

«Четыре времени года». Шахматная игра средневековой Европы



Сразу замечу, что этот вариант правил, как и все другие, которые вы сможете найти это в какой-то мере реконструкция, несмотря на то, что есть первоисточник, описывающий именно эту игру. Но и при наличии документа, остаются вопросы точности перевода, верности интерпретации и т.д. Как видно из рисунка в игре предполагается четыре участника. Расположение фигур показано на рисунке. Начинает игру зеленый игрок, затем право хода передается играющему красными фигурами, Затем в игру вступает черный игрок и последним делает ход белый.

Такой порядок передачи ходов сохраняется всю игру, но первый ход имеет существенную особенность. Первым ходом игрок обязан нападать на своего соседа, и этот сосед определяется правилами. Зеленый игрок первым ходов нападает на красного, красный на черного, черный на белого, белый на зеленого. Это ограничивает возможности хода. То есть первый ход можно делать либо пешкой соответствующего направления, либо слоном. В следующем круге и до конца игры, выбор направления хода уже за игроками. Правилами игры предусмотрена война всех против всех, однако не запрещены тактические союзы. Но союзы только тактические, так как двух выигравших в этой игре быть не может.

Поражение игрока в игре фиксируется в трех случаях.

Вариант 1: король игрока находится под ударом и не может от него укрыться – на следующий ход его убирают с доски, вместе с оставшимися не срубленными фигурами.

Вариант 2: игрок лишен всех пешек и фигур, за исключением короля. Следующим ходом после гибели всех фигур, король также снимается с доски.

Вариант 3: король находится под ударом и не может от него укрыться. Игрок вместо обычного хода меняет любую фигуру или пешку местами с королем при условии, что на новом поле королю нет угрозы. Если все поля, всех фигур биты, игрок получает мат.

Третий вариант сильно осложняет возможность уничтожить короля, так как чтобы гарантированно заматовать короля, необходимо организовать атаки на все фигуры, что достаточно сложно. Ничья фиксируется при бесконечном шахе, при повторяющейся позиции, и при согласии игроков на ничью. Второй вариант ничьей, требует от игроков договоренности о количестве ходов, после которых фиксируется ничья.

Передвижения фигур

Небольшое замечание о названиях фигур. По всей видимости названия фигур отличались от классических современных шахмат, но я для простоты изложения буду использовать классику. На доске стоят пешки, в углу король, по бокам от него: конь и ладья, на диагонали слон. Ферзя на доске нет.

Пешка. Пешка ходит на одно поле в ту сторону, в которую она смотрит, пешка дошедшая по последней линии своего направления может превратиться в любую фигуру в том числе и ферзя. Пешка первым ходом переместится на два поля, как в классике у нее нет. Рубит пешка по диагонали в направлении своего движения.

Король. Ходит на одно поле во всех возможных направлениях. Классической рокировки нет, так как король под угрозой мата может поменяться местами с любой своей

фигурой и пешкой не стоящей под угрозой. Но это действие становится возможным только под угрозой мата. Если от угрозы можно уйти простым перемещением, то менять местами короля и фигуру нельзя.

Ладья. Ходит и рубит, как классическая шахматная ладья.

Конь. Ходит и рубит как классический шахматный конь.

Слон. Выполняет ход через одну клетку по диагонали. Рубка слонем осуществляется, если на поле, куда он выполняет ход находится вражеская фигура.

Ферзь. Ходит на одно поле в любом диагональном направлении. Свой первый ход, после появления на доске может выполнить прыжком на два поля, это лишь возможно, но не обязательно.

Что символизируют собой игроки

Для тех, кому интересно, могу сообщить, что Зеленый игрок – это весна. Символизирует воздух и страстность. Красный это лето. Символизирует огонь и гнев. Белый – это осень. Символизирует землю и уныние. Черный – это зима. Символизирует воду и хладнокровие.

Стратегические принципы

Прежде всего, хочу обратить ваше внимание на то обстоятельство, что при классической доске, у игрока очень маленький набор фигур. С таким набором на большой доске трудно организовать содержательное боестолкновение один в один. Поэтому игра «Четыре времени года» это, прежде всего, искусство заключения тактических союзов между игроками. При этом естественные союзники – игроки, отстоящие друг от друга по диагонали. Диагональные игроки на первом ходе, даже не имеют возможности создать друг другу серьезных угроз.

Недостаток фигур существенно повышает роль пешек, так как именно пешка может добавить игроку реальной боевой мощи. В этой игре не стоит, как шахматах делать существенные ставки на мат в миттельшпиль, здесь и миттельшпиль сразу сливается с дебютом. При достаточном количестве фигур и пешек игрок, чей король подвергся угрозе всегда может рокировать своего короля на место фигуры не находящейся под угрозой.

С другой стороны такой тактический мат, от которого можно избавиться рокировкой с фигурой или пешкой, может быть хорошим средством, для того, чтобы выманить фигуру или пешку под удар из под которого, она уже не сможет уйти.

Обратите также внимание, что слоны в силу своего расположения и способа хода через клетку, реально не могут атаковать друг друга и при этом слоны это относительно дальнбойные фигуры. Это дает слонам дополнительную защиту в атаке, они могут хотя бы не бояться своих коллег из противоположных лагерей. Наиболее сильные атакующие фигуры это ладья и конь. Поэтому их следует развивать в первую очередь.

Роль общего центра в этой игре сомнительна. В силу малой численности фигур и необходимости удерживать позицию против трех оппонентов борьбу за центр слишком сложной и затратной. Может быть, более правильно будет бороться не за общий центр доски а за локальный центр в позиции между двумя противоборствующими игроками. На пустой доске общий центр полезно занимать своими дальнбойными фигурами, но это только при сильно уменьшившейся конкуренции.