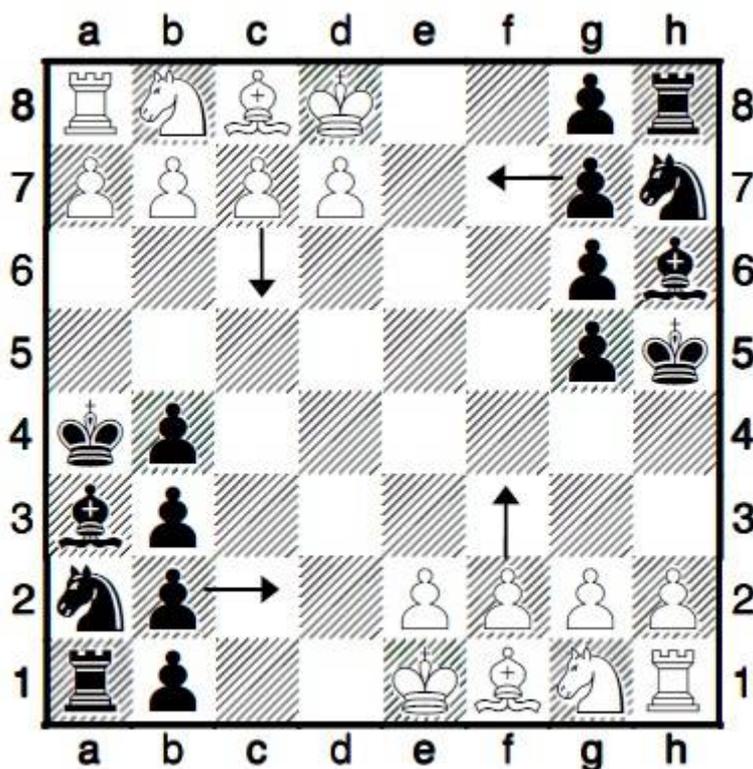


## Чатуранга



Древняя игра шахматного типа. Историки, изучающие игровую культуру человеческой цивилизации утверждают, что именно от Чатуранги произошли современные шахматы, японские шахматы и китайские. В эту игру можно играть командой, двое на двое, так как на доску выставляется сразу четыре комплекта фигур. На картинке - изображение доски и начальная расстановка. Для удобства используются современные шахматные фигуры, хотя надо заметить, что фигуры Чатуранги, по своим характеристикам очень сильно отличаются от шахматных.

### Правила игры

Прежде всего, заметим что правила игры восстановлены из не очень надежных источников, поэтому любая версия правил, в том числе и изложенная ниже, должна считаться лишь приближением к древней Чатуранге. Это, во-первых. Во-вторых, достоверно известно, что древние, для определения хода использовали игральные кости, делающие выбор хода достаточно случайным. На мой взгляд, это делает игру мало интересной, поэтому я предлагаю, как вариант о костях забыть, но если кому это обстоятельство интересно, то в сети несложно найти правила их использования. А теперь правила или точнее, то что о них известно.

На доске расположены четыре комплекта фигур. Союзники расположены по диагонали и для удобства на картинке их комплекты прорисованы одним цветом, на самом деле фигуры союзников тоже должны отличаться по цвету. Движение пешек каждого комплекта выполняется в направлении отмеченном стрелкой. А теперь правила ход и названия фигур. Опять таки для удобства будем использовать обычные шахматные фигуры, но в Чатуранге они имеют другие названия и иные свойства, поэтому сохранив шахматные названия, я опишу их свойства, как фигур Чатуранги.

**Пешки.** Пешка ходит также как и шахматная и бьет по диагонали, как в шахматах, но пешка не может с первой позиции сделать ход на два поля, поэтому отсутствует и взятие через битое поле. Пешка, достигнувшая последней линии, превращается в ферзя. Я не нашел четких указаний на то, сколько ферзей или в индийско-иранской терминологии визирей, может быть на доске, поэтому полагаю, что сколько угодно.

**Король (Раджа).** Король, как и шахматный, может делать ход в любом направлении на одно поле. Но в Чатуранге короля можно срубить.

**Ферзь (Визирь).** Ферзь самая слабая фигура, он может двигаться только на одно поле по диагонали, но зато любой диагонали.

**Слон.** Эта фигура может двигаться на одно поле вперед или на одно поле по любой диагонали, то есть слон немного сильнее ферзя.

**Конь.** Практически современный шахматный конь, так его правила хода точно такие, как и в классических шахматах.

**Ладья (Колесница).** Может выполнять ход по любой вертикали или горизонтали на два поля.

**Цель игры и правила рубки фигур.** Уничтожением короля, игра не заканчивается. Цель игры – рубка всех фигур противника. Однако для короля есть одна важная особенность. Его начальное положение называется тронем и король противника, занявший трон получает власть над всеми фигурами короля потерявшего власть. Вернуть власть обратно нельзя. Единственная возможность вернуть контроль над войсками, это захват его родного трона оставшимися союзными войсками.

## **Игровые идеи и стратегические принципы**

1. Король, Ферзь, Слон, пешка, целых четыре фигуры, могут ходить лишь на одно поле вперед. И лишь две: Конь и Ладья обладают большей подвижностью. Это означает, что наибольшую ценность в Чатуранге имеют конь и ладья.
2. Малая подвижность фигур означает две вещи. Во-первых, партия в Чатурангу длится очень долго. И, во-вторых, наиболее доступный способ взятия фигур это размен менее ценных, на более ценные, для чего необходимо уметь брать фигуры в плотную осаду. Более сложный, но и более эффективный способ взятия заключается в блокировании фигуры противника малоподвижными фигурами, со взятием их конем или ладьей. Но опять таки, в силу малоподвижности это требует значительных стратегических усилий.
3. Если союзникам не удалось перед началом партии договориться о правилах совместной борьбы, то единственно, что остается – это расчет на интуицию своего партнера.
4. Так как размены, это наиболее доступный способ взятия фигур противника, а ферзь фигура наименее ценная, то есть смысл стремиться превращать пешки в ферзей.
5. Обратите внимание, что пешечная цепь не закрывает позицию полностью. Из этого следует, что роль пешек в создании оборонительных укреплений не так велика, как в классических шахматах.
6. Потеря трона, означает фактически поражение, но король достаточно боеспособная фигура. Поэтому есть смысл привлекать короля к боям на доске, но лишь при условии, что трон хорошо защищен. Причем, не сам трон, а подходы к нему, взятие короля занявшего трон уже невозможно ни войсками короля трон потерявшего, ни войсками его союзника. Точнее войска союзника срубить его могут, но контроль над армией это уже не вернет.
7. Обратите внимание, что дальнбойность ладьи и коня, делает возможность вилки на фигуры противника.