



КОМИТЕТ ПО ПРАВАМ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ  
МИНИСТЕРСТВА ЮСТИЦИИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

## ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ИННОВАЦИОННОМУ ПАТЕНТУ

(21) 2012/0324.1

(22) 20.03.2012

(45) 25.12.2012, бюл. №12

(76) Кочергин Александр Иванович

(56) «100 клеточные шахматы Молдавский вариант», Chess on 100 стр. 7-14. vivacityinc.com/chess/Articles, 2011 г.

(54) **НАСТОЛЬНАЯ ИГРА "ШАХМАТЫ СТОКЛЕТОЧНЫЕ" (ВЕРСИЯ КОЧЕРГИНА А.И.)**

(57) Изобретение относится к настольным спортивным играм, в частности к шахматному виду спорта.

В традиционных шахматах - 64 и во всех предложенных вариантах новых шахмат ставится одна задача: поставить мат королю соперника. Следовательно, на шахматной доске существует только два центра вращения, король белых и король черных фигур.

Сколько существуют шахматы, столько времени в шахматном королевстве «нарушается» фундаментальный закон всех проявленных миров: все, что появилось для жизни - все должно умереть! В шахматах король остается бессмертным. 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. Пусть у них будут дети, принц и принцесса. Принц и принцесса, как все дети, ограничены в своих действиях, но принцу дается право - стать королем, а принцессе стать - королевой.

Предложена настольная игра «Шахматы стоклеточные» (версия Кочергина А.И.), содержащая 100-клеточную шахматную доску с дополнительными вертикалями «I» и «J» и горизонталями «9» и «10», с традиционными темными и светлыми клетками, в составе каждой группы шахматных фигур 10 пешек, 8 традиционных шахматных фигур, отличающаяся тем, что каждая группа шахматных фигур содержит по две дополнительных шахматных фигуры «Принц» и «Принцесса», с разными функциональными свойствами.

Технический результат - создание нового варианта настольной игры стоклеточных шахмат с четырьмя центрами вращения, позволяющими увеличить комбинационные варианты на порядки, «устранение» вышеприведенных «несправедливостей».

Изобретение относится к настольным спортивным играм, в частности к шахматному виду спорта.

Известен классический вариант игры в шахматы на 64-х квадратах с участием 32-х шахматных фигур, по 16 фигур с каждой стороны. На каждой из сторон играет: 1 Король, 1 Ферзь, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 8 пешек.

Недостатком классического образца шахматной игры является пространственная стесненность при перемещении шахматных фигур на шахматной доске и ограниченность вариантов комбинационных построений шахматных фигур, в связи с тем, что на 64-клеточной шахматной доске в игре участвует 32 шахматные фигуры.

Известна настольная игра, содержащая 100-клеточную шахматную доску, темные клетки которой на вертикали "e" имеют иной оттенок по сравнению с остальными темными клетками, и две группы шахматных фигур, при этом шахматные фигуры в разных группах имеют различную окраску, причем темные клетки вертикали "f" имеют одинаковый оттенок с темными клетками вертикали "e", а каждая группа шахматных фигур содержит 10 пешек, 8 традиционных шахматных фигур и 8 дополнительных разноплановых шахматных фигур, одна из которых представлена в 2 экземплярах (RU патент №2207178, заявка №2002115084/12 от 07.06.2002 года, опубликовано 27.06.2003 года)

Недостатком ее является изменение окраски игрового поля, первоначальной расстановки фигур на шахматной доске, что по существу делает ее уже не шахматами, но эта версия, как и другие, имеют право «на жизнь», чем больше вариантов шахмат, тем больше поклонников этой игры, развивающей интеллект человека.

Наиболее близким вариантом является настольная игра «стоклеточные шахматы» (вариант Ф.Ф. Скрипченко), где дополнительно к существующим фигурам классического образца введена в игру одна фигура под названием «ракета» в 2-х экземплярах (Сайт: «100- клеточные шахматы Молдавский вариант Chess on 100, стр. 7-14 vivacityinc.com/chess/Articles/).

Недостатком этого варианта является введение фигуры, не совсем «вписывающейся» в традиционный ряд фигур.

В традиционных шахматах - 64 и во всех предложенных вариантах новых шахмат ставится одна задача: поставить мат королю соперника. Следовательно, на шахматной доске существует только два центра вращения, король белых и король черных фигур.

Сколько существуют шахматы, столько времени в шахматном королевстве «нарушается» фундаментальный закон: все, что появилось для жизни - все должно умереть! В шахматах король остается бессмертным. 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. Пусть у них будут дети, принц и принцесса.

Принц и принцесса, как все дети, ограничены в своих действиях, но принцу дается право стать королем, а принцессе стать - королевой.

Задачей изобретения является расширение технологических и спортивно-творческих возможностей шахматного спорта увеличение комбинационных вариантов на порядки, «устранение» вышеприведенных «несправедливостей».

Технический результат - создание нового варианта настольной игры стоклеточных шахмат с четырьмя центрами вращения, позволяющими увеличить комбинационные варианты на порядки, «устранение» вышеприведенных «несправедливостей».

Технический результат достигается тем, что предложена настольная игра, содержащая 100-клеточную шахматную доску с дополнительными вертикалями "I" и "J" и горизонталями «9» и «10», с традиционными темными и светлыми клетками, в составе каждой группы шахматных фигур 10 пешек, 8 традиционных шахматных фигур, отличающаяся тем, что каждая группа шахматных фигур содержит по две дополнительных шахматных фигуры «Принц» и «Принцесса», с разными функциональными свойствами.

Сущность изобретения:

Настольная игра "Шахматы стоклеточные", содержащая 100- клеточную шахматную доску с дополнительными вертикалями "I" и "J" и горизонталями «9» и «10», с традиционными темными и светлыми клетками, две группы шахматных фигур, при этом шахматные фигуры в разных группах имеют различную окраску ("черные", "белые"). Каждая группа шахматных фигур содержит 10 пешек, 8 традиционных шахматных фигур и две новых дополнительных разноплановых, в функциональном и визуальном отношении, шахматных фигур. Введение в игру двух новых шахматных фигур, входящих в каждую из групп, функционально усиливают свойства отдельных шахматных фигур, выступает как новообразование, представляющее шахматную игру в новом качестве, поднимающее шахматы до уровня нового вида шахматного спорта. Всего в игре участвует 40 шахматных фигур, на каждой из сторон играет: король - 1, королева (ферзь) - 1, принц - 1, принцесса - 1, ладьи - 2, слоны - 2, кони - 2, пешки - 10.

Сущность изобретения поясняется следующими диаграммами:

Фиг. 1 - Доска с выделенными: а) малым центром - e5, e6, f6, f5 и б) расширенным центром - c3, c8, h8, h3.

Фиг. 2 Исходное или первоначальное расположение шахматных фигур на 100-клеточной шахматной доске: белое поле f1 для белой королевы, белое поле d1 для белой принцессы.

Фиг. 3 Схема перемещения шахматных фигур "Пешки" на шахматной доске. Стрелками показаны возможные ходы фигур.

Фиг. 4 Схема рокировки, знаком «+» показаны свободные поля при рокировке.

Фиг. 5 Схема контроля полей принцем (Пр) и принцессой (Пс), когда на полях f1,g2,h1 стоят *свои* фигуры; Пр, Пс, Пр, Пс имеют возможности попасть на поля e1, g3, i1, если, поля f2 и/или h2 свободны. Контроль: e1, e3, f1, f2, g2, g3, h1, h2, i1, i3 - 10 полей.

Фиг. 6 Схема контроля полей принцем и принцессой, когда 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, или взять фигуры соперника стоящие на этих полях, если поля f2 и/или h2 свободны. Контроль: e1, e3, f1, f2, g2, g3,h1, h2, i1, i3 - 10 полей.

Фиг. 7 Схема контроля полей принцем и принцессой. Пр или Пс на горизонтали a1, квадрат 3x3. Контроль полей, обозначенных знаком «+» a2, a3, b1, b2, c1,c3 - 6 полей: контролируется 2 белых и 4 черных поля, неконтролируемые поля, обозначены знаком «=» b3, c2 - 2 поля.

Фиг. 8 Схема контроля полей принцем и принцессой. Пр или Пс на горизонтали a2, прямоугольник 4x3. Контроль полей, обозначенных знаком «+», a1, a3, a4, b1, b2, b3, c2, c4 - 8 полей, контролируется 5 белых и 3 черных поля, неконтролируемые поля, обозначены знаком «=» b4, c1, c3 - 3 поля.

Фиг. 9 Схема контроля полей принцем и принцессой. Пр или Пс на горизонтали a3, прямоугольник 5x3. Контроль полей, обозначенных знаком «+», a1, a2, a4, a5, b2, b3, b4, c1, c3, c5 - 10 полей. Контролируется: 3 белых и 7 черных поля. Неконтролируемые поля, обозначены знаком «=» b1, b5, c2, c4 - 4 поля.

Фиг. 10 Схема контроля полей принцем и принцессой. Пр или Пс на горизонтали b2, квадрат 4x4. Контроль полей, обозначенных знаком «+» a1, a2, a3, b1, b3, b4, c1, c2, c3, d2, d4 - 11 полей. Контролируется: 4 белых и 7 черных поля. Неконтролируемые поля обозначены знаком «=» a4, c4, d1, d3 - 4 поля

Фиг. 11 Схема контроля полей принцем и принцессой. Пр или Пс на горизонтали b3, прямоугольник 5x4. Контроль полей, обозначенных знаком «+» a2, a3, a4, b1, b2, b4, b5, c2, c3, c4, d1, d3, d5 - 13 полей.

Контролируется: 9 белых и 4 черных поля. Неконтролируемые поля обозначены знаком «=» a1, a5, c1, c5, d2, d4 - 6 полей.

Фиг. 12 Схема контроля полей принцем и принцессой или на горизонтали c3, квадрат 5x5. Контроль полей, обозначенных знаком «+» a1, a3, a5, b2, b3, b4, c1, c2, c4, c5, d2, d3, d4, e1, e3, e5 - 16 полей. Контролируется: 4 белых и 12 черных поля. Неконтролируемые поля обозначены «=» a2, a4, b1, b5, d1, d5, e2, e4 - 8 полей

Условно-графические изображения шахматных фигур, необходимые для представления их в шахматных диаграммах, а также контурные конфигурации рельефа поверхностей фигур - внешнего вида шахматных фигур, разработаны автором заявки.

Новые шахматные фигуры конструктивно изготавливаются на токарном станке по методике изготовления традиционных шахматных фигур, но могут быть изготовлены и из пластмассы по известной технологии.

Перечень шахматных фигур, играющих на одной из сторон на новом игровом поле 100-клеточной шахматной доски:

Настольная игра "Стоклеточные шахматы" содержит 100-клеточную шахматную доску 1 с дополнительными вертикалями "Г" и "Ж" и горизонталями «9» и «10» с темными и светлыми квадратами, а также расположенные на ней 40 шахматных фигур, разделяющиеся на "белые" и "черные", по 20 фигур в каждой группе.

На одной из сторон играют следующие шахматные фигуры: классического образца: один Король 2, один Ферзь 3, две ладьи 4 и 5, два слона 6 и 7, два коня 8 и 9, десять пешек - 10 восемнадцать единиц; новые, дополнительные шахматные фигуры: один Принц 11, одна Принцесса 12 - две единицы.

Всего играет в каждой группе шахматных фигур по двадцать единиц.

Характеристики новых шахматных фигур и принципы их перемещения на игровом поле 100-клеточной шахматной доски.

Шахматные фигуры Принц (Пр) 11 и Принцесса (Пс) 12 (английское написание: Pr (prince), Ps (princess)).

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 у новых фигур прямолинейные и ходы с обходом своих фигур и фигур соперника. Принц 10 и принцесса 12 ходят как по белым, так и по черным полям в любом направлении, но ограничены в движении, например, как ферзь. 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 Принц 10 и Принцесса 12 (белые и черные) 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 Принц 11 и Принцесса 12 (белые и черные) 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, стоящие на этих полях, при свободных полях f2 и/или h2. фиг. 5,6. Зоны действия фигур отображены на фиг. 7, 8, 9, 10, 11,12.

Расширенный центр - c3, c8, h8, h3, фиг.1 является стратегически важным, так как в поле этого центра проявляется максимальная ударная сила «Принца» и «Принцессы». 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.

Принц 11 и Принцесса 12 перескакивать через фигуры, например, как конь, не имеют права.

Если на шахматной доске присутствуют оба принца, то стороны действуют согласно следующим правилам относительно Короля 2: при объявлении шаха ему он может остаться под шахом или двойным шахом. Сторона, чей король атакован, имеет право пойти любой своей фигурой. Очередным ходом соперника Король 2, находящийся под шахом, обязан быть взят. Взятие Короля 2 традиционно может быть произведено любой фигурой. Принц 11 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.

Король 2 может пойти на поле, где существует угроза шаха. При этом соперник очередным ходом обязан взять Короля, при этом Принц 11 превращается в нового Короля 2.

Король 2 может пойти на поле, находящееся рядом с королем соперника. При этом соперник очередным ходом обязан взять короля только королем, при этом Принц 11 превращается в нового Короля 2.

Если на шахматной доске отсутствует Принц 11 одной из сторон, то стороны действуют согласно следующим правилам:

а) Король 2 стороны, у которой отсутствует Принц 11, не имеет права оставаться под шахом.

б) Король 2 стороны, у которой отсутствует Принц 11, не может пойти на поле, где существует угроза шаха.

в) оба Короля 2 не имеют права становиться рядом друг с другом.

Если на шахматной доске отсутствуют оба Принца 11, то стороны действуют согласно правилам традиционных шахмат 64.

Если на шахматной доске присутствуют обе или одна, если другая взята, Принцессы 11, то стороны действуют согласно следующим правилам относительно Королевы (Ферзя) 3: если при очередном ходе соперника Королева 3 взята, то новой Королевой 3 становится Принцесса 11, она снимается с доски, а ее место занимает новая Королева 3. После превращения делается ход любой фигурой, включая ход новой Королевой 3. Если на шахматной доске присутствует несколько Королев

3, то любая из них, взятая первой, может быть восстановлена через превращение Принцессы 11.

Сторона, чья Королева 3 взята, имеет право отказаться от превращения Принцессы 11 в Королеву 3, но тогда она теряет право на такое превращение до конца игры. В этом случае делается ход любой фигурой.

Изменено, фиг. 4, положение фигур при рокировке: в обе стороны от края доски остаются два свободных поля: на ферзевом фланге Король 2 занимает вертикаль h1, ладья 4 g1. 0-0 Kph1 – Lg1, на королевском фланге король занимает вертикаль c1, ладья 5 d1. 0-0 Kpc1 – Ld1.

Шахматные фигуры Пешки 10. Из начальной позиции белые пешки могут пойти на 3, 4 и 5-ю горизонтали, черные пешки на 8, 7 и 6-ю горизонтали.

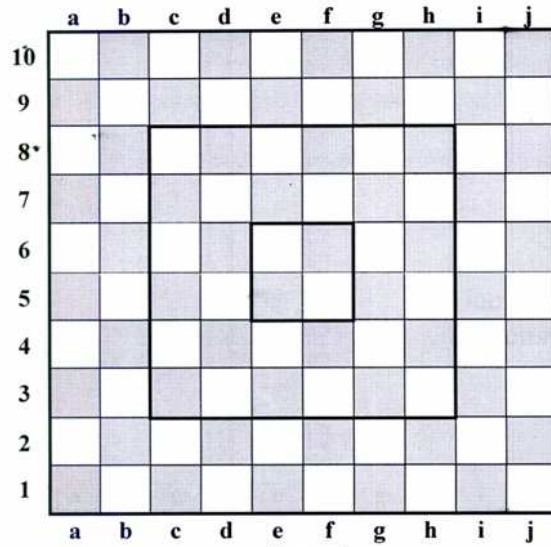
Взятие пешками 10 на проходе: так как из начальной позиции белой пешке, стоящей, например, на поле d2, могут встретиться как справа, так и слева по две пешки на полях c4, c5 и e4, e5, а пешка пошла на поле d5, то правом взятия на проходе обладают все пешки, стоящие на этих полях, при их очередном ходе, фиг. 3. Если пешки прошли на поле превращения, то они могут быть превращены в любую фигуру, кроме принца, принцессы и короля. Остальные действия пешек по правилам традиционных шахмат.

В предложенном варианте шахмат - 100 существует четыре центра вращения. С одной стороны, необходимо защищать как можно дольше своего короля, с другой стороны, необходимо защищать своего принца, потому, что он может превратиться в нового короля. Это чрезвычайно усложняет задачу заматовать короля соперника.

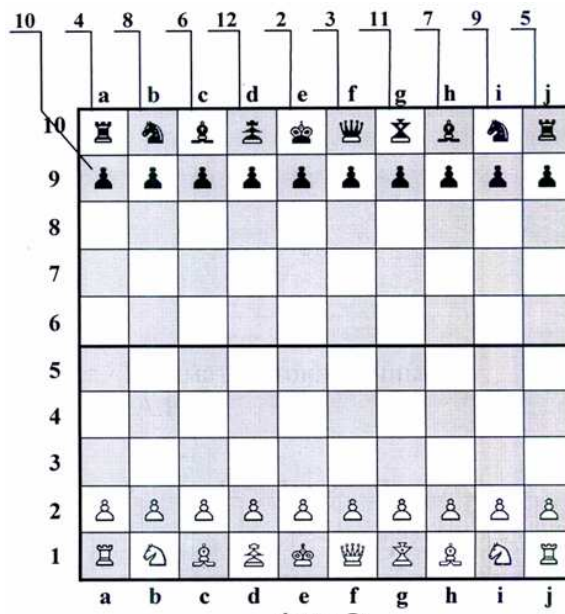
В итоге: а) поведение короля на шахматной доске в корне отличающегося от известных шахмат, б) замена принца на нового короля, в) замена принцессы на новую королеву, г) возможность Принца и Принцессы «обходить» свои фигуры и фигуры соперника, дают количество новых комбинационных вариантов на порядки и порядки больше чем в традиционных шахматах. Фактически, (теорию и практику) все надо начинать с нуля, оставаясь при этом в игровом формате классических шахмат.

### **ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ**

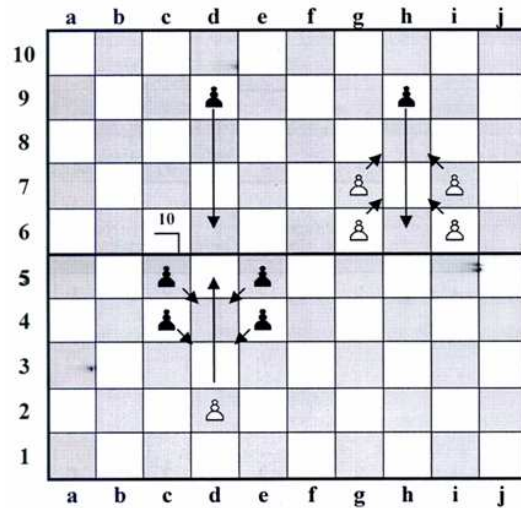
Настольная игра, содержащая 100-клеточную шахматную доску с дополнительными вертикалями "I" и "J" и горизонталями «9» и «10», с традиционными темными и светлыми клетками, в составе каждой группы шахматных фигур 10 пешек, 8 традиционных шахматных фигур, *отличающаяся* тем, что каждая группа шахматных фигур содержит по две дополнительных шахматных фигуры «Принц» и «Принцесса», с разными функциональными свойствами, а именно: в процессе игры, при взятии фигуры «Король», фигура «Принц» имеет возможность заменить фигуру «Король»; при взятии фигуры «Королева», фигура «Принцесса» имеет возможность заменить фигуру «Королева».



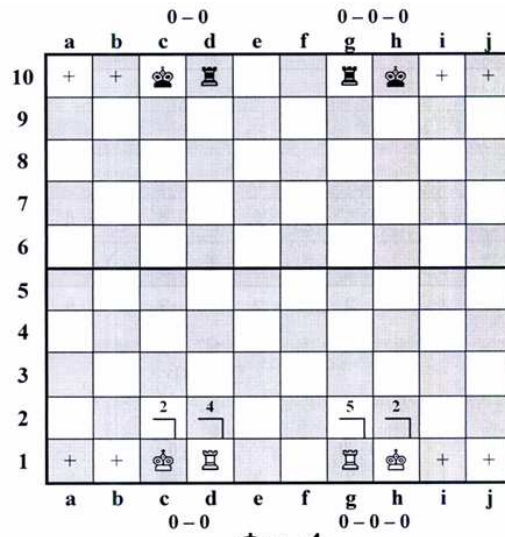
Фиг.1



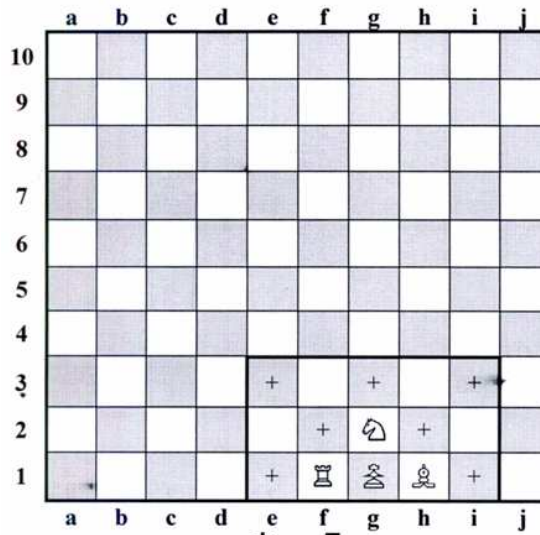
Фиг.2



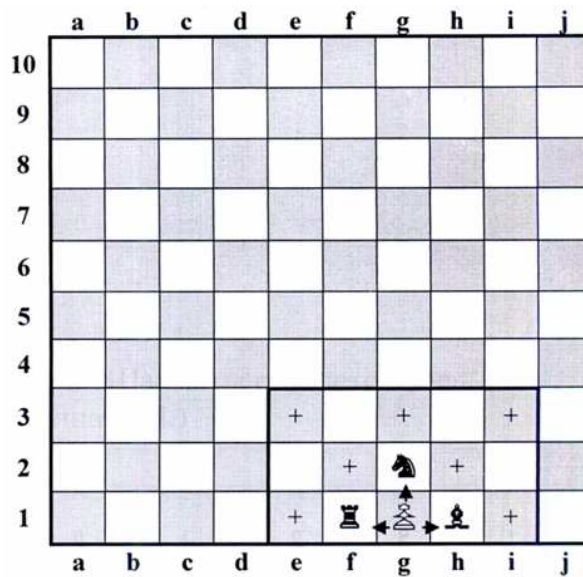
Фиг.3



Фиг.4



Фиг.5



Фиг.6

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3	+	=	+							
2	+	+	=							
1	♁	+	+							
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

Фиг.7

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4	+	=	+							
3	+	+	=							
2	♁	+	+							
1	+	+	=							
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

Фиг.8

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10										
9										
8										
7										
6										
5	+	=	+							
4	+	+	=							
3	♁	+	+							
2	+	+	=							
1	+	=	+							
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

Фиг.9

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4	=	+	=	+						
3	+	+	+	=						
2	+	∞	+	+						
1	+	+	+	=						
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	

Фиг.10

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10										
9										
8										
7										
6										
5	=	+	=	+						
4	+	+	+	=						
3	+	∞	+	+						
2	+	+	+	=						
1	=	+	=	+						
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	

Фиг.11

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
10										
9										
8										
7										
6										
5	+	=	+	=	+					
4	=	+	+	+	=					
3	+	+	∞	+	+					
2	=	+	+	+	=					
1	+	=	+	=	+					
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	

Фиг.12

Верстка Темиров О.С.  
 Корректор Каримова С.Ж.