



Русские шахматы ТАВРЕЛИ



НЕМНОГО ИСТОРИИ

История русских шахмат, которые назывались тавреями (от "тавро" - клеймо, изображение), уходит корнями в глубокую древность, во времена дохристианской Руси и переплетается с мифологией, верованиями и прикладным искусством древних славян.

Считается, что эта игра появилась ещё во времена скифов и до IX-X века была распространена на Руси. Исчезновение таврелей связывают с периодом крещения Руси.

В 90-х годах прошлого века были разработаны современные правила игры в русские шахматы. В 1996 году на заседании Государственной комиссии по подготовке празднования 850-летия основания Москвы под председательством мэра Москвы Ю.М. Лужкова был рассмотрен и принят проект воссоздания русских шахмат. В 1997 году созданы Международная и Межрегиональная федерации по русским шахматам? начали проводиться официальные чемпионаты.

ТАВРЕЛИ – НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА РОССИИ

Министерство спорта РФ седьмого декабря 2017 года, в 12.00 по московскому времени, признало наши Таврели национальным видом спорта.

"Русские шахматы лишь поверхностно напоминают традиционные (индийские) шахматы, поскольку возможность создавать ударную силу, формируя башни, в корне меняет суть стратегии и тактики игры. Насколько я могу судить, таврели на порядок сложнее индийских шахмат по набору различных приемов».

многократный чемпион мира по шахматам,
вице-президент Федерации по русским шахматам
Анатолий Карпов

Суть игры заключается в том, что фигуры не рубятся, а берутся в плен (строятся башни), при этом башня передвигается по верхней таврели.

МОДЕЛИ РУССКИХ ШАХМАТ



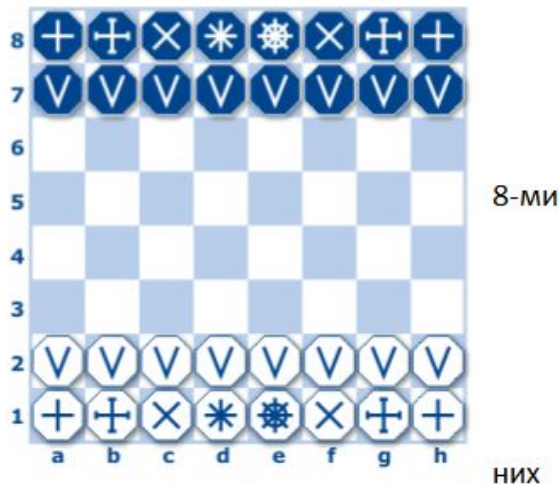
ПРАВИЛА ИГРЫ

Партия в русские шахматы играется между двумя партнерами, по очереди передвигающими фигуры (таврели) на квадратной клетчатой доске.

Шахматная доска состоит из 64-х клеток, горизонталей и 8-ми вертикалей. На шахматной доске также присутствуют черные и белые диагонали.

У каждого игрока имеются по 16 фигур (таврелей).

По углам доски ставятся ратоборцы. Возле располагаются всадники, затем лучники. В центре на поле своего цвета ставится князь, рядом волхв. Перед фигурами располагается ряд из 8 ратников. Каждый ратник в начале партии должен быть установлен перед той таврелью, чей символ изображен на нижней и боковой поверхности таврели ратника. Перед волхвом устанавливается ратник с символом хелги. Начинают игру белые таврели.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Ходом считается передвижение таврели (одной или в составе башни по правилам верхней таврели) с одного поля на другое. Ни одна из таврелей, за исключением хелги (когда фигура дополнительно ходит как всадник), волхва, всадника и ратоборца при рокировке, не может перемещаться через поле, занятое таврелью противника.

Ни одна из таврелей в процессе партии не снимается с игровой доски.

Все таврели могут при своем ходе ставиться на другие таврели (свои или партнера), образуя башни.

Исключение: на волхва не может ставиться ни одна таврель.

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 верхней таврели).

ПРАВИЛА ИГРЫ



Волхв: может ходить на любое соседнее поле на 1 клетку, если она не находится под ударом фигур противника. Волхв может образовать башню, если она не находится под боем.



Ратоборец: ходит на любое поле по горизонтали и вертикали, на которых он стоит. «Перепрыгивать» через таврели не может, за исключением рокировки. Если на пути его движения расположена своя или чужая таврель, он ставится сверху, образуя башню, которая будет двигаться по правилам верхней таврели.



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



Князь: ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. Князь перемещается как лучник и ратоборец. Одна из самых сильных фигур, уступает только хелги.



Всадник: особенная фигура на шахматной доске. Если остальные фигуры ходят по прямым или косым линиям, то всадник перемещается по ломаной линии: на два поля прямо и на одно поле наискосок (разумеется, за один ход). Кроме того, всадник - таврель, которая может перескакивать через свои и чужие фигуры. Свой ход всадник может делать в любом направлении, и всегда этот ход напоминает букву «Г». В зависимости от того, в каком направлении движется всадник, и буква «Г» может выглядеть по-разному.

ПРАВИЛА ИГРЫ



Ратник: Ходит вперед на поле, расположенное непосредственно перед ним на той же самой вертикали и не занятое таврелью противника. С исходной позиции ратник может продвинуться на 2 поля по той же самой вертикали, если оба эти поля свободны от фигур противника. Если на этих полях находятся свои таврели, то ратник может образовать с ними башню, занимая 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 2 поля.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Если на превращенного ратника ставится своя таврель или таврель противника, он переворачивается и становится обычным ратником.

Ратник, стоящий в исходном положении перед волхвом, при описанных выше условиях превращается в хелги.



Хелги: ходит на любое доступное поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых стоит, а также как всадник. Таким образом, возможность перемещения хелги соответствует объединенным возможностям князя и всадника.

Это самая сильная фигура в русских шахматах. Хелги может без помощи других фигур поставить мат волхву противника.

РОКИРОВКА

Один раз в игру можно сделать рокировку. Рокировка может быть короткой и длинной. Делается следующим образом: волхв перемещается по направлению к ратоборцу через одну клетку, а ратоборец переносится через него и ставится рядом. Рокировка становится невозможной, если волхв и ратоборец, которыми делается рокировка, 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 противника;
- между волхвом и ратоборцем, с которым производится рокировка, на одной горизонтали находится какая-либо таврель.

Материалы, оборудование и инструменты

Если Вы хотите самостоятельно изготовить таврели, то для этого потребуются:

Материалы: ДВП, горбыль, гуашь, саморезы, клей, лак.

Оборудование: станок вертикального сверления, циркулярная пила, рейсмус.

Инструменты: струбцины, шуруповерт, кисть, ножовка, стусло, наждачная бумага.

Правила техники безопасности

До начала работы:

наличие спецодежды.

исправность инвентаря.

Во время работы:

следить за положением рук во избежании травмы.

при покрытии изделия лаком, надеть средство защиты.

После работы:

убрать рабочее место.

Технология изготовления

Шахматных фигур

- 1 - выбор материала
- 2 - разметка
- 3 - вырезание фрезой заготовок
- 4 - сверление отверстий
- 5 - затачивание кромок на заточном станке
- 6 - шлифование
- 7 - окрашивание
- 8 - наклеивание символов (знаков)
- 9 – покрытие лаком (при необходимости)

Шахматной доски

- 1 - выбор материала
- 2 - разметка
- 3 - изготовление реек
- 4 - шлифование
- 5 - покрытие лаком
- 6 - сборка шахматной коробки

Сделаем набор таврелей вместе!

Мы предлагаем совместными усилиями изготовить комплект таврелей с доской для Комплексного центра социального обслуживания г. Канска.

Вместе с любителями русских шахмат из Филимоново уже изготовлено шахматное поле, сделаны заготовки фигур – таврелей и распечатаны наклейки.



Каждый сделает по таврели – будет готов комплект

Каждый может получить несколько заготовок фигур и наклейки. Останется вырезать наклейки, снять клеевой слой и правильно их расположить на фигурах по образцам.

Готовые таврели будут собраны в комплект и каждый из нас вложит в него частичку своего труда и творчества!



Турнир обучение по русским шахматам

Приглашаем принять участие в турнире-обучении по русским шахматам **5 декабря в 17.00 час.**

Турнир-обучение состоится в дистанционном формате на сервере Дискорд, наличие видеосвязи обязательно.

Ссылка для подключения: <https://discord.gg/UN786Z3c>

Если кто-то желает сыграть в таврели, но по техническим причинам присоединиться не сможет, просим сообщить не позднее, чем за час до начала мероприятия. Попробуем найти альтернативные возможности участия.