

Variants of Chess



*Chess
AntiChess
Atomic
Chess960
CrazyHouse
Horde
King of the Hill
Racing Kings
Three-check
DiceChess
RandomChess
...*

Правила шахмат и их вариантов

Шахматы - одна из самых популярных настольных игр в мире, проводятся турниры и чемпионаты с разными контролями времени и игроками разного возраста и силы, определяемой рейтингом.

Но всё больше набирают популярность игры, основанные на шахматах, так называемые “варианты шахмат”. Их достаточно много, они весьма разнообразны, могут отличаться, как правила, так и размеры досок, виды фигур.

Целью этой брошюры является собрать в одном месте правила таких игр, по возможности в наиболее полном объёме. За основу взяты игры, которые есть на сайте Lichess.org, но также добавлены другие, которых нет на этом сервере, хотя они и встречаются в других местах и даже имеют отдельные домены в Интернете для игроков, желающих испытать себя в конкретной игре против движка или человека.

Содержание

3

1. Шахматы	4-8
2. Шахматы Фишера	9
3. АнтиШахматы	10

. Контакты	-
------------------	---

1. Шахматы

Шахматная партия ведётся между двумя соперниками на шахматной доске путём передвижения шахматных фигур. Соперником (игроком, партнёром и т. п.) в шахматной партии может быть один человек, коллектив из нескольких человек или компьютер.

Шахматная доска и её расположение. Шахматная доска состоит из 64 клеток одинакового размера, попеременно светлых (белые поля) и тёмных (чёрные поля) по вертикали и горизонтали. Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближнее угловое поле справа от каждого шахматиста было белым.

Ряд из 8 полей, идущий от края доски, ближайшего к одному игроку, к краю доски, ближайшего ко второму игроку, называется вертикалью. Ряд из 8 полей, идущий от одного края шахматной доски к другому под прямым углом к вертикалям, называется горизонталью. Ряд полей одинакового цвета, касающихся друг друга углами, называется диагональю. Диагональ, которая проходит из одного угла доски к другому, называется «большой диагональю».

Ведение партии. Оба партнёра должны играть по очереди, делая каждый раз один ход. Игрок, который имеет белые фигуры, начинает партию. Ход белых вместе с последующим ходом чёрных считается одним ходом. Кому из партнёров играть белыми, решает в товарищеской партии жребий или договорённость игроков, а в соревнованиях — регламент их проведения.

Фигуры и их расположение. Перед началом игры каждый игрок имеет в распоряжении 16 фигур: белые фигуры располагаются на 1 и 2 горизонталях, а черные на 7 и 8.

1. Шахматы. Продолжение.

8 пешек (размещаются во втором ряду перед всеми остальными фигурами);

2 ладьи (занимают угловые клетки слева и справа);

2 коня (занимают места рядом с ладьями);

2 слона (занимают места рядом с конями);

ферзь (занимает центральную клетку своего цвета);

король (занимает место рядом с ферзем).

Общее понятие хода. За исключением рокировки, ходом называется передвижение одной фигуры с одного поля на другое — свободное либо занятое фигурой соперника. Ходы в шахматах выполняются соперниками по очереди.

Ни одна из фигур, за исключением ладьи во время рокировки и коня, не может пересекать поле, занятое другой фигурой (перепрыгивать другие фигуры).

Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой противника, то фигура противника должна быть снята с доски игроком, который сделал ход. Такой ход называется взятием. Единственной фигурой, которая не может быть принята и снята с доски, является король.

Ходы фигур. Король — передвигается со своего поля на одно из свободных смежных полей, которое не находится под ударом фигур соперника. При рокировке король перемещается со своего стартового поля на две клетки по горизонтали, а ладья при этом устанавливается на поле, которое пересёк король; таким образом, король оказывается за ладьёй, с которой он сделал рокировку. Рокировка невозможна, если король или ладья во время партии двигались.

Рокировка временно невозможна, если поле, на котором находится король, или поле, которое он должен пересечь или занять, находится под ударом фигуры соперника. Также рокировка невозможна, если на горизонтали между королём и соответствующей ладьёй есть другая фигура — собственная или фигура соперника.

Ферзь — ходит по вертикалям, диагоналям и горизонталям, на которых он находится. **Ладья** — ходит по вертикалям и горизонталям, на которых она находится. **Слон** — ходит по диагоналям, на которых он находится. **Конь** — может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали (буквой Г). **Пешка** — передвигается на одно поле только вперёд, за исключением взятия. Со стартовой позиции пешка может пойти как на одну, так и на две клетки вперёд. Пешка может взять любую фигуру соперника (кроме короля), которая расположена впереди неё на одну клетку по диагонали. Если пешка делает первый ход сразу на две клетки и после хода оказывается в одной горизонтали рядом с пешкой соперника, то она может быть взята этой пешкой; тогда последняя переходит на поле, через которое перешла сбитая пешка. Это взятие называется «взятие на проходе». Оно может быть осуществлено только сразу после того, как соперник сделал такой ход. Любая пешка, достигающая крайней горизонтали, должна быть тем же ходом заменена на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета, что и пешка.

Шах. Шах королю имеет место, когда поле, которое он занимает, оказалось под ударом фигур противника.

Шах королю должен быть отражён следующим ходом. Шах можно отбить одним из следующих способов: отойти королём на поле, которое не находится под ударом фигур соперника; взять фигуру, которая угрожает королю; прикрыть короля, поставив другую свою фигуру под удар на поле, находящееся между королём и фигурой, которая его атакует. Второй и третий способ защиты невозможны, если объявлен двойной шах, а также невозможно прикрыть короля фигурой, если атакует конь. Если шах невозможно отразить следующим ходом, то объявляется **мат**, и игрок, который поставил мат, объявляется победителем партии.

Выигрыш партии. Партия считается выигранной шахматистом, который дал мат королю соперника. Партия считается выигранной тем из партнёров, противник которого признал себя побеждённым (сдался). Партия считается выигранной, если у одного из шахматистов закончилось время на ходы, отведённое регламентом партии, и у его соперника при этом есть возможность поставить мат при условии наименее компетентной игры соперника. Шахматист, у которого закончилось время в этом случае, признаётся побеждённым, иначе присуждается ничья. Партия считается выигранной, если один из шахматистов сделал два невозможных хода, и у его соперника при этом есть возможность поставить мат при условии наименее компетентной игры соперника. Шахматист, который сделал два невозможных хода в этом случае, признаётся побеждённым, иначе присуждается ничья. Партия считается выигранной шахматистом, если его соперник нарушил некоторые правила игры.

Ничья. В положении, когда возможность выигрыша исключена из-за «мёртвой позиции» (например, недостаточный материал — король против короля, король против короля с конём, король против короля с одним или несколькими однопольными слонами, король со слоном против короля со слоном при однопольных слонах). Если король игрока (при его очереди хода) не находится под шахом и игрок не может сделать ни одного хода. Такое положение называется **патом**. При взаимном согласии игроков (в случае применения софийских правил, по решению судьи). По требованию игрока, если одна и та же позиция возникает три раза, или без него, если пять раз, причём очередь хода каждый раз принадлежит одному и тому же игроку и, кроме того, во всех случаях имеются абсолютно одинаковые возможности игры (право на рокировку или взятие на проходе) (**троекратное повторение позиции**). Когда игрок до совершения хода доказывает, что обеими сторонами сделано не менее 50 ходов, в течение которых ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода, или же заявляет о желании сделать ход, после которого возникает такая ситуация (**правило 50 ходов**). Если такая ситуация возникает после 75 ходов, игра заканчивается вничью без требования игрока. Если на доске мат, засчитывается победа. Если у одного из шахматистов закончилось время на ходы, отведённое регламентом партии, или же он сделал два невозможных хода, а его соперник при этом не может поставить мат даже при условии наименее компетентной игры соперника (например, если остался одинокий король). Если в последнем периоде игры упали оба флажка и невозможно установить, какой из них упал первым.

2. Шахматы Фишера. Chess960.

9

Шведки

--

Атомик. Atomic.

--

Три шаха. Three-check.

--

Шахматы с костями. DiceChess.

--

Случайные шахматы. RandomChess.

--

Контакты

Автор-составитель

Белянин Алексей

E-mail

xayam@yandex.ru

Телеграм

t.me/chessvariants

Купить на Озоне

1. Доски произвольного размера (рекомендуется до 12x12), в том числе неквадратной формы. Также можно купить набор “Собери сам”, в наличии детали для самостоятельной сборки досок нужного размера и формы.

2. Фигуры-додекаэдры (12-тигранники). Одна такая фигура простым поворотом превращается в любую другую, поэтому они взаимозаменяемые и обычным набором можно играть не только в шахматы, варианты шахмат, но также и в шашки. Помимо этого их можно использовать, как кости для подбрасывания. В наличии додекаэдры с шахматными фигурами, числами, либо пустые для самостоятельного творческого изготовления рисунков на гранях.

Купить

<https://www.ozon.ru/seller/xayam-ru-2439849/products>