

Винахід, що пропонується, відноситься до інтелектуальних видів спорту, а саме до спортивних ігор на шахових дошках і може знайти широке застосування в практиці проведення шахових турнірів і чемпіонатів різного рівня, в розробці комп'ютерних шахових програм та в численних поєдинках шахістів-любителів, які підтримують принципи здорового способу життя.

Відомі різні варіанти шахової гри на квадратних і прямокутних дошках з переміщеннями на них двох шахових армій, які складаються із ферзів, тур, слонів, коней, пішаків та королів світлого (білі) і темного (чорні) кольору. Головна мета всіх переміщень фігур і пішаків - дати мат королю противника.

Аналогами фундаментальних шахів можуть бути найбільш популярні 64-х та 100-клітинні шахи. Наприклад, запропоновані третім чемпіоном світу, шахи Капабланки, в які грають на шахівниці 10 x 10 з додатковими фігурами, що об'єднують ходи слона і коня та ходи тури і коня або запропоновані одинадцятим чемпіоном світу, випадкові шахи Фішера, в яких налічується 960 комбінацій розстановки білих фігур на 1-й горизонталі шахівниці 8x8 з копіюванням цих початкових позицій при розстановці чорних фігур на 8-й горизонталі та багато інших нетрадиційних варіантів шахової гри [1, 2].

Самим близьким аналогом фундаментальних шахів, що заявляються, вибраним, як прототип, є найбільш поширені у світі класичні шахи з 32-ма білими та чорними фігурами і пішаками, які в процесі гри переміщуються на шахівниці 8 x 8 [3 - 5]. В початковій позиції на протилежних сторонах шахівниці розміщено 8 білих та 8 чорних фігур, в тому числі по 1 королю, по 1 ферзю, по 2 тури, по 2 слони, по 2 коня та по 8 білих і чорних пішаків.

В класичних шахах порядок дзеркальної розстановки фігур на 1-й і 8-й горизонталях завжди такий: тура, кінь, слон, ферзь, король, слон, кінь, тура. На першій горизонталі ліве кутове поле чорне, тому білий і чорний ферзі стоять на полях свого кольору. Пішаки розміщені на 2-й та 7-й горизонталях.

На шахівниці вертикалі позначають малими латинськими літерами:

a, b, c, d, e, f, g, h, а горизонталі - арабськими цифрами: 1,2,3, 4, 5,6,7,8.

В класичних шахах початкову симетричну розстановку білих і чорних фігур і пішаків на оптимальній шахівниці 8x8 занотують таким чином:

Білі: Ta1, Kb1, Cc1, Fd1, Kpe1, Cf1, Kg1, Th1, a2, b2, c2, d2, e2, t2, g2, h2;

Чорні: Ta8, Kb8, Cc8, FB8, Kpe8, Cf8, Kg8, Th8, a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7. Перший хід роблять білі, інші ходи обидва суперники роблять по черзі. Коли у гравця на шаховому годиннику закінчився ігровий час - йому поразка.

В класичні шахи грають за сучасними міжнародними правилами [6, 7], згідно з якими тура вільно ходить по вертикалі і горизонталі з будь-якого поля шахівниці, а слон з кожного поля шахівниці теж ходить вільно, але тільки по діагоналям. Ферзь комбінує ходи тури та слона і тому з кожного поля шахівниці вільно ходить по вертикалі, горизонталі і діагоналям. Якщо на шляху ферзя, тури чи слона стоїть атакована ними фігура (або пішак) противника, то атакуюча фігура може збити її або зробити інший хід.

У коня ходи особливі, тому що він спочатку стрибає через одне поле по вертикалі або горизонталі, а потім йде вбік на одне поле перпендикулярно напрямку стрибка (хід літерою Г). Таким же чином класичний кінь може збити будь-яку атаковану ним фігуру чи пішака противника.

Пішак ходить лише по вертикалі і тільки вперед на один крок і б'є вперед на одне поле, але по діагоналям (вправо або вліво). З початкової позиції пішак має право робити стрибаючий хід вперед по вертикалі через одне поле, але його може збити пішак противника "на проході" в той момент, коли стрибаючий пішак проскакує атаковане чужим пішаком поле.

Король ходить в різні сторони по вертикалі, горизонталі та діагоналям на не атаковані поля, але на відміну від ферзя король може йти лише на одне поле. Король має право збивати тільки незахищені фігури та пішаки противника, що відрізняє його від усіх інших фігур і пішаків. Причому білий і чорний королі не мають права ставати впритул один до одного.

З початкової позиції король разом з турою може зробити особливий хід - рокіровку, коли він стрибає через одне поле вправо (або вліво). При короткій рокіровці тура з правого кутового поля шахівниці стає на поле зліва від короля, який після стрибка займає поле g1, а при довгій рокіровці тура з лівого кутового поля стає на поле справа від короля, який після стрибка займає поле c1. Для чорних фігур коротка рокіровка - вліво, а довга - вправо.

Рокіровка можлива, якщо: а) король і тура ще не ходили; б) король не знаходиться під шахом; в) поля між королем і турою вільні; г) король стрибає через не атаковане противником поле і стає на не атаковане поле.

Якщо фігури чи пішаки атакують поле, яке займає король противника, то вони тим самим дають шах чужому королю і в нього є лише три альтернативні варіанти поведінки: король, захищаючись від шаха, може або збити незахищену атакуючу фігуру чи пішака противника, або закритись від шаха своєю фігурою чи пішаком, або втекти від шаха на вільне не атаковане поле. Якщо жоден з цих варіантів неможливий, тоді королю "мат". Коли немає "подвійного шаху", то допомогти королю іноді можуть свої фігури або пішаки, якщо зіб'ють фігуру чи пішака противника, які шахують короля.

Важливою перевагою високоінтелектуальної гри в шахи є свобода вибору ходу — із взяттям фігури чи пішака противника або без їх взяття. Кожний суперник має демократичне право на прийняття альтернативного рішення - збивати чи не збивати чужу фігуру або пішака для послаблення позиції противника чи підсилення своєї позиції на шахівниці. Винятком є тільки ситуації "цугцвангу", коли одна сторона вимушена робити невигідний черговий хід, але в ігровій практиці такі позиції зустрічаються не часто.

Основною причиною, яка в багатьох шахових поєдинках перешкоджає отримати переможний результат - поставити мат королю противника, є виникнення на шахівниці нічийних позицій в середині партії (міттельшпіль) та в шахових закінченнях (ендшпіль). Це головний недолік класичних шахів.

Ситуації матування чи не матування з участю деяких фігур і короля:

1) якщо ферзь і король або тура і король матують самотнього короля, то слон і король та кінь і король дати мат самотньому королю не можуть;

2) якщо 2 слони і король або слон і кінь з допомогою короля матують самотнього короля, то 2 коня і король дати мат самотньому королю не можуть.

Результат таких закінчень в класичних шахах - нічия, незважаючи на значну матеріальну перевагу однієї із сторін шахового поєдинку.

Пішак в класичних шахах не має будь-яких горизонтальних ходів, щоб "солдати шахових армій" (білі і чорні пішаки) не бігали в різні сторони на "полі бою", а йшли тільки вперед до лінії перетворення в сильнішу фігуру, іноді збиваючи чужі фігури і пішаки, щоб послабити позицію противника.

В тих закінченнях шахових партій, в яких пішак з допомогою короля зможе дійти до лінії перетворення в ферзя, дати мат одинокому королю противника дуже легко. Проте при організації надійного захисту одинокий король противника перешкоджає пішаку дістатись до лінії перетворення і своїми діями намагається створити на шахівниці нічийні ситуації.

Типові ситуації з участю класичного пішака і короля:

1) якщо одинокий король перешкоджає фланговому пішаку стати на лінію перетворення пішака в ферзя, то виникає патова позиція;

2) якщо одинокий король не дає пройти у ферзі не фланговому пішаку, то він "захоплює опозицію" з протистоянням королів, що теж веде до пату.

В цих випадках шахові партії закінчуються внічию, хоча сильніша сторона має матеріальну перевагу у вигляді "майже прохідного" пішака.

Величезна міжнародна практика гри в класичні шахи на протязі багатьох століть підтверджує, що в шахових партіях дуже часто не вдається отримати переможний результат у вигляді мату королю суперника. Велика кількість шахових поєдинків закінчується внічию в середині гри і ще багато партій, незважаючи на матеріальну перевагу, витрачені сили та ігровий час, закінчуються внічию на фініші.

Шахова партія вважається завершеною, коли одна із сторін дає "мат" королю противника, або визнає перемогу іншої сторони, або в процесі гри виникають варіанти нічийних ситуацій, в тому числі "пат" чи "вічний шах", коли ніяк не вдається заматувати короля противника.

В патовій ситуації активна сторона не може дати мат чужому королю та досягти переможного результату; в ситуації вічного шаху активна сторона безперервно шахує короля противника, хоча мат поставити йому не може;

в ситуації троекратного повторення на шахівниці однієї і тієї ж позиції обома сторонами поєдинку мат не досягається. У цих випадках партія закінчується нічиєю, що свідчить про недостатню ефективність класичних шахів.

В основу винаходу поставлена задача радикального вдосконалення класичних шахів шляхом перетворення пішака в сильного пішака, який може саморозблокуватись для того, щоб, наприклад, різко зменшити кількість патів в шахових закінченнях з пішаком проти одинокого короля. Крім того, шляхом об'єднання ходів звичайного коня і ходів мустанга в ходи сильного коня забезпечується відсутність нічиїх в закінченнях з двома сильними конями проти одинокого короля противника. За рахунок цих гармонійно збалансованих вдосконалень збільшується кількість переможних результатів в шахових партіях, які закінчуються матуванням короля противника.

Термін "саморозблокування пішака" означає, що у сильного пішака, який заблокований чужою фігурою або пішаком противника, є право зробити горизонтальний хід в ту сторону, де можливе його розблокування та просування вперед по іншій вертикалі в напрямку лінії перетворення пішаків в найвигіднішу в конкретній ситуації фігуру - ферзя, тура, слона чи коня.

Термін "хід мустанга" означає право дикого коня (мустанга) робити ходи відмінні від ходів звичайного коня, коли мустанг стрибає через одне поле по вертикалі або горизонталі і йде на одне поле вбік в напрямку стрибка, але не перпендикулярно, як класичний кінь, а вперед по діагоналі.

Поставлена задача вирішується тим, що в шахах, які включають два комплекти білих і чорних фігур з королями, ферзями, турами, слонами, конями і пішаками, згідно з винаходом сильний пішак, заблокований чужою фігурою або чужим пішаком, використовує горизонтальний хід для того, щоб розблокуватись та мати можливість йти вперед, а сильний кінь окрім ходів класичного коня може робити альтернативні ходи мустанга (дикого коня).

Шахи, доповнені сукупністю цих суттєвих ознак винаходу, утворюють відмінні від класичних шахів нові більш досконалі "фундаментальні шахи".

Якщо король з початкової позиції на шахівниці (поле e1) зробить по одному ходу (вертикальний хід на поле e2, діагональні ходи на поля d2 і f2 і горизонтальні ходи на поля d1 і f1), то їх можна використати для створення ходів сильного пішака. Це дозволяє вважати, що в фундаментальних шахах король своїми ходами демонструє принцип побудови сильного пішака.

Якщо король із своєї початкової позиції e1 зробить підряд по два ходи, то вони співпадуть з ходами тури з цього поля на поля c1, e3 і g1, слона на поля c3 і g3, ферзя на поля c1, c3, e3, g3 і g1 та коня на поля c2, d3, f3 і g2. Це дозволяє стверджувати, що король двома послідовними ходами демонструє принцип побудови різних шахових фігур: тури, слона, ферзя і коня.

Крім того при короткій роковці своїм першим ходом з поля e1 король робить стрибаючий (через одне поле) хід на поле g1, що можна використати для побудови стрибаючого пішака. З поля g1 король може зробити другий хід на поля h1, f2, g2 і h2, які співпадають з ходами з поля e1 різних фігур: слона на поле f2, тури на поле h1, коня на поле g2 і мустанга на поле h2. Причому ці фігури роблять не два, як король, а один хід з початкової позиції короля e1. Після короткої роковки король наступним ходом не може зробити хід з поля g1 тільки на поле f1, тому що на це поле стала тура.

При довгій роковці перший хід короля це стрибаючий хід на поле c1, що теж відповідає принципу побудови стрибаючого пішака. З поля c1 король другим ходом може йти на поля b1, b2, c2 і d2, які співпадають з різними ходами фігур з поля e1: слона на поле d2, тури на поле b1, коня на поле c2 і мустанга на поле b2. Причому ці фігури також роблять не два, як король, а один хід з початкової позиції короля e1. Після довгої роковки король не може зробити з поля c1 хід на поле d1, тому що на нього стала інша тура.

Використовуючи перші ходи короля з початкової позиції e1, створений комбінований сильний пішак: а) з вертикальним ходом на 1 крок вперед для його просування до лінії перетворення в сильнішу фігуру; б) із стрибаючим вертикальним ходом вперед з початкової позиції пішаків; в) з діагональними ходами вперед для взяття атакваних ним фігур і пішаків противника та г) з горизонтальними ходами для саморозблокування і просування вперед пішака, заблокованого чужою фігурою, пішаком чи королем противника.

Крім того, використовуючи різні комбінації з двох послідовних ходів короля, які він може зробити з початкової позиції e1, сконструйовані всі інші фігури фундаментальних шахів: тура, слон, ферзь (комбінована лінійна фігура),

який об'єднує всі ходи тури і слона, та сильний кінь (комбінована стрибаюча фігура), який об'єднує всі ходи класичного коня і мустанга.

Винахід, що пропонується, дозволяє з допомогою першого і другого можливих послідовних ходів короля з його початкової позиції перетворити слабого класичного пішака в більш сильного фундаментального пішака, а слабого класичного коня - в більш сильного фундаментального коня.

Запропоновані шляхи радикального вдосконалення класичних шахів дали можливість створити значно сильніші від них фундаментальні шахи, які пришвидшують процес гри, різко зменшують кількість нічиїх, в тому числі за рахунок скорочення кількості патових ситуацій, та збільшують кількість переможних результатів за рахунок підвищення вірогідності матування короля противника однією із сторін шахового поєдинку.

Заявлені фундаментальні шахи, в основному, функціонують таким же чином, як і найбільш поширені класичні шахи. Початкова розстановка фігур і пішаків така ж, як в класичних шахах. Графічне зображення фігур і пішаків, в тому числі сильного пішака і сильного коня в фундаментальних шахах та пішака і коня в класичних шахах, теж однакове. Діючі міжнародні правила гри в класичні шахи повністю зберігаються в фундаментальних шахах.

Проте, згідно з винаходом, стандартні правила шахової гри слід доповнити двома важливими пунктами:

1. Фундаментальний пішак, заблокований не своєю, а чужою фігурою або пішаком противника, має додаткову можливість зробити горизонтальний хід в ту сторону, де він зможе саморозблокуватись і йти вперед в напрямку лінії перетворення пішаків в будь-яку шахову фігуру окрім короля. Тому фундаментальний пішак більш сильний ніж класичний пішак.

2. Фундаментальний кінь має право робити ходи, як класичний кінь, коли стрибає через одне поле по вертикалі чи горизонталі і йде вбік по прямій на одне поле літерою Г, або, як мустанг, коли теж стрибає через одне поле по вертикалі чи горизонталі і в напрямку стрибка йде вбік на одне поле, але по діагоналі. Тому фундаментальний кінь сильніший ніж класичний кінь.

Фундаментальні шахи (Fundamental chess) будемо називати F-шахами, а класичні шахи (Classic chess) - K-шахами. Це дозволяє записувати всі ходи суперників в різних поєдинках за однаковими правилами шахової нотації, так як є розуміння того, що в K-шахах пішак п - це слабкий класичний пішак з традиційними ходами, а в F-шахах пішак п - це сильний фундаментальний пішак з додатковими горизонтальними ходами в момент саморозблокування. Також в K-шахах кінь К - це слабкий класичний кінь з традиційними ходами, тоді як в F-шахах кінь К - це сильний фундаментальний кінь з додатковими ходами мустанга. Тому перед початком шахового поєдинку достатньо записати, що грається партія в F-шахи або в K-шахи. і далі користуватись однотипною символікою для запису ходів в різних шахових партіях.

Суттєві переваги фундаментальних шахів в порівнянні з класичними шахами ілюструють наступні приклади.

Приклад 1. F-шахи. Білі: Krb4, a5. Чорні: Краб. Хід білих. Випадок 1, коли заблокований пішак залишається фланговим пішаком.

- | | |
|---------|--|
| 1. Krb4 | Кра7 |
| 2. Krb5 | Krb7 (чорний король захопив опозицію - протистояння королів) |
| 3. a6+ | Кра7 |
| 4. Кра5 | Кра8 |
| 5. Krb6 | Krb8 (чорний король знову захоплює опозицію) |
| 6. a7+ | Кра8 (в K-шахах це пат - нічия із-за вимушеного ходу: 7. Краб) |
| 7. b7+ | Krb8 (білий пішак саморозблокувався) |
| 8. Krc6 | Кра7 (чорний король змушений покинути 8-му горизонталь) |
| 9. Krc7 | Краб |
| 10. b8Ф | Кра5 (розблокований пішак перетворився в ферзя) |
| 11. Фb3 | Краб |
| 12. Фb6 | Мат чорному королю. |
| X | |

Одинокий король по аналогії з K-шахами використовував опозицію (протистояння королів), але нічиєї не досяг, бо сильний фланговий пішак розблокувався і став ферзем. Тому з 4-го ходу чорний король йде не на a8, а на b8, щоб на відміну від класичних шахів уникнути протистояння королів.

4. ... Krb8

5. Krb6 Кра8 (чорний король уникає опозиції і це його рятує від мату)

6. a7 (фланговий пішак змушений йти вперед і результат партії пат - нічия).

Висновок такий: фланговий пішак не пройде у ферзі, якщо одинокий король буде уникати протистояння королів (не буде захоплювати опозицію).

Випадок 2, коли розблокований пішак стає не фланговим пішаком.

- | | |
|---------|---|
| 1. b5+ | Krb6 (фланговий пішак саморозблокувався і став не фланговим) |
| 2. Krc4 | Krb7 |
| 3. Krc5 | Krc7 (чорний король захопив опозицію) |
| 4. b6+ | Krb7 |
| 5. Krb5 | Krb8 |
| 6. Krc6 | Krc8 (знову протистояння королів) |
| 7. b7+ | Krb8 (в K-шахах білий король далі йде на b6 і тоді пат - нічия) |
| 8. c7+ | Krc8 (не фланговий пішак розблокувався, а його знову блокують) |
| 9. Krd6 | Krb7 (чорний король змушений покинути 8-му горизонталь) |

10. Kpd	Krb6
7	
11. c8f	Krb5 (не фланговий пішак перетворився в ферзя)
12. fс3	Kpa4
13. fb2	Kpa5
14.	Kpa4
Kpc6	
15.	Kpa5
Kpc5	
16. fb5	Мат чорному королю.
X	

Враховуючи це, одинокий чорний король намагається не захоплювати опозицію, щоб уникнути протистояння королів:

2....	Kpc7
3. Kpc5	Krb7
4. b6	Kpc8
5. Kpc6	Krb8
6. B7	Kpa7 (чорний король змушений покинути 8-му горизонталь)
7. Kpc7	Krab6
8. b8f	Kpa5 (не фланговий пішак перетворився в ферзя)
9. fb3	Kpa6
10. fb6	Мат чорному королю.
X	

Цей результат показав, що при саморозблокуванні флангового пішака він стає не фланговим пішаком і хоча одинокий король вже не захоплює опозицію (не використовує протистояння королів), він нічий не досягає.

Таким чином, в F-шахах не фланговий сильний пішак з допомогою саморозблокування і при підтримці свого короля завжди проходить у ферзі, що приводить до мату. Фланговий пішак має шанс пройти у ферзі, якщо він зможе саморозблокуватись. Це можливо, в тих випадках, коли одинокий король захоплює опозицію. Якщо одинокий король уникає протистояння королів, він не дає змоги фланговому пішаку саморозблокуватись і створює в партії патову ситуацію, коли пішак у ферзі не проходить.

Тактика протистояння королів, яка в класичних шахах дозволяє одинокому королю вибороти нічию, в фундаментальних шахах не допомагає - король отримує мат. Тому нічий в F-шахах значно менше.

Приклад 2. F-шахи. Білі: Kpc1, Фа3, Td1, Te1, Cd3, KG, a2, b3, d4, f5, f6, h2;

Чорні: Kpd8, Fс7, Та8, Tg8, Cd5, Kf7, Kf8, a7, b7, c6, h6. Хід білих.

Звернемо увагу на те, що в цій позиції білий пішак d4 заблокований чорним слоном Cd5, який атакує сильного білого коня KG. Пішаку доцільно саморозблокуватись з допомогою горизонтального ходу вправо:

1. e4 ... (білий пішак саморозблокувався і атакує чорного слона).

Незалежно від наступного ходу чорних перевага позиції білих після саморозблокування пішака очевидна:

1) знята атака з незахищеного коня KG;

2) чорний слон знаходиться під боєм пішака e4 і йому нікуди тікати;

3) білі пішаки на вертикалях e і f стали зв'язаними;

4) якщо чорні дадуть шах ферзем на f4, то білий кінь відступить на d2. Приклад 3. F-шахи. Білі: Kpc7, Kd3, Kf6.

Чорні: Кра7. Хід білих. Це одне з багатьох можливих шахових закінчень з королем і двома

сильними конями проти одинокого короля:

1. Kdb4 + Кра8 (сильний кінь ходом мустанга дає шах королю на полі a7, а ходом коня він атакує поле a6 і не дає королю втекти)

2. Kfd7 X Мат (другий кінь ходом мустанга матує чорного короля на полі a8). Цей результат показав, що в фундаментальних шахах два сильних коня

і король відтісняють одинокого короля противника в куток і матують його.

Приклад 4. F-шахи. Білі: Та1, Kb1, Cc1, Fд1, Кре1, Cf1 Kg1, Td1, a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

Чорні: Та8, Kb8, Cc8, Fд8, Кре8, Cf8, Kg8, Th8, a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Випадок 1, коли на початку гри білі отримують мат в 2 ходи:

1. e4 Ke6 (рівноцінним ходом сильного коня є хід мустангом на a5)

2. Kc3 Kd4 X Мат (чорні скористались невдалим ходом білих і дають їм швидкий мат, так як сильний кінь чорних ходом мустанга шахує короля на полі e1, а ходом коня атакує поле e2). Випадок 2, коли в дебюті білі дають аналогічний мат чорним в 2 ходи:

1. Ka4 e5 (сильний кінь ходить, як мустанг, рівноцінний хід 1. Kc3)

2. Kd5 X Мат (білі скористались необережним ходом чорних і теж дають їм швидкий мат, так як сильний кінь білих ходом мустанга шахує короля на полі e8, а ходом коня атакує поле e7). Це варіанти найшвидшого мату в фундаментальних шахах. Існують інші ситуації з варіантами відносно швидкого матування чорного або білого короля противника ще в дебюті шахової партії.

Джерела інформації, які прийняті до уваги при експертизі:

1. Гик Е.Я. Необычные шахматы. - М.: ООО "Изд-во АСТ", 2002. - 396 с.

2. Pritchard D.B. Popular chess variants. - London: B.D. Batsford Ltd, 2000. - 143 p.

3. Шахматы. Энциклопедический словарь / Главн. ред. А.Е. Карпов. - М.: Сов. Энциклопедия, 1990. - 621 с.

4. Шахматный словарь / Сост. Г.М. Гейлер. - М.: Физкультура и спорт, 1964.-618 с.

5. Шахматная энциклопедия / В.И. Линдер, И.М. Линдер. - М.: ООО "Изд-во АСТ", 2004. - 320 с.

6. Правила шахів. Збірник / Укладач Л.М. Боданкін, (переклад з англ. за виданням ФІДЕ). - К.: "Ексергія", 2001.

7. Шахматы: Правила соревнований / Составитель И.А. Верещагин, (Шахматы ФИДЕ). - М.: 'Терра - Спорт', 2001. - 80 с.