



УКРАЇНА

(19) UA (11) 53856 (13) A

(51) 7 A63F3/02

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІОПИС
ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ
НА ВІНАХІДВИДАЄТЬСЯ ПІД
ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ
ВЛАСНИКА
ПАТЕНТУ

(54) СЛОВ'ЯНСЬКІ ШАХИ

1

2

(21) 2001117757

(22) 13 11 2001

(24) 17 02 2003

(46) 17 02 2003, Бюл. № 2, 2003 р.

(72) Печонкін Олег Володимирович, Дубінін Володимир Сергійович

(73) Печонкін Олег Володимирович, Дубінін Володимир Сергійович

(57) Шахи містять ігрове поле гральної дошки з білими і чорними клітинами та білі і чорні ігрові фігури у складі короля, ферзя, тур, слонів, коней і пішаків, які мають можливість пересуватися по дошці в певному порядку, які відрізняються тим, що множина допустимих ходів визначається тільки позицією, яка утворилася, і не залежить від попереднього перебігу гри

Слов'янські шахи, що пропонуються, належать до галузі спортивних ігор, у яких протиборствують два гравці (суперники), з метою досягнення перемоги

Слов'янські шахи належать до ігор за дошкою, яка є впорядкованою Гра (партія) гравцями ведеться комплектом шахових фігур згідно із встановленими правилами

У термінах математичної теорії ігор слов'янські шахи належать до динамічних ігор з повною інформацією. Гравці роблять ходи по черзі і кожен гравець перед своїм ходом володіє повною інформацією про ходи, які були зроблені, тобто про ситуацію, яка склалася на момент ходу, а також про сукупність можливих наступних ходів суперника [1, 2]

До аналогів слов'янських шахів належать шахи - міжнародні (100-клітинні) та російські [3]. Найближчим аналогом за сукупністю ознак є міжнародні (звичайні) шахи, що містять ігрове поле гральної дошки з білими і чорними клітинами та білі і чорні ігрові фігури у складі короля, ферзя, тур, слонів, коней і пішаків, які мають можливість пересуватися по дошці в певному порядку згідно з офіційно визначеними правилами [4]

Існуючі зараз міжнародні шахи практикуються дуже давно і поширені у всьому світі [3]

Однак, на наш погляд, міжнародним шахам притаманна певна невпорядкованість правил, за якими роблять ходи пішаки і фігури. Ці правила невиправдано визначають залежність допустимих ходів не тільки від позиції, яка утворилася на дошці перед ходом, а й від попереднього перебігу гри

Так, правила, за якими ходить пішак, залежать від поля, на якому він знаходиться а також, у окремих випадках, - від попереднього ходу пішака суперника. Лише з початкового поля (на друпій горизонталі для білих фігур або на сьомій - для чорних) пішак може зробити хід на дві клітини вперед. Взяття на проході пішак може зробити лише знаходячись на п'ятій горизонталі для білих фігур або на четвертій - для чорних за умови, що попереднім ходом пішак суперника на сусідній вертикалі з початкової позиції зробив хід на два поля вперед

Правила, за якими робиться рокіровка, корінним чином відрізняються від правил, за якими роблять всі інші ходи під час гри король і тура. Король під час рокіровки переміщується на два або три поля, а тура після цього перетинає поле, на якому вже стоїть король і стає поруч нього. Король під час рокіровки не повинен перетинати поле, яке є під боєм фігури або пішака суперника. Рокіровка можлива за умови, що ні король, ні тура до цього ходів не робили

Можливість перетворення пішака саме на будь-яку фігуру під час досягнення ним останньої горизонталі в напрямку його руху також є невиправданою. Більш доцільним, з погляду на впорядкування правил, є перетворення пішака тільки на фігуру, яка стояла на полі перетворення у початковій позиції, але, зрозуміло, свого кольору і лише тоді, коли пішак досягає поля, де у початковій позиції стояв король суперника, пропонується дозволити його перетворення на будь-яку фігуру свого кольору, за виключенням короля

(13) A
(11) 53856
(19) UA

Винахід - слов'янські шахи, що пропонуються, шляхом заборони ходу пішака на два поля, відміни роковок, а також впровадження викладеного правила перетворення пішака під час досягнення ним останньої горизонталі, на відміну від правил міжнародних шахів, має внести певну новину та зацікавленість, викликати необхідні переоснащення наявних стереотипів теорії шахів

Загальні правила гри у слов'янські шахи, що пропонуються, відповідають правилам гри у міжнародні шахи [4]

В спеціальних виданнях шахові фігури у тексті позначаються літерами та на діаграмах зображуються спеціальними символами (фіг 1)

Гра відбувається на розкреслений квадратний шахівниці, яку складають 64 однакових за розміром квадратні клітини (поля) темного (чорного) та світлого (білого) кольорів

Ряди полів, які йдуть знизу у верх звуться вертикалями і позначаються латинськими літерами - a, b, c, d, e, f, g, h. Ряди полів, які йдуть зліва направо, звуться горизонталями і позначаються цифрами від 1 до 8. Таким чином кожне поле на шахівниці позначається парою з латинської літери та цифри

У позиції на початку гри білі фігури розташовані на першій та другій (пішаки) горизонталях, чорні фігури - на восьмій та сьомій (пішаки) горизонталях (фіг 2)

Перше зліва поле у першому ряду - "a1" має темний колір. Колір інших полів змінюється по черзі як по вертикалях, так і по горизонталях

Діагоналями називаються сукупності полів одного кольору, які утворюють прямі суцільні лінії, які йдуть під кутом в 45° до горизонталей і вертикалей

Комплект шахових фігур складають 16 фігур світлого (білого) і 16 фігур темного (чорного) кольору - всього 32 фігури. До складу фігур кожного кольору входять по одному королю, ферзю, по дві тури, слони, коня та по вісім пішаків. Кожен з гравців грає фігурами одного кольору

Позицією називається будь-яке розташування фігур на дошці, яке відбулося в процесі гри

Будь-яке поле у процесі гри може бути вільним або зайнятим однією фігурою

Ходом називається переміщення гравцем фігури свого кольору з поля, на якому вона розташована, на інше поле згідно із визначеними нижче правилами. Хід може бути на незайняте поле або на поле, зайняте фігурою суперника. У останньому разі хід називається взяттям відповідної фігури суперника

Гра складається з послідовності ходів, у якій перший хід робить гравець, який грає білими фігурами, наступні ходи гравці-противники роблять по черзі

Поле (фігура) називається таким, що перебуває під боєм, якщо наступним ходом на нього може потрапити (взяти) фігура противника

Партією називається сукупність ходів гравців від початку гри до її закінчення

Метою гри кожного гравця є поставити мат королю суперника - домогтися такої позиції, коли в незалежності від його наступного ходу, його король залишається під боєм фігури противника, або

примусити суперника здатися - визнати свою поразку

Партія вважається такою, що закінчилася вничью

якщо позиція є такою, що жоден з гравців не може поставити мат королю противника,

якщо у одного з суперників у його чергу ходу його король не перебуває під боєм, однак нема попів, куди б він міг би піти, інші фігури його також не мають можливих ходів. Така позиція називається патом,

за згодою гравців

Ходи фігур

Пішак

Пішак ходить (фіг 3)

а) пішаки світлого кольору - в напрямку зростання номерів горизонталей (від 2 до 8), пішаки чорного кольору - в напрямку зменшення номерів горизонталей (від 7 до 1),

б) на найближче вільне поле, яке знаходиться на вертикалі, на якій він розташований,

в) на найближче по діагоналі праворуч або ліворуч в напрямку його руху поле, яке зайняте фігурою противника, одночасно здійснюючи взяття фігури противника,

г) коли пішак досягає граничного в напрямку свого руху поля шахівниці, він перетворюється на фігуру, яка стояла на полі перетворення у початковій позиції, але свого кольору. Коли пішак досягає поля, де у початковій позиції стояв король суперника, він перетворюється на будь-яку фігуру свого кольору, за бажанням гравця, крім короля. Це перетворення є частиною ходу пішака і відбувається до наступного ходу суперника

Кінь

Кінь з поля, на якому він перебуває, ходить на найближче вільне або зайняте фігурою суперника (здійснюючи її взяття) поле, яке не розташоване на одній горизонталі, вертикалі та діагоналі з полем, з якого здійснюється хід, в незалежності, від зайнятості полів, які під час ходу коня перетинаються, інакше кажучи, кінь рухається літерою "Г" (фіг 4)

Слон

Слон з поля, на якому він перебуває, ходить на будь-яке вільне або зайняте фігурою суперника поле (здійснюючи її взяття) на тій же діагоналі, за умови, що між цими полями на діагоналі інших фігур нема (фіг 5)

Тура

Тура з поля, на якій вона перебуває, ходить на будь-яке вільне або зайняте фігурою суперника (здійснюючи її взяття) поле, на тій же вертикалі або горизонталі, за умови, що між цими полями на вертикалі або горизонталі інших фігур нема (фіг 6)

Ферзь

Ферзь з поля, на якому він перебуває, ходить на вільне або зайняте фігурою суперника (здійснюючи її взяття) поле, рухаючись як тура або слон (фіг 7)

Король

Король з поля, на якому він перебуває, ходить на вільне або зайняте фігурою суперника (здійснюючи її взяття) поле, яке є найближчим по вертикалі, горизонталі або діагоналі до поля, з якого робиться хід (фіг 8). Король не може зробити хід

на поле, яке є під боєм фігур противника.

Запис ходів партії

Запис ходів партії здійснюється шаховою нотацією.

Ходи нумеруються, починаючи з "1". Під кожним номером занотовується два ходи - хід світлих і хід темних фігур.

Запис ходу фігури кожного кольору складається з позначення того, яка фігура ходила, з якого поля і на яке поле. Ходи пішаків позначаються лише полями без зазначення відповідної літери фігури.

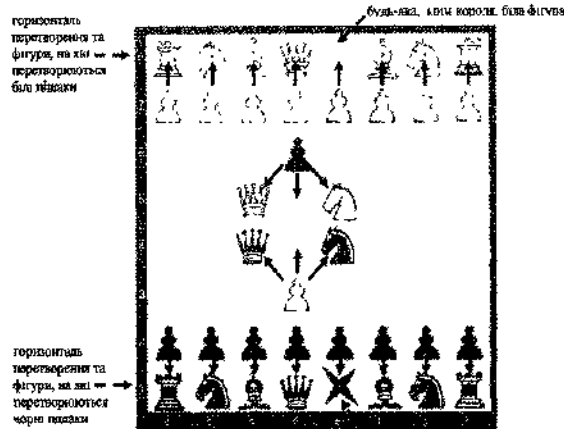
Якщо здійснюється запис ходу без взяття фігури суперника, то між позначеннями полів ставиться риска: "-". Якщо здійснюється запис ходу із взяттям фігури противника, то між позначеннями полів ставиться двокрапка: ":".

Мат позначається символом "X" після позначення поля, на яке стала фігура.

Перетворення пішака на останній горизонталі на фігуру позначається її літерою після позначення поля, на яке став пішак.



Фіг.1



Фіг.3

Приклад запису партії

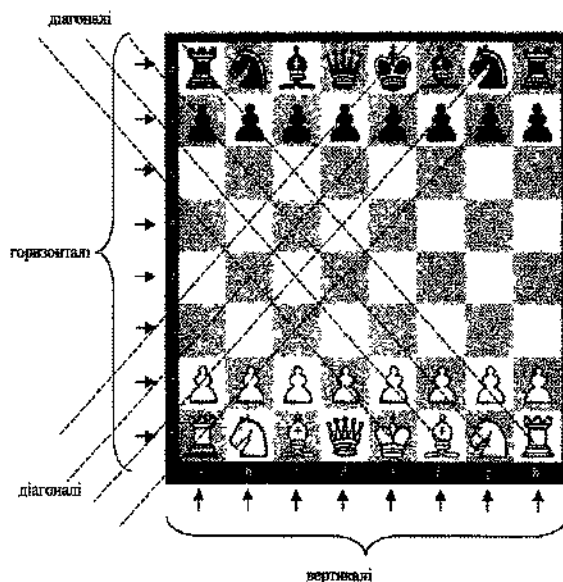
1. e2-e3 d7-d6
2. Cf1-c4 Kg8-f6
3. Фd1-f3 Cc8-e6
4. Cc4:e6 f7:e6
5. Фf3:b7 Kb8-d7

Позиція, що утворилася після занотованих ходів, наведена на фіг.9.

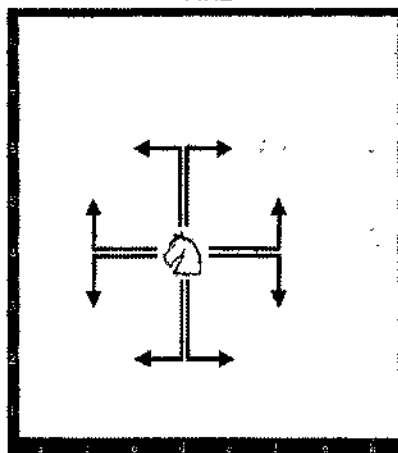
Фігури креслення додаються.

Використана література:

1. Г. Оуэн. Теория игр. Москва, 1971.
2. Fudenberg, Drew and Jean Tirole. Game Theory. MIT Press, 1991.
3. Е. Гижиккий. С шахматами через века и страны. Варшава, 1958.
4. Шаховий кодекс СРСР. Київ, 1980.
5. Г. Лисицин. Первые шаги в шахматном искусстве. Ленинград, 1960.
6. Ю. Авербах, М. Бейлін. Шаховий самовчитель. Київ, 1981.
7. Шахматы. Энциклопедический словарь. Москва, 1990.



Фіг.2



Фіг.4

7

53856

8

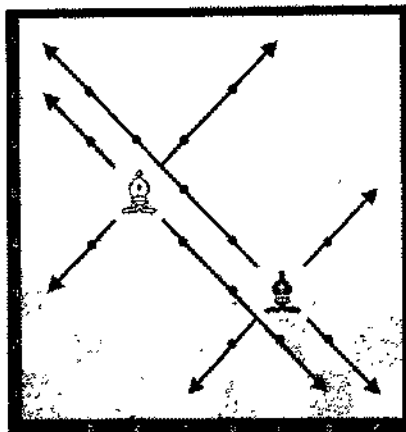


Fig. 5

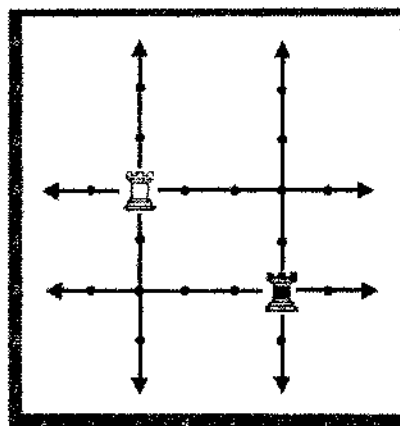


Fig. 6

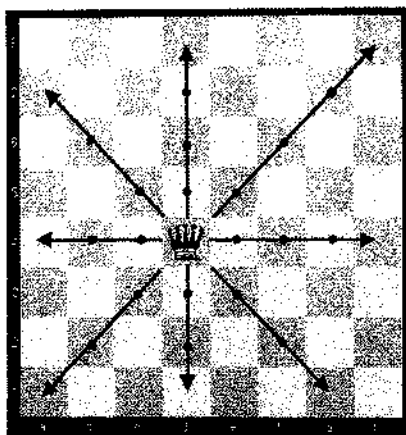


Fig. 7

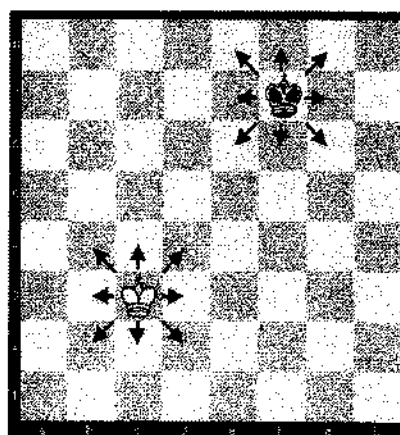


Fig. 8

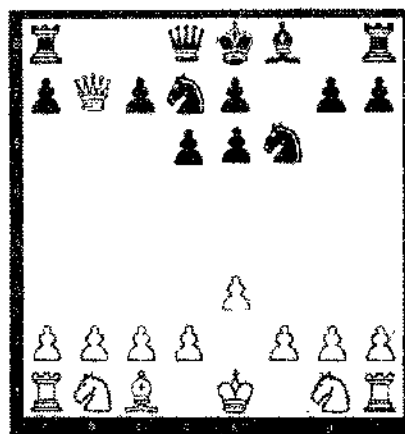


Fig. 9