

## ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ 960

1. Начальная позиция в шахматах 960 создается случайным образом, при соблюдении определенных правил. После этого игра развивается так же, как в классических шахматах. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель каждого игрока состоит в том, чтобы поставить мат королю соперника.

### 2. Требования к начальной позиции

Начальная позиция для шахмат 960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, как в классических шахматах. Все остальные белые фигуры размещаются на первой горизонтали случайным образом, но со следующими ограничениями:

2.1. король должен находиться между двумя ладьями, и

2.2. слоны должны находиться на полях противоположного цвета, и

2.3. чёрные фигуры должны располагаться напротив соответствующих фигур белых.

Начальная позиция может быть создана перед игрой либо с помощью компьютерной программы, либо с использованием костей, монеты, карт и т.д.

### 3. Правила рокировки в шахматах 960

3.1. В шахматах 960 каждому игроку разрешается один раз за игру сделать рокировку, при которой король и ладья могут перемещаться за один ход. Однако для рокировки требуется несколько разъяснений стандартных шахматных правил, потому что в стандартных правилах предполагается первоначальное расположение ладьи и короля, которое часто не применимо в шахматах 960.

3.2. Как рокировать. В зависимости от расположения до рокировки короля и ладьи, участвующей в рокировке, в шахматах 960 рокировка выполняется одним из четырёх способов:

3.2.1. двухэтапная рокировка: посредством перемещения короля и перемещения ладьи, или

3.2.2. рокировка перестановкой: король и ладья меняются местами, или

3.2.3. рокировка только ходом короля: перемещается только король, или

3.2.4. рокировка только ходом ладьи: перемещается только ладья.

3.2.5. Рекомендации

3.2.5.1. Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала вывести короля за пределы игровой поверхности по направлению к конечной позиции, затем ладья перемещается из своей начальной позиции в свою конечную позицию, и после этого король ставится на своё конечное поле.

3.2.5.2. Конечные позиции короля и ладьи после рокировки должны точно соответствовать их конечным позициям, которые были бы после рокировки в классических шахматах.

3.2.6. Разъяснение

Таким образом, после рокировки на с-фланг (обозначаемой 0-0-0 и известной как длинная рокировка в классических шахматах) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для черных), а ладья находится на d-поле (d1 для белых и d8 для черных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной как короткая рокировка в классических шахматах) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для черных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для черных).

3.2.7. Примечания

3.2.7.1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой предупредить соперника: "Я собираюсь рокировать".

3.2.7.2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.

3.2.7.3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.

3.2.7.4. Все поля между начальным и конечным полями короля (включая конечное поле) и все поля между начальным и конечным полями ладьи (включая конечное поле) должны быть свободны, за исключением короля и рокирующей ладьи.

3.2.7.5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах, могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на с-фланг (0-0-0) возможно, что поля a, b, и/или e будут всё ещё заняты, а после рокировки на g-фланг (0-0) возможно, что будут заняты поля e и/или h.