрок, имеющий запас, имеет и варианты их размещения. Свобода в размещении фигур – это всегда огромный плюс. Поэтому, необходимо заставлять своего противника выкладывать фигуры, как можно быстрее. А для этого необходимо играть остро, нападая на фигуры и короля, так, чтобы для защиты потребовалось выставлять резерв. Собственная же задача игрока диаметрально противоположна. Надо стремиться организовать оборону минимальным количеством фигур, для того, чтобы сохранить резерв, как можно дольше. Для этого необходимо стремится держать свои фигуры кучно и короля лучше всего держать в центре этой «кучи».

Создавать острые атакующие ситуации, с риском жертвы, до почти полного выставления резерва неразумно, так как атака может быть отбита резервом и жертва может оказаться неоправданной.

После того, как фигуры резерва выставлены надежная игра на ничью – это опять таки игра кучей. Игра с нападением, на победу, - это игра в которой фронт соприкосновения с фигурами противника растягивается. С увеличением фронта уменьшается взаимная защищенность фигур и появляется возможность для результативной атаки. Задача игрока на этой стадии – это обычная тактическая задача – организации большего давления меньшим набором фигур. Это, та же задача, которая стоит, к примеру, и перед шахматистом. Но в плиточных шахматах в силу постоянно изменяющегося игрового поля тактические возможности неизмеримо богаче шахматных и здесь все решают личные счетные способности.

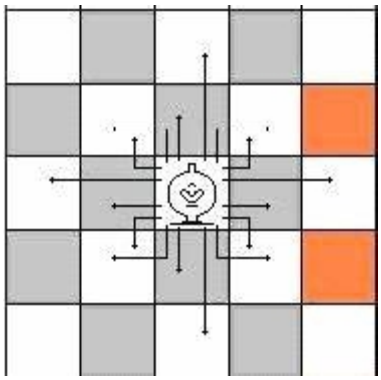
Игра №6. Стоклеточные шахматы

Информация об игре взята с сайта 100chess.ru являющегося сайтом официально утвержденной Российской федерации стоклеточных шахмат. Согласно информации с этого сайта, игра запатентована в соответствии с российским законодательством. Ее разработчик - шахматист Всеволод Дубровский. Желающие получить информацию из первоисточника могут посмотреть информацию с сайта федерации, а дальнейшее изложение основано на моем понимании игры и моем же подходе к изложению материала.

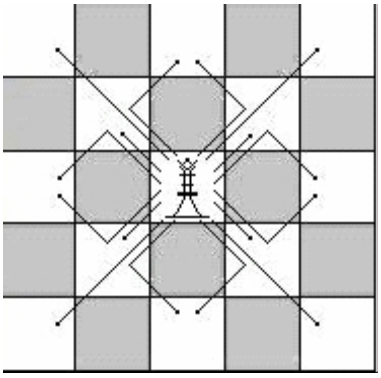
Расположение фигур.

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 ортогоналями 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 (Крh1-Лg1), Kh10-Rg10 (Крh10 - Лg10). Короткая рокировка выполняется так: Kb1-Rc1 (Крb1-Лc1), Kb10-Rc10 (Крb10 - Лc10). Правила выполнения королевских рокировок не совпадают с правилами рокировок в классических шахматах. Король имеет право на королевскую рокировку, если в результате он уходит о 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 «e» и, занявшая «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.

Анализ игры

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 больше 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 позицию дебюты 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 дальнодействующих фигур здесь существенно выше, чем в классике, опять по причине большой доски.

Игра №7. ДАС - шахматы

Создатель игры – Николай Батырев из Удмуртии. Поэтому еще одно название игры –Удмуртские шахматы. Правила игры взяты, практически без изменений с авторского сайта. Анализ игры мой, поэтому понимание главных идей, изложенное здесь, возможно отлично от того, как их понимает автор игры. Игра ведётся на доске размером 10 на 10 клеток. Фигуры располагаются на первых двух горизонталях. Этимология названия: Дас (англ. Das), Дас-шахматы (англ. Das Chess). На языках удмуртском и санскрите слово дас обозначает числительное десять.

Отличия от классических шахмат:

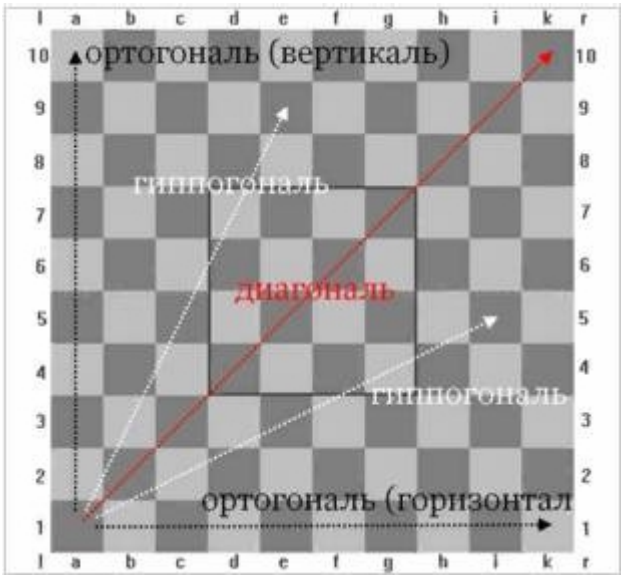
- десять игровых горизонталей (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) и вертикалей (a,b,c,d,e,f,g,h,i,k);
- две дополнительные виртуальные вертикали (левая l от англ. left и правая r от англ;
- right), фактически - это края доски, или даже игровой стол;;
- одиннадцать пешек;;
- одна из пешек в начале игры стоит на первой горизонтали;
- одиннадцать фигур разных и в единственном числе;
- пять новых фигур (Амазонка, Валькирия, Корабль, Магистр, Центурион);
- две фигуры в начале игры стоят вне доски на виртуальных вертикалях;
- наличие фигуры Корабль, способной нести на себе другие фигуры и появление;
- понятий Десантирование и Абордаж;
- рокировка с одной из четырёх ладейных фигур;
- виртуальные и перевёрнутые фигуры;
- появление вспомогательной фигуры с функцией парламентёра;

Начальная позиция.

- классическая расстановка фигур на первых двух горизонталях: пешки впереди, фигуры сзади;
- две фигуры на виртуальных вертикалях или рядом с доской на продолжении первой горизонтали; одна из фигур перевёрнута;
- одна из пешек в начале игры стоит на первой горизонтали в перевёрнутом виде.

Фигуры и Ходы

Семь скользящих фигур:



1. Слон белопольный - как шахматный Слон, диагонально (на диаграмме - шахматный Слон)
2. Слон чернопольный – как шахматный Слон, диагонально (на диаграмме - шахматный Слон)
3. Ладья - как шахматная Ладья, ортогонально (на диаграмме - шахматная Ладья)
4. Корабль (новая фигура, выглядит как стаканчик, хотя фактически - это тоже Ладья) - ходит как Ладья, ортогонально (на диаграмме - шахматная Ладья с квадратиком)
5. Магистр (новая фигура) - ортогонально без взятия и диагонально как Слон; в начальной позиции стоит в перевёрнутом виде (на диаграмме - восьмиконечный крест, или солярный знак)
6. Король - как шахматный Король, ортогонально и диагонально на соседнее поле (на диаграмме - шахматный Король)
7. Ферзь (Королева) - как шахматный Ферзь, ортогонально и диагонально, или как дальнобойный Король (на диаграмме - шахматный Ферзь)

Четыре прыгающих (коневых):

1. Конь (Рыцарь) - как шахматный Конь, гиппогонально на ближайшее поле (на диаграмме - шахматный Конь)
2. Валькирия (новая фигура) - гиппогонально, или как дальнобойный Конь (на диаграмме - шахматный Конь крылатый)
3. Амазонка (новая фигура) - как Конь, или ортогонально на третью клетку, образуя ромб (кольцевой Слон); в начале партии находится на левой вертикали на поле l1; входит в игру своим обычным ходом (на диаграмме - фигура в виде ромба, нижняя часть - слоновая)
4. Центурион (новая фигура) - как Конь, или ортогонально на вторую клетку, или диагонально на вторую клетку, образуя квадрат (кольцевая Ладья); в начале партии находится на правой вертикали на поле r1; входит в игру своим обычным ходом (на диаграмме - фигура в виде квадрата, нижняя часть - ладейная)

Одиннадцать пешек (на диаграмме - шахматная пешка):

- Пешки обычные шахматные: длинные ходы на своей территории;
- ход сразу до демаркационной линии с любой горизонтали; ход вперёд по двум диагоналям на ближайшее поле только со взятием; взятие на проходе;

- превращение на десятой горизонтали в любую фигуру кроме Короля, пешки и двух перевёрнутых;
- в начальной позиции десять пешек стоят на второй горизонтали и одна в перевёрнутом виде на первой.

Виртуальные фигуры:

Десант, Транспорт, Пират и Фрегат - рассматриваются ниже в абзаце Десантирование

Перевёрнутые фигуры (перевёрнутость подчеркивает переходность их нахождения в таком состоянии):

Эльва (от англ. eleven), одиннадцатая пешка, расположенная на первой горизонтали - выход без взятия с поля b1 ходом Ферзя или Валькирии; становится обычной пешкой.

Магистр, одиннадцатая фигура - выход без взятия с поля i1 ходом Ферзя или Валькирии; становится фигурой Магистр

Вспомогательная фигура необязательная:

- Легат - передвигается по вертикали r: r5 - предложение ничьей и если чёрные отвечают симметрично (на любом ходу, не обязательно сразу же), то партия заканчивается миром;
- r2 - начальное расположение, или возврат с поля r5 с аннулированием своего прежнего предложения (можно сколько угодно раз перемещаться между этими двумя полями);
- примерные функции для других полей: r4 - завершение партии (ничья? почётная сдача?) со счётом 2:1 при трёхочковой победе, r3 - вызов судьи, r1 - сдача партии (на диаграмме - пешка с флажком, или просто пешка)

Абордаж и десантирование

Виртуальные фигуры: Десант, Транспорт, Пират и Фрегат. На примере белых: три белые тихоходные коневые фигуры (=кони): Конь, Амазонка, Центурион; белый Корабль; чёрный Корабль. Корабль - это та же самая Ладья, но десантная в виде "стаканчика". Конь заходит на (или в) "стаканчик" своим ходом (и со взятием, если на Корабле уже стоит фигура противоположного цвета). При ходе на свой белый Корабль конь становится Десантом, а Корабль - Транспортом. При ходе на чужой чёрный Корабль (=абордаж) конь становится Пиратом, а чужой Корабль - белым Фрегатом ("чей Пират - того и Фрегат", Пират управляет Фрегатом). Транспорт и Фрегат ходят как Ладья - это ладейные фигуры. Десант и Пират выходят, сходят, десантируются ортогонально без взятия и диагонально только со взятием на ближайшее поле (подобно пешке). Также возможен переход на

другой Корабль любой стороны. Можно сравнить Корабль с подвижным полем доски, на котором происходят эти "превращения".

Рокировка

На примере белых: одна за время партии и с обычными правилами. Но здесь четыре ладейные фигуры (=ладьи): Ладья, Корабль, Транспорт, Фрегат. Транспорт и Фрегат должны образоваться на угловых полях и до рокировки не двигаться. То есть, четыре вида. Белый Король двигается на ближайшее к белой ладье белое поле и затем эта ладья переставляется через Короля и ставится рядом с ним. Поля: b1 и h1. Налево рокировка с Кораблём - 0-0-0 (три белых поля), или KS (King-Ship); направо рокировка с Ладьёй - 0-0 (два белых поля), или KR (King-Rook). Также рокировки KT (King-Trooper) с Транспортом и KF (King-Frigate) - с Фрегатом.

Фигуры тяжёлые, средние, лёгкие

- тяжёлая фигура вдвоём с Королём может заматовать Короля противника это: Ферзь, Ладья, Корабль, Центурион (кольцевая Ладья!)
- средняя фигура втроём с себе подобной и Королём может заматовать Короля противника это: Слон бел., Слон черн., Магистр, Валькирия (а также любые
- сочетания двух средних фигур)
- лёгкая фигура втроём с себе подобной и Королём НЕ может заматовать Короля противника это: Конь, Амазонка (а также сочетание Коня и Амазонки)
- также матует любое сочетание средней фигуры с лёгкой и Королём
- также проще и логичнее при сравнении с тяжёлой фигурой называть все средние и лёгкие фигуры одним термином: лёгкая фигура.

Анализ игры

Этот вариант шахмат довольно сложен для понимания, ввиду значительно большего, нежели в классике количества фигур. Кроме того, здесь много дальнобойных фигур, что повышает маневренность игры и возможности для тактических ударов. С другой стороны эти же вещи приводят к тому, что в ДАС-шахматах существенно сложнее нанести окончательное поражение, чем в шахматах классических, так как ресурсы для контратаки даже у изрядно потрепанного противника все же есть.

По причине большого количества дальнобойных фигур, изолированная тихоходная фигура является очень слабой и может быть быстро и легко атакованной. Поэтому тихоходные фигуры должны находится либо под охраной дальнобойных, либо передвигаться группами под взаимной защитой друг друга. Большая доска и значительное количество фигур приводят к эффекту появления изолированных игровых задач. Поясню эту концепцию в сравнении с шахматами. В шахматах практически всегда ставится одна задача и все фигуры, так или иначе, участвуют в ее реализации. Это следствие большого количества дальнобойных фигур играющих на небольшой доске.

В ДАС – шахматах, значительная сила сосредоточена в тихоходных фигурах, а размеры доски существенно больше шахматной. Это означает, что быстро перебросить силы с фланга на фланг в ДАС – шахматах трудно. А это в свою очередь создает возможность реализации небольшими силами изолированной игровой задачи, решаемой например на одном из флангов. Это означает, что все поле боя можно разделить на участки на которых борьбу ведут тихоходные фигуры, образующие структуру из фигур, защищающих друг друга. Роль дальнобойных фигур в такой концепции игры состоит в организации перевеса на одной из локальных площадок.

Особое внимание следует уделить фигурам, выполняющим роль транспорта. Эти фигуры придают ДАС – шахматам свойства столбовых игр. Транспорт не является самостоятельной фигурой, поэтому он должен всегда находится в пределах достижимости фигуры способной стать десантом. Также не просто в ДАС шахматах положение короля. Опять таки в силу большого количества дальнобойных фигур, игра может перейти в форсированное русло, если дальнобойные фигуры начнут быстро подключаться к атаке на короля. С моей точки зрения, пешечная защита короля недостаточна, и необходимо выделения отряда тихоходных фигур, хотя бы двух специализированно занимающихся именно защитой королевской особы.