

ВИКТОР ПАНЬКОВИЧ

ШАШКИ АДИУХ

*Того лишь мастером я назову по чести,
Кто разум с мужеством соединяет вместе,
Кто может выполнить искусною рукой
То, что задумано хорошей головой.*

(Адам Мицкевич, поэма «Шашки»)

*Где как не в шашках адиух наиболее органично и контрастно выражена диалектика жизни
– единство и борьба противоположностей, борьба и единство белого и черного...*

(Виктор Панькович)

Шашки адиух – зеркало моей души. (Виктор Панькович)

Игра в шашки адиух, являющаяся разновидностью игры в столбовые шашки изобретена в 2007 году Виктором Сергеевичем Паньковичем (г. Черкесск, Россия). Эта игра впервые опубликована в журнале "Костер" (Санкт-Петербург, 2008г. №1; 2009 г. №1) в рубрике "На клетчатой доске" под заголовком "Игра 13". Впоследствии автор дал игре новое название в честь Адиух - героини легенды и нартского эпоса черкесов.

Познакомьтесь с Правилами игры в шашки адиух в авторской редакции.

Помните: Правила игры надо знать назубок и досконально. Они - основа основ.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАШКИ АДИЮХ

Предисловие

Шашки адиюх - интеллектуальная логическая игра между двумя соперниками, являющаяся одной из разновидностей столбовых шашек. Отличительной особенностью шашек адиюх являются условия достижения цели игры, то есть признание выигрыша партии (пункт 5.1) также ограничение прав дамок (пункты 3.5 и 3.12).

При проведении соревнований применяются Правила вида спорта «шашки», утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 26.04.2019 г. №347.

Соревнования по шашкам адиюх возможны по следующим спортивным дисциплинам:

«шашки адиюх»;

«шашки адиюх – командные соревнования»;

«шашки адиюх – быстрая игра»;

«шашки адиюх – молниеносная игра»;

«шашки адиюх – быстрая игра – командные соревнования»;

«шашки адиюх – молниеносная игра – командные соревнования»;

«шашки адиюх – игра по переписке»;

«шашки адиюх – шашечная композиция».

1. Шашечная доска

1.1. Шашечная доска состоит из 64 (8x8) одинаковых по размерам квадратов, попеременно светлых (желтых) и темных (зеленых) полей. Игра ведется только на темных полях.

Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы в ближайшем углу слева от играющего находилось темное угловое поле. Шашечная доска представлена на

Рисунке 1.

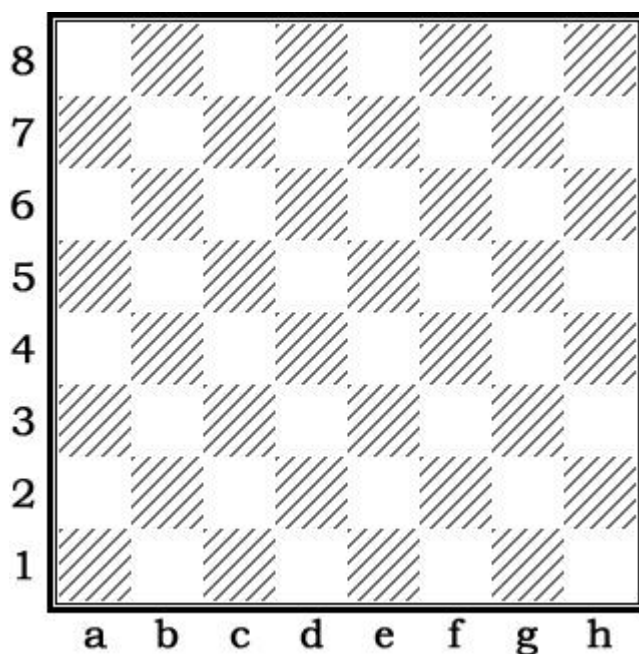


Рисунок 1 - Шашечная доска.

1.2. В официальных соревнованиях должна применяться доска, отвечающая следующим требованиям:

- иметь игровую поверхность размером не менее 35x35 см;
- поверхность доски должна быть матовой;
- чередование светлых и темных полей должно быть отчетливым, цвет их не должен быть слишком бледным и не должен сливаться с цветом шашек.

1.3. Темные поля крайних горизонтальных рядов (по 4 поля с верхней и нижней стороны доски) называются дамочными.

1.4. Ряд темных полей идущих наискосок от одного края (борта) доски до другого образуют диагональ. На доске имеются 13 диагоналей. Самая длинная диагональ, состоящая из 8 темных полей, пересекающая доску слева направо и соединяющая два угла доски называется «большой дорогой».

2. Шашки

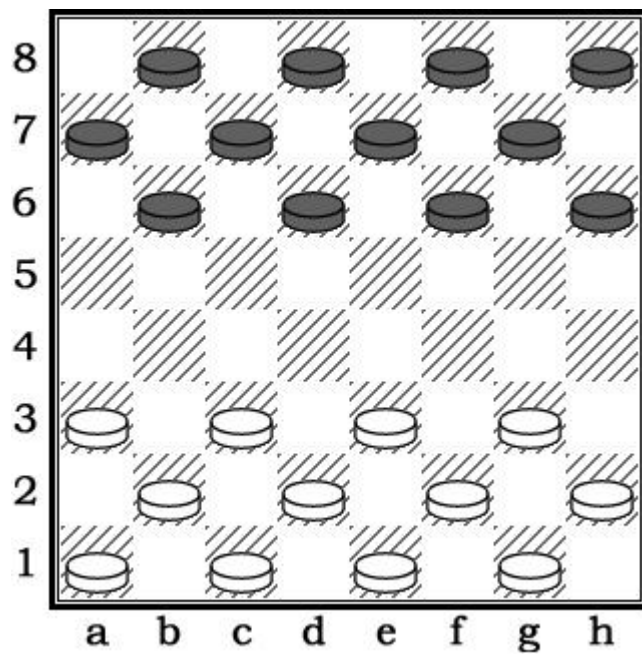


Рисунок 2 – Шашечная доска с шашками.

2.1. Во время игры партии каждому игроку принадлежат шашки одного цвета: белого или черного. Перед началом игры 12 белых и 12 черных шашек расставляются на темных полях первых трех горизонтальных рядов с каждой стороны (*Рисунок 2*).

2.2. В процессе игры взятые шашки не снимаются с доски и в результате взятий образуются различные столбики шашек – башни, поэтому шашки должны удовлетворять следующему требованию: все шашки должны быть специальной конструкции, обеспечивающей механическую устойчивость башен в процессе их образования и передвижения.

2.3. Шашки должны удовлетворять и следующим требованиям:
все шашки должны быть одинаковой формы и одного размера;
диаметр шашки должен быть меньше поля доски на 5-10 мм;
высота шашки должна равняться $\frac{1}{4}$ или $\frac{1}{5}$ ее диаметра;
все белые и черные шашки должны быть соответственно одинакового цвета;
шашки не должны быть блестящими и их цвет не должен сливаться с цветом полей шашечной доски.

3. Ходы фигур, взятие

3.1. Фигуры разделяются на простые и дамки.

В начальной позиции (*Рисунок 2*) все фигуры простые.

3.2. Ходом в партии считается передвижение фигуры с одного поля доски на другое. Первый ход делает игрок играющий белыми. Партнеры поочередно делают по одному ходу до тех пор, пока игра не закончится. Отказываться от совершения очередного хода не разрешается.

3.3. Игрок может ходить башней, если ему принадлежит верхняя шашка этой башни. Башня, состоящая из шашек одного или двух цветов, перемещается при ходе и при взятии целиком как единая фигура по правилам простой фигуры или по правилам дамки. Ходить частью башни не разрешается.

3.4. Простая фигура ходит только вперед на соседнее свободное (не занятое другими фигурами) поле по диагонали. Такой ход называется тихим и он возможен, если нигде на доске не требуется произвести взятие (*Рисунок 10*).

3.5. В случае, когда простая фигура достигает одного из дамочных полей на половине доски соперника, она превращается в дамку и получает новые права. В отличие от простой фигуры дамка не может ходить без взятия, а взявшая дамка снова становится простой фигурой, поэтому обозначение дамки не требуется (*Рисунок 10*).

3.6. Взятие фигур соперника дамкой или простой является обязательным и производится как вперед, так и назад. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих фигур не разрешается.

3.7. Взятие простой фигурой проводится в определенном порядке: если простая фигура находится на одной диагонали рядом с шашкой или башней соперника, за которой имеется свободное поле, она должна присоединив к себе снизу эту шашку или верхнюю шашку этой башни занять это свободное поле (*Рисунки 11 и 13*).

3.8. Если в процессе взятия простой фигурой она вновь оказывается на одной диагонали рядом с другой фигурой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна тем же ходом произвести взятие второй, третьей и так далее фигуры (*Рисунок 17*).

3.9. Взятие дамкой проводится в определенном порядке: если дамка находится на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки или башни соперника, за которой имеется одно или несколько свободных полей, она должна присоединив к себе снизу эту шашку или верхнюю шашку этой башни занять любое из этих свободных полей. При выполнении взятия дамка не может перескакивать через поля занятые другими фигурами (*Рисунок 20*).

3.10. Если в процессе взятия дамкой она снова оказывается на любой из пересекающихся диагоналей рядом или на расстоянии от другой фигуры соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей дамка обязательно должна тем же ходом произвести взятие второй, третьей и так далее фигуры. Взявшая дамка может занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой фигурой (*Рисунки 5, 20, 23, 27 и 28*).

3.11. Взятие при прохождении дамочного поля проводится в определенном порядке: если простая фигура в процессе взятия достигает дамочного поля на половине доски соперника и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия фигур, то она обязана тем же ходом продолжать взятие но уже на правах дамки (*Рисунок 23*).

3.12. После завершения взятия в соответствии с пунктами 3.9 – 3.11 взявшая дамка превращается в простую фигуру и получает новые права. Однако дамка остается дамкой, если конечное поле является одним из дамочных полей на половине доски соперника (*Рисунки 7, 8, 20, 23 и 27*).

3.13. Если простая фигура достигает дамочного поля без взятия и ей после этого предоставляется возможность взятия, то право взятия по правилам дамки она приобретает, лишь со следующего хода, если эта возможность сохранится (*Рисунок 10*).

3.14. В процессе взятия нескольких фигур дамкой или простой разрешается брать одну и ту же башню соперника, состоящую из двух или более его шашек, но запрещается продолжать взятие на той же диагонали в противоположном направлении (*Рисунки 27 и 28*).

3.15. При возможности взятия по двум и более направлениям дамкой или простой выбор вне зависимости от количества захватываемых шашек предоставляется берущему игроку (*Рисунки 5, 7, 17, 20 и 23*).

3.16. Взятие нескольких фигур соперника должно выполняться в последовательном и поступательном порядке, оно должно быть четко обозначено, захватывая шашку за шашкой по ходу движения берущей дамки или простой и ставя берущую фигуру на промежуточное свободное поле за каждой взятой фигурой, а затем и на конечное поле.

Не обозначение взятия является нарушением Правил.

4. Выполнение ходов

4.1. Каждый ход должен выполняться быстро и только одной рукой, а после его завершения рука должна быть немедленно отпущена от своей фигуры. Ход завершается передачей очереди хода сопернику, что фиксируется переключением часов (с пуском часов соперника) той же рукой, которой был сделан ход, после чего рука должна быть немедленно убрана с часов. Игрок имеет право пускать часы соперника только после совершения своего очередного хода, и никто, кроме соперника, не имеет права вмешиваться, если игрок забыл своевременно переключить часы. Игрок обязан позволить сопернику завершить ход переключением часов даже если сам уже приступил к совершению ответного хода.

4.2. Если при возможном ходе или взятии, либо в качестве части возможного взятия фигура поставлена на поле, игрок не вправе заменить такой ход или такую часть взятия.

4.3. Если игрок, за которым очередь хода прикоснется к своей фигуре, которой можно сделать ход он обязан пойти этой фигурой. Если прикоснется к двум или более фигурам должен пойти той фигурой, которой коснулся первой, если ход или взятие этой фигурой возможно. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается возможного по Правилам игры хода, не влечет за собой никаких последствий и играющий вправе сделать любой возможный ход.

4.4. Если игрок, за которым очередь хода прикоснется к фигуре соперника, которую можно взять, он обязан взять эту фигуру. Если прикоснется к двум или более фигурам соперника должен взять ту фигуру, которой коснулся первой, если взятие этой фигуры возможно. Прикосновение к фигуре соперника, которую оказывается невозможным взять по Правилам игры, не влечет за собой никаких последствий и играющий вправе сделать любой возможный ход.

4.5. Если игрок хочет поправить одну или несколько фигур на занимаемых ими полях он должен предварительно отчетливо объявить сопернику «поправляю». Поправлять фигуры можно только одной рукой и только при своей очереди хода.

5. Выигрыш партии

5.1. Партия заканчивается и возникает конечная позиция, если один из игроков не может сделать очередной ход возможный в соответствии с Правилами, так как у него не осталось ни одной фигуры, либо все его фигуры заперты.

Цель каждого игрока – выиграть партию, набрав больше очков, чем соперник.

Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором в конечной позиции на половине доски соперника суммарное количество белых и черных шашек составляет тринадцать или более шашек.

Определение результата партии: игрокам в конечной позиции на половине доски соперника за каждую белую шашку и за каждую черную шашку начисляется по одному (1) очку. Следовательно, результат партии возможен с различным счетом при обратно пропорциональном соотношении выигрыша и проигрыша.

А именно - 13:11 (11:13), 14:10 (10:14), 15:9 (9:15), 16:8 (8:16), 17:7 (7:17), 18:6 (6:18), 19:5 (5:19), 20:4 (4:20), 21:3 (3:21), 22:2 (2:22), 23:1 (1:23), 24:0 (0:24).

5.2. Выигравшим партию признается тот, чей соперник признал свое поражение. Игрок, который таким образом выиграл партию, получает двадцать четыре (24) очка, а его соперник, который сдался и проиграл партию, получает ноль (0) очков.

5.3. Кроме перечисленного возможны также случаи проигрыша соперника связанные с истечением его игрового времени на турнирных часах или с засчитанным сопернику поражением в связи с нарушением Правил (пункты 1.5 и 5.4.14 Правил вида спорта «шашки»).

5.4. Истечение игрового времени определяется в момент падения флажка (механические часы) и обнулением контрольного времени (электронные часы). Истечение времени до контрольного хода или во время него, а также во время переключения часов при контрольном ходе означает поражение, так как игровое время истекло. Игрок, который просрочил время и проиграл партию, получает ноль (0) очков, а его соперник, который таким образом выиграл партию, получает двадцать четыре (24) очка.

5.5. Если после совершения на доске очередного хода на часах игрока истекло время, а на доске уже возникла конечная позиция, то просрочка времени не фиксируется и результат партии определяется в соответствии с пунктами 5.1 и 6.1.1. Сдача партии или соглашение на ничью остаются в силе, если позднее обнаружится просрочка времени.

6. Ничья, предложение ничьей

6.1. Партия считается закончившейся вничью со счетом 12:12 и каждый игрок получает двенадцать (12) очков в следующих случаях:

6.1.1. В конечной позиции на каждой горизонтальной половине шашечной доски суммарное количество белых и черных шашек составляет двенадцать шашек.

6.1.2. Если в партии, играющейся с турнирными часами, истекло время у обоих игроков и невозможно установить, кто просрочил время раньше.

6.1.3. Если один из игроков предлагает ничью, а другой принимает это предложение:

6.1.3.1. Игрок может предложить ничью только после того как он сделал ход. Предложив ничью, он пускает часы соперника. Предложение ничьей и ответ на него должны выражаться в краткой форме: «предлагаю ничью», «согласен», «не согласен» - и не оговариваются

никакими условиями. Соперник может принять предложение, не делая ответного хода или отклонить его словесно либо ответным ходом.

6.1.3.2. Предложение ничьей должно быть обозначено на бланках записи партии символом =. Если предложение ничьей не будет принято, тот же игрок может снова предложить ничью, лишь после того как другой игрок использует на это свое право.

7. Шашечная нотация и запись партии

7.1. Шашечной нотацией называется система условных обозначений полей доски.

Прямые ряды полей, состоящие из 8 полей (4 черных и 4 белых) и идущие снизу вверх называются вертикалями.

Прямые ряды полей, состоящие из 8 полей (4 черных и 4 белых) и расположенные слева направо называются горизонталями.

Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей - малыми латинскими буквами от «а» до «h» (a, b, c, d, e, f, g, h) или в русском произношении - «а», «бэ», «це», «дэ», «е», «эф», «же», «аш». Буквой «а» обозначается крайняя левая вертикаль со стороны играющего белыми (крайняя правая вертикаль со стороны играющего черными). Первой горизонталью считается горизонталь ближайшая к играющему белыми.

Каждое поле доски расположено на пересечении соответствующей вертикали и горизонтали и обозначается сочетанием буквы и цифры (*Рисунок 3*).

8	b8	d8	f8	h8				
7	a7	c7	e7	g7				
6	b6	d6	f6	h6				
5	a5	c5	e5	g5				
4	b4	d4	f4	h4				
3	a3	c3	e3	g3				
2	b2	d2	f2	h2				
1	a1	c1	e1	g1				
	a	b	c	d	e	f	g	h

Рисунок 3 – Обозначение полей шашечной доски.

7.2. Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные позиции, например расположение фигур в начале партии (*Рисунок 2*) записывается следующим образом: белые - a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2; черные - a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8.

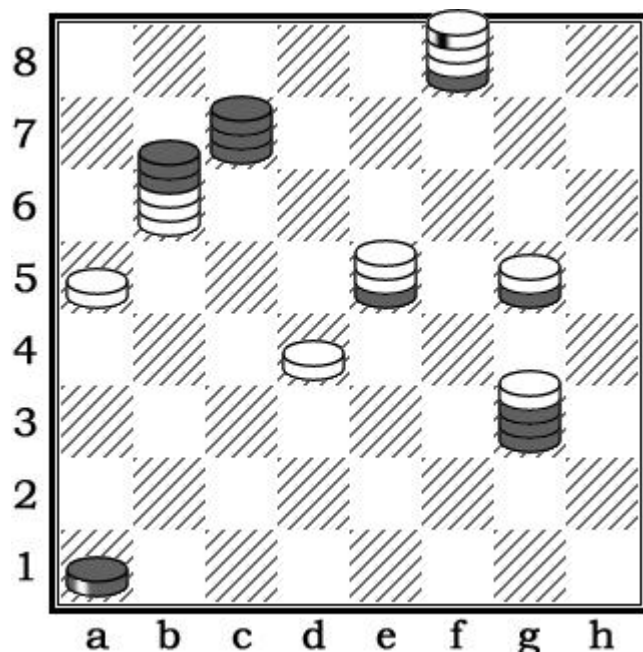


Рисунок 4 – Пример для пояснения правильности записи позиции.

На *Рисунке 4* приведена позиция, которая записывается следующим образом: **белые: a5-1, d4-1, e5-2/1, f8-3/1, g5-1/1; черные: a1-1, b6-2/3, c7-3.**

После символа / записывается количество шашек другого цвета в двухцветных башнях.

Для записи хода фигурой обозначают сначала поле, на котором фигура стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например a3-b4. При записи взятия вместо тире ставится двоеточие.

При взятии одним ходом нескольких фигур запись хода производится следующим образом: сначала записывается поле, с которого фигура начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое она встала после взятия.

Если необходимо отметить направление взятия то после записи поля, с которого началось взятие, последовательно записывают обозначение полей, на которых совершалось изменение направления. Между обозначениями отдельных полей ставится двоеточие.

Кроме показанного выше способа полной записи допускается сокращенная запись: сначала записывается вертикаль, с которой фигура начала свой ход или взятие, а затем обозначается поле, на которое она ставится после хода.

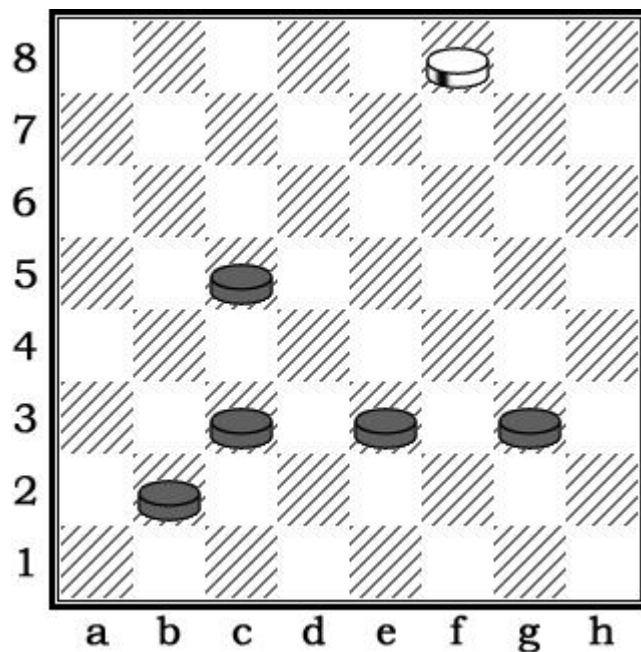


Рисунок 5 – Позиция для пояснения правильности записи взятия фигур.

В позиции, изображенной на *Рисунке 5* возможны три направления взятия и записываются они так -

1. f8:a3:c1:f4:h2
2. f8:b4:d2:f4:h2
3. f8:b4:e1:h4

В подобных позициях необходимо делать на бланке полную запись как указано выше.

При записи партии ходы сторон пишутся «в столбик». В левом столбике записываются ходы белых, в правом – черных, причем ход белых, вместе с ответом черных нумеруется в записи как один ход.

Пример записи партии:

Белые: Иванов	Черные: Петров
1. c3-b4	b6-c5
2. b4-a5	a7-b6
3. b2-c3	c5-b4
4. a3:a7	c7-b6
5. a5:e5	f6:b2
6. a1:c3	d8-c7
7. g3-f4	e5:g3
8. h2:f4	g3:e5
9. e3:g5	h6:f4
10. d2-e3	f4:b4
11. b2:h6	g7-f6
12. e5:g7	h8:f6
13. g7:e5	f8-e7
14. f6:d8	b8-c7
15. d8:a5.	

Счет 17:7.

Эту же партию можно записать так:

Иванов - Петров: 1. cb4 bc5 2. ba5 ab6 3. bc3 cb4 4. aa7 cb6 5. ae5 fb2 6. ac3 dc7 7. gf4 eg3 8. hf4 ge5 9. eg5 hf4 10. de3 fb4 11. bh6 gf6 12. eg7 hf6 13. ge5 fe7 14. fd8 bc7 15. da5. Счет 17:7.

(Смотрите *Рисунки 6 -9*).

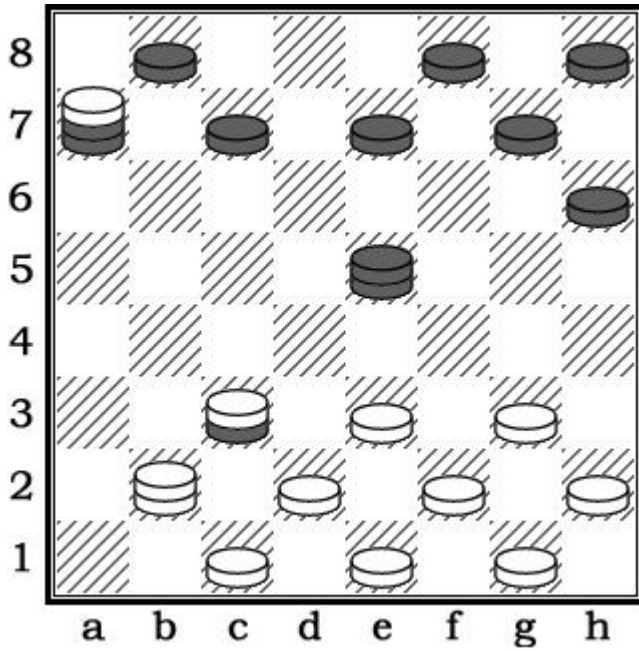


Рисунок 6 (после 6...dc7)

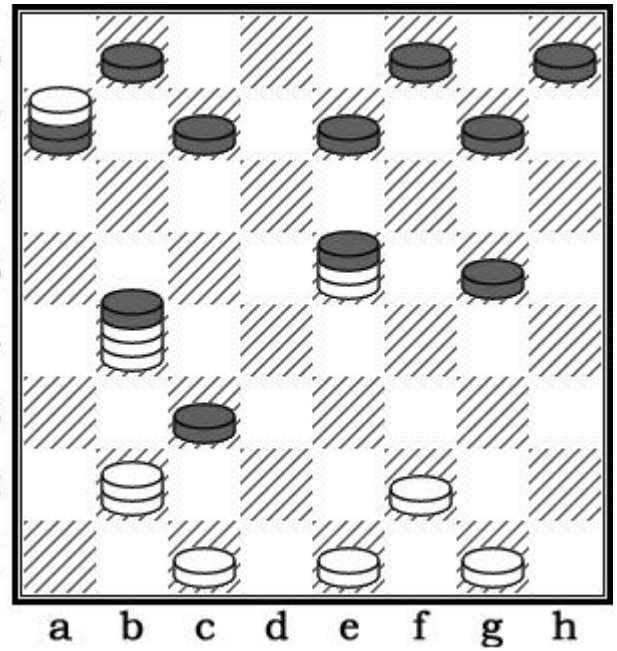


Рисунок 7 (после 10...fb4)

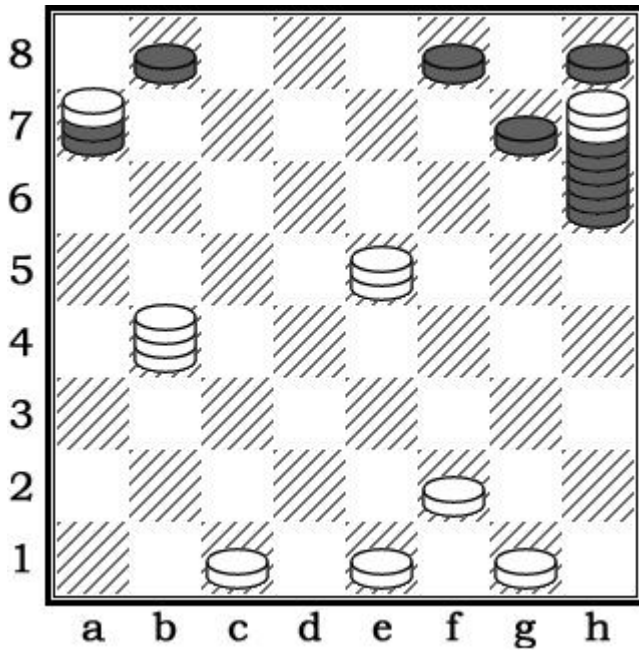


Рисунок 8 (после 11. bh6)

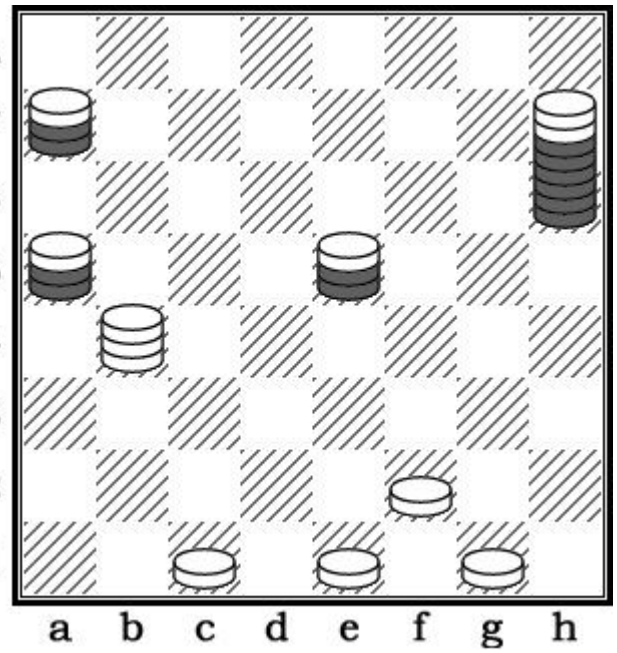


Рисунок 9 (после 15. da5 – конечная позиция)

8. Неправильности при ведении партии

8.1. Если перед началом партии обнаруживается что фигуры на доске расставлены неправильно либо соперникам предоставлены фигуры не того цвета которые должны быть в соответствии с протоколом, в котором указаны пары участников очередного тура то исправить это можно только до начала партии. После того как оба соперника сделали хотя бы по одному ходу исправления не вносятся, партия продолжается и ее результат считается действительным.

8.2. Если игрок сместил, либо развалил одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию, но только одной рукой и за счет своего времени. Если это невозможно партия объявляется проигранной виновной стороной. Если необходимо, любой из соперников должен остановить часы и обратиться за помощью к судье.

8.3. Если игрок совершил одно из следующих нарушений:

- сделал неправильный ход фигурой;
- сделал ход частью башни;
- сделал два хода подряд;
- тронул одну из своих фигур, а ход сделал другой фигурой;
- тронул одну из фигур соперника, а взял другую фигуру;
- взял ход обратно;
- сделал ход фигурой соперника;
- сделал тихий ход фигурой, когда необходимо произвести взятие;
- взял не все фигуры, которые должны были быть взяты;
- захватил меньшее или большее количество шашек, чем должно было быть;
- взял одну или несколько собственных фигур;
- сделал ход двумя руками;
- не сделав хода, пустил без причины часы соперника,

то только его соперник имеет право решить исправлять ли эту ошибку или нет.

Если же соперник сделал ответный ход, то он теряет право требовать исправления.

8.4. Если игрок сначала дотрагивается до одной фигуры, а затем ходит другой фигурой, его соперник может переключить часы обратно и обязать сделать ход фигурой тронутой первой, если ход или взятие этой фигурой возможно в соответствии с Правилами.

8.5. Если игрок сначала дотрагивается до одной фигуры соперника, а затем берет другую фигуру, его соперник может переключить часы обратно и обязать произвести взятие фигуры тронутой первой, если взятие этой фигуры возможно в соответствии с Правилами.

8.6. Если игрок сделал невозможный ход в соответствии с Правилами или допустил иную ошибку, указанную в пункте 8.3 включив при этом часы партнера, то его соперник может переключить часы назад и обязать за счет его времени исправить ошибку. Если соперники не достигли согласия, возможна остановка часов с обязательным обращением к судье для принятия Решения.

8.7. Выполнение невозможных ходов с последующим пуском часов соперника с целью накопления дополнительного времени (при игре с добавлением времени за каждый сделанный ход) является грубым нарушением Правил, которое наказывается спортивными санкциями в соответствии с Правилами.

8.8. Невозможный ход, не замеченный обоими игроками, не может быть изменен впоследствии и не может служить основанием для протеста. После окончания партии никакие претензии не принимаются, и ее результат считается действительным.

9. Контроль времени на обдумывание ходов

9.1. В соревнованиях в спортивных дисциплинах «шашки адиюх», «шашки адиюх - командные соревнования» применяется контроль времени (каждому игроку) от 20 минут и более до конца партии. Рекомендуемый контроль времени:

- от 20 минут и более плюс 30 секунд на ход до конца партии;
- 30 минут плюс 30 секунд на ход до конца партии.

9.2. В соревнованиях в спортивных дисциплинах «шашки адиюх - быстрая игра», «шашки адиюх - быстрая игра - командные соревнования» применяется контроль времени (каждому игроку): 7 - 15 минут до конца партии. Рекомендуемый контроль времени:

- 8 минут плюс 4 секунды на ход до конца партии;
- 7 минут плюс 5 секунд на ход до конца партии.

9.3. В соревнованиях в спортивных дисциплинах «шашки адиюх - молниеносная игра», «шашки адиюх - молниеносная игра - командные соревнования» применяется контроль времени (каждому игроку): 3 - 5 минут до конца партии. Рекомендуемый контроль времени:

- 3 минуты плюс 2 секунды на ход до конца партии.

9.4. Положением (Регламентом) соревнования может устанавливаться иной контроль времени не противоречащий данным Правилам.

10. Соревнования по быстрой и молниеносной игре

10.1. Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах, содержащих в своих наименованиях слова «быстрая игра», «молниеносная игра» с контролем времени указанным в пунктах 9.2 и 9.3 соответственно.

10.2. Обязательно использование турнирных часов. Запись ходов в партии не обязательна.

10.3. Любой игрок желающий обратиться к судье для принятия им Решения по ситуации, возникшей при игре партии, имеет право остановить часы на время рассмотрения его жалобы. В случае необоснованности обращения к судье и остановки часов судья может применить к этому игроку спортивные санкции в соответствии с пунктом 5.4.14.2 Правил вида спорта «шашки».

11. Примеры, поясняющие особенности правил взятия.

На Рисунках 10 - 27 приведены примеры для пояснения правил взятия.

Для наглядности приведены не все 24 шашки.

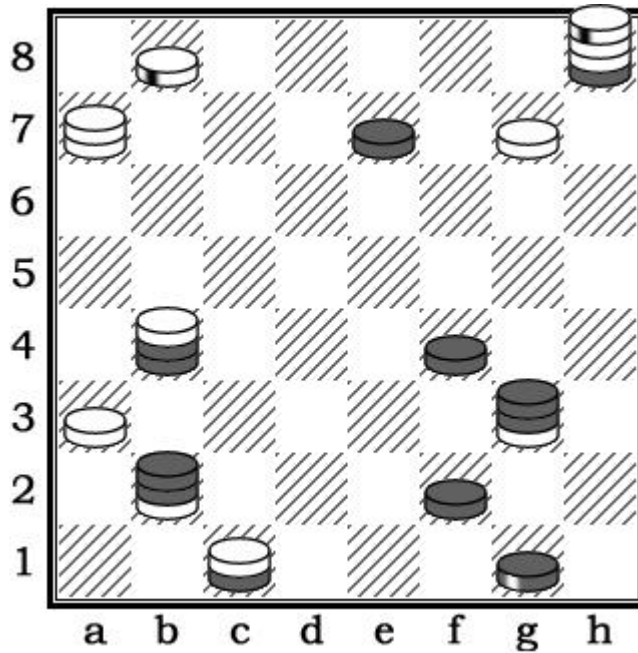


Рисунок 10

Если на *Рисунке 10* ход белых, то у них есть выбор из четырех тихих ходов: **b4-a5**, **b4-c5**, **c1-d2**, **g7-f8**. А если ход черных, то у них имеется пять тихих ходов: **b2-a1**, **e7-d6**, **e7-f6**, **f2-e1**, **f4-e3**, **g3-h2**. Дамки b8 и g1 ходить без взятия не могут.

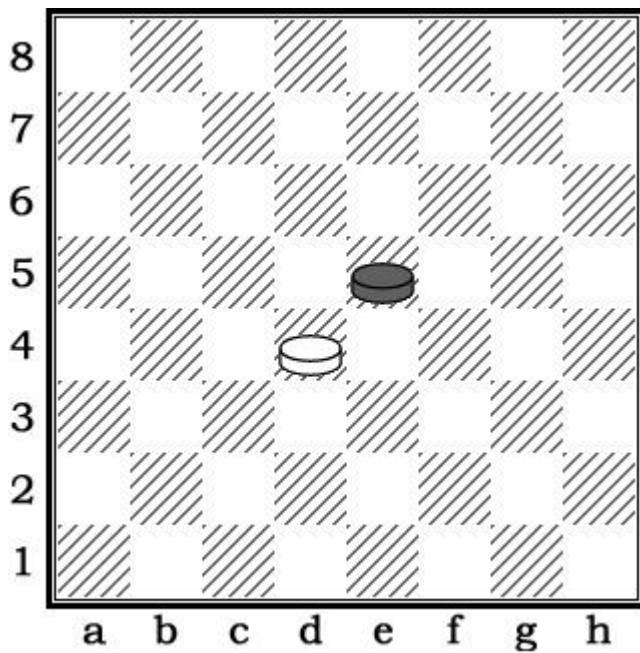


Рисунок 11

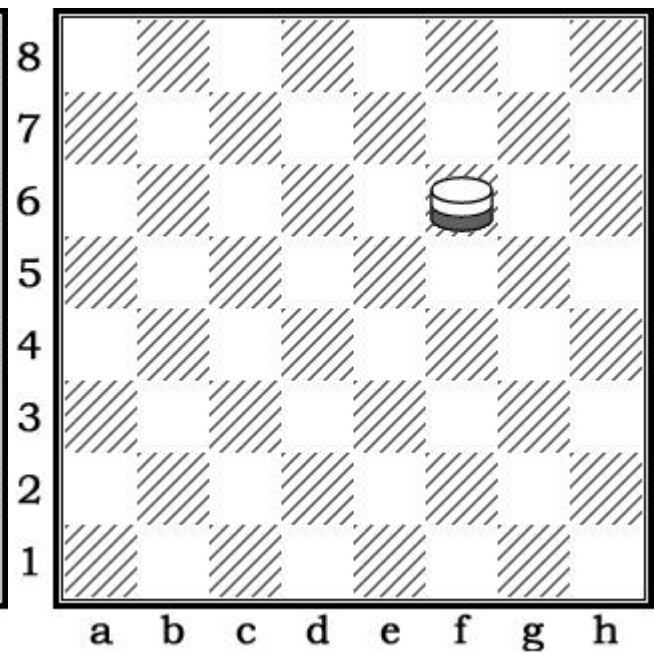


Рисунок 12

На *Рисунке 11* ход белых **d4-f6**. Белая шашка d4 обязана взять черную шашку e5, в результате взятия на поле f6 образовалась башня из двух шашек – верхней белой и нижней черной (*Рисунок 12*).

На *Рисунке 13* ход белых **1. d4-f6**. Белая башня d4(2/2) обязана взять черную башню e5(2/2), в результате взятия поле d4 стало свободным, на поле f6 образовалась белая башня(2/3), а на поле e5 осталась черная башня(1/2). Таким образом (*Рисунок 14*) верхняя шашка взятой башни соперника стала нижней шашкой взявшей ее башни то есть взявшая башня увеличилась на одну шашку, а взятая башня уменьшилась на одну шашку (обратно пропорциональное соотношение). Далее последовало: **1...e5-g7** (*Рисунок 15*) **2. f6-h8** (*Рисунок 16*).

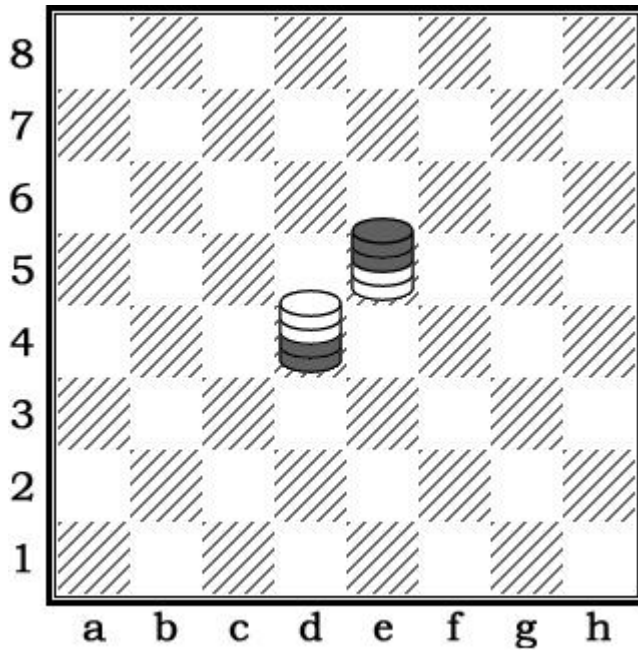


Рисунок 13

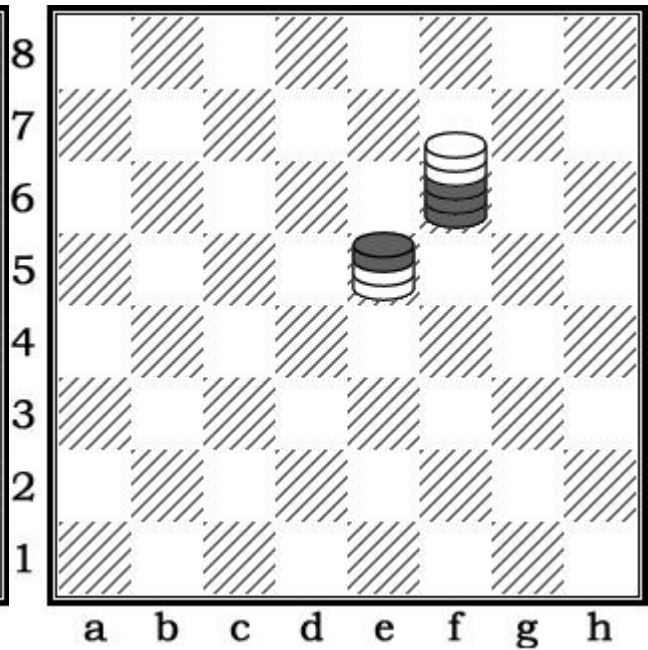


Рисунок 14

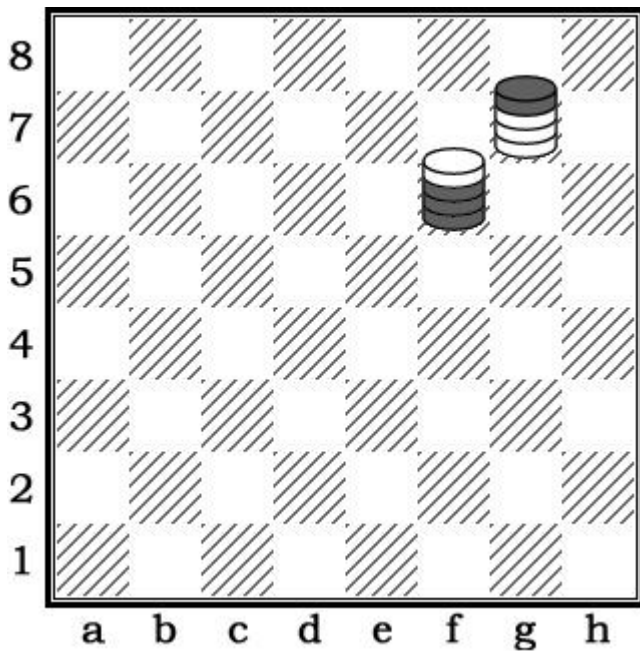


Рисунок 15

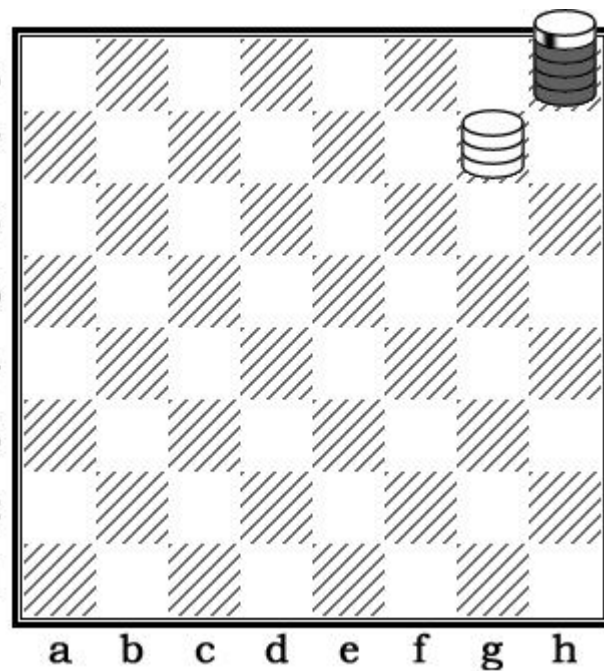


Рисунок 16

На *Рисунке 17* при ходе белых у них на выбор есть два направления взятия – взять две фигуры **h2-f4-d2** (*Рисунок 18*), либо, взяв три фигуры пройти в дамки **h2-f4-h6-f8** (*Рисунок 19*).

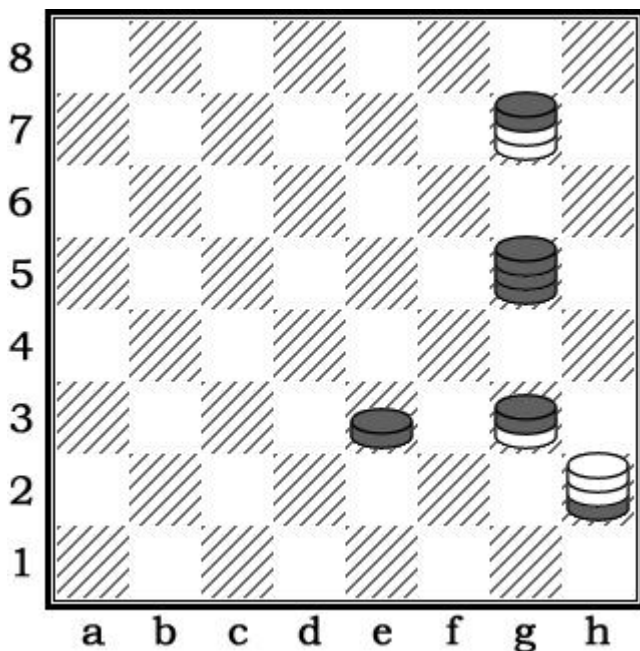


Рисунок 17

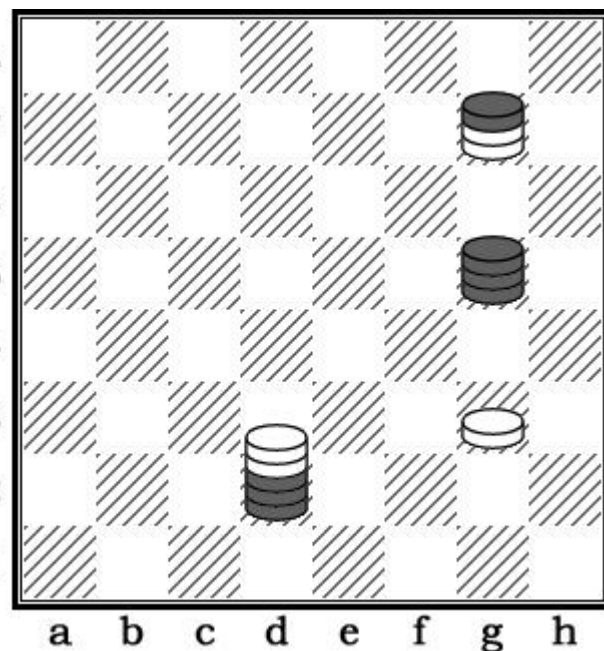


Рисунок 18

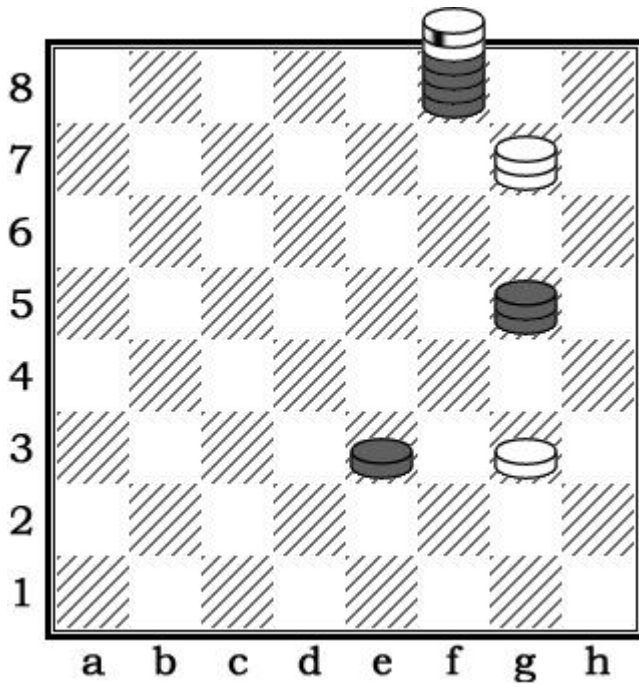


Рисунок 19

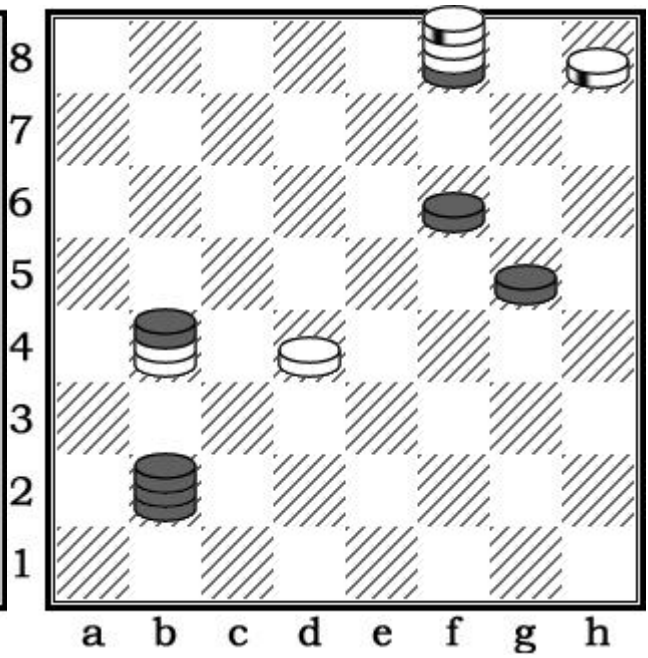


Рисунок 20

На *Рисунке 20* у белых имеется выбор из двух взятий - дамкой h8 взять одну шашку **h8-e5** (*Рисунок 21*), либо другой дамкой f8 взять три фигуры **f8-a3-c1-h6** (*Рисунок 22*). В обоих случаях на конечном поле дамка превращается в простую фигуру.

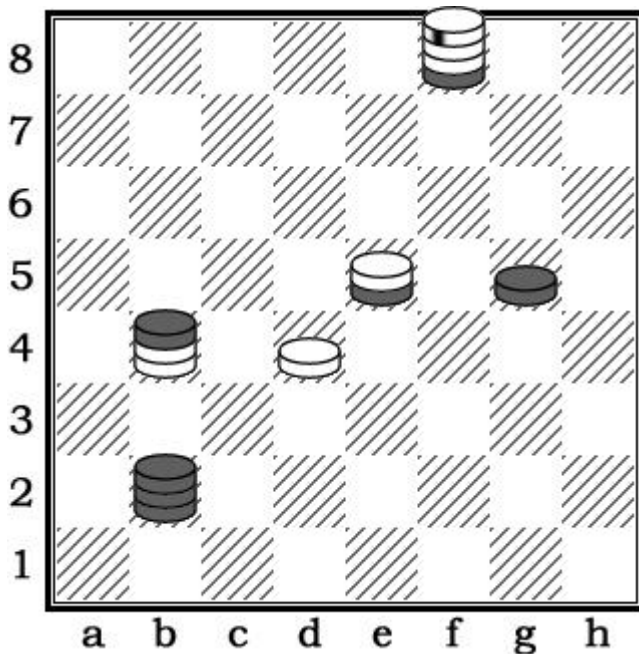


Рисунок 21

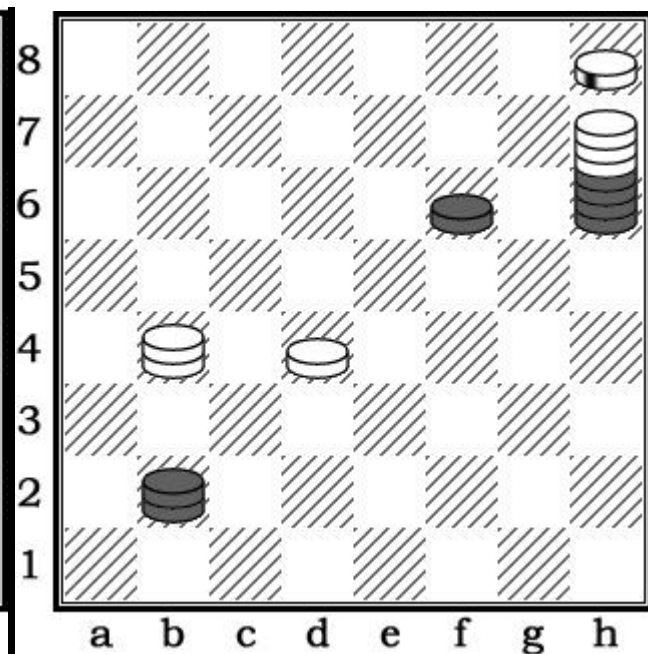


Рисунок 22

На *Рисунке 23* ход белых и у них три направления взятия.

№1. **h6-f8-d6-a3**. Простая шашка h6 взяв шашку соперника g7, превращается на поле f8 в дамку, тем же ходом берет как дамка башню соперника e7, затем башню b4, и остановившись на конечном поле a3, снова становится простой башней. В результате поле g7 стало свободным, освободилась башня из 2 белых шашек на поле e7, на поле b4 осталась башня из 2 черных шашек, а на поле a3 образовалась простая башня из 1 верхней белой и 3 черных шашек (*Рисунок 24*).

№2. Если дамка берет так: **h8-f6-d8**, то в результате поле g7 стало свободным, освободилась башня из 2 белых шашек на поле e7, а на поле d8 дамка осталась дамкой, состоящей из 3 белых верхних шашек и 3 черных нижних шашек (*Рисунок 25*).

№3. Если дамка берет так: **h8-c3-a5**, то в результате поле g7 стало свободным, на поле b4 осталась башня из 2 черных шашек, а на поле a5 дамка превратилась в простую башню из 3 верхних белых и 3 нижних черных шашек (*Рисунок 26*).

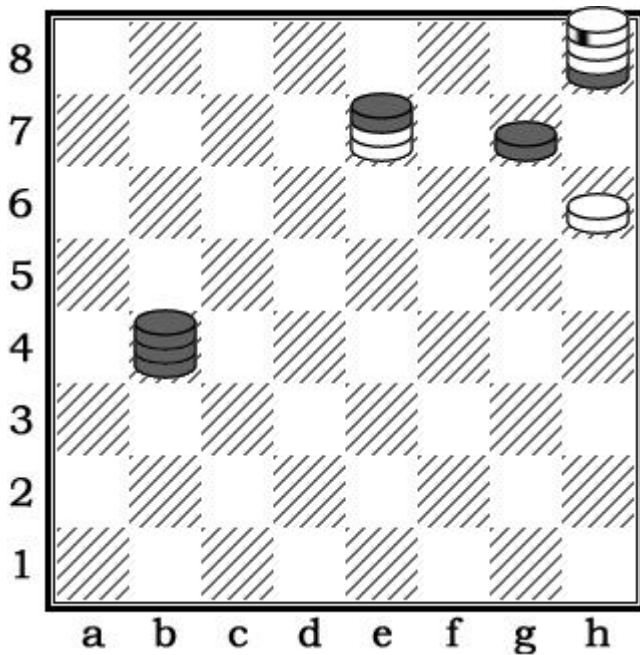


Рисунок 23

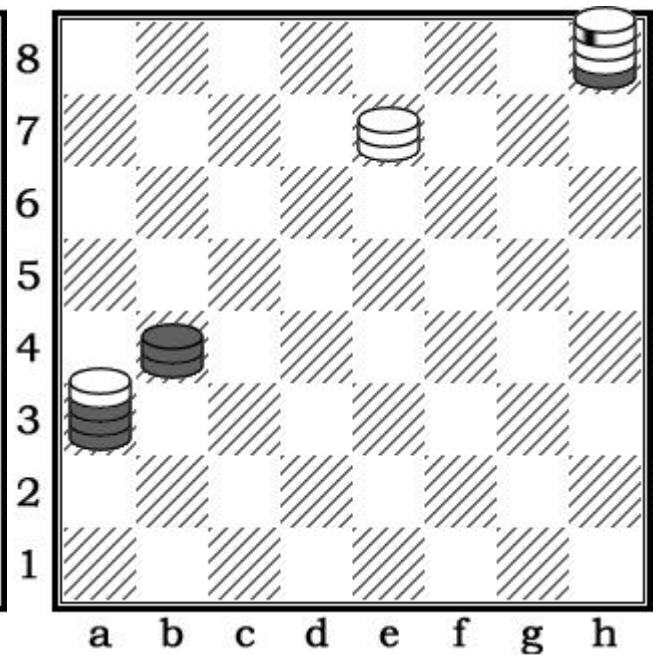


Рисунок 24

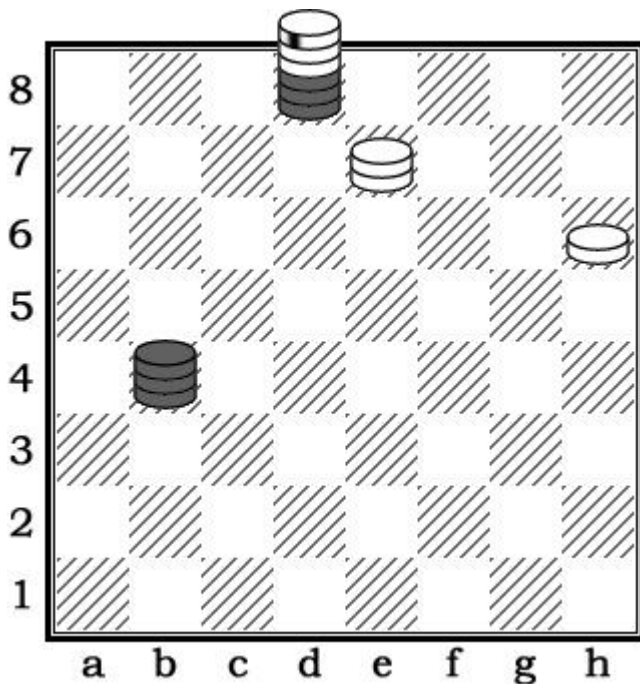


Рисунок 25

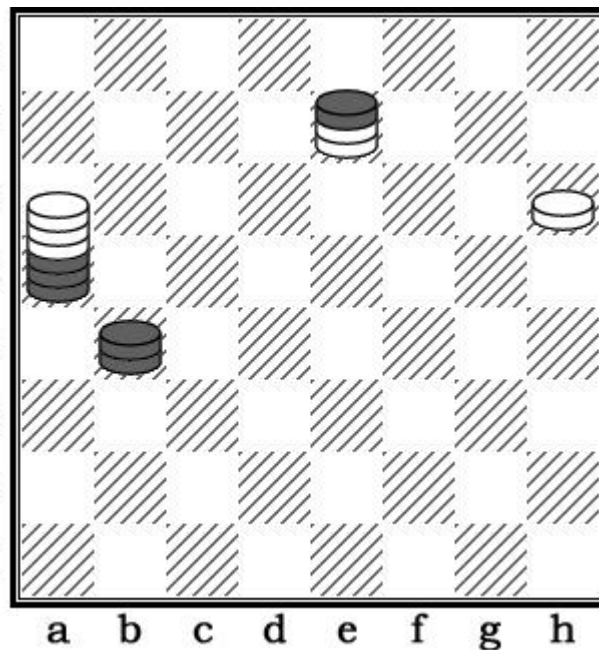


Рисунок 26

В этом положении (Рисунок 27) при ходе белых у них четыре направления взятия. Они могут взять дамой так: **d8-h4**(снята верхняя шашка с башни f6)-**e1-c3-e5-g7** (дамка стала простой фигурой), или **d8-h4-e1-c3-e5-h8** (дамка осталась дамой), в обоих случаях взяв дважды башню соперника f6. Либо: **d8-h4-e1** (снята шашка g3)-**c3-e5-g3**, или **d8-h4-e1-c3-e5-h2**, в обоих случаях взяв шашку соперника f4, т.к. поле g3 свободно из-за ранее снятой шашки.

В следующем положении (Рисунок 28) белые берут: **h8-c3-e1-g3-d6-b4-e1-g3-d6-b4-e1-g3-b8** и выигрывают со счетом 13:11. Обратите внимание, что белая дамка четырежды(!) взяла одну и ту же черную башню на поле e5.

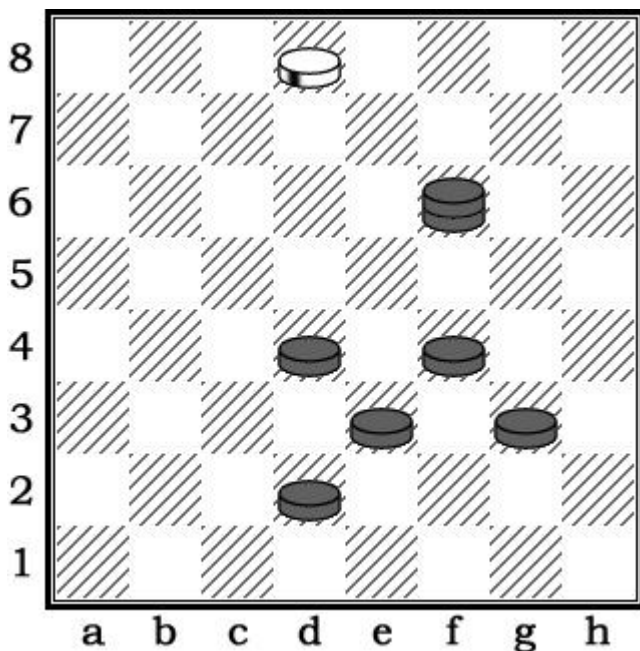


Рисунок 27

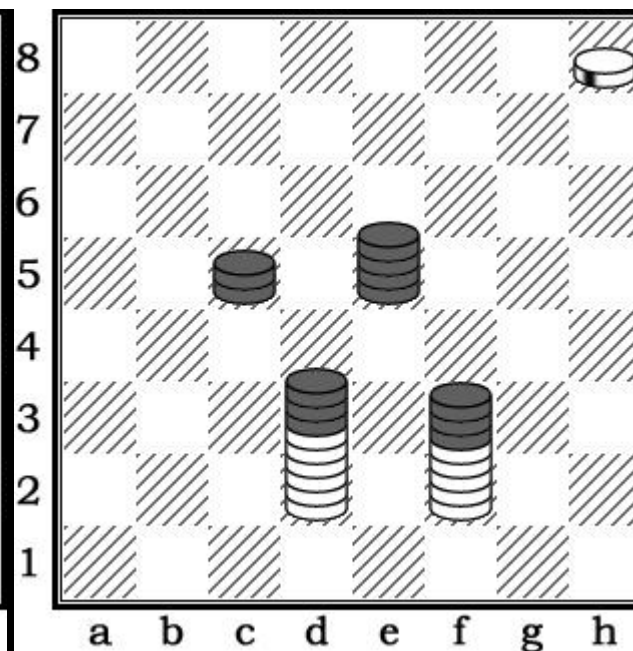


Рисунок 28

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИ ЗАПИСИ ПАРТИИ

- тихий ход
- : взятие
- = предложение ничьей

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИ АНАЛИЗЕ ПАРТИИ

- ! сильный ход
- !! очень сильный ход
- ? слабый ход
- ?? очень слабый ход, зевок
- !? острый ход
- ?! сомнительный ход
- ~ любой ход
- = равенство
- + = равенство в пользу белых
- + - преимущество в пользу белых
- = + равенство в пользу черных
- + преимущество в пользу черных

СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАШКИ АДИОХ

Игра в столбовые шашки является разновидностью русских шашек, а шашки адиох в свою очередь являются разновидностью столбовых шашек. Шашки адиох, как и другие разновидности башен по глубине и красоте ничуть не уступают русским столбовым шашкам. В шашках адиох как в поддавках и в русских столбовых шашках вероятность ничейного исхода партии почти исключена. Обратное превращение дамок в простые предоставляет возможность ведения сбалансированной комбинационно-позиционной борьбы на протяжении всей партии. Главным отличием шашек адиох от других разновидностей столбовых шашек является совершенно новая цель игры. Если в русских столбовых шашках целью является взятие или запираение всех фигур соперника, то в обратной игре в столбовые шашки (башнях-поддавках) – это отдача или запираение всех своих фигур. В шашках адиох цель игры формулируется иначе: взятие или запираение всех фигур соперника либо отдача и запираение всех своих фигур при условии получения в конечной позиции суммарного большинства белых и черных шашек на половине доски соперника. Это оригинальное сочетание башен и поддавок с новой целью игры, как бы три в одном. В процессе игры игрок может отдавать и освобождать свои шашки, а также захватывать и возвращать шашки сопернику перемещая как при тихом ходе, так и при взятии целые одноцветные и двухцветные башни. Шашки адиох – более гуманная, более гармоничная и очень демократичная игра. В этой игре ярко выражена гуманистическая философская идея, особенно актуальная в современном мире, заключающаяся в том, что две стороны (белые и черные) должны не враждовать с целью уничтожения друг друга, а сотрудничать и взаимодействовать во имя достижения общей благородной цели. Во время партии немало трудностей вызывает не только расчет вариантов но и оценка возникающих позиций так как зачастую нет четких критериев для определения того в чью пользу та или иная ситуация и каковы шансы сторон. Каждая партия в адиох наглядно демонстрирует изящество, остроту, парадоксальность и непредсказуемость игры. В **шашках адиох** предложена совершенно новая цель игры, которая сама по себе делает игру такой же результативной как русские столбовые шашки и поддавки, то есть ничейный результат почти никогда не возникает. Выигрывает игрок, набравший больше очков за счет суммы белых и черных шашек (игра демонстрирует единство шашек двух цветов) в конечной позиции на половине доски соперника. Для достижения этой цели игрок может не только стремиться отдать или запереть все свои фигуры, но и стремиться к захвату или запираению всех фигур соперника. Выигрыш партии возможен с различным счетом от 13:11 до 24:0 (в большинстве партий методом поддавок), а ничья лишь со счетом 12:12. Партия обычно играется до конечной позиции, так как сдача партии и просрочка времени приравнивается к поражению с сухим счетом 24:0 (0:24). С сухим счетом выигрыш и проигрыш встречается редко, и проигравший игрок обычно получает меньшую часть очков. Введено ограничение прав дамок, - дамка ходить без взятия не может, а взявшая дамка становится простой фигурой, поэтому обозначение дамки (переворачивание простой шашки либо её замена дамочной шашкой) не требуется. Игра не является чересчур сложной, но остается результативной. Кроме того ничья ввиду правила повторения одной и той же позиции либо правила 15 ходов в игре возникнуть не может, а комбинационная и позиционная борьба становится более сбалансированной.

В **русских столбовых шашках** происходит борьба шашек двух цветов, а целью игры является пленение (взятие или запираение) всех 12 шашек другого цвета. Применение тактических и стратегических приемов, характерных для поддавок наряду со свободными ходами дамок и возможностью освобождения взятых дамок делают игру не только результативной, где почти нет ничьих, но и чересчур сложной. Для игры требуется дополнительный набор дамочных шашек с промаркированной боковой поверхностью. Все 24 шашки остаются на доске до завершения партии, но в результате один игрок выигрывает и получает одно очко, а другой проигрывает и получает ноль очков. Проигрывающий игрок обычно сдается, не играя до конечной позиции. Теоретически возможна ничья из-за правила повторения одной и той же позиции, а также правила 15 ходов. Обратные русские столбовые шашки (башни-поддавки) – еще более острая и результативная игра.