

Питання та відповіді

1. Що таке Шпок?

Шпок — це нова гра, яка поєднує в собі найкращі елементи Шахів із основною частиною карткових ігор із торгами, такими як Покер і Бридж. Гравці по черзі роблять ставки на чотири мішені, дві з яких життєво важливі для гри в Шахи: контроль часу та хто грає білими. Дві інші мішені можуть зробити фазу дошки ледве схожою на Шахи, але їхній початковий стан такий, що настільна гра дуже схожа на Шахи, за винятком того, що правила набагато простіші. Дивіться Правила Шпока нижче.

2. Чим правила Шпока простіші за правила Шахів?

Одним словом, усі шахові правила, пов'язані з нічиєю, відкидаються, а шахові правила, пов'язані з рокіруванням, радикально спрощуються. Крім того, вам дозволено робити деякі ходи, які заборонені в Шахах, а саме ходи, які дозволяють супернику негайно захопити вашого короля. По суті, майже все, що вам потрібно пам'ятати, це те, **як рухаються фігури у Шахах і Шпоці**: тут немає різниці між Шахами та Шпоком, за винятком ходів рокірування та перетворення.

3. Хто розробляє Шпок?

Ми невелика команда родом з України. Ніхто з нас не володіє англійською так добре, як нею володіють носії мови.

Ми прагнемо потрапити у майбутнє, де люди вирішують великі конфлікти за допомогою переговорів, спорту та таких ігор, як Шахи, Покер і Шпок. Ти приєднаєшся до нас?

4. Чи будете ви коли-небудь змінювати правила Шпок?

Так, ми відкриті до ваших пропозицій, будемо намагатися зрозуміти, що було б краще, і чому, і як досягти бажаних покращень з мінімальними поправками до правил.

5. Чи вірите ви, що Шпок може стати так само популярним, як Шахи та Покер?

Так, є кілька причин так думати.

По-перше, Шпок вимагає ширшого спектру навичок: ваш супротивник може виграти, вигравши фазу торгів, а потім - зробивши лише кілька запам'ятованих ходів, граючи за дошкою. Або він може виграти, просто граючи краще за дошкою. Отже, щоб точно виграти, ви повинні бути кращими **в обох** фазах Шпока.

По-друге, правила дошкової фази набагато простіші, ніж у Шахах. Правила торгів теж прості.

По-третє, шанси на нічию досить малі. Ви або виграєте, або вчитесь (після програшу).

По-четверте, щоб грати в Шпок краще за інших (включно з чемпіоном світу з Шахів), вам не потрібно запам'ятовувати багато пасток шахового дебюту та нібито найкращі ходи з Теорії шахового дебюту.

До того ж, на відміну від Шахів, у 2023 році **не існує роботів, які б грали в Шпок краще за людей** і, враховуючи проблеми, з якими стикається світ, незрозуміло, як скоро такі роботи можуть з'явитися. Отже, граючи в Шпок на нашому сайті, ви можете вибрати такий варіант, щоб бути впевненим, що ваш супротивник не обманює,

використовуючи шаховий двигун (робот). Пам'ятайте, що правила нічії в Шахах і Шпок абсолютно різні, правила рокірувань і перетворень відрізняються, тож навіть коли фаза дошки майже така ж, як у Шахів, потенційна вигода від використання шахового механізму залишається сумнівною та невизначеною.

Будь ласка, надсилайте нам свої коментарі, запитання та пропозиції:

https://t.me/c_h_p_o_k , https://twitter.com/www_chpok_org

Правила Шпока

1. Шпок — це гра для двох гравців, яка складається з двох фаз: фази торгів і фази дошки. Фаза дошки грається на дошці, поділеній на сітку з $8 \times W$ клітинок змінного кольору, де ширина W становить від 6 до 10 включно. Гравці роблять ставки по черзі. Під час ставки гравець спочатку обирає одну з чотирьох цілей, потім додає одну або кілька фішок, щоб зробити ставку за неї, а потім змінює результат. Під час фази дошки гравці роблять ходи по черзі, причому гравець з білими фігурами робить перший хід.

2. Мета гри полягає в тому, щоб мати більше очок, ніж ваш суперник, коли фаза дошки закінчиться.

Очки підраховуються під час фази дошки та/або після неї наступним чином:

+1000 за захоплення короля супротивника;

+4 за розміщення вашої фігури на клітинці в рядку 8 від вашого домашнього ряду (тобто до домашнього ряду супротивника) під час виконання ходу;

+3 за розміщення вашої фігури на клітинці в рядку 7 від домашнього ряду;

+2 за розміщення вашої фігури на клітинці в рядку 6 від домашнього ряду;

+1 за розміщення вашої фігури на клітинці в рядку 5 від домашнього ряду;

-5000 за вичерпання часу під час фази дошки.

3. Гра закінчується, як тільки виконується хоча б одна з наступних п'яти умов:

3.1. Гравець визнав себе переможеним.

3.3. Гравець захоплює останнього короля супротивника.

3.2. У гравця закінчується час під час фази торгів або фази дошки.

3.4. Гравець заявляє про виграш, і виграш дійсно є відповідно до правил, див. 4.2. нижче.

3.5. Гравець заявляє про нічию, і нічия справді є відповідною до правил, див. 4.1.

3.6. Крім того, якщо ввімкнено надзвичайні функції, гра може завершитися, як описано в параграфах 7.6 і 7.7.

4. Гравець може претендувати на перемогу або нічию, якщо виконано описані нижче умови.

4.1. Гравець може претендувати на нічию, і партія закінчується нічиєю, якщо різниця між накопиченими очками гравців була рівною протягом останніх 20 ходів.

4.2. Гравець може претендувати на перемогу, і гра закінчується на його користь, якщо різниця між очками на його користь і вона жодного разу не зменшувалася протягом останніх 20 ходів.

4.3. В обох випадках, 4.1 і 4.2, різниця розраховується після кожного ходу чорних.

5. Фаза торгів.

5.1. Гравці роблять ставки по черзі, щоразу лише на одну з цілей, починаючи з гравця, який кинув виклик супернику. Цілі такі:

- Хто гратиме білими під час фази дошки *та зробить перший хід*.
- Скільки **хвилин** кожен гравець має *на фазу дошки та бонусні секунди* за кожен хід.
- Порядок фігур у Домашньому ряду; *принаймні одна із них має бути королем*.
- Надзвичайні функції; *їх перелік наведено нижче, у пункті 7 Правил*.

5.2. На етапі торгів ліміт часу становить 100 секунд на початку, плюс **100** секунд після кожної ставки (**20** секунд, якщо в суперника немає фішок), але загальна кількість секунд не може перевищувати 200.

5.3. Роблячи ставку, гравець може зробити ставку «**колл**» або «**рейз**».

5.3.1. У разі ставки «**колл**» він повинен внести стільки фішок, скільки буде складати розрив між сумою, яку він вніс на ціль раніше на етапі торгів, і сумою, внесеною його суперником. Наприклад, якщо до його ходу ставками були числа 8 і 10, тобто 8 фішок було внесено ним, а 10 — суперником, тоді він повинен внести ще 2 фішки, щоб відповідати, якщо він має 2 або більше доступних.

Якщо метою поточної ставки є «**Хто грає білими**» або «**Контроль часу**», то результат рандомізується (і стає видимим для гравців) відразу після того, як зроблено ставку «**колл**». Якщо метою є **Домашній ряд** або **Надзвичайні функції**, результат скидається на «Стандартний порядок у Домашньому ряду» або «Усі X-функції вимкнено» відповідно.

5.3.2. У разі ставки «**рейз**» гравець повинен внести більше, ніж розрив. Або хоча б одну фішку, якщо вже баланс на його користь. Наприклад, якщо баланс був 8 проти 10, то він повинен внести принаймні 3 фішки, щоб його підняти.

Після внесення фішок гравець змінює результат цілі за своїм бажанням (окрім цілі «**Хто грає білими**», — вона змінюється автоматично), і може це робити, поки не закінчиться ліміт часу: коли час закінчиться, гравець негайно програє.

5.4. Фаза торгів закінчується після того, як обидва гравці внесуть усі свої фішки (наприклад, *на нашому сайті* кожен гравець має 15 фішок на момент початку торгів). Після завершення фази торгів:

5.4.1. Якщо для цілі «**Хто грає білими**» не було зроблено жодної ставки, тоді результат рандомізується в цей момент. Те саме з метою «**Контроль часу**».

5.4.2. Результати цілей, для яких було зроблено принаймні одну ставку, точно такі, як було зазначено під час останньої торгівлі для цієї цілі.

6. Фаза дошки.

Гравці роблять ходи по черзі, причому гравець, у якого білі фігури, робить перший хід. Рядки позначені цифрами 1...8, а стовпці — А, В, С... Клітинка А1 знаходиться в нижньому лівому куті Білих.

6.1. На початку фази дошки кожен гравець має $2 \times W$ фігур, тобто 16, якщо ширина дошки $W=8$. Спочатку фігури розташовані таким чином:

— Вісім пішаків у рядку 2;

— Вісім будь-яких фігур (можливо, включаючи пішаків) у рядку 1, який називається Домашнім рядом. Жодних обмежень, за винятком того, що домашній ряд має містити принаймні одного короля.

Усі фігури супротивника розміщені симетрично: пішаки в рядку 7, ті самі фігури в рядку 8, що й у рядку 1, для кожного стовпчика. Наприклад, якщо в клітинці B1 є біла тура, то в клітинці B8 повинна бути чорна тура.

6.2. Фігури рухаються та захоплюють фігури суперника так само, як у Шахах, включаючи правило взяття на проході. На відміну від Шахів, фігура може зробити хід, який дозволить супернику захопити короля.

6.3. Єдина фігура, не описана в правилах Шахів, а саме Дракон, рухається «перестрибуючи», як кінь у Шахах, але суворо ліворуч/праворуч або вгору/вниз, і як слон обмежений відстанню=1; наприклад, можливі ходи Дракона з клітини E4 будуть: E2, E6, C4, G4 та D3, D5, F3, F5.

6.4. Перетворення. Якщо гравець просуває пішака до його 8-го ряду, пішак потім підвищується (перетворюється) на короля, ферзя, туру, слона, дракона або коня того самого кольору за вибором гравця.

6.5. Рокірування. Якщо у гравця є король і тура в домашньому ряду, а клітини між ними, якщо такі є, порожні, то можливе рокірування: якщо король і тура знаходяться на сусідніх клітинах, то вони міняються позиціями; в іншому випадку тура ставиться поруч із королем на тому боці, де вона була перед рокіруванням, а потім король ставиться з іншого боку від цієї тури, точно так само, як у Шахах (але всі інші правила Шахів, пов'язані з рокіруванням, не застосовуються). За замовчуванням кількість рокірувань за гру дорівнює одній, але це одна з надзвичайних функцій, визначених нижче в пункті 7.5.

7. Надзвичайні функції та пов'язані з ними правила є такими:

7.1. Ширина дошки: 6, 7, 8, 9 або 10. Значення за замовчуванням — 8, як у Шахах.

7.2. Обмежте гру вказаною кількістю ходів. Після того, як кожен гравець зробив L ходів, фаза дошки закінчується автоматично, незважаючи ні на що. На нашому сайті $L > 9$, а за замовчуванням 888.

7.3. Скасувати. До N разів за партію, де $N = 0 \dots 5$ — це число, указане під час торгів, гравець може скасувати свій останній хід (і останній хід суперника) і повернутися на позицію безпосередньо перед ним. Неможливо застосувати скасування після закінчення гри. $N = 0$ за замовчуванням.

7.4. Додаткові очки за ходи залежно від того, який тип фігури зробив хід. Сім цілих чисел, визначених гравцями на етапі торгів і застосованих до кожного ходу на етапі дошки. Значення обмежені $0 \dots 9$. Наприклад, пішак +1 очко, тура +2, ферзь +3, король +4, слон +5, конь +6 очок, крім очок за ряди 5...8, як зазначено вище в пункті 2 Правил.

7.5. Максимальна кількість рокірувань, які ви можете зробити під час гри, $M = 0 \dots 5$, кількість вказана під час торгів. За замовчуванням $M = 1$.

7.6. «Король гори»: переміщення вашого короля в одну з клітинок Центру Дошки Супротивника (ЦДС) працює як захоплення всіх королів вашого супротивника: гра закінчується негайно, і ви отримуєте $+1000 \cdot K$ очок, де K — кількість Королів, що були у

вашого супротивника перед вашим останнім ходом. Якщо ширина дошки парна, то ЦДС складається з двох клітинок, а якщо непарна, — то лише з однієї. Наприклад, якщо ширина = 8, для Білих клітинами ЦДС є D5 та E5.

7.7. «Королі біжать»: якщо ви перемістите свого короля на Домашній ряд суперника, ви виграєте, як описано вище в пункті 7.6.

7.8. «Жорстокі королі»: королі можуть захоплювати (також видаляти) власні фігури під час руху.

7.9. Королева надзвичайно потужна: вона додатково може робити всі рухи, які зазвичай може робити кінь.

7.10. Слони можуть переходити до сусідніх клітинок і таким чином «змінювати колір» у будь-якій із чотирьох кутових клітинок. Сусідня клітина призначення має бути порожньою або зайнятою фігурою суперника.

7.11. Пішаки назад: пішаки можуть рухатися назад по одній клітинці за раз, якщо клітинка призначення порожня. Наприклад, білий пішак від E4 до E3, чорний пішак від A7 до A8.

7.12. Новонароджені пішаки: один раз за гру ви можете оголосити про народження нового пішака або у вашому домашньому рядку, або в наступному рядку, тобто рядку «всі пішаки».

7.13. Видалити власну фігуру: замість того, щоб робити хід, ви можете видалити свою власну фігуру, ніби її захопив ваш супротивник, до кінця настільної гри.

7.14. Пропустіть свій хід замість того, щоб зробити хід.

7.15. Вимкнути перетворення до короля.

7.16. Вимкнути “взяття на проході” (en passant).

Реалізація Шпок на нашому сайті — <http://chpok.org/> — може дещо відрізнятися; наприклад, пункт 4 (претендувати на нічию, претендувати на перемогу) виконується автоматично.

[Кінець]

Натисніть кнопку НАЗАД у вашому браузері, щоб повернутися на головну сторінку