

TENSOR™ CHESS

ШАХМАТЫ ТЕНЗОР™

Правила



©Tensor™ Chess LLC 2008
Патент заявлен

Правила игры в шахматы Тензор™

Если не оговорено иное, применяются правила игры в традиционные шахматы.

Фигуры, используемые в традиционных шахматах, используются и в этой игре, однако их возможности расширены. Кроме этого введена новая фигура «монстр Тензор™», в дальнейшем именуемая «монстр». На начало игры каждый игрок имеет два монстра. Каждый игрок также имеет по две дополнительных пешки. Расстановка фигур такая же, как и в традиционных шахматах, монстр располагается между ладьей и конем.

Начальная расстановка фигур отображена на схеме 1. Новая фигура обозначена «Т». Доска имеет восемь клеток в ширину и десять в длину. Восемь горизонталей (горизонтальных рядов) и десять вертикалей (вертикальных рядов) пронумерованы на схеме ниже.

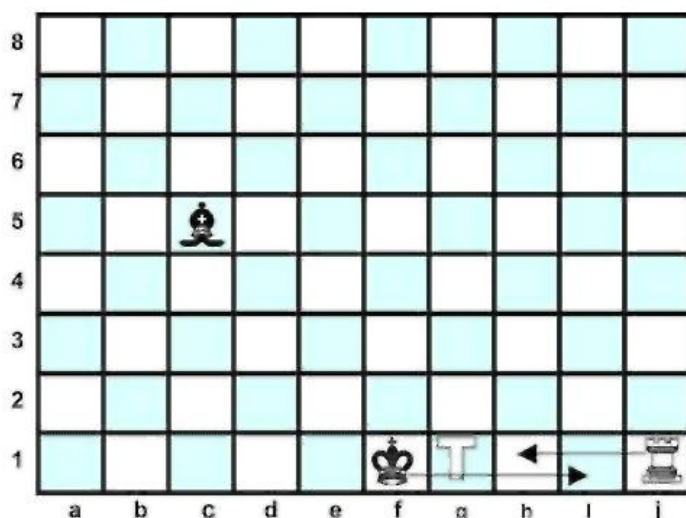


Схема 1: Начальная расстановка фигур



Ход монстра

Монстр ходит только на свободные поля. Возможно несколько ходов:

- На одно поле в любом направлении. Подобно тому, как ходит король.
- Перепрыгивание по диагонали через свои фигуры или фигуры противника подобно шашке. За один ход монстр может двигаться вперед и/или назад. Монстр может последовательно прыгать на свободные поля. См. схему 2.
- Перепрыгивание по прямой (по вертикали и/или горизонтали) через свои фигуры или фигуры противника. Как и при движении по диагонали за один ход монстр может двигаться вперед и назад. Монстр может двигаться по горизонтали, затем изменить

направление движения и двигаться по вертикали или наоборот. Он может последовательно прыгать на свободные поля. См. Рис. 3.

- Выталкивание одной из фигур того же цвета. См. раздел «Выталкивание»

За один ход монстр может двигаться только одним из вышеописанных способов. Например, монстр не может переместиться на одно поле, а затем начать «прыгать». Он также не может «прыгать» по диагонали и по прямой за один ход.

Монстр не может выполнить ряд прыжков и вернуться на исходное поле за один ход. В таком случае засчитывается пропуск хода. Однако монстр может вернуться на исходное поле после взятия монстра противника последним прыжком.

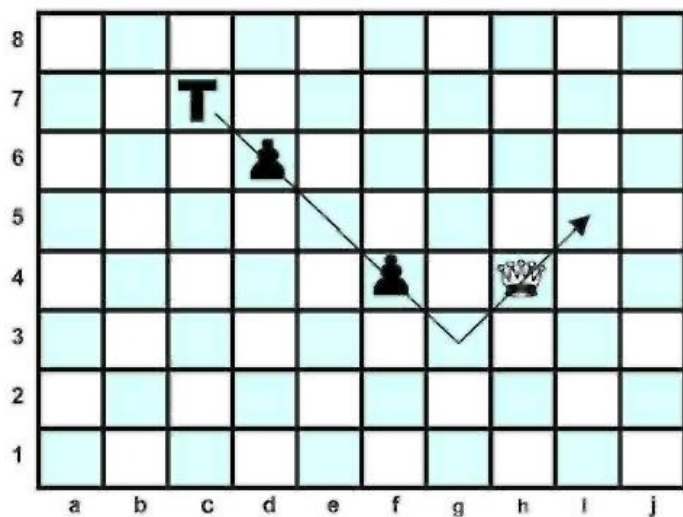


Схема 2: Движение монстра по диагонали прыжками

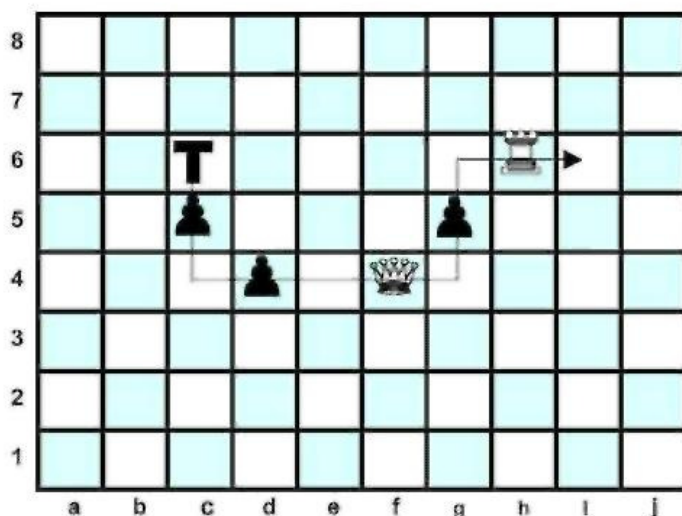


Схема 3: Движение монстра по прямой прыжками

Взятие монстром

Монстр может брать только монстра противника и может быть взят только монстром противника. Монстр берет монстра противника, перепрыгивая его, а не занимая то же поле. Перепрыгивая через монстра противника брать его не обязательно. Например, монстр может

перепрыгнуть через монстра противника, продолжить ход и взять другого монстра противника.

Завершение хода взятием

Если игрок берет фигуру противника, ход игрока заканчивается. За один ход можно взять только одну фигуру.

Перепрыгивание

Слон, ладья или ферзь могут перепрыгнуть через монстра того же цвета, но не через монстра противника. Таким образом монстр может использоваться в качестве защиты для своих фигур и блокировать движение фигур противника. В перепрыгивании могут быть задействованы оба монстра.

Кони и монстры могут перепрыгивать через монстров противника.

Король может перепрыгнуть монстра того же цвета только при рокировке. См. раздел «Рокировка».

Пешка может перепрыгнуть через монстра того же цвета только во время первого хода при передвижении вперед на свободное поле. Пешка не может взять фигуру после «прыжка».

См. схему 4.

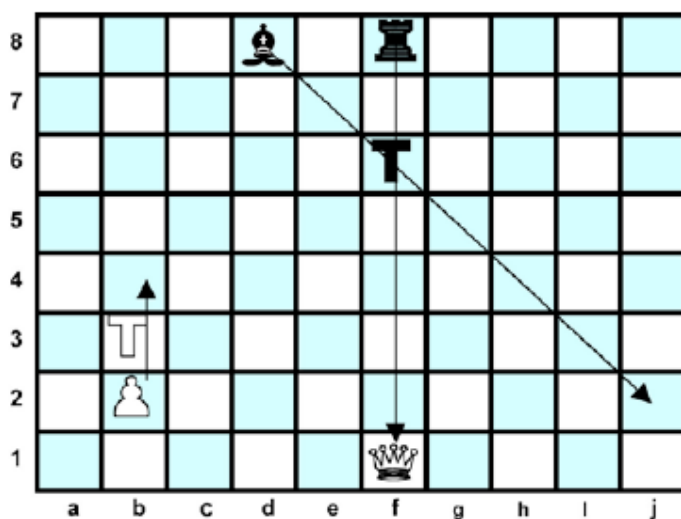


Схема 4. Перепрыгивание

Белая пешка может перепрыгнуть на b4. Черный слон может перепрыгнуть через черного монстра и двигаться дальше по диагонали вплоть до j2. Черная ладья также может перепрыгнуть через черного монстра и двигаться дальше по вертикали вплоть до f1 с взятием белого ферзя. Белый же ферзь не может перепрыгнуть через черного монстра и взять черную ладью. Черная ладья защищена черным монстром.

Отскакивание

Слон, конь, ладья или ферзь могут «отскочить» от монстра того же цвета.

Слон может пройти по диагонали до поля, занятого одним из своих монстров, и, отскочив от него, изменить направление движения под прямым углом и пойти вдоль другой диагонали. Все это

Ладья может двигаться по прямой (по горизонтали или вертикали) до поля, занятого одним из своих монстров, и, отскочив от него, изменить направление движения под прямым углом. Это происходит за один ход. Если первоначально ладья двигалась по горизонтали, то после отскакивания от монстра под прямым углом она пойдет по вертикали, и наоборот. См. схему 6.

Конь ходит на поле, занятое монстром того же цвета, и отскакивает от него, двигаясь дальше так, как это свойственно коню. См. схему 7.

Ни одна из фигур не может просто вернуться на исходное место после отскакивания. Это рассматривается как пропуск хода.

Черный слон может отскочить от черного монстра на f4 и изменить направление движения под прямым углом по диагонали c1-j8. Он угрожает белому королю и ферзю. Сам слон под ударом не находится, поскольку белый ферзь не может отскочить от монстра противника.

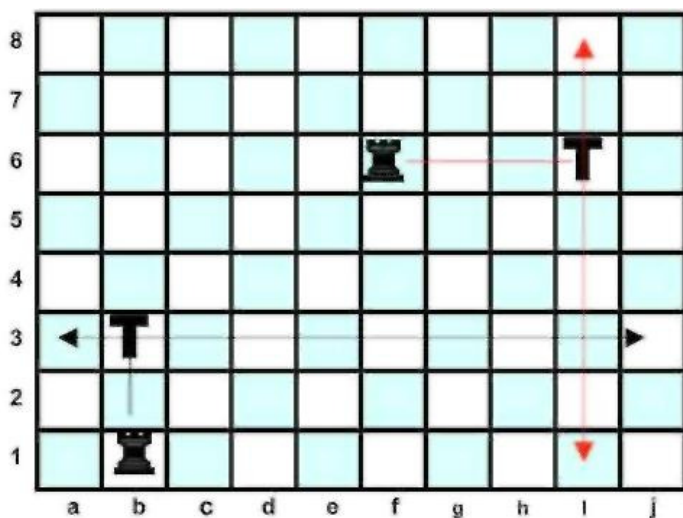


Схема 6: Отскакивание ладьи

Ладья на b1 может отскочить от монстра на b3 и, изменив направление движения под прямым углом, пойти вдоль третьей горизонтали. Ладья на f6 может отскочить от монстра на i6 и пойти по вертикали i.

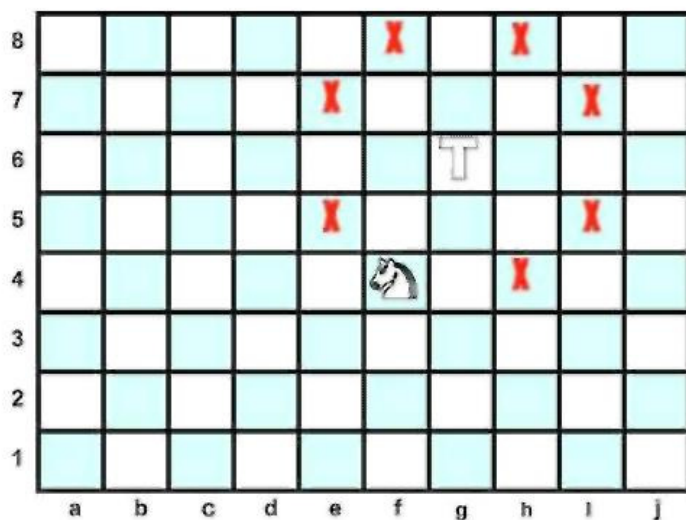


Схема 7: Отскакивание коня

Поля, помеченные «х» - это поля, на которые мог бы стать конь, находящийся на f4, отскочив от монстра на g6.

Выталкивание

Конь, слон, ладья или ферзь могут «вытолкнуть» монстра того же цвета. Благодаря этому маневру игрок за один ход передвигает две свои фигуры. Выталкивающая фигура занимает поле, которое занимал монстр. А монстр затем перемещается таким образом, который свойственен для данной фигуры. Опять-таки, всё это происходит за один ход. Выталкивание может осуществляться в любом направлении, например, если слон выталкивает монстра, монстр может двигаться по любой диагонали, пересекающей его исходное поле. Такое передвижение может происходить вперед или назад по любой диагонали. См. схему 9.

При выталкивании конем монстр может перепрыгивать через другие фигуры – точно так же, как это делает конь. См. схему 8. Вместе с тем, если монстр выталкивается слоном, ладьей или ферзем, то он не может перепрыгивать через другие фигуры. См. схемы 9-10. При выполнении хода с выталкиванием монстра взятие фигуры противника запрещено.

Пешка может вытолкнуть монстра только на своем первом ходу. Она может протолкнуть монстра только на одну клетку вперед.

Король не может выталкивать монстра.

Монстр не может выталкивать второго монстра.

За один ход игрок может сделать только одно выталкивание. Игрок не может одновременно в течение хода отскакивать от монстра и выталкивать его.

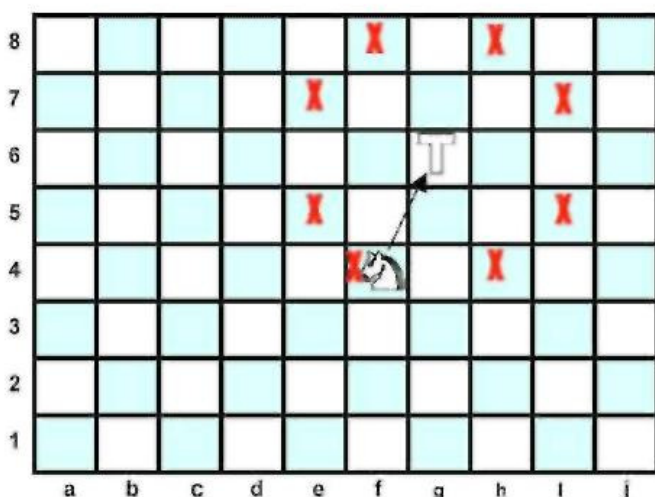


Схема 8: Выталкивание конем

Поля, помеченные «х» - это поля, на которые мог бы стать монстр, находящийся на g6, который выталкивается конем, находившимся ранее на f4. Конь останавливается на g6 – первоначальном поле монстра. Обратите внимание на то, что монстр может пойти на f4 – первоначальное поле коня. Также обратите внимание на сходство этой схемы со схемой 7. Здесь, однако, монстр, а не конь, может стать на поля, помеченные «х».

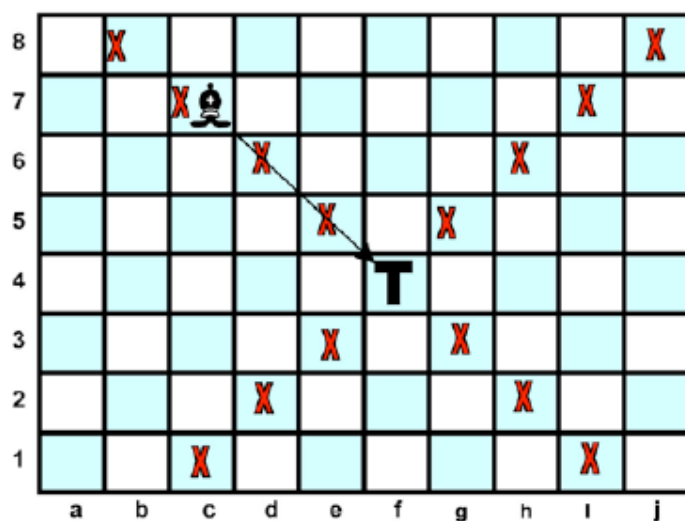


Схема 9: Выталкивание слоном

Слон ходит на f4, поле, занимаемое монстром. На этом же ходу монстр может перейти на любое из полей, отмеченных «х». Заметьте, что слон может остановиться на поле, на котором первоначально стоял слон, или дальше, на поле b8.

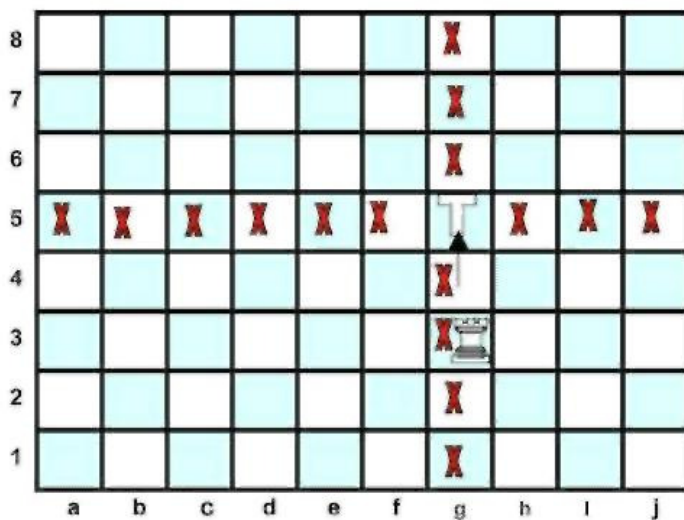
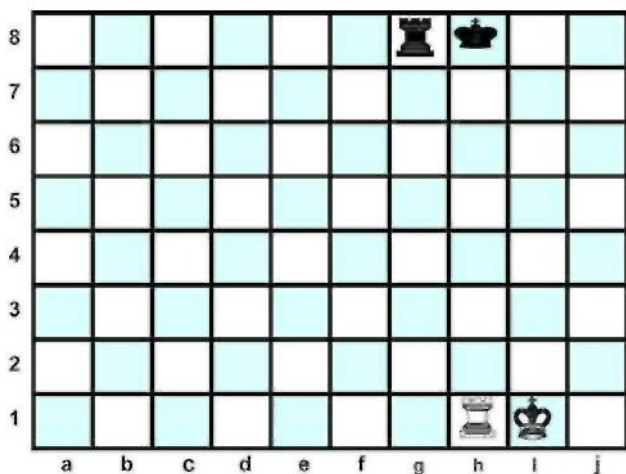


Схема 10: Выталкивание ладьей

Ладья переходит на поле g5 – первоначальное поле монстра. На этом же ходу монстр может перейти на любое поле из полей, отмеченных «х». Обратите внимание на то, что монстр может перейти на поле, на котором изначально стояла ладья, или далее, на поле g1 или g2.



Рокировка

Как и в традиционных шахматах, при рокировке король и ладья располагаются рядом, причем ладья должна находиться ближе к центру ряда. Вместе с тем, король может встать в позиции, отстоящей на одно-два поля от края доски (напр., на вертикали b, c, h или i.). См. схемы 11 и 12.

При рокировке король или ладья могут перескакивать через монстра того же цвета. См. схему 13. **Это единственный случай, когда король может перепрыгнуть через монстра.** Вместе с тем, когда король рокируется таким образом, другие ограничения, применяющиеся к рокировке, по-прежнему сохраняются. Так, если монстр занимает клетку h1, то белый король не может выполнить короткую рокировку, потому что он не может встать рядом с ладьей и одновременно находиться на расстоянии одного-двух полей от края доски.

В традиционных шахматах король не может рокироваться, если при этом он пересекает поле, находящееся под ударом. Это считается пересечением шаха. А вот в шахматах Тензор™ такое поле считается охраняемым, если его занимает монстр того же цвета, что и король. Считается, что именно монстр, а не фигура противника контролирует данное поле. Король же может перепрыгнуть через монстра и такое поле, и рокироваться. См. схему 13.

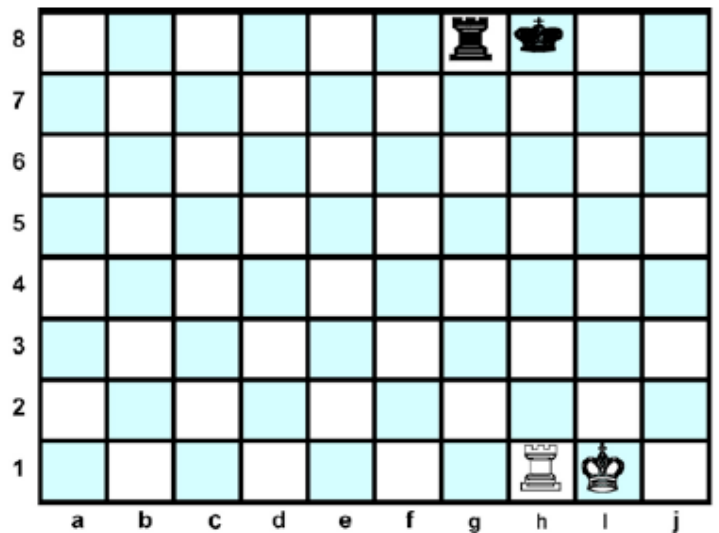


Схема 11: Короткая рокировка

Белые провели рокировку таким образом, чтобы их король находился на одно поле ближе к

краю доски, чем черный король.

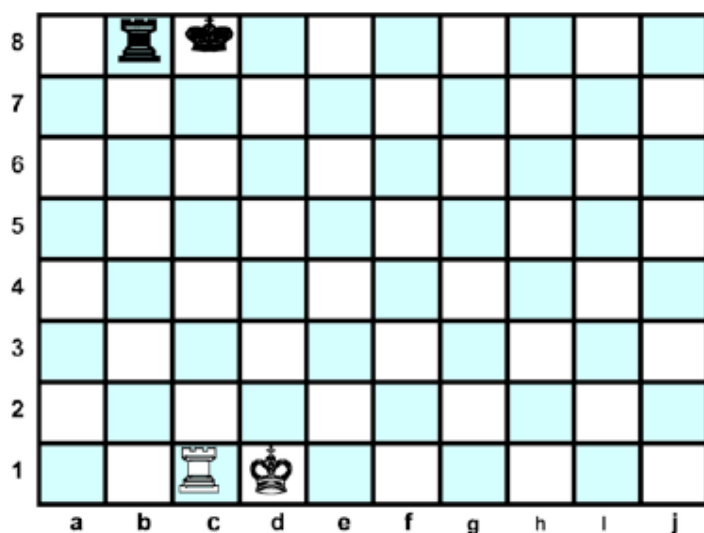


Схема 12: Длинная рокировка.
Два разных варианта.

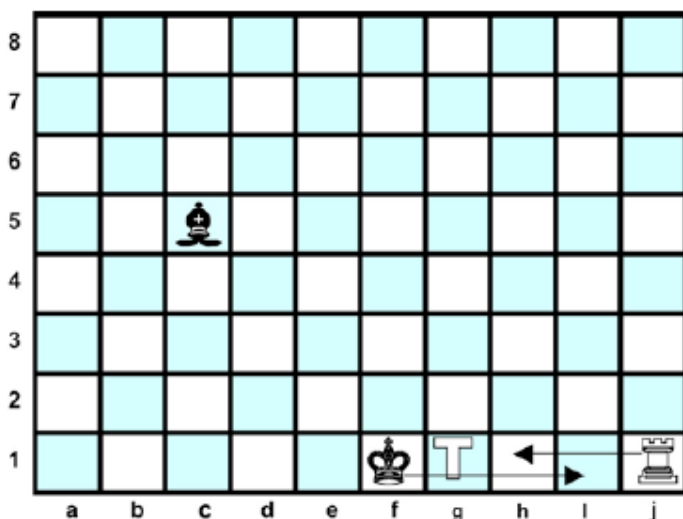


Схема 13: Рокировка с перепрыгиванием через монстра

При рокировке король может перепрыгнуть через монстра. Король останавливается на поле i1, ладья перемещается на поле h1, так как положение монстра не позволяет осуществить длинную рокировку. Монстр охраняет поле g1 от нападения черного слона, что позволяет перенести короля через это поле.

Превращение

При достижении последней горизонтали пешка может превратиться в коня, ладью, слона или ферзя, как и в традиционных шахматах. Она также может превратиться в монстра.