

## **Таврели**

### **Историческая справка**

История русских шахмат, которые назывались таврелями (от «тавро» — клеймо, изображение), переплетается с мифологией, верованиями и прикладным искусством древних славян.

Возрождение интереса к этой древней игре связано с усилиями группы энтузиастов Фонда поддержки творческой личности. В 1997 г. Министерством юстиции РФ зарегистрированы Межрегиональная и Международная Федерации по русским шахматам. Главная цель работы Федерации — популяризация русских шахмат, особенно среди детей, и проведение турниров различного ранга.

Следует отметить, что современные таврели нельзя считать абсолютно достоверной реконструкцией древней игры. Они объединяют в себе элементы правил столбовых шашек, игры Тамерлана, чатуранги с ее фигурами индийских шахмат и игральным кубиком. Устроители первого турнира по русским шахматам использовали старорусские названия таврелей и солнечную арийскую символику в качестве обозначений. Тогда же был внесен ряд дополнений в правила, что значительно обогатило первоначальную версию игры. Существует вариант таврелей на 36-ти клеточном поле с игральным кубиком и стандартной шахматной символикой фигур. Однако это не уменьшает значимость самой игры, так как и правила классических шахмат неоднократно менялись за последние несколько столетий. Любопытен и гуманен сам принцип игры в русские шахматы: если в классических шахматах фигуры «убивают» друг друга и снимаются с доски, то здесь — берутся в плен и по ходу игры могут быть освобождены. Все фигуры до конца партии остаются на шахматной доске. Если действие индийских шахмат развивается на плоскости, то таврели заставляют игрока мыслить в трехмерном пространстве (приходится учитывать и положение фигур в башнях). Словом, русские шахматы есть не что иное, как столбовые шахматы, шахматы в пространстве, трехмерные шахматы.

### **Правила игры**

#### ***1. Характер и цели игры***

1.1 Партия в русские шахматы играется между двумя партнерами, поочередно перемещающими таврели (фигуры) на квадратной игровой доске - тавлее. Начинает партию имеющий белые таврели. Игрок получает право очередного хода, когда его партнер ход завершил.

1.2 Цель игры - атаковать волхва партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов для защиты своего волхва от «пленения» на следующем ходу. В этом случае, считается, что игрок поставил мат волхву партнера и выиграл партию. Партнер, волхву которого поставлен мат, проиграл партию. Партия может закончиться ничьей в случаях, указанных в п.п. 5.2 - 5.5.

#### ***2. Начальная позиция***

2.1 Тавлея (игровая доска) состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно светлых («белые» поля) и темных («черные» поля). Она

располагается, между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2 Восемь вертикальных рядов квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются «диагоналями».

2.3 В начале партии каждый из игроков имеет по 16 светлых и темных таврелей (фигур) – «белые» и «черные». Эти таврели обычно обозначаются следующими символами:

|                        |                                                                                     |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Белый волхв            |    |
| Белый князь            |    |
| Два белых ратоборца    |    |
| Два белых лучника      |    |
| Два белых всадника     |    |
| Восемь белых ратников  |    |
| Черный волхв           |    |
| Черный князь           |  |
| Два черных ратоборца   |  |
| Два черных лучника     |  |
| Два черных всадника    |  |
| Восемь черных ратников |  |

2.4 Начальная позиция таврелей в партии показана на рис. 1.

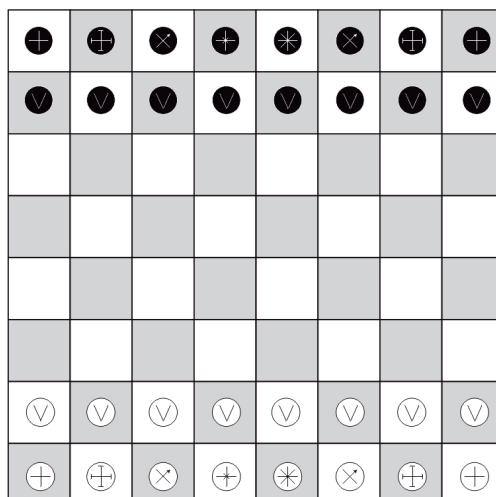


Рис. 1



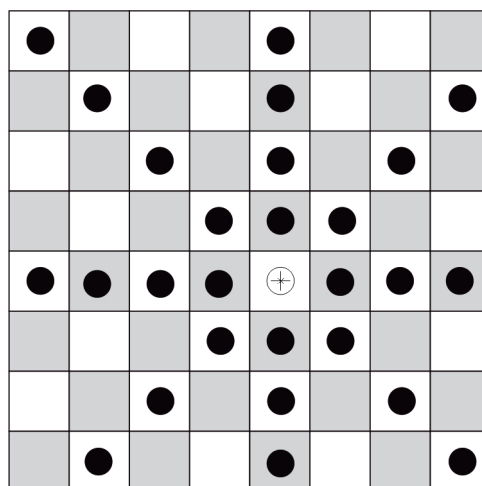
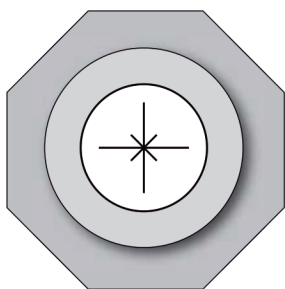
2.5 Каждый ратник в начале партии должен быть установлен перед той таврелью, чей символ изображен на нижней и (или) боковой поверхности таврели ратника. Перед волхвом устанавливается ратник с символом хелги.

### 3. Ходы таврелей

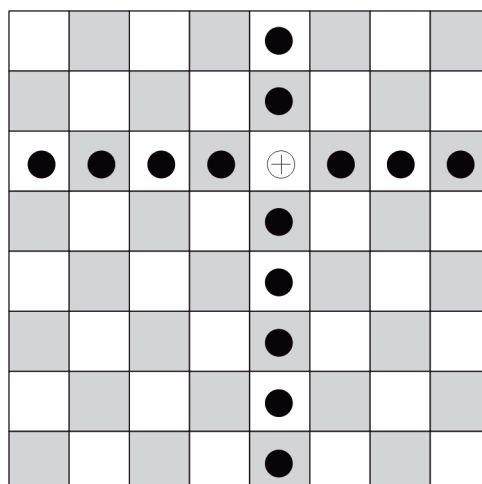
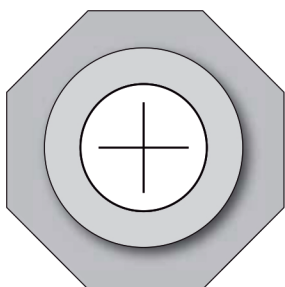
3.1 Ни одна из таврелей, за исключением всадника или волхва и ратоборца при рокировке, не может перемещаться через поле, занятое другой таврелью. Ни одна из таврелей в процессе партии не снимается с игровой доски. Все таврели могут при своем ходе ставиться па другие таврели (свои или партнера), образуя башни. Исключение: на волхва не может ставиться ни одна таврель.

3.2 Башни могут перемещаться по правилам хода верхней таврели. Башня может быть перемещена как полностью, так и разделяясь на две части. При этом ее нижняя часть остается на прежнем поле и действие этой части начинается немедленно (по правилам хода её верхней таврели). При дальнейшем описании ходов таврелей под термином “таврель” подразумевается и башня, на верху которой установлена данная таврель.

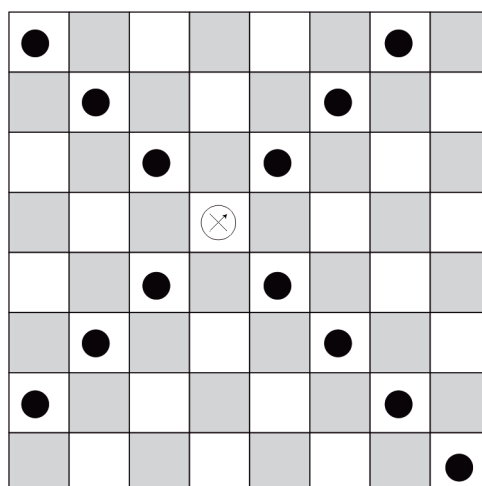
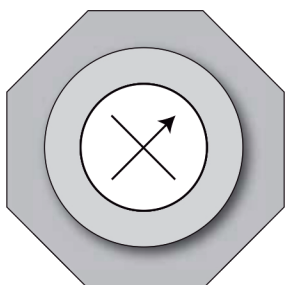
3.3 Князь ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



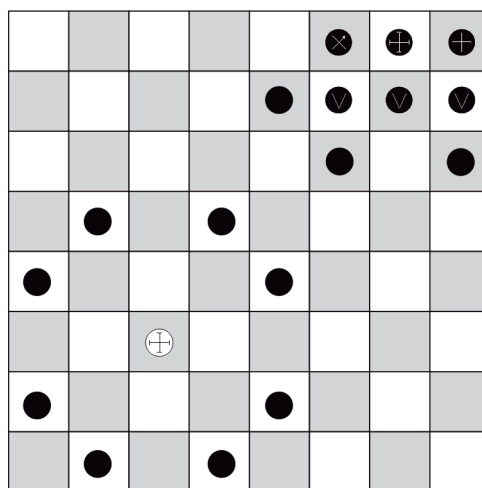
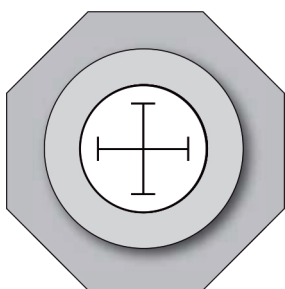
3.4 Ратоборец ходит на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых он стоит.



3.5 Лучник ходит на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



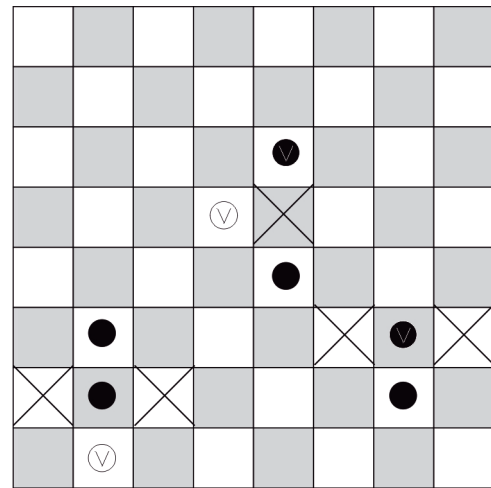
3.6 Всадник ходит на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали. Он не воздействует на пересекаемые им при ходе поля.



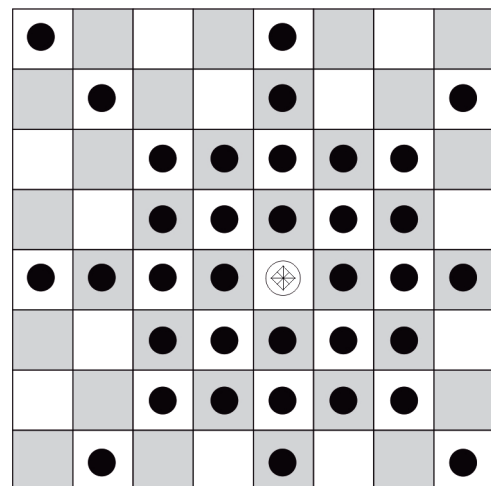
3.7 Ратник ходит вперед на поле, расположенное непосредственно перед ним на той же самой вертикали и не занятое таврелью партнера. С исходной позиции ратник может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля свободны от таврелей партнера. Если на этих полях находятся свои таврели, то ратник может образовать с ними башню, занимая своим ходом верхнее положение. Ратник, который уже ходил и в процессе игры вновь попал на исходное поле на 2-й и 7-й горизонталях соответственно для белых и черных, теряет право продвижения вперед сразу на два поля.

Ратник ходит на поле, занимаемое таврелью партнера, которое расположено по диагонали впереди на смежной вертикали, образуя новую башню.

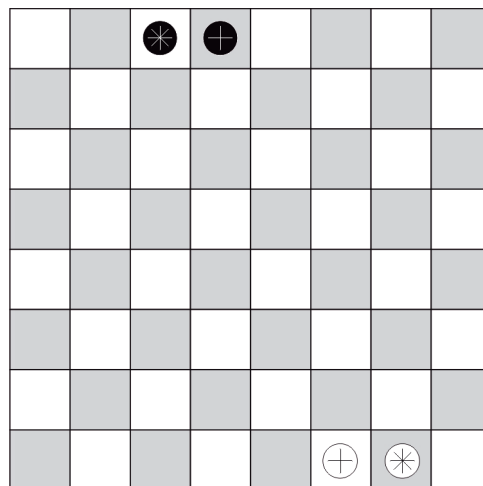
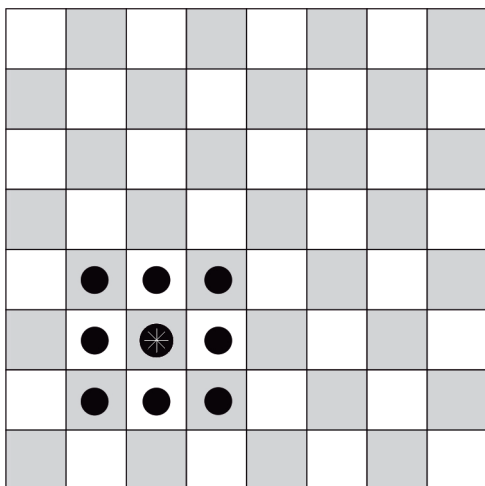
Ратник, атакующий поле, пересеченное ратником партнера, который продвинул его с исходной позиции сразу на два поля, может образовать с ним башню ("пленить" его), как если бы последний ход ратника партнера был только на одно поле.



3.8 Хелги ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых он стоит, а также на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали и диагонали. Таким образом, возможность перемещения хелги соответствует объединенным возможностям князя и всадника.



3.9 Волхв может перемещаться на любое примыкающее поле, которое не атаковано ни одной из таврелей партнера. Ходом волхва является и рокировка - перемещение волхва и одного из ратоборцев того же цвета по крайней горизонтали. Рокировка выполняется следующим образом: волхв перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ратоборцу, затем ратоборец переставляется через волхва на последнее поле, которое волхв только что пересёк.



Позиция после короткой рокировки белых и длинной рокировки чёрных

Рокировка становится невозможной, если волхв и ратоборец уже ходили.

Рокировка временно невозможна:

- если поле, на котором стоит волхв, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из таврелей партнера;

- если между волхвом и ратоборцем, с которым производится рокировка, на одной горизонтали находится какая-либо таврель.

Игрок не может делать ход, который оставляет или ставит своего волхва под удар таврели партнера.

#### **4. Выполнение ходов**

4.1 При своем ходе игрок может поправить одну или более таврелей (или башен) на их полях при условии, что он сначала выразит свое намерение (например, сказав "поправляю").

4.2 В других случаях (кроме приведенного в п. 4.1), если игрок при своем ходе умышленно касается на игровой доске одной или более таврелей, он должен сделать ход первой тронутой таврелью.

4.3 Если игрок умышленно касается ратоборца, а уже затем волхва, рокировка не разрешается (в этом случае применяется п. 4.2)

Если игрок, намеревающийся рокировать, касается волхва или волхва и ратоборца одновременно, и рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен рокировать в другую сторону при условии, что эта рокировка возможна, или же сделать ход волхвом. Если волхв не имеет ходов, игрок свободен сделать любой возможный ход.

4.4 Если ни одна из тронутых таврелей не может пойти, игрок может сделать любой другой ход.

4.5 Если партнер нарушил п. 4.2 или 4.3, игрок не может заявить об этом после того, как он сам намеренно коснется таврели.

Если таврель отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле.

Ход считается сделанным, когда все требования п.п. 3.1 - 3.9 выполнены.

#### **5. Законченная партия**

5.1 Партия выигрывается игроком, который поставил мат волхву партнера.

Это немедленно заканчивает игру.

Партия выигрывается игроком, партнер которого заявляет, что он сдается. Это немедленно заканчивает игру.

5.2 Партия считается закончившейся вничью, если в ответ на ход партнера игрок не имеет никаких возможных ходов и его король не под шахом. Это положение называется “патом”. Это немедленно заканчивает игру.

5.3 Партия заканчивается вничью по взаимному соглашению между игроками во время игры. Это немедленно заканчивает игру.

5.4 Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникает или возникла на игровой доске трижды.

5.5 Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения ратников и без построения новых башен.

## **6. Алгебраическая нотация**

6.1 Восемь вертикалей игровой доски (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются прописными буквами русского алфавита а, б, в, г, д, е, ж, з соответственно. В международных соревнованиях или по решению проводящей соревнования организации могут быть использованы и латинские буквы – а, h, с, d, е, f, g, h.

6.2 Восемь горизонталей (снизу вверх для белых и сверху вниз для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно.

6.3 Применяя эти обозначения, каждое из шестидесяти четырех полей игровой доски обозначается комбинацией буквы и цифры

6.4 Каждый ход таврели указывается обозначением через тире двух полей - откуда и куда перемещается таврель.

6.5 Образование башни обозначается символом “х”.

6.6 В случае деления башни на две части перед обозначением хода в скобках указывается, какое количество таврелей сверху снимается с башни.

6.7 Принятые сокращения:

0-0 - короткая рокировка (с ратоборцем h1 или h8)

0-0-0 - длинная рокировка (с ратоборцем a1 или a8)

х – построение башни

+ – шах

+ + – мат.