






Добутсу – Сеги



Добутсу – Сеги еще иногда называют Звериными Сеги, так как роль фигур исполняют картинки с изображениями зверей: Льва, Слона, Жирафа, Цыпленка. Красными точками на фигурках изображены способы хода фигурой, таким образом – самая сильная фигура – это лев. Он своего рода король игры. С его гибелью игра завершается. Самая слабая фигура – естественно цыпленок. Но цыплята обоих игроков, находясь в непосредственном контакте с самого начала игры, и значит цыпленок - фигура важная. И две фигуры: слон и жираф – нормальные боевые единицы. Заметим сразу, что дальнобойных фигур в Добуцу – Сеги нет, да в них и нет

смысла в силу малости доски. А еще одна интересная особенность в том, что несмотря на малость доски и слабость фигур, партия в Звериные Сеги может длиться несколько десятков ходов.

Фигуры и способы передвижения

| | |
|---|--|
|  | Лев. Главная фигура и самая сильная. Может перемещаться на любую соседнюю клетку. Рубит, так же как и ходит. |
|  | Слон. Ходит на соседнюю клетку по диагоналям. Рубит, так же как и ходит. |
|  | Жираф. Ходит на соседние клетки по вертикалям и горизонталям. Рубит, так же как и ходит. |
|  | Цыпленок. Ходит на одну клетку вперед. Рубит, так же как и ходит. |
|  | Курочка. Ходит и рубит, как золотой генерал в Сеги. То есть на все поля вперед, на поля право и влево и на одно поле назад. |

Завершение игры. Партию в Звериные Сеги можно завершить двумя способами. Во-первых, уничтожив льва противника и, во-вторых, доведя своего льва до последней горизонтали. Правда, при этом льва еще надо поставить на поле, не бьющееся противником.

Дополнительные правила. Как и в больших Сеги, в Добутсу Сеги ни одна фигура не уходит из игры. Если фигура срублена, то она переходит к игроку взявшему её. Срубив фигуру, игрок снимает ее с доски, или как еще говорят, «берет в руку». Затем, игрок

имеющий «в руке» фигуры может поставить любую из них на любое поле в свою очередь хода, что и будет считаться его ходом.

Единственная фигура, которая может превратиться в другую, это цыпленок. Цыпленок, дошедший до последней горизонтали превращается в курочку и эта курочка может ходить, как золотой генерал в Сеги. Срубленная курочка опять превращается в цыпленка.

Игровые идеи

В начальной стадии игры цыплята противников стоят друг против друга, поэтому возможен дебют, начинающийся с размена цыплятами. Такой вариант резко обостряет игру с первых ходов, так как оба цыпленка в руке, а значит, появляется большая свобода в их сбросе на доску из руки. Это в свою очередь облегчает задачу прохода на последнюю горизонталь и превращении цыпленка в курочку. Кстати, так как по правилам хода, фигуру из руки можно сбросить на любое свободное поле, то её можно сбросить и на пустое поле последней горизонтали. Это означает, необходимость постоянного контроля своей линии превращения вражеского цыпленка.

Так как все фигуры Звериного Сеги – это фигуры ближнего боя, то поимка льва противника возможна только двумя способами. Это, во-первых, через вынужденный размен, при котором лев, может быть срублен атакующей фигурой, но эта фигура также защищена и рубка её львом также приведет к гибели льва.

И второй способ – это такое ограничение подвижности фигур противника, при котором противник может только отдавать свои фигуры под удар. Но это возможно, только при очень значительном фигурном превосходстве одного из игроков.

Какие либо стратегические идеи по контролю над пространством в Добутсу Сеги предложить невозможно, так как этого пространства настолько мало, что любое поле является стратегически важным. Игра скорее комбинационная рассчитанная на выгодные размены, после которых можно неожиданным для противника образом скинуть из руки захваченные фигуры, обеспечить себе локальный перевес и уже взять фигуру, без размена или провести цыпленка в курочку, то есть получить реальный материальный перевес.