

У КОРОЛЯ И КОРОЛЕВЫ ПОЯВИЛИСЬ ДЕТИ

Алексей ХАНЫН.

Идея придумать шахматы на доске, большей, чем 8×8 , была не нова. В течение десятилетий накопилось немало таких изобретений. Но почти все они малоизвестны, и там практически нет композиции. А ведь задачи и этюды – словно дети шахмат. Есть они – есть и шахматы.

Автор этой статьи сам когда-то создал шахматы на доске 10×10 . Но не поспешил их опубликовать.

Первые воспоминания о них относятся к октябрю 2009 года. Были введены две дополнительные фигуры: принц и принцесса. Но тогда мне было всего 29 лет, и я не осознавал всей значимости своего изобретения. Мне казалось, что ходы принцессы и принца искусственные, что открыта всего-навсего очередная область сказочных шахмат.

Однако в феврале 2018 года я понял, что ходы новых фигур естественные, а значит, новые шахматы не сказочные, а ортодоксальные. А раз так, то их надо было обнародовать. Но под каким именем? Я решил назвать их «ереванскими», потому что в Ереване у меня живут родственники по линии отца.

Мало того, эти шахматы обладали свойством, которое отсутствовало у всех других известных мне видов шахмат. Только здесь фигура, прыгающая через поле, могла продолжить ряд прыжков в одном направлении. Это свойство получило название «сквозной дальнобойности».

В конце статьи после общетеоретических сведений нам встретятся «дети» – шахматные композиции. Они подадут стоклеточным шахматам надежду стать любимыми для широкой аудитории.

Вот фигурный состав ереванских шахмат.

У каждого партнёра в начале партии имеется двадцать фигур: по одному королю ♔ ♚, по одному ферзю ♑ ♒, по одному принцу ♁ ♂, по одной принцессе ♁ ♀, по две ладьи ♖ ♗, по два слона ♘ ♙, по два коня ♞ ♟ и по десять пешек ♙ ♚ (после названий фигур приведены их печатные изображения).

Их сокращённые записи: король – Кр, ферзь – Ф, принц – Пр, принцесса – Пра, ладья – Л, слон – С, Конь – К, пешка – п.

По-английски эти сокращения выглядят так: король – К (King), ферзь – Q (Queen), принц – Pt (Prince), принцесса – Pre (Princess), ладья – R (Rook), слон – B (Bishop), конь – N (Knight), пешка – P (Pawn). Ферзь именуется королевой, и мы иногда будем употреблять эту терминологию.

Существует иерархия: король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. Она сохраняется и в наших шахматах, а принц и принцесса располагаются между королём и ферзём. В каком порядке – неважно. Между одним и другой нет преимущества.

Ходы короля, ферзя, ладьи, слона, коня и пешки нам уже известны. А вот с ходами принца и принцессы нам сейчас предстоит познакомиться.

Возьмём обычную ладью. Можно ли на её основе создать фигуру, которая предельно просто отличалась бы от ладьи?

Очевидно, новая фигура должна ходить, как ладья, по горизонталям и вертикалям, но при этом чем-то отличаться от неё. Например, способностью перепрыгивать через препятствия. Проще всего, если это будет осуществляться через одну клетку. Назовём такие ходы *прыжками*. Серия прыжков, произведённых в одном направлении, называется *составным прыжком*, в отличие от *простого*.

Так мы приходим к принцессе, дальнобойной фигуре, которая ходит, как ладья, но через клетку. Правда, при таком раскладе ей доступна лишь четверть полей доски (рис. 1, кружочки).

А что это за крестики вокруг принцессы? Это тоже её ходы: она может передвигаться, как король, но без взятия. Можно ли придумать нечто более простое, чем ход короля, для того, чтобы фигуре стали доступны все поля доски?

Назовём такие ходы принцессы *смещениями*. Они делаются только на свободные поля, так как иначе сила принцессы станет чрезмерной.

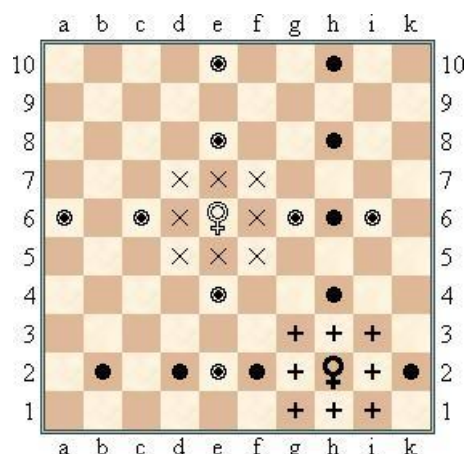


Рис. 1. Ходы принцессы.

А теперь обратимся к слону. Пусть он останется дальнобойным, только ходит через клетку, перепрыгивая через препятствия. Так и получится принц. Доступна ему лишь одна восьмая (!) полей доски. Но и этот недостаток исправляется быстро. Так же, как и принцесса, принц наделён смещениями – ходами короля без взятия (рис. 2).

А вообще-то, вполне естественно, что принцесса и принц – дети короля и королевы – обладают королевскими ходами.

И, конечно же, они придуманы предельно просто. Это и относит их к числу ортодоксальных, а не сказочных фигур, как и короля, ферзя, ладью, слона, коня и пешку.

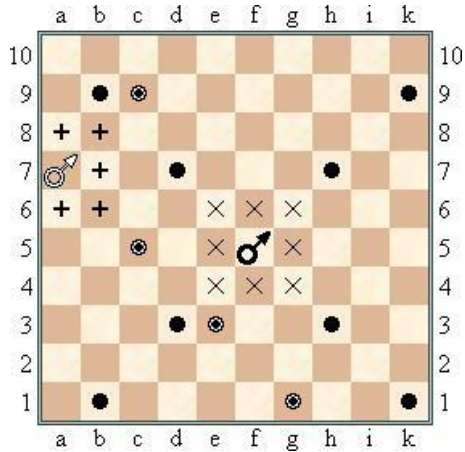


Рис. 2. Ходы принца.

Обратите внимание на то, что принцесса с любого поля доски имеет 8 прыжков, в то время как принц – от 4 до 8 прыжков. Это свидетельствует о том, что принцесса несколько сильнее принца, подобно тому, как ладья сильнее слона.

Автор предсказывает, что новоизобретённые фигуры будут лёгкими, то есть будут оцениваться наряду с конём и слоном примерно в 3 пешки.

Многие удивятся, но король, по некоторым данным, имеет силу 4 пешки, то есть он слабее ладьи, но сильнее лёгкой фигуры. Из чего это следует? Например, из того, что две ладьи матают одинокого короля быстрее, чем король и ладья. С другой стороны, ладья и лёгкая фигура справляются с одиноким королём с большим трудом. Так, ладья и конь его матают только в углу, а для ладьи и слона вообще нет матовой позиции.

Но вернёмся к подвижности новых фигур.



Рис. 3. Принц на заграждённой доске.

В позиции на рис. 3 белый принц e4 может прыгнуть на одно из трёх свободных полей c2, g2 и g6. Кроме этого, он может побить чёрного коня i8, перепрыгнув в сложном прыжке через белого коня h7. Брать же белую ладью c6 своего цвета принц не имеет права. И дальше этой ладьи – на a8 – ему нельзя. Он также может сместиться на одно из полей d3, d5, e3, e5, f3, f5. А чёрная пешка d4 ему недоступна, так как это ход на соседнюю клетку. По этой же причине принц не даёт шаха чёрному королю.

Чёрный принц g7 на рис. 3 может сместиться на одно из полей f7, f8, g8, h6. Но он не способен взять пешку f6 или коня h7. А королю белых от него угрозы нет. Займёмся прыжками принца. Ему доступны поля e5, e9, i9. Он может даже забрать белого слона c3, перепрыгнув через обе пешки в двух простых прыжках. Но вот забрать белого ферзя a1 уже не в его власти. Прыжки принца кончаются там, где он взял фигуру чужого цвета.

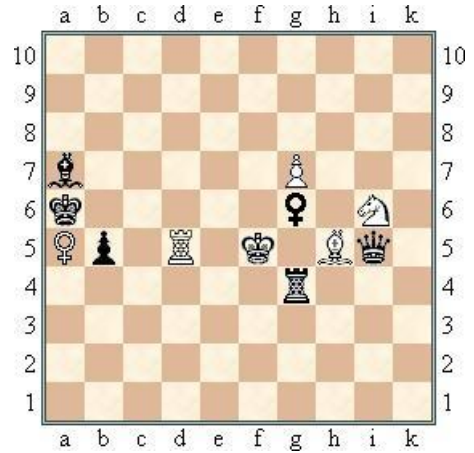


Рис. 4. Принцесса на заграждённой доске.

В позиции на рис. 4 белая принцесса a5 может побить чёрного ферзя i5, минуя заслон из четырёх (!) фигур: пешки, ладьи, короля и слона. Такова её проницательная способность. Если она двинется вверх, то остановится на взятии чёрного слона a7. А вниз она может спокойно спуститься по полям a3 и a1.

Чёрная принцесса g6 (рис. 4) не может идти вниз: мешает собственная ладья g4. Зато вверх ей дорога открыта: перепрыгнув через пешку g7, она посетит поля g8 и g10. Идя вправо, она заберёт белого коня i6, идя влево по полям e6 и c6, она остановится перед полем a6, так как оно занято собственным королём.

Так же, как и принц, белая принцесса a5 обладает правом смещения, которое распространяется на поля a4, b4, b6, но не на поле b5, занятое пешкой. А чёрная принцесса g6 может сместиться на f6, f7, g5, h6, h7, но не на g7 или h5. Как и в примере с принцами, на доске нет шаха.

А почему ходы принцессы напоминают ходы ладьи, а принца – слона, а не наоборот?

Потому что так диктует печатное изображение фигур. Принцесса – это кружок с ориентированным по горизонталям и вертикалям крестиком. А принц – это кружок с диагональной стрелкой.

Любопытно отметить, что в символах Word'a есть знаки для наших фигур: это ♀ и ♂.

Они позаимствованы из мифологии. Символ ♀ – это зеркальце, атрибут богини красоты Венеры. Символ ♂ – это щит с копьём, атрибут бога войны Марса. Впоследствии ими стали обозначать планеты, а затем – женское и мужское начало соответственно. Принцесса – девочка, принц – мальчик, так что всё правильно.

На очереди «ходы-исключения»: рокировка, взятие на проходе, превращение пешки.



Рис 5. Положение перед рокировкой.

Рокировка в ереванских шахматах производится по тем же правилам, что и в обычных, за единственным исключением: король перемещается не на два поля, а на *три* (рис. 6). Как и раньше, ладья после этого перепрыгивает через короля и становится к нему вплотную.



Рис 6. Чёрные рокировали в длинную сторону, белые – в короткую.

Есть негласный принцип: пешки в начале игры должны иметь возможность после первых же ходов друг друга коснуться. В шахматах со стороны доски 8 с этой целью введены двойные ходы пешкой. А в шахматах со стороны доски 10 – даже тройные!

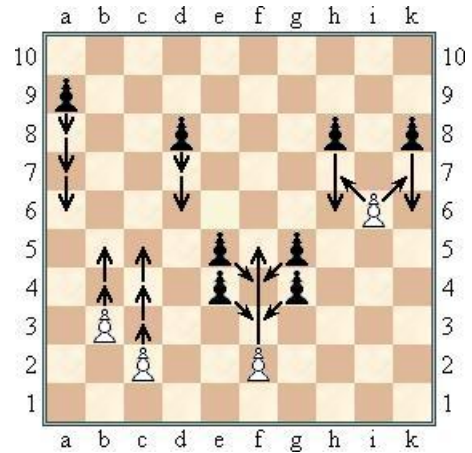


Рис 7. Кратные ходы пешек и взятия на проходе.

На рис. 7 белая пешка c2 может пойти и на одно, и на два, и на три поля вперёд: на c3, c4, c5. Аналогично, чёрной пешке a9 доступны поля a8, a7 и a6.

Пешки b3 и d8 уже ходили, но права на двойной ход не утратили. Белая пешка b3 может пойти на b4, b5, чёрная пешка d8 – на d7 и d6.

Ну, а начиная с четвёртого ряда для белых и с седьмого – для чёрных, пешки могут перемещаться только на одну клетку вперёд.

Раз у пешки появился тройной ход, то и взятий на проходе стало побольше.

Белая пешка f2, пойдя на f5, может быть взята на проходе сразу четырьмя (!) пешками. Это ходы ef3, ef4, gf3, gf4. На рисунке они показаны стрелками. Пешка f5, естественно, снимается с доски.

Чёрные пешки h8 и k8 могут сделать ходы h6 и k6, но в обоих случаях их побьёт пешка i6 на проходе: ih7, ik7 соответственно.

Превращение пешки. В модели-64 оно происходит в коня, слона, ладью или ферзя цвета пешки. В модели-100 оно происходит, помимо этого, в принца или принцессу опять-таки цвета пешки.

А теперь обратим внимание на доску.

Как уже мог заметить читатель, горизонтали нумеруются числами от 1 до 10, а вертикали – буквами от «a» до «k». Буква «j» пропущена, ибо она слишком похожа на «i».

Займёмся теперь расстановкой фигур в ереванских шахматах. Ладьи, кони и слоны пусть сохраняют свои положения друг относительно друга, причём ладьи стоят в углу. А середину пусть занимает королевская семья: король, ферзь-королева, принц и принцесса. Только в каком порядке?

Король и королева стоят в самом центре горизонтали, причём ферзь по-прежнему слева от короля (для белых). А по бокам расположены принц и принцесса. Только кто с кем?

В любимом автором учебнике «Закон Божий» приведена картинка, на которой шагает семья из четырёх человек: мама, папа, дочь и сын (рис 8). Мама держит за руку дочку, отец – сына. Так приходим к идее поместить принца рядом с королём, а принцессу – рядом с королевой (рис. 9).



Рис 8. Дружная семья.

В итоге получаем такую расстановку фигур.



Рис. 9. Исходная позиция в шахматах-100.

Как запомнить расположение средних фигур? Вместо правила «Ферзь любит свой цвет» у нас теперь правило «Принцесса любит свой цвет».

Сейчас мы покажем, как изготовить такие шахматы, ведь мало о них толковать – хочется поиграть!

Доска 10×10 получается из доски 8×8. Существуют пеналы, внутри которых находятся плоские шахматы на магнитах и сама доска (рис. 10). А ещё там есть адрес www.chess-m.com. Автору посчастливилось приобрести эти вещи на книжной ярмарке на Красной площади.



Рис. 10. Комплект из 32 фигур.

Между краем пенала и доской как раз помещается кайма шириной и длиной 10 клеток. Возьмём ручку чёрного цвета и выкрасим квадратики, как показано на рис. 11.



Рис. 11. Комплект из 40 фигур.

Вот и готова столклеточная доска. И фигуры на ней расставлены в исходной позиции. Среди них мы видим принца и принцессу; познакомимся поближе, как они сделаны.

В магазинах продаются комплекты магнитных шахмат и шашек («2 в 1»). Надо взять такие шашки и нанести на них рисунки. Естественно, на белую шашку наносится изображение белой фигуры, на чёрную шашку – чёрной.

Рисунки распечатываются на принтере. До этого они создаются в графическом редакторе Paint. И вот какую структуру они имеют.

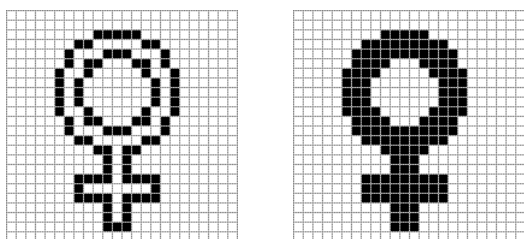


Рис. 12а, б. Белая и чёрная принцессы.

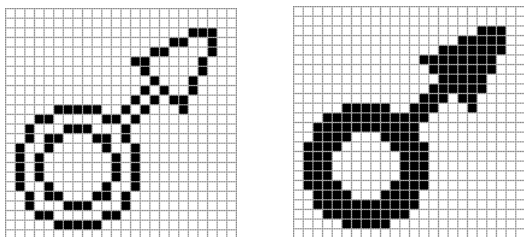


Рис. 13а, б. Белый и чёрный принцы.

Эти квадраты – попросту поля доски. Каждый имеет ширину 24 пикселя.

Но если механически распечатать на принтере квадраты, то фигуры окажутся чересчур малыши. Поэтому идут на такую хитрость. Открывают файл Word и берут опцию «вставить рисунок из файла». И вставляют туда наш квадрат с фигурой. А там уже можно менять размеры рисунка. Мне лично потребовалось увеличение в 11/7 раза.

Далее надо наклеить распечатанный рисунок на шашку. Перед этим рекомендуется наклеить его на плотную бумагу. И когда шашка приобретёт вид фигуры – ламинировать её: наклеить поверх рисунка скотч, чтобы рисунок не пачкался.

Красивых вам шахмат!

Наконец-то подошла очередь «детей» шахмат сквозной дальностью. В этой статье они представлены этюдами на вечный шах.



Рис. 14. Ничья.

1. a10Пра+! Белый король не даёт чёрному коллеге выбраться на свободу, и тот вынужден искать убежища за пешками: 1... Кра1 2. Праа9+

Крб1 3. Праб9+ Крп1 4. Прае9+ Крд1 5. Прад9+ Кре1 6. Прае9+ Крф1 7. Праф9+ Крг1 8. Праг9+ Крп1 9. Праб9+ Крд1 10. Праи9+ Крк1 11. Прак9+. Чёрный король обошёл всю первую горизонталь, но так и не смог скрыться от шахов.

Разумеется, лишь превращение пешки в принцессу позволило белым избежать поражения.



Рис. 15. Ничья.

1. При9+ Кс3 2. Пр:с3+ Крб1 3. Прд3+ Крп1 4. Пре3+ Крд1 5. Прф3+ Кре1 6. Прг3+ Крф1 7. Прп3+ Крг1 8. При3+ Крп1 8. Прк3+. Пожалуй, можно и в обратную сторону: выход из галереи надёжно заблокирован белым королём. А убежища от шахов чёрные так и не нашли.

Любопытно, что без коня чёрные бы выиграли: 1. При9+ Крб1 2. Прк9+ Крп1, и у белых нет больше шахов.

Алексей Ханян akhanyan@inbox.ru

1 сентября 2018 г