



RaiseChess – официальные правила

RAISECHESS.COM · © 2026 MARK ZAVADSKIY

Версия 0.3 · 28 сентября 2026 · Автор: Марк Завадский

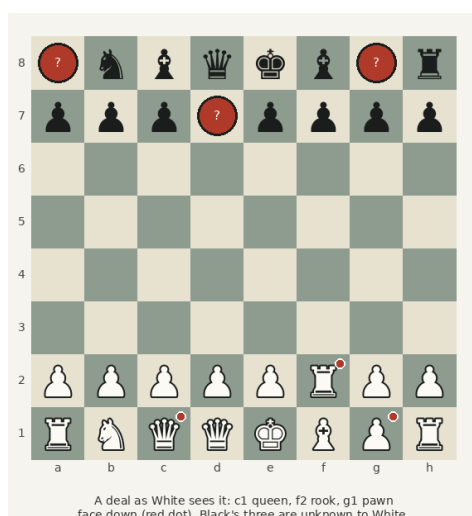
Игра впервые опубликована 27 сентября 2026 года на daily300.fyi. Правила также поданы на [The Chess Variant Pages \(chessvariants.com\)](https://TheChessVariantPages.com).

RaiseChess играется по правилам шахмат с двумя добавлениями: часть фигур раздаётся рубашкой вверх, а на каждую партию игроки ставят фишки, один на один. Игра задумана для онлайн: сервер раздаёт фигуры, держит их в секрете, проверяет каждый ход и каждую ставку и определяет результат.

Расстановка

1. Фигуры расставляются как в обычных шахматах. (По желанию последние горизонтали можно расставить как в шахматах Фишера, Chess960.)
2. **Раздача.** Для каждой стороны случайно выбираются 3 из 15 полей первых двух горизонталей, кроме поля короля. (Варианты: 4 или 5 полей.)
3. Для каждого выбранного поля жребием определяется, какая фигура на нём стоит: ферзь, ладья, слон, конь или пешка, каждая с вероятностью $1/5$, независимо. Повторы возможны – одному игроку могут достаться три ферзя, а сопернику три пешки. Вытянутая фигура заменяет ту, что стояла на этом поле в обычной расстановке.
4. Это **карманные фигуры** игрока. Они стоят рубашкой вверх: на экране владельца видно, что это за фигуры, у соперника – только фигура этого цвета.

Раздача несимметрична: каждая сторона тянет свои карманные фигуры, так что одна сторона может начать с большим материалом, чем другая. Так и задумано – для этого и нужны ставки.



Раздача глазами белых: три белые фигуры закрыты (красная точка). Три чёрные белым неизвестны.

Фигуры и ходы

- Все фигуры, закрытые и открытые, ходят и бьют ровно так, как их настоящий тип.
- **Пешка, попавшая на первую горизонталь**, ходит на одно поле вперёд (хода через поле с первой горизонтали у неё нет). Дойдя обычным ходом до второй горизонтали, хода через поле она тоже не получает. Пешка, попавшая на вторую горизонталь, сохраняет обычный ход через поле.
- Ход закрытой фигурой сам по себе её **не** открывает. Соперник делает вывод по ходу: ход по диагонали исключает ладью, коня и пешку (если это не взятие пешкой), ход буквой Г выдаёт коня и так далее. Когда возможен только один тип, фигура фактически раскрыта.
- **Взятая закрытая фигура открывается.**
- **Превращение** (в ферзя) открывает фигуру как бывшую пешку.
- **Рокировка** делается по правилам Chess960 с крайней настоящей ладьёй по каждую сторону от короля, если это действительно ладья и она не ходила. Рокировка с закрытой ладьёй её открывает.
- Шах, мат и пат – как в обычных шахматах; их определяет сервер по настоящим типам всех фигур. Ход, после которого свой король оказывается под шахом – в том числе от закрытой фигуры соперника, – невозможен: программа его не предлагает. Игрок видит, что его король под шахом, даже если шах даёт закрытая фигура.

Ставки (хедс-ап)

- В начале матча у каждого игрока **100 фишек**.
- **Блайнды**. Перед каждой партией белые ставят большой блайнд 2 фишки, чёрные – малый блайнд 1.
- **Рост блайндов**. По желанию, как в покерных хедс-ап турнирах, блайнды растут каждые N минут от начала матча (в онлайн-версии – 5, 10 или 15 минут): 1/2, 2/4, 3/6, 5/10, 8/16, 12/24, 20/40, 30/60, 50/100. Новый уровень действует со следующей партии. С растущими блайндами матч заканчивается за предсказуемое время.
- **Префлоп**. До первого хода, когда каждый видит только свои карманные фигуры, первыми действуют чёрные: колл (доплатить блайнд), рейз или пас. Если чёрные только доплатили, у белых есть право повысить перед ходом.
- **Каждый ход**. В начале каждого своего хода, до того как пойти, игрок может **поставить** или сказать **чек** (просто сделать ход). На ставку соперник отвечает сразу: **колл** (уравнять), **рейз** (повысить) или **пас**. После колла поставивший игрок делает свой ход.
- **Пот-лимит**. Ставка или рейз не может быть больше банка после колла. Рейз – не меньше предыдущей ставки или повышения и не меньше большого блайнда. Не больше 4 ставок и повышений за ход.
- **Ва-банк**. Никто не ставит больше, чем может уравнять соперник. Можно уравнять ва-банк на меньшую сумму; неуравненный остаток возвращается.
- **Пас**. Пас – сдача партии: соперник сразу забирает банк.

Конец партии

- **Мат** выигрывает банк.
- **Пат** делит банк пополам.
- **Вскрытие.** В варианте со вскрытием (см. ниже), если никто не спасовал и мата нет, партия останавливается после заданного числа ходов. Все карманные фигуры открываются, считается материал: ферзь 9, ладья 5, слон 3, конь 3, пешка 1. Банк забирает сторона с большим материалом; при равенстве банк делится.

Два способа закончить партию выбираются перед матчем:

- **Вскрытие после N-го хода** (по умолчанию): партия останавливается, когда каждая сторона сделала N-й ход – 20, 30 (стандарт) или 40, – и идёт подсчёт материала.
- **До мата:** без ограничения ходов; партия кончается только матом, патом или пасом.

В текущей версии нет правила 50 ходов и троекратного повторения; в варианте со вскрытием длинные партии заканчивает ограничение по ходам.

Матч

Фишки переходят из партии в партию, цвета чередуются – а с ними и блайнды. Матч кончается, когда у одного из игроков не осталось фишек. Счёт ведётся двойной: выигранные и проигранные фишки и выигранные и проигранные партии.

Вариант без фишек – только закрытые фигуры и то же вскрытие – хорош, чтобы освоить игру.

Заметки

Чтение диапазона. Главный навык – делать выводы. В начале каждая карманная фигура соперника может быть любым из пяти типов, так что три фигуры дают $5^3 = 125$ равновероятных раздач (около 7 бит неопределённости). Каждый ход закрытой фигуры отсекает типы, которые не могли его сделать. Сильный игрок задаёт себе и обратный вопрос: какие ходы оставляют его собственные фигуры загадкой, а какие их выдают. В онлайн-версии для каждого хода закрытой фигуры отмечено, сохранит он тайну или раскроет фигуру.

Почему здесь работают ставки. Каждый игрок знает то, чего не знает другой, поэтому ставка несёт информацию и может быть блефом. Игрок, которому вместо ферзя, ладьи и слона пришли три пешки, может сбросить раздачу на префлопе за одну фишку – или ставить так, будто его фигуры сильные, и забрать банк без вскрытия.

Подсчёт материала делает долгую позиционную игру менее важной, чем в шахматах; сколько стоит каждая партия, решают ставки.

Игра за доской. Игра задумана для онлайн. За настоящей доской нужен судья, который видит обе стороны, как в кригшпиле: кто-то должен раздать карманные фигуры, отклонять ходы, невозможные из-за невидимой фигуры, и вести фишки. Возможен и более простой вариант без судьи: правило шаха отменяется, а взятие короля выигрывает партию; раздачу тогда можно сделать кубиком, а фигуры пометить снизу. Этот вариант не проверялся.