

100 клеточные шахматы. Правила кратко.

Новая игра на основе классических шахмат была придумана в Ленинграде в 1982 году Б.А. Трошичевым, В.Д. Варкентиним, О.С. Скалецким, Ю.В. Рыбаковым. К началу 1990-х годов в стоклеточные шахматы играли во всех союзных республиках. В 1999 году состоялись первые городские соревнования, а в 2001 году был проведен первый чемпионат России по стоклеточным шахматам.

Доска для игры разделена на черные и белые клетки, горизонтали обозначаются цифрами от 1 до 10, которые располагаются с правой и с левой стороны от клеток. Вертикали обозначаются буквами латинского алфавита от «а» до «к», которые располагаются под нижним и над верхним рядами клеток. Существенное отличие этой доски от доски для классических шахмат заключается в том, что центральная вертикаль (вертикаль «е») разграничена белыми и красными (вместо черных) клетками. Эта вертикаль называется королевской, потому что на ней располагаются перед началом игры короли обоих игроков. Кроме того, некоторые фигуры, попадая на эту вертикаль во время игры, получают дополнительные возможности.

Правила игры в стоклеточные шахматы основаны на правилах игры в классические шахматы. Различия и дополнения касаются, в основном, новых фигур. Белые фигуры перед началом игры занимают первый ряд, белые пешки – второй ряд, черные пешки – девятый ряд, черные фигуры – десятый ряд. В стоклеточных шахматах, кроме обычных ладей, слонов, коней, ферзя и короля появляются две новые фигуры – генерал и шут. Они отличаются от всех прочих внешним видом, способами передвижения по полю и обозначениями на письме.

Расстановка фигур производится от королей. Черный и белый короли занимают свои места на вертикали «е», ферзи – рядом с королями на вертикали «f», шуты размещаются рядом с королями на полях «d», генералы – рядом с ферзями на полях «g», слоны – на полях «с» и «h», кони – на полях «b» и «i», ладьи – на полях «а» и «к». Все фигуры, позаимствованные из классических шахмат, в стоклеточных шахматах ходят точно так же и имеют такие же функции.

Генералы могут ходить по вертикали и горизонтали в пределах двух соседних полей, перепрыгивать через фигуру и ходить по диагонали они не могут. Если генерал занимает любой квадрат на вертикали «е», то он получает право контролировать горизонтальные и вертикальные линии,

как ладья. **Шуты** могут ходить по диагонали в пределах двух клеток, причем белые шуты всегда ходят по белым диагоналям, а черные шуты – по черным. Перескакивать через фигуру и ходить по прямой линии шуты не могут. Если белая пешка проходит до противоположного конца доски и становится на квадрат, который раньше занимал шут противника, то у игрока появляется шут, который ходит по черным диагоналям. То же самое относится к прохождению поля черной пешкой. Если шут занимает любое поле на «королевской вертикали», то он получает право контролировать диагонали, как слон. Как только генерал или шут уходят с этой диагонали, они снова могут контролировать только по две клетки. Король, находящийся на любой клетке по вертикали «е», получает право ходить в пределах двух клеток в любом направлении, при этом перепрыгивать через фигуры он не может. Любая пешка, находящаяся на «королевской вертикали», получает право ходить в обратном направлении.

Если король пересекает игровое поле и становится на место, занимаемое в начале игры королем соперника, то игрок один раз за игру имеет право выставить пешку того же цвета на любую клетку своего пешечного ряда. Эта пешка играет по тем же правилам, что и обычные пешки, в том числе может дойти до противоположного конца шахматной доски и «превратиться» в любую другую фигуру того же цвета.

Кроме королевской рокировки в стоклеточных шахматах существует еще **пешечная рокировка**. Она представляет собой перемещение двух фигур одного цвета, находящихся на смежных вертикалях, способных двигаться в диагональных направлениях, одной из которых является пешка, и осуществляется путем перестановки фигуры и пешки между собой. Перемещение двух фигур на соседние места в ходе пешечной рокировки считается одним ходом. Пешечную рокировку можно производить как вперед, так и назад (то есть можно передвигать пешку на одну клетку по диагонали вверх или вниз на место стоящей там фигуры того же цвета). В пешечной рокировке не могут принимать участие генерал, ладья и конь, так как они не ходят по диагонали.

Остальные правила стоклеточных шахмат совпадают с правилами классических шахмат. Выигрывает партию тот, кто поставит мат королю противника.