

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 цыпята обоих игроков, находятся 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. Ходы фигур отмечены на самих фигурках точками. Рубят фигуры также как и ходят.

Фигуры и способы передвижения

	Лев. Самая сильная фигура и самая главная. Может пойти на любое соседнее поле.
	Слон. Ходит на соседние поля по диагонали.
	Жираф. Ходит на соседние поля по горизонтали и вертикали
	Цыпленок. Ходит на одно поле вперед.
	Курочка. Ходит на три поля вперед, два боковых и одно 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. Но цыпленок должен именно дойти до последней горизонтали, а не быть сброшенным на нее. Срубленная курочка опять превращается в цыпленка.

Анализ игры

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. Но цыпленок для превращения в курочку все же должен именно пройти на последнюю горизонталь, а не быть сброшенным, поэтому ставить цыпленка на последнюю линию бессмысленно.

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 или при значительном пространственном превосходстве одного из игроков. Если к примеру три фигуры одного из игроков стоят не второй горизонтали, а фигуры другого на первой, то игрок не сумевший продвинуть свои фигуры существенно проигрывает стратегически. Поэтому в Добутсу – Сеги ход с отступлением часто приводит к потере контроля над пространством. По этой же причине, нежелательно сбрасывать запасные фигуры на свою первую горизонталь. Добутсу игра ближнего боя, поэтому сбрасывать фигуры можно даже в непосредственном контакте с фигурами противника, если ожидается выгодный или равноценный обмен.

Движение вперед Льва, если у противника есть запасные фигуры, означает риск атаки на него сбрасываемыми фигурами, поэтому перемещать льва можно только при условии, если поля с которых он может быть атакован, биты другими собственными фигурами.