

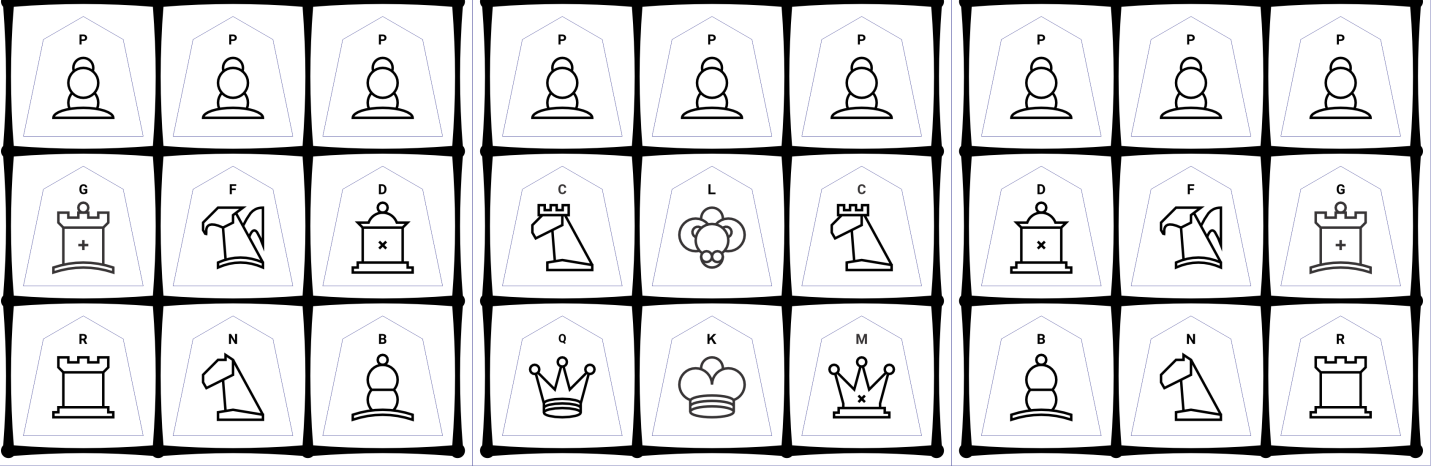
TCHESS - Слой 1

Первый слой похож на обычные шахматы, с введением нескольких новых фигур и одной новой механики. Рассматривать ходы обычных шахматных фигур здесь не будем. Правила очищены от особых ходов: убраны рокировка, взятие на проходе, первый ход Пешки на две клетки. Если у Короля остались только ходы, которые ведут под удар, то это конец партии - пата здесь нет.

Рекомендуется сразу рассмотреть дополнение "Страйк". Это делает игру такой, какой она была задумана:

Все стороны передвигают по три фигуры за один ход. Если некем выполнить три движения, то сделайте сколько получится.

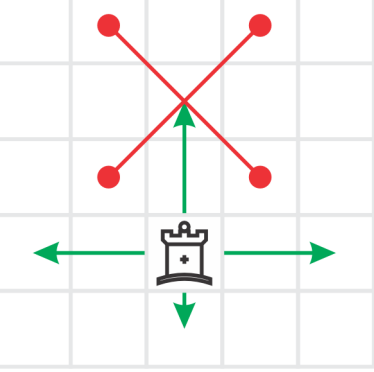
Расстановка фигур на поле:



Новые фигуры из этого раздела сначала просто перемещаются по полю и не могут сразу брать фигуры соперника. Когда фигура переместилась, в этот же ход она получает возможность забрать фигуру соперника, но рисунок взятия отличается от рисунка движения. Таким образом, ход состоит из двух частей: сначала фигура передвигается, а затем, если это возможно, совершает взятие.

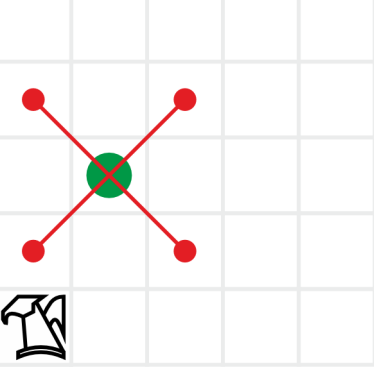
G - Guardian - Страж

Производная от Башни (Ладьи) и Епископа (Слона). Ходит по прямым без взятия; дальше может провести взятие на одну клетку по диагонали.



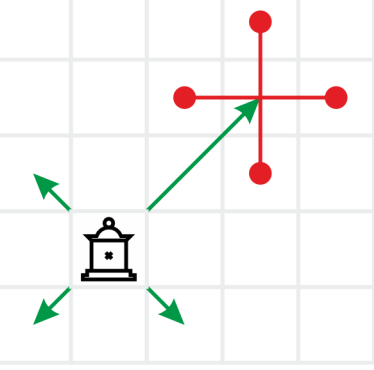
F - griFfin - Грифон

Производная от Коня и Епископа. Ходит прыжком вперед и вбок "как конь" без взятия; после приземления может провести взятие на одну клетку по диагонали.



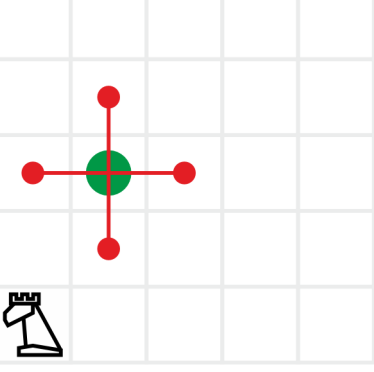
D - palaDin - Паладин

Производная от Епископа и Башни. Ходит по диагоналям без взятия; дальше может провести взятие на одну клетку по прямой.



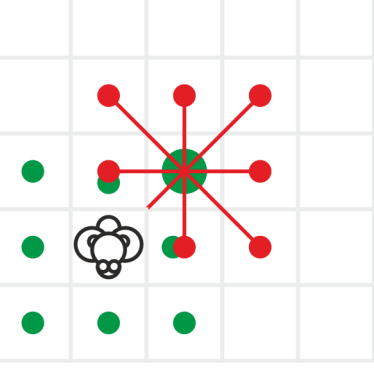
C - Champion - Чемпион

Производная от Коня и Башни. Ходит прыжком вперед и вбок "как конь" без взятия; после приземления может провести взятие на одну клетку по прямой.



L - Lion - Лев

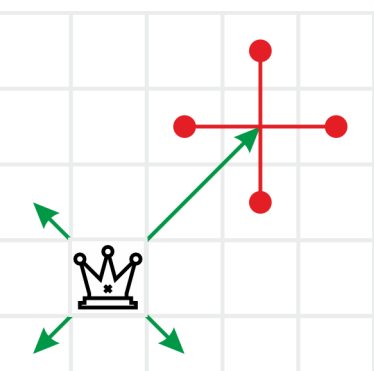
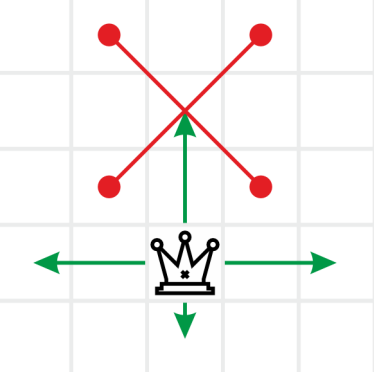
Производная от Короля. Ходит в любую сторону на одну клетку без взятия; дальше может провести взятие на одну клетку в любую сторону.



M - Magister - Магистр

Производная от Стража и Паладина. Два варианта хода:

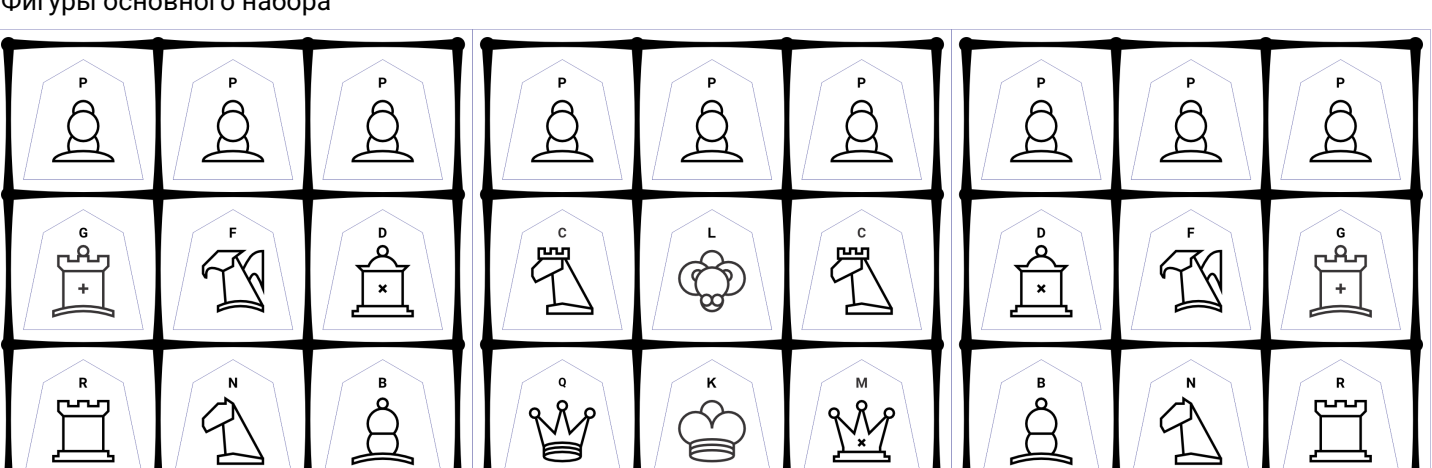
- Ходит по прямым без взятия; дальше может провести взятие на одну клетку по диагонали.
- Или по диагоналям без взятия; дальше может провести взятие на одну клетку по прямой.



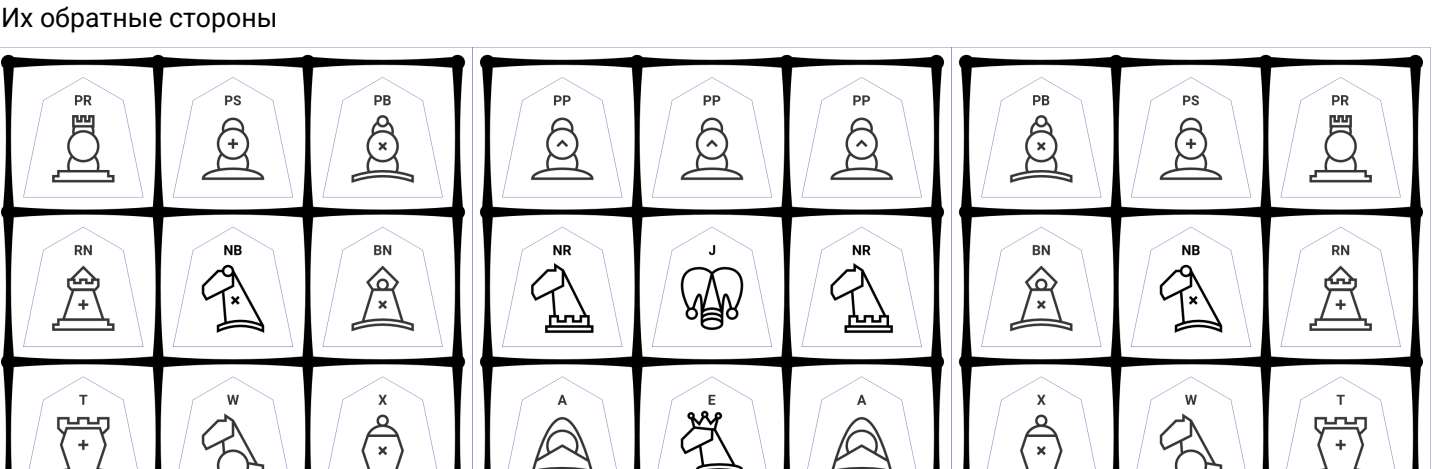
TCHESS - Слой 2

На втором слое рассматривается замена части фигур их обратными сторонами. Для обучения не заменяйте все сразу. Можно продолжать вводить новые фигуры по 1-2 вида за партию. Если происходит замена одной фигуры, то аналогичная замена происходит и у соперника для сохранения симметрии.

Фигуры основного набора



Их обратные стороны

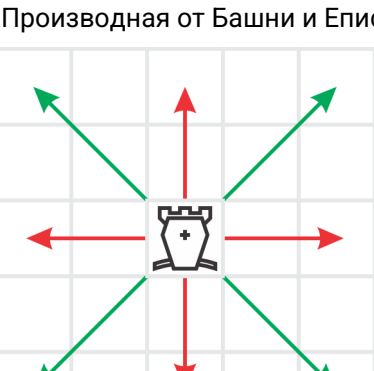


Альтернативные стороны фигур примерно равны по силе основным, что позволяет сохранить баланс. Поэтому можно рассмотреть вариант партии, где каждый игрок самостоятельно выбирает комбинацию основных и обратных сторон фигур, которые будут использоваться в игре. Этот подход добавляет разнообразие в тактику и стратегию, позволяя игрокам адаптироваться и выбирать фигуры, подходящие под их стиль игры.

Добавляется механика "скользящего коня", когда фигура ходит "углом" и не может перепрыгивать через другие, но может захватить фигуру соперника в любой точке своего маршрута. Кроме того, у некоторых фигур движение и взятие происходят по разным траекториям: они двигаются одним образом, а захват соперника совершают по другому маршруту.

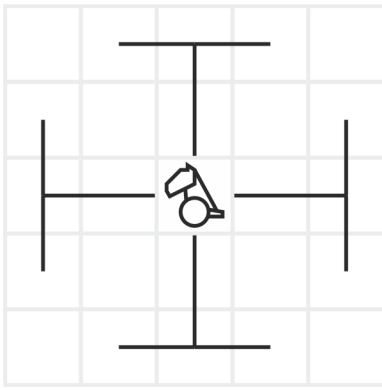
T - Templar - Тамплиер

Производная от Башни и Епископа. Ходит по диагоналям без взятия. Или по прямым только со взятием.



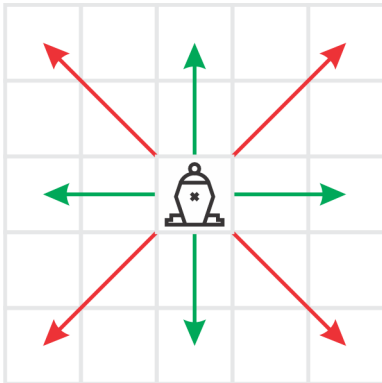
W - Warchariot - Боевая колесница

Производная от Коня. Ходит "углом": сначала на две клетки, потом вбок на одну. Не перепрыгивает через фигуры. Останавливается при взятии. Не ходит сначала на одну, потом на две!



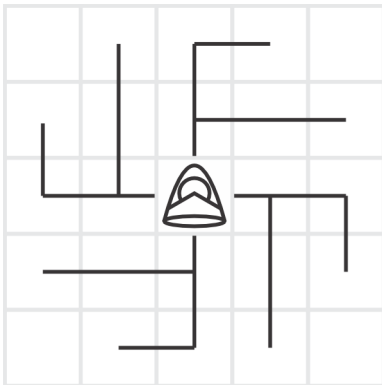
X - eXarch - Экзарх

Производная от Епископа и Башни. Ходит по прямым без взятия. Или по диагоналям только со взятием.



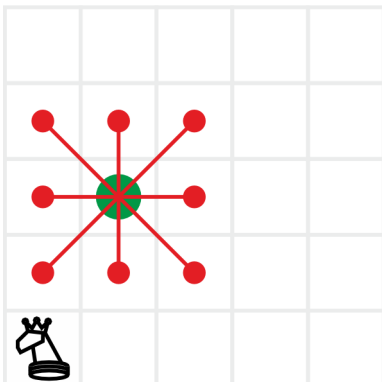
A - Assassin - Ассасин

Производная от Колесницы. Ходит со взятием "уголками": сначала на две клетки, потом вбок на одну; или сначала на одну клетку, потом вбок на две. Не перепрыгивает через фигуры. Останавливается при взятии.



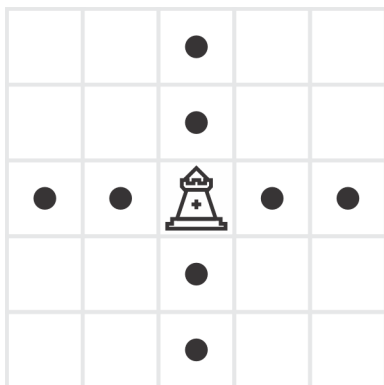
E - Emperor - Император

Производная от Коня и Короля. Ходит прыжком вперёд и вбок "как конь" без взятия; после приземления может провести взятие на одну клетку в любую сторону.



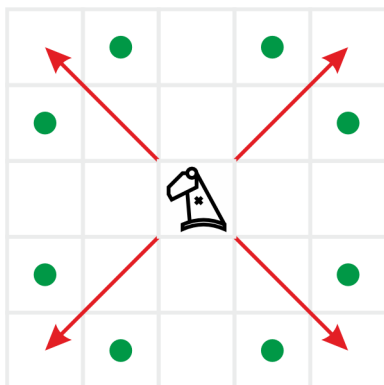
RN - Rook-kNight - Баллиста

Производная от Башни и Коня. Ходит со взятием по прямым на две клетки, перепрыгивая через фигуры.



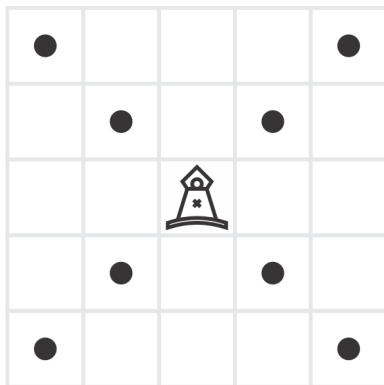
NB - kNight-Bishop - Конный Епископ

Ходит прыжком вперёд и вбок "как конь" без взятия. Или по диагоналям только со взятием.



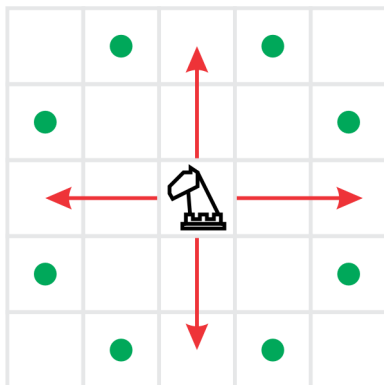
BN - Bishop-kNight - Лучник

Производная от Епископа и Коня. Ходит со взятием по диагоналям на две клетки, перепрыгивая через фигуры.



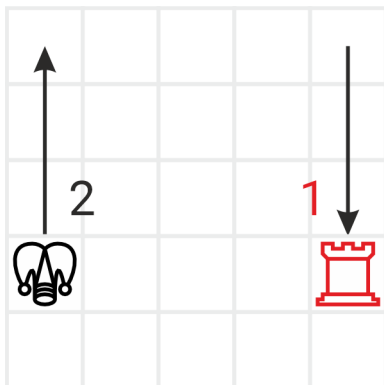
NR - kNight-Rook - Ударный кавалерист

Ходит прыжком вперёд и вбок "как конь" без взятия. Или по прямым только со взятием.



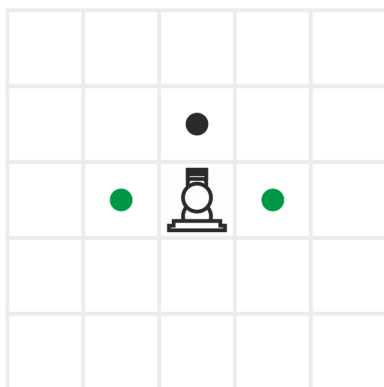
J - Jester - Шут

Не имеет своего хода. Может повторить ход последней фигуры соперника, даже продублировать ход другого Шута.



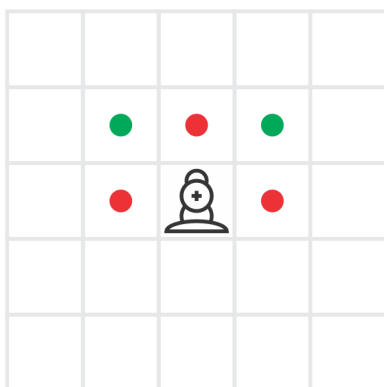
PR - Pawn-Rook - Фланкер

Производная от Пешки. Ходит со взятием вперёд на одну клетку. Или без взятия вбок на одну клетку. В конце доски может превращаться в старшие фигуры.



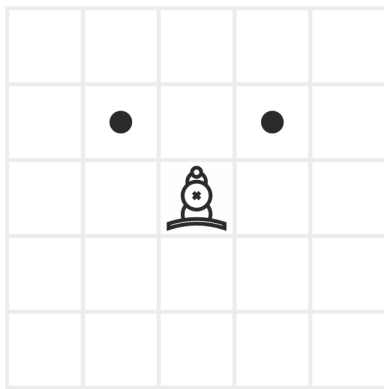
PS - Pawn-Sentinel - Часовой

Производная от Пешки. Ходит по диагоналям на одну клетку вперёд. Бьёт на одну клетку вперёд или вбок. В конце доски может превращаться в старшие фигуры.



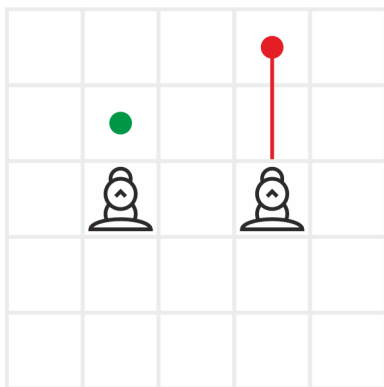
PB - Pawn-Bishop - Зилот

Производная от Пешки. Ходит со взятием по диагоналям вперёд. В конце доски может превращаться в старшие фигуры.



PP - Pawn-Pikeman - Пикинер

Производная от Пешки. Ходит без взятия вперёд на одну клетку. Бьёт вперёд через одну клетку, но не сквозь другие фигуры. В конце доски может превращаться в старшие фигуры.



TCHESS - Слой 3

На третьем слое добавляются простые (и не очень) модификаций для игры TCHESS. Выберите, какие изменения вы хотите принести в игру. Можно комбинировать их между собой.

Страйк

Рекомендованный мод. Все стороны передвигают по три фигуры за один ход. Если нечем выполнить три движения, то сделайте сколько получится.

Теперь фигуры могут действовать группами в связке, например одна фигура сначала стоит для прикрытия, потом отходит, давая пространство для удара фигуре за ней. В варианте с одним действием на ход, один игрок может постоянно навязывать обязательные ходы, требующие немедленного ответа. В версии с тремя действиями у игрока сохраняется больше свободы - даже после ответа остаются возможности для самостоятельных действий.

Сопровождение Короля

Для победы нужно провести своего Короля на портал противника.

Захват Короля

Король не атакует, только перемещается. Вместо мата, захватившая Короля фигура становится сверху вторым ярусом. Теперь это составная фигура, которую нужно увести в свой портал. Верхняя фигура продолжает совершать свои обычные ходы, перенося Короля за собой.

При захвате удерживающей фигуры, Король освобождается и ставится на любую ближайшую свободную клетку.

Захват флага

То же, что и Захват Короля, но Король полностью пассивен: не передвигается и не атакует.

Замещение

При потере Шута, выбранная Пешка становится новым Шутом. Правило можно расширить, предлагая другие варианты замен. Например, Магистра на Ферзя и наоборот, если один из них потерян.

Другие приоритеты

Определите другие фигуры как цель захвата вместо Короля. Например, можно ловить Ассасинов.

Перевозка

Фигуры на базе Коня (в т.ч. Грифон и т.д.) могут перевозить по полю другие фигуры, кроме Короля и других конеобразных. Работает таким образом:

1. Запрыгните "конём" на другую свою фигуру.
2. Нижняя фигура не ходит, но переносится вместе с "конем", образуя "двухэтажную" фигуру.
3. Завершить перевозку можно, просто убрав "коня" на другую клетку, оставив нижнюю фигуру на месте.
4. Если у "коня" есть составной ход, можно оставить нижнюю фигуру после первого "прыжка" и продолжить движение "конем" без неё.
5. Также можно взять фигуру первым "прыжком", а затем перенести её второй частью того же хода.
6. При захвате перевозчика, нижняя фигура тоже теряется.

Полярность

Ход фигуры отсчитывается относительно её поворота. Фигуры ходят в направлении острия. Т.е. у фигур отключен задний ход. После завершения хода, фишку можно повернуть произвольным образом на 90 или 180 градусов, даже пешку.

- Фигуры, которые ходят по диагонали, как Епископ, могут двигаться только по диагоналям вперёд.
- Фигуры с прямыми ходами, как Башня, могут ходить прямо вперёд или в стороны.
- Конёобразные фигуры ходят вперед-вбок или вбок-вперёд.

Если у фигуры составной ход, то все его части выполняются в одном направлении. У составных конеобразных фигур взятие производится в общем векторе движения:

Например, Чемпион походил вперёд и налево, продолжить движение может вперёд или налево. Если первое движение Грифона было вперёд и налево, то второе будет по диагонали вперёд-налево.

Маленькое дополнение: фишки поворачивают только если они совершили движение. Можно рассмотреть версию, где фишку можно повернуть на месте не передвигая. Это даст больше тактических возможностей но замедлит игру, поэтому не входит в основную версию правил.