

100-клеточные шахматы

Правила игры

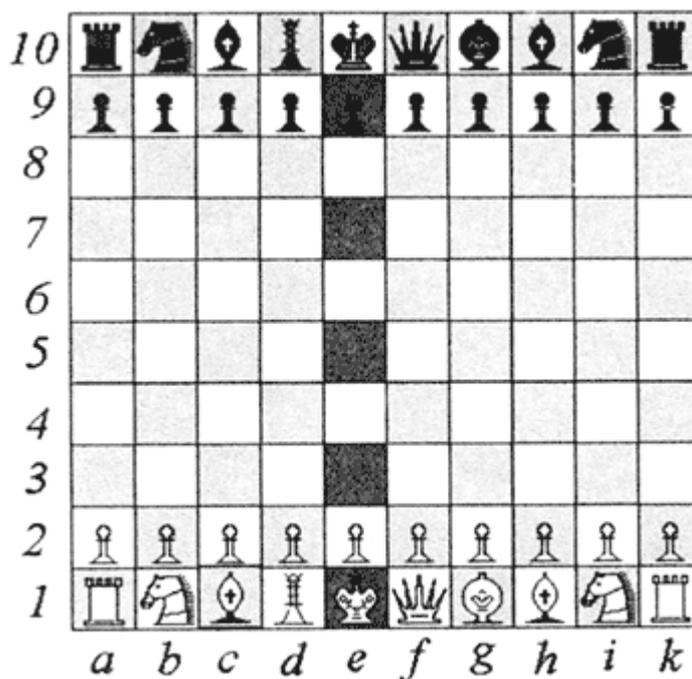
Правила игры в 100-клеточные шахматы основаны на традиционных, но имеют некоторые изменения и дополнения.

Несмотря на то, что принципы игры в 100-клеточные шахматы в сравнении с классическими остаются неизменными, а на доске появилось, помимо двух пешек, всего по две фигуры с каждой стороны, интрига значительно усиливается, взаимодействие фигур заметно усложняется. Теория шахматного искусства получила импульс к дальнейшему развитию, появились дополнительные возможности для составления новых комбинаций фигур, увеличилось пространство для их действий.

Шахматная доска

100-клеточная шахматная доска имеет 10 горизонталей, которые обозначаются цифрами по принципу, свойственному традиционным шахматам.

10 вертикалей обозначаются буквами латинского алфавита слева направо от играющего белыми фигурами, как и в классических шахматах.



Черные квадраты вертикали *e*, именуемой *королевской вертикалью*, окрашены в красный цвет. Для ее специального обозначения в целях контрастного разделения шахматной доски на фланги черные квадраты здесь выделены красным цветом, и поэтому королевскую вертикаль иногда называют *красной вертикалью*.

Шахматные фигуры

В связи с увеличением количества игровых квадратов на новой шахматной доске спектр действий известных фигур расширился и в функциональном отношении. Такие фигуры, как Ферзь, Ладья, Слон, усилились. За счет увеличения игрового пространства на шахматной доске указанные фигуры обрели дополнительные возможности для маневрирования в ходе игры и контроля вновь появившихся игровых квадратов.

В связи с появлением на доске двух новых вертикалей i и k в пешечные ряды по 2-й и 9-й горизонталям добавляется по две пешки. Их внешний вид и функции ничем не отличаются от обычных.

В новой игре к традиционному фигурному ряду (1-я и 10-я горизонтали) добавляется по две новые фигуры с каждой стороны. Новые фигуры носят названия *Шут* и *Генерал*.

Если в традиционных шахматах, кроме Короля и Ферзя, на шахматной доске перед началом партии находится по три пары фигур с каждой стороны (Ладьи, Кони, Слоны), то в предлагаемом варианте шахматной игры две пары новых фигур не совпадают, а, напротив, различаются как внешним видом, так и функциями, внося разнообразие в игру.

Фигуры Шутов и Генералов одинаковы по высоте. Учитывая, что Шуты на шахматной доске изначально располагаются рядом с Королями, а Генералы – рядом с Ферзями, новые фигуры по высоте составляют нечто среднее между фигурами Ферзей и Слонов. Их значимость подчеркнута украшениями цвета фигур противника. По возможностям их можно отнести к разряду «легких». Шуты и Генералы могут брать любую фигуру противника, объявлять шах и мат Королю и могут быть сбиты любой фигурой противника в соответствии с правилами игры.

Шут и Генерал

Сложные «отношения»

Король и Шут одинокому Королю противника мат не объявляют, так же как Король и Конь или Король и Слон. По своей силе Шут принадлежит к числу «легких» фигур.

Генерал ходит, атакует фигуры противника и защищает собственные фигуры по вертикали и горизонтали в пределах двух соседних полей во всех направлениях. Он действует на соседних квадратах, а также на следующих после них. Это значит, что он может ходить либо на соседнее поле, либо через квадрат. Таким же образом Генерал может брать фигуры противника и защищать собственные фигуры. Указанные ходы Генерала называются прямыми. Кроме того, он может совершать ходы, огибающие соседние поля, таким же образом брать фигуры

противника и защищать собственные фигуры. Но только если соседние по вертикали и горизонтали квадраты при этом были свободны, поскольку он, так же как и Шут, не может прыгать через фигуру (собственную или противника), расположенную на соседнем поле по вертикали или горизонтали. Какие-либо действия в диагональных направлениях Генералу не свойственны.

Находясь условно в середине шахматной доски, Генерал, кроме занимаемого квадрата, одновременно контролирует 12 полей различного цвета. Король и Генерал объявляют мат одинокому Королю противника. Получается, что Генерал по своим игровым способностям превосходит фигуры Шута, Коня или Слона, взятые в отдельности, и может получить статус «полутяжелой» фигуры.

Сильный Шут

Шут, занимающий любой из квадратов, находящихся на королевской вертикали, называется *сильным Шутом*. Сильный Шут способен контролировать диагональные линии во всех направлениях и на всей шахматной доске, уподобляясь фигуре Слона, но с дополнительными правами, позволяющими совершать огибающие соседние поля ходы. В этом случае Шут по силе превосходит Слона.

Сильный Генерал

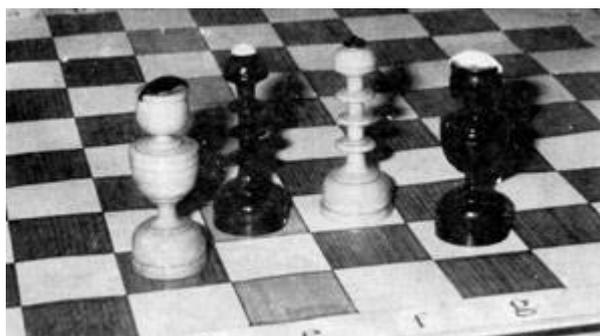
Генерал при занятии любого квадрата, находящегося на «королевской вертикали», называется *сильным Генералом* и обретает способности контролировать горизонтальные и вертикальные линии по всей шахматной доске, наподобие Ладьи. В этом случае Генерал сильнее Ладьи, в связи с тем что может совершать огибающие соседние квадраты ходы.

При уходе Шута или Генерала с королевской вертикали названные фигуры теряют силу, выражающуюся в способностях контролировать игровые линии по всей шахматной доске, и становятся обычными фигурами с правами, присущими данным фигурам изначально.

При повторном занятии Шутом или Генералом любого квадрата, расположенного на королевской вертикали, данные фигуры вновь обретают качества сильных фигур, контролирующих игровые линии по всей шахматной доске. При уходе с нее они эту способность теряют, и т.д.

Шуты и Генералы в процессе игры могут занимать королевскую вертикаль неограниченное количество раз и находиться на красной вертикали неограниченное количество времени (ходов). Находясь на королевской вертикали, Шуты и Генералы могут объявлять шах и мат Королю. «Дальнобойность» Шутов и Генералов, находящихся на красной вертикали, свойственна только для прямых ходов указанных фигур и на огибающие ходы не распространяется. Огибающие ходы эти фигуры в данном случае совершают

в пределах правил. Дополнительных символических обозначений для сильных фигур не существует.



Шахматные фигуры Шутов и Генералов: слева направо: «белый» Генерал, «черный» Шут, «белый» Шут, «черный» Генерал

У каждого Шута – своя дорога...

Шут ходит, атакует фигуры противника и защищает собственные фигуры по диагонали в пределах двух соседних квадратов во всех направлениях. Он может действовать на рядом находящихся квадратах и на следующих после них, т.е. ходить либо на соседнее поле по диагонали, либо через квадрат. Таким же образом Шут может брать фигуры противника и защищать собственные. Такие ходы Шута называются *прямыми*. Он также может совершать ходы, огибающие соседние клетки, брать при этом фигуры противника и защищать собственные. Важно, чтобы соседние квадраты, находящиеся по диагонали, при этом были свободными, так как Шут не может прыгать через фигуру: если соседний квадрат, расположенный по диагонали, занят фигурой (собственной или противника), то Шут в данном направлении ходить не сможет. Какие-либо действия в вертикальном или горизонтальном направлениях Шуту не свойственны.

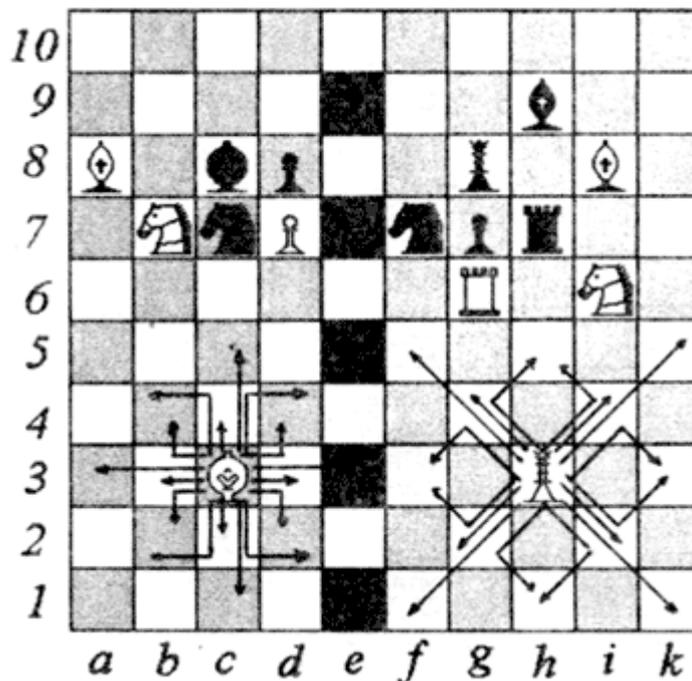
На первый взгляд может показаться, что Генерал, перемещаясь с поля c3 на поле b4, сделал ход по диагонали. Это не так. На поле b4 Генерал может пройти только в том случае, если одно из полей – b3 или c4 – будет свободно. На поле d2 Генерал может пройти только через одно из полей: d3 или c2.

В верхней части рисунка одинокая пешка d7 угрожает Г с8, но последний взять ее не может, так как поля d8 и c7 заняты фигурами. В данной позиции Г с8 может взять С а8, К b7, проходя через поле b8, или сделать другой ход.

В правой части рисунка Л h7 и С h9 закрывают Ш г8 контроль полей g6, i6 и i8, где размещаются белые Ладья, Конь и Слон. Стоит сделать ход Л h7 – i7, как Шут сразу нападает на Л g6, К i6 и С i8. На поля g6 и i8 Ш г8 может пройти только через квадрат h7.

Находясь условно в середине шахматной доски, Шут, кроме занимаемого квадрата, одновременно контролирует 12 игровых полей одного цвета, в то время как Конь одновременно может контролировать только 8 полей, кроме

занимаемого. В процессе игры Шут не меняет свой цвет (по принципу белопольного или чернопольного Слона): белые фигуры – белопольный Шут, черные фигуры – чернопольный Шут.



Правила ходов Шутов и Генералов.

Стрелками показаны прямые и огибающие ходы Шутов и Генералов.

Поскольку Шуты играют на разных полях, вступить в схватку друг с другом они не могут. Белый Шут не может побить черного Шута, и наоборот. В такой расстановке сил кроется некоторый смысл. Точно так же как Короли не могут брать друг друга или объявить шах друг другу, Шуты друг с другом не соприкасаются. Если для Королей установлены специальные правила игры, исключающие взаимные столкновения, то пути Шутов в течение всей шахматной партии расходятся сами по себе.

Король и ферзь

Изначально Шут должен находиться рядом с Королем – другого места для него быть не может. Генерал соответственно занимает место рядом с Ферзем.

Традиционно Короли сохраняют за собой вертикаль *e*, Шуты занимают поля на вертикали *d*, Ферзи перемещаются на вертикаль *f*, а Генералы занимают квадраты на вертикали *g*.

В результате перестановки Ферзя с вертикали *d* на вертикаль *f* перед началом шахматной партии белые фигуры расположились следующим образом: Ладья – *a1*, Конь – *b1*, Слон – *c1*, Шут – *d1*, Король – *e1*, Ферзь – *f1*, Генерал – *g1*, Слон – *h1*, Конь – *i1*, Ладья – *k1* – и поменялись местами фланги: королевский фланг оказался слева, а ферзевый фланг – справа от играющего белыми фигурами.

Дополнительные полномочия Короля

Тронный квадрат – квадрат, занимаемый Королем в исходном положении, находящийся в фигурном ряду на вертикали *e*. На шахматной доске имеется два тронных квадрата: *e1* и *e10*.

Король любого цвета в ходе игры, достигнув горизонтали противоположного фигурного ряда и заняв тронный квадрат, получает один раз за игру пешку того же цвета. Путь Короля от своей горизонтали к противоположной учету не подлежит – важно в итоге «похода» Короля через всю доску обязательно занять «трон» Короля-соперника – тронный квадрат.

Пешка, полученная в результате занятия Королем тронного квадрата противника, ставится на шахматную доску в любой квадрат пешечного ряда. Это происходит одновременно с ходом Короля, фиксирующим занятие тронного квадрата Короля-соперника. В дальнейшем пешка, полученная Королем, может стать проходной и принести в стан Короля еще одну фигуру в соответствии с правилами.

Среди реально живущих королей в различных государствах существует традиция: король или королева имеет право посетить другое государство только один раз за всю свою жизнь. Обычай реально действующих королей стал правилом шахматной игры.

Король на шахматной доске может занять тронный квадрат Короля-соперника за всю игру всего лишь один раз, и то только на один ход, за что и получает пешку. Поэтому, заняв его, он обязан следующим ходом его покинуть и до конца игры при любых обстоятельствах, даже в случае угрозы мата, этот квадрат не занимать.

Сильный Король

Король, находящийся на любом квадрате королевской вертикали, в 100-клеточных шахматах получает статус *сильного Короля*. Специального символического обозначения или буквенных дополнений он не имеет.

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 он одновременно контролирует и рядом находящиеся квадраты по известным правилам, и квадраты, расположенные через одно поле. При передвижении Короля, находящегося на красной вертикали, через квадрат сильный Король прыгать через фигуру (свою или противника) не может.

В том случае, если Король покидает красную вертикаль, он становится обычным Королем с присущими ему функциями. Количество выходов Короля на королевскую вертикаль и количество уходов с нее не учитываются.

Находиться на красной вертикали сильный Король может неограниченное количество ходов, кроме того хода, которым он занимает тронный квадрат противника.

Так как Король Королю шах не объявляет, приближение к сильному Королю Короля противника или сильного Короля противника возможно только через два квадрата.

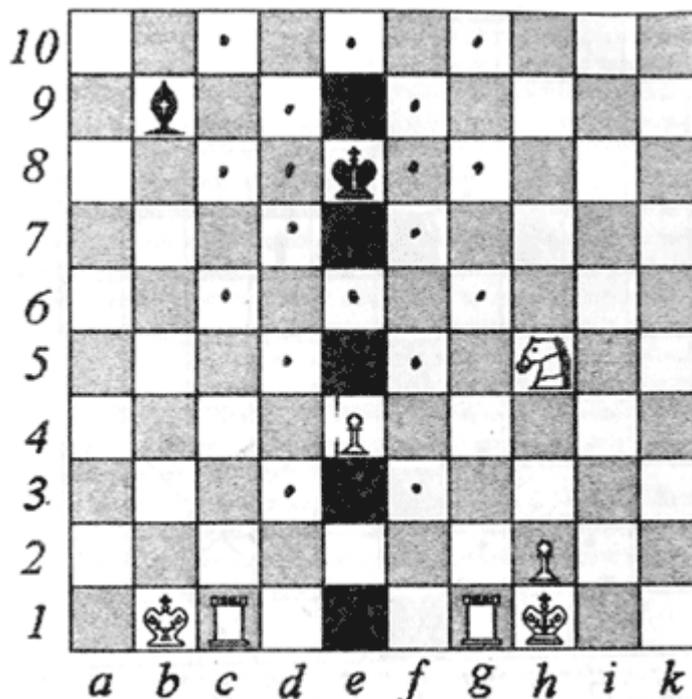
Рокировки

Королевская рокировка

Рокировка – перемещение двух фигур одного цвета с целью создания более благоприятной расстановки боевых сил рокирующей стороны.

Королевская рокировка – рокировка, в произведении которой принимают участие Король и Ладья. В связи с тем, что в новых правилах игры появляется своеобразный маневр фигур под названием «пешечная рокировка», в целях разделения сложившихся понятий известный маневр фигур при участии Короля и Ладьи (рокировка) получил название «королевская рокировка».

В результате перестановки Ферзя на вертикаль *f*, вызвавшей перемещение флангов, поменялись местами и рокировки. Рокировка, производимая на королевском фланге, называется *короткой*, на ферзевом фланге – *длинной*.



Сильный Король, королевская пешка, королевские рокировки.

Сильный Король. Точками обозначены квадраты, контролируемые сильным Королем.

Королевская пешка. Точками показаны квадраты, которые находятся в зоне атаки королевской пешкой фигурами противника или в зоне защиты собственных фигур.

Королевские рокировки – длинная и короткая. При производстве рокировок фигуры пропускают поля, прилегающие к королевской вертикали.

В 100-клеточных шахматах Король получает право произвести не одну королевскую рокировку за игру, а две. Произведя одну королевскую рокировку, в случае необходимости шахматист может осуществить вторую королевскую рокировку в другую сторону с другой Ладьей.

Для проведения второй рокировки Королю необходимо занять исходную позицию на вертикали *e* и встать на свой тронный квадрат так, чтобы вторая Ладья при этом не совершала до проведения рокировки ни одного хода. Все остальные правила проведения королевской рокировки остаются неизменными.

Пешечная рокировка

Пешечной рокировкой называется перемещение двух фигур, где одной из них является пешка.

Пешечная рокировка разрешается на всем пространстве шахматной доски и в любой момент игры. В пешечной рокировке могут принять участие все без исключения пешки, а также фигуры, способные перемещаться только по диагонали.

Пешка, занимающая квадрат на одной из вертикалей, должна при движении в диагональном направлении переместиться на место фигуры того же цвета, находящейся на соседней вертикали по принципу взятия фигуры противника, продвигаясь на один квадрат вперед. Фигура при этом перемещается на один квадрат по диагонали в обратном направлении, становясь на место пешки. Перемещение двух фигур одного цвета составляет один ход. Пешки, а также каждая из фигур в пешечных рокировках на протяжении игры могут принять участие неограниченное количество раз.

Королевская пешка, помимо права производить пешечную рокировку вперед, может делать ее и в обратном направлении на рядом находящихся квадратах по диагонали.

Любая фигура, исполняющая пешечную рокировку, может находиться под атакой фигуры противника.

Пешки

Проходная пешка

В традиционных шахматах проходная пешка, достигнувшая противоположной горизонтали противника, независимо от того, по какой вертикали она продвигалась к фигурному ряду, превращается в любую фигуру, кроме Короля, по выбору игрока.

В 100-клеточных шахматах это правило несколько конкретизируется и права шахматиста, связанные с выбором фигур, ограничиваются. В новом варианте игры каждая из пешек, достигнувшая противоположного фигурного ряда и занявшая тронный квадрат противника, может превратиться в любую фигуру, кроме Короля, по выбору шахматиста. Королевская вертикаль сохраняет традиции классических шахмат. Для всех остальных вертикалей вводится режим ограничений.

Это значит, что пешка, независимо от того, на какой вертикали она находилась в начале игры, при достижении фигурного ряда противника превращается только в ту фигуру, которая изначально занимала данный квадрат. Шахматист не может взять любую фигуру по своему выбору в случае проведения им пешки к фигурному ряду противника, а только ту фигуру, которая располагалась на квадрате, занятом проходной пешкой, перед началом игры. Исключением является тронный квадрат.

Превращение проходной пешки в другую фигуру происходит в соответствии с правилами игры в традиционные шахматы.

Полученная взамен проходной пешки новая фигура никуда не перемещается, а продолжает свои действия с того квадрата, на котором она оказалась в результате превращения пешки в другую фигуру.

Количественных ограничений по проведению проходных пешек к фигурному ряду противника и превращению их в другие фигуры не существует. Таким образом, на шахматной доске может быть несколько Ферзей и других фигур.

Атакованное поле

Атакованное поле – свободный квадрат, находящийся под ударом или атакой фигуры противника.

В традиционных шахматах атакованное поле учитывается в двух случаях: при совершении первого хода пешкой на два квадрата вперед, если атакованное поле создает пешка противника (правило взятия пешки «на проходе»), и при любых маневрах Короля, где атакованное поле может быть создано любой фигурой противника.

В 100-клеточных шахматах понятие «атакованное поле» рассматривается несколько шире, но касается только пешек, делающих свой первый ход (двойной ход) через квадрат.

Для любой пешки, делающей свой первый ход через рядом находящийся квадрат по вертикали (двойной ход), атакованное поле может быть создано не только пешкой, но и любой фигурой противника.

В случае хода пешки через квадрат (атакованный квадрат) она может быть сбита фигурой противника, после чего фигура противника устанавливается в квадрат атакованного поля, созданного ею раньше. В данном случае пешка должна либо воздержаться от хода, либо закрыться собственной фигурой от атаки фигуры противника, либо защитить атакованное поле силами собственных фигур.

Право взять пешку, перешагнувшую атакованное поле, созданное фигурой противника, предоставляется очередным ходом и действует один ход. Через ход право взять пешку противника, перешагнувшую атакованное поле, теряется.

Брать пешку, перешагнувшую атакованное поле, или не брать – решает шахматист, но такое право он имеет, так же как и пешка имеет право совершать свой первый ход через атакованное поле, рискуя быть сбитой.

Шаги к победе

Королевская пешка

Пешка, находящаяся на королевской вертикали *e*, называется *королевской пешкой*. В 100-клеточных шахматах королевская пешка отличается от рядовых пешек не только названием и позиционным расположением, но и дополнительными игровыми возможностями. Королевская пешка, кроме ходов, присущих обычной пешке, может так же свободно делать ходы в обратном направлении.

Королевская пешка, независимо от того, на какой горизонтали она находится в ходе игры, имеет право двигаться в обратном направлении только по данной вертикали и с перемещением только на один квадрат. Кроме первого хода, предоставляющего право любой пешке сделать ход через квадрат, все остальные маневры королевской пешки при ее передвижении вперед и в обратном направлении могут осуществляться только на рядом находящийся квадрат по занимаемой ею вертикали.

Королевская пешка может не только двигаться в обратном направлении, но и атаковать фигуры противника и защищать собственные по образцу известных действий пешки при взятии фигуры противника в обратных направлениях, т.е. по диагонали.

Так же как рядовая пешка, королевская пешка может защищать собственные фигуры и брать фигуры противника, осуществляя действия по диагонали влево и вправо на одну клетку вперед. Кроме того, королевская пешка может защищать собственные фигуры и брать фигуры противника, распространяя свои

действия влево, вправо и по диагонали на один квадрат в обратных направлениях.

Таким образом, королевская пешка ходит по королевской вертикали вперед и назад, а также защищает собственные фигуры и совершает атакующие действия против фигур противника в диагональных направлениях на рядом находящихся четырех квадратах.

Количество маневров при передвижениях королевской пешки вперед и в обратном направлении не учитывается.

Любая из пешек в процессе игры путем взятия фигуры противника или пешечной рокировки, поэтапно перемещаясь на соседнюю вертикаль, в итоге может занять королевскую вертикаль и получить права королевской пешки.

Количество пешек, пришедших на королевскую вертикаль в процессе игры и ставших королевскими пешками, не ограничено.

Королевская пешка в результате взятия фигуры противника и перемещения с королевской вертикали на рядом находящуюся вертикаль права королевской пешки теряет и со следующего хода становится рядовой пешкой. В случае перемещения этой же пешки на красную вертикаль вторично она снова обретает статус королевской пешки, и т.д.

Если на королевской вертикали образовались «сдвоенные» или «строенные» пешки, то все они обладают правами королевской пешки. Права, которыми наделена королевская пешка, позволяют отнести ее к разряду «полулегких» фигур.

Регламент

На 40 ходов каждому из игроков, отводится по 2,5 часа, после чего партия не откладывается, а тут же доигрывается.

На доигрывание, которое может проводиться без перерыва или с небольшим перерывом (по договоренности сторон), отводится каждому шахматисту по 1 часу игры, до падения стрелочки на шахматных часах.

Время, сэкономленное в основном раунде, идет в зачет при доигрывании.

Всеволод ДУБРОВСКИЙ,
тренер по шахматам
АНО «Школа «Премьер»,
Москва

Глоссарий

(по материалам сайта Федерации 100-клеточных шахмат www.chess100.narod.ru)

<u>Генерал</u>	Новая фигура в 100клеточных шахматах. Генералы перед началом шахматной партии находятся рядом с Ферзями на полях: g1 («белые» фигуры) и g10 («черные» фигуры). Генерал в нотациях шахматных партий обозначается русской буквой «Г» и имеет графическое изображение, применяемое в шахматных диаграммах.
<u>Королевская Пешка</u>	Пешка, находящаяся на королевской вертикали «е», имеет право ходить вперед и в обратном направлении, атаковать фигуры противника и защищать собственные фигуры не только в традиционном плане, но и в обратном направлении по диагонали.
<u>Королевская рокировка</u>	Длинная или короткая. Осуществляется по правилам классических шахмат.
<u>Огибающий ход</u>	Генерал и Шут могут совершать ходы, огибающие соседние квадраты, таким образом брать фигуры противника и защищать собственные. При совершении огибающих ходов важно, чтобы соседние квадраты, находящиеся по вертикали или горизонтали, были свободны.
<u>Пешечная рокировка</u>	Производится на любом участке шахматной доски. Происходит перемещение двух фигур одного цвета, где одна из фигур ходит по диагонали, а второй фигурой непременно является пешка. Пешка продвигается вперед по принципу взятия фигуры противника, а фигура встает на место пешки. Королевская пешка может производить рокировку в обратном направлении.
<u>Прходная Пешка</u>	Пешка, достигнувшая последней противоположной горизонтали, превращается в фигуру, первоначально занимавшую данный квадрат. Шахматист, осуществивший проход пешки по вертикали «е», имеет право выбора шахматной фигуры, кроме Короля.
<u>Прямой ход</u>	Генерал или Шут ходит – атакует фигуры противника и защищает собственные фигуры по вертикали и горизонтали в пределах двух соседних полей во всех направлениях.
<u>Сильный Генерал</u>	Генерал, находящийся на поле любого цвета вертикали «е» («королевская вертикаль»), становится «сильным» Генералом. Сильный Генерал получает право контролировать горизонтальные и вертикальные линии на всей шахматной доске, наподобие Ладьи. В этом случае Генерал сильнее Ладьи в связи с тем, что может совершать и огибающие ходы.
<u>Сильный Король</u>	Король, находящийся на одном из квадратов королевской вертикали «е», получает право действовать в пределах двух квадратов во всех направлениях.
<u>Сильный Шут</u>	Шут, находящийся на поле любого цвета вертикали «е» («королевской вертикали»), называется «сильным» Шутом. Сильный Шут способен контролировать диагональные линии во всех направлениях по всей шахматной доске, наподобие Слона, при этом сохраняя право на огибающие ходы.

<u>Фигурный ряд</u>	<i>Место традиционного размещения шахматных фигур на 1й и 10й горизонталях 100клеточной доски.</i>
<u>Шут</u>	<i>Новая фигура в 100клеточных шахматах. Шуты перед началом шахматной партии находятся рядом с Королями, на полях: d1 («белые» фигуры) и d10 («черные» фигуры).</i>