

**КОМИТЕТ ПО ПРАВАМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ
МИНИСТЕРСТВА ЮСТИЦИИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН**

ИННОВАЦИОННЫЙ ПАТЕНТ **№ 26576** НА ИЗОБРЕТЕНИЕ

НАЗВАНИЕ: НАСТОЛЬНАЯ ИГРА "ШАХМАТЫ СТОКЛЕТОЧНЫЕ"
(ВЕРСИЯ КОЧЕРГИНА А.И.)

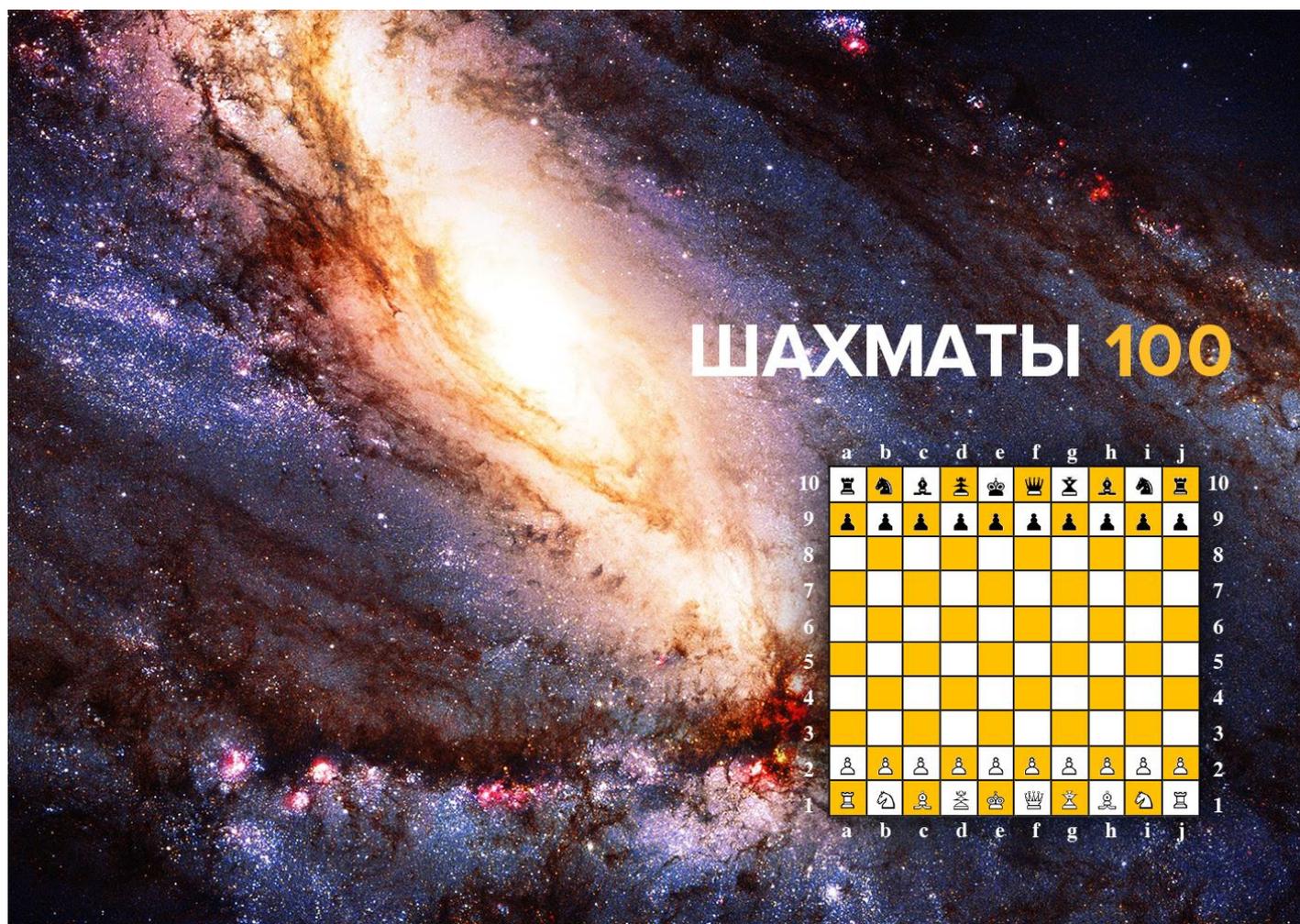
ПАТЕНТООБЛАДАТЕЛЬ: Кочергин Александр Иванович

АВТОР: Кочергин Александр Иванович
электронный адрес: alex_un2j@mail.ru

KZ A4 26576 Все права защищены

Перевод русско-английский:
Кочергина Наталья Степановна
электронный адрес: natalyakaz@mail.ru

Эту публикацию разрешается воспроизводить, передавать, переписывать, сохранять в поисковой системе, или переводить на любой язык или компьютерный язык, в любой форме, с помощью любых средств, без предварительного письменного разрешения автора.



ШАХМАТЫ.

“Gens una sumus” - “Мы одна семья”

«Что наша жизнь – Игра!»

Мы пришли в этот мир, чтобы сыграть единственную партию ценою в жизнь. Много радости и печали в этой игре. Но как прекрасна эта партия! Жизнь – это дар Бога! Дар и.... бесконечное доверие! Примите этот дар от Владыки всех миров. Со слезами на глазах в радости. Пусть это будут слезы откровения. С улыбкой на устах в горе. Пусть это будут новые возможности. Творите свой единственный и неповторимый Путь. Помните, мои друзья! Только упорный труд на благо всех открытых вам миров не даст возможности засохнуть вашему Лотосу!

Шахматы многогранны. Шахматы - это игра. Игра является неотъемлемой формой деятельности, как детей, так и взрослых. Игра необходима всем, как средство удовлетворения органической потребности в самовыражении и моделировании социальных отношений. Игра в шахматы своеобразно отражает и конкретизирует рождение и жизнь идей. Борьбу идей. Поэтому шахматы обладают огромным эмоциональным потенциалом, сравнимым с искусством актера, музыканта, художника, ученого или спортсмена. Следовательно, шахматы сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. При игре в шахматы нет ни богатых, ни бедных, ни больных, ни здоровых, ни черных, ни белых. Здесь все равны. В мире шахмат дисциплина и порядок.

В мире шахмат один закон: «Коснулся – ходи!»

ШАХМАТЫ - 64.

Когда появились шахматы и кто их придумал, точно неизвестно. Однако некоторые находки свидетельствуют: две тысячи лет тому назад люди уже играли в шахматы. Многие утверждают, что шахматы впервые появились в Индии. Не позже V века в Северной Индии появилась чатуранга (четырёхсоставное войско). На рубеже VI – VII веков чатуранга превратилась в шатрандж (шатранг) – игру двух соперников, внешне сходную с современными шахматами, но с иными правилами.

Никто не будет оспаривать, что шахматы связаны с числом. Необходимо просчитывать варианты соперника и свои, т.е. возникшую оригинальную идею молниеносно или медленно материализовать при помощи точного математического расчета. В математике существуют разные системы счисления. Рассмотрим из них самую древнюю - двоичную. В основании этой системы лежат два числа 1 и 0 (дух и материя, жизнь и смерть, свет и тьма, плюс и минус, жара и холод, высокий потенциал и низкий потенциал, альфа и омега всей проявленной жизни).

Десятичная система предполагает 10 чисел (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Запись чисел в двоичной системе и их эквивалент в десятичной системе демонстрируется в следующем примере:

000000 – 0, 000001 - 1, 000010 – 2, 000100 – 4, 0001000 – 8, 0010000 – 16, 0100000 – 32, 1000000 – 64.

В основании двоичной системы лежит число 2 в степени n (где n – натуральный ряд чисел 0, 1, 2, 3, и т.д.).

степень 6 5 4 3 2 1 0
0001000 = 0x2 + 0x2 + 0x2 + 1x2 + 0x2 + 0x2 + 0x2 = 8 1x(2x2x2=8) = 8

степень 6 5 4 3 2 1 0
1000000 = 1x2 + 0x2 + 0x2 + 0x2 + 0x2 + 0x2 + 0x2 = 64 1x(2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2 = 64) = 64

Когда появилась двоичная система - одному Богу известно. Вероятно, гораздо раньше, чем исчезла Атлантида. Следовательно, можно предположить, что в шахматы играли в бесконечно седой древности. В средние века шахматы были «игрой царей» или «игрой королей». Король и королева. Каждая сторона имеет одинаковое количество фигур. Король стеснен в движении, а королева имеет полную свободу передвижения. Равноправие, казалось бы, нарушено. Но королева может быть взята (убита), а король только пленен. За свободу надо платить.

ШАХМАТЫ – 100.

Сколько существуют шахматы - 64, столько времени в шахматном королевстве нарушается фундаментальный закон всех проявленных миров:

Все что проявилось для жизни - все должно умереть!

В шахматах – 64 король остается бессмертным???

В шахматах – 100 король **МОЖЕТ БЫТЬ ВЗЯТ!!!**

Король умер. **Да здравствует Король!!!**

В шахматном королевстве просматривается некоторая несправедливость. Король и королева не имеют наследников. Неотъемлемое право королевской семьи - иметь детей. В шахматном королевстве все возможно, это игра. Подарим же королю и королеве поистине королевский подарок. Пусть у них будут дети, принц и принцесса. Принц и принцесса не могут быть без охраны. Пусть у них будет по одному телохранителю. При воспитании детей родители, как правило, ограничивают их в своих действиях до определенного возраста. Принц и принцесса, как все дети, также ограничены в своих действиях, но право принца - стать королем, а право принцессы - стать королевой. Итак, в шахматном королевстве появились восемь новых игроков. Правила игры изменились. Поле шахматной доски увеличилось до ста клеток. Неисчерпаемое количество вариантов открывается взору шахматиста в таком королевстве. **ШАХМАТЫ – 64** еще очень долго будут радовать своих почитателей жемчужинами новых и новых вариантов. Но **ШАХМАТЫ – 100** унесут своих поклонников на крыльях воображения, ума и памяти в бескрайние просторы шахматного Космоса.

В связи с введением новых правил во время практической игры могут возникать неразрешимые ситуации.

Чтобы приобрести современный вид, правила шахмат – 64 шлифовались в течение веков.

Совершенствуйте и вы правила поведения новых шахматных фигур.

Давайте играть!

ШАХМАТЫ - 100 дают возможность появиться на шахматной доске новым фигурам.
Принц и Принцесса + две пешки – белые. Принц и Принцесса + две пешки - черные.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Пешки:

Из начальной позиции **белые** пешки могут пойти на **3, 4 и 5-ю** горизонтали. Черные пешки на **8, 7 и 6-ю** горизонтали. Если из начальной позиции белая пешка пошла на 3-ю горизонталь (черная на 8-ю), то следующим ходом она имеет право пойти на 4-ю или 5-ю горизонталь, а черная на 7-ю или 6-ю горизонталь. Далее по правилам шахмат – 64.

а) взятие **на проходе**: Так как из начальной позиции белой пешке, стоящей, скажем, на поле **d2**, могут встретиться как справа так и слева по две пешки на полях **e4,e5** и **e4,e5**, а пешка пошла на поле **d5**, то правом взятия **на проходе** обладают все пешки, стоящие на этих полях, при их очередном ходе. Диаграмма 3.

б) если пешки прошли на поле превращения, то они могут быть превращены в любую фигуру, кроме **принца, принцессы и короля**. Остальные действия пешек по правилам шахмат - 64.

Принц и принцесса:
(princess)

Английское написание: Pr (prince), Ps

Белый принц занимает **черное** поле g1.

Белая принцесса занимает **белое** поле d1.

Черный принц занимает **белое** поле g10.

Черная принцесса занимает **черное** поле d10.

Ходы прямолинейные и ходы с обходом своих фигур и фигур соперника.

Принц и принцесса ходят как по **белым**, так и по **черным** полям в любом направлении, но **ограничены в движении**.

За один ход они могут продвинуться только на **одно** или **два** поля. В нашем примере: белая принцесса с поля **g1** может пойти на поля: **e1,e3,f1,f2,g2,g3,h1,h2,i1,i3**. Контролирует **10** полей. Не имеет значения принц это или принцесса, так как эти фигуры имеют возможность хода по полям любого цвета. Если на полях **f1,g2,h1** стоят свои фигуры, то **Пр, Пс, Пр, Пс** с поля **g1** имеют возможность попасть на поля **e1, g3, i1** при свободных полях **f2** и/или **h2**. Если на полях **f1,g2,h1** стоят чужие фигуры, то **Пр, Пс, Пр, Пс** с поля **g1** имеют возможность взять фигуры соперника на этих полях, а также имеют возможность попасть на поля **e1, g3, i1** или взять фигуры соперника на этих полях при свободных полях **f2** и/или **h2**. Диаграммы: 5, 6.

Зоны действия фигур отображены на диаграммах: 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Пр и Пс перескакивать через фигуры, например, как конь, **НЕ ИМЕЮТ ПРАВА**.

Рокировка: На ферзевом фланге король занимает вертикаль **h1**, ладья **g1**. 0-0-0 Kph1 – Lg1
 На королевском фланге король занимает вертикаль **e1**, ладья **d1**. 0-0 Kpc1 – Ld1

Диаграмма 4.

При рокировке в обе стороны от края доски остаются два свободных поля.

Король:

1. Если на шахматной доске присутствуют оба принца, то стороны действуют согласно следующим правилам:

а) при объявлении шаха королю он может остаться под шахом или двойным шахом. Сторона, чей король атакован, имеет право пойти любой своей фигурой. Очередным ходом соперника король, находящийся под шахом, обязан быть взят.

Взятие короля может быть произведено любой фигурой согласно правилам шахмат - 64.

Принц снимается с доски, а его место занимает новый король. После превращения делается ход любой фигурой, включая нового короля. Если после превращения новый король оказывается под шахом, и ему нет возможности ухода из зоны поражения или защиты от шаха, то ему объявляется мат.

б) король может пойти на поле, где существует угроза шаха. При этом соперник очередным ходом обязан взять короля.

Взятие короля и превращение принца в нового короля выполняется согласно пункту 1а).

2. Если на шахматной доске отсутствует принц одной из сторон, то стороны действуют согласно следующим правилам:

а) король стороны, у которой отсутствует принц, не имеет права оставаться под шахом.

б) король стороны, у которой отсутствует принц, не может пойти на поле, где существует угроза шаха.

3. При объявлении шаха королю, встречный шах считается запрещенным ходом.

4. Если на шахматной доске отсутствуют оба принца, то действия сторон выполняются согласно правилам шахмат 64.

Королева (Ферзь):

1. Если при очередном ходе соперника королева взята, то новой королевой становится принцесса. Принцесса снимается с доски, а ее место занимает новая королева. После превращения делается ход любой фигурой, включая ход новой королевой (ферзем).

2. Если на шахматной доске присутствует несколько ферзей, то любой из них, взятый первым, может быть восстановлен согласно пункту 1.

3. Сторона, чей ферзь взят, имеет право отказаться от превращения принцессы в ферзя, но тогда она теряет право на такое превращение до конца игры. В этом случае делается ход любой фигурой.

Диаграмма 1.

Малый центр - e5,e6,f6,f5
 Расширенный центр - c3,c8,h8,h3

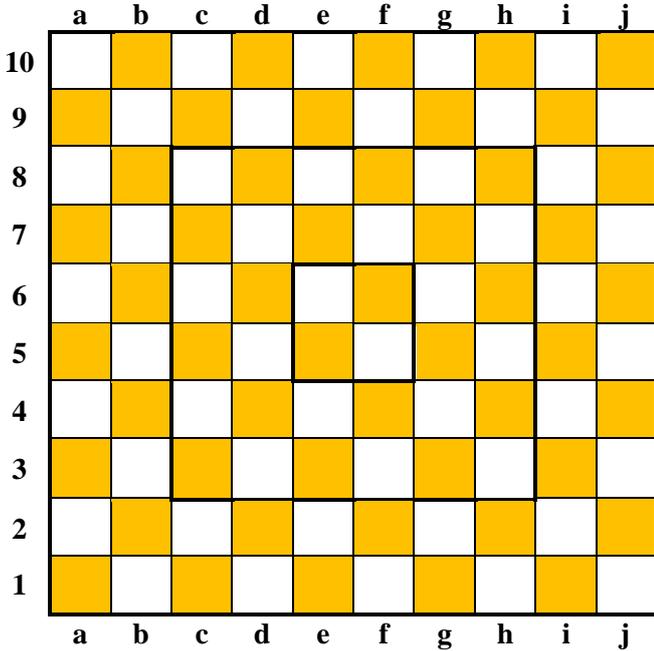


Диаграмма 2.

Начальная позиция.
 Белое поле f1 для белой королевы.
 Белое поле d1 для белой принцессы.
Королевы и принцессы любят свой цвет.

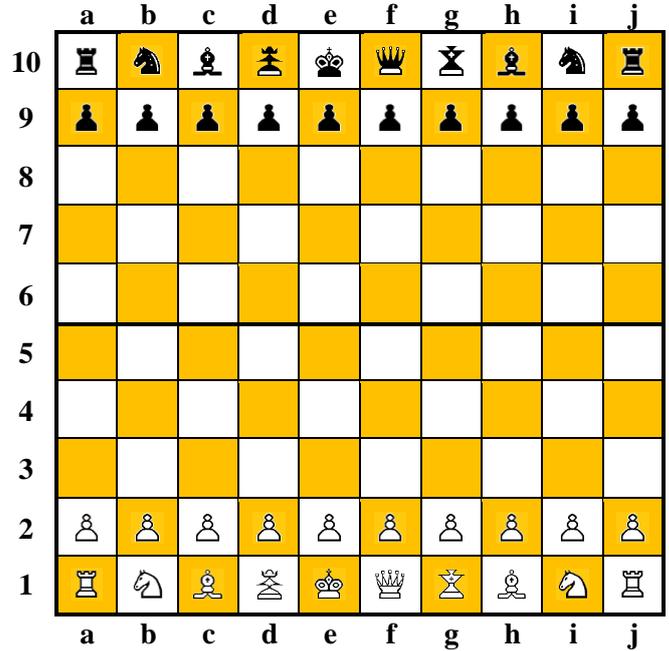


Диаграмма 3.

Белая пешка может пойти на d5, черная пешка на d6.
 Взятие на проходе: белая пешка пошла с d2 на d5.
 Правом взятия на проходе обладают пешки стоящие на c4, c5, e4, e5. при их очередном ходе.

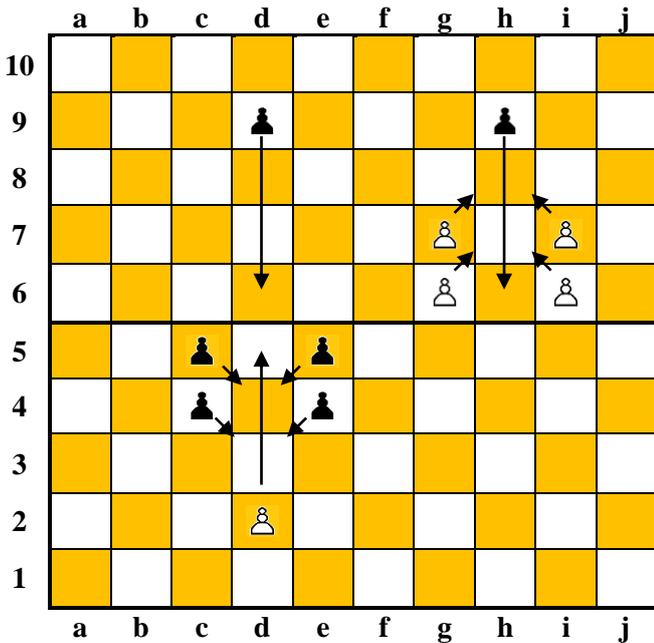
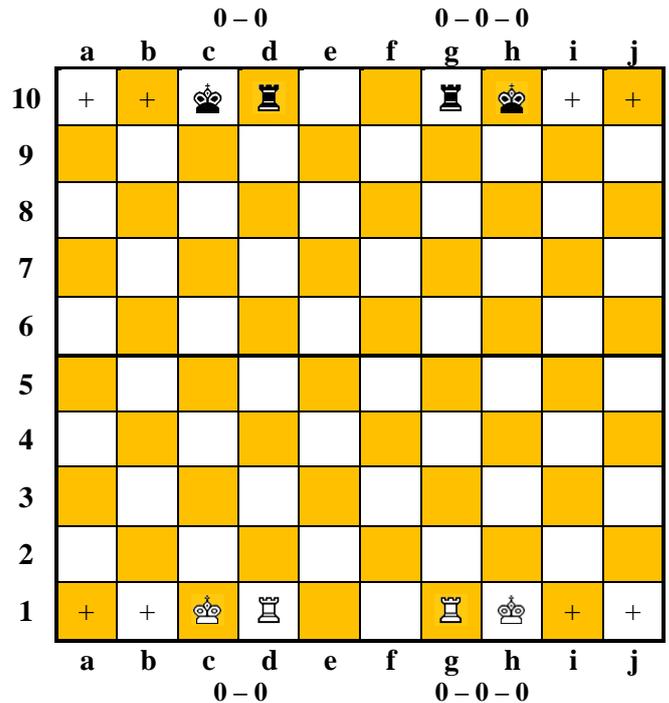


Диаграмма 4.

Рокировка:
 На ферзевом фланге 0-0-0 Kph1-Lg1
 На королевском фланге 0-0 Kpc1-Ld1
 При рокировке в обе стороны от края доски остаются **два свободных поля.**



ХОДЫ ПРЯМОЛИНЕЙНЫЕ И ХОДЫ С ОБХОДОМ СВОИХ ФИГУР И ФИГУР СОПЕРНИКА.

Диаграмма 5.

Контроль: **e1,e3,f1,f2,g2,g3,h1,h2,i1,i3** - 10 полей.
 На полях **f1,g2,h1** стоят **свои** фигуры. **Пр,Пс,Пр,Пс** имеют возможность попасть на поля **e1, g3, i1**, если поля **f2** и/или **h2** свободны.

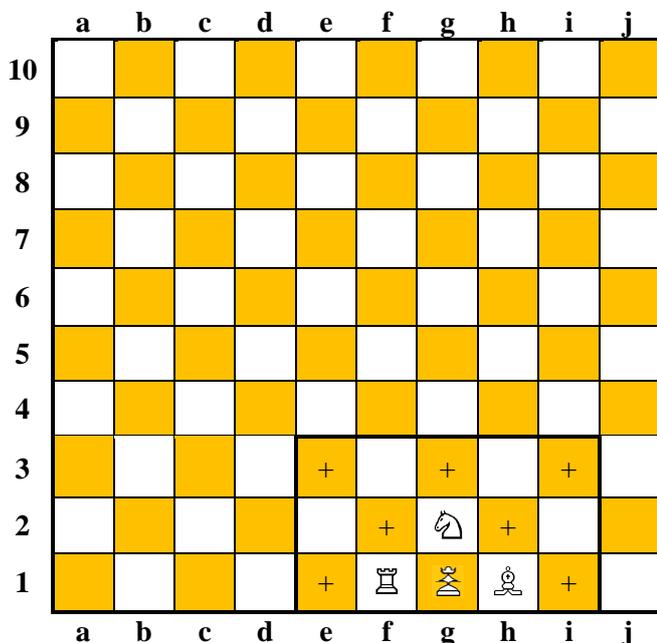


Диаграмма 6.

Контроль: **e1,e3,f1,f2,g2,g3,h1,h2,i1,i3** - 10 полей.
 На полях **f1,g2,h1** стоят **чужие** фигуры. **Пр,Пс, Пр,Пс** имеют возможность взять фигуры соперника на этих полях, а также попасть на поля **e1,g3,i1**, если поля **f2** и/или **h2** свободны.

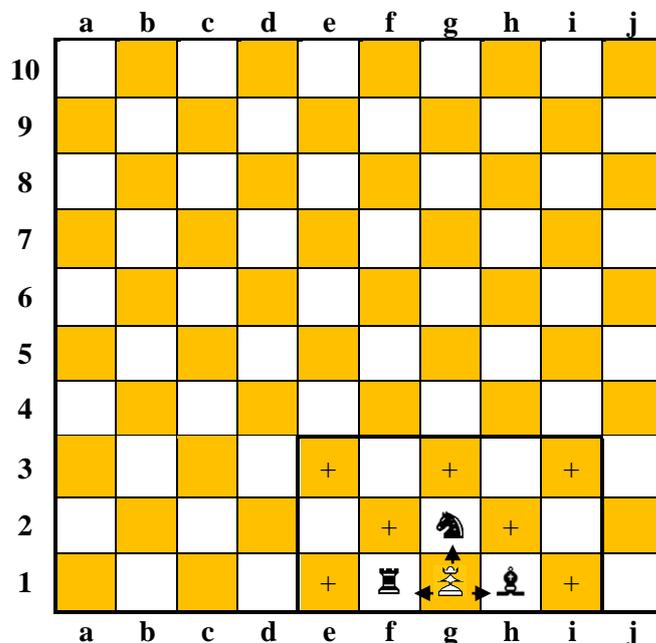


Диаграмма 7.

Пр или **Пс** на горизонтали **a1**. Квадрат 3x3
 Контроль полей: + **a2,a3, b1,b2, c1,c3** - 6 полей.
 Контролируется: 2 белых и 4 черных поля.
 Неконтролируемые поля: = **b3,c2** - 2 поля.

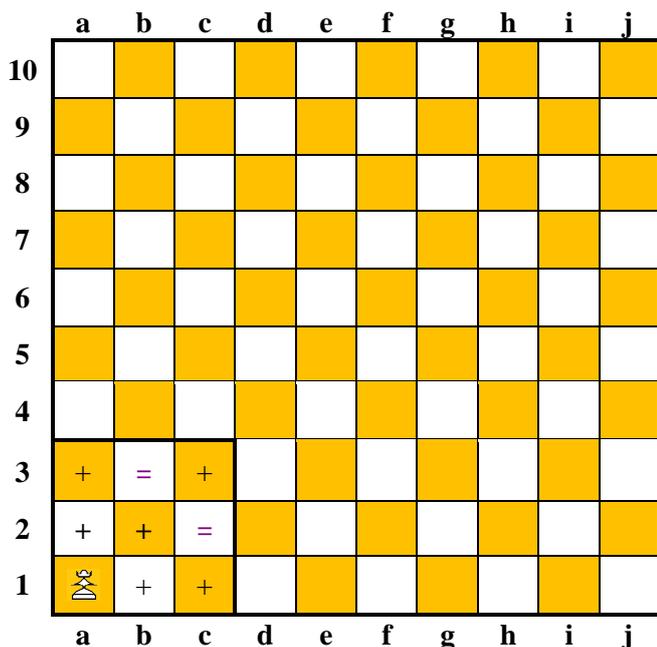


Диаграмма 8.

Пр или **Пс** на горизонтали **a2**. Прямоугольник 4x3
 Контроль полей: + **a1,a3,a4, b1,b2,b3, c2,c4** - 8 полей.
 Контролируется: 5 белых и 3 черных поля.
 Неконтролируемые поля: = **b4,c1,c3** - 3 поля.

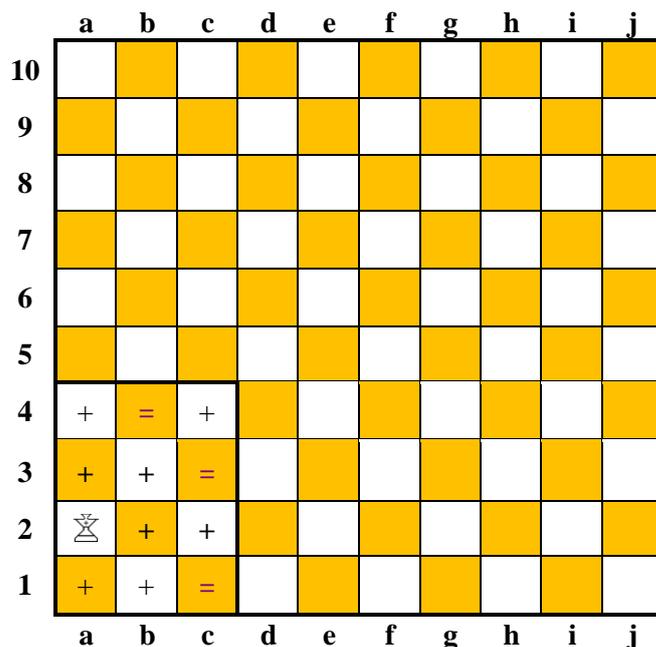


Диаграмма 9.

Пр или Пс на горизонтали **а3**. Прямоугольник 5x3
 Контроль полей: +
а1,а2,а4,а5, b2,b3,b4,c1,c3,c5 - 10 полей.
 Контролируется: 3 белых и 7 черных поля.
 Неконтролируемые поля: = **b1,b5,c2,c4** - 4 поля.

	а	б	с	д	е	ф	г	h	и	j
10										
9										
8										
7										
6										
5	+	=	+							
4	+	+	=							
3	♙	+	+							
2	+	+	=							
1	+	=	+							

Диаграмма 10.

Пр или Пс на горизонтали **b2**. Квадрат 4x4
 Контроль полей: +
а1,а2,а3,б1,б3,б4,с1,с2,с3,д2,д4 - 11 полей.
 Контролируется: 4 белых и 7 черных поля.
 Неконтролируемые поля: = **а4,с4,д1,д3** - 4 поля.

	а	б	с	д	е	ф	г	h	и	j
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4	=	+	=	+						
3	+	+	+	=						
2	+	♙	+	+						
1	+	+	+	=						

Диаграмма 11.

Пр или Пс на горизонтали **b3**. Прямоугольник 5x4
 Контроль полей: +
а2,а3,а4,б1,б2,б4,б5,с2,с3,с4,д1,д3,д5 - 13 полей.
 Контролируется: 9 белых и 4 черных поля.
 Неконтролируемые поля: = **а1,а5,с1,с5,д2,д4** - 6 полей.

	а	б	с	д	е	ф	г	h	и	j
10										
9										
8										
7										
6										
5	=	+	=	+						
4	+	+	+	=						
3	+	♙	+	+						
2	+	+	+	=						
1	=	+	=	+						

Диаграмма 12.

Пр или Пс на горизонтали **с3**. Квадрат 5x5
 Контроль полей: +
а1,а3,а5, б2,б3,б4,с1,с2,с4,с5,д2,д3,д4,е1,е3,е5 - 16 п.
 Контролируется: 4 белых и 12 черных поля.
 Нет контроля: = **а2,а4,б1,б5, д1,д5, е2,е4** - 8 полей.

	а	б	с	д	е	ф	г	h	и	j
10										
9										
8										
7										
6										
5	+	=	+	=	+					
4	=	+	+	+	=					
3	+	+	♙	+	+					
2	=	+	+	+	=					
1	+	=	+	=	+					

Расширенный центр - **с3,с8,h8,h3** является стратегически важным, так как в поле этого центра проявляется максимальная ударная сила этих фигур. Совместно они могут контролировать **32** поля. Принц или принцесса, стоящие на этих полях, контролируют **1/4** часть шахматной доски.

Для сравнения: Ударная сила ферзя, стоящего в малом центре - **35** полей и контроль поля всей доски. Ударная сила слона, стоящего в малом центре - **17** полей и контроль поля всей доски, но только по белым или черным полям. Ударная сила принца или принцессы, стоящих в расширенном или малом центре - **16** полей и контроль как белых, так и черных полей, но ограничение в территории. Принц или принцесса могут объявить мат королю соперника. Следовательно, их можно причислить к тяжелым фигурам, но в силу их ограничения по территориальному воздействию следует назвать **полутяжелыми**.