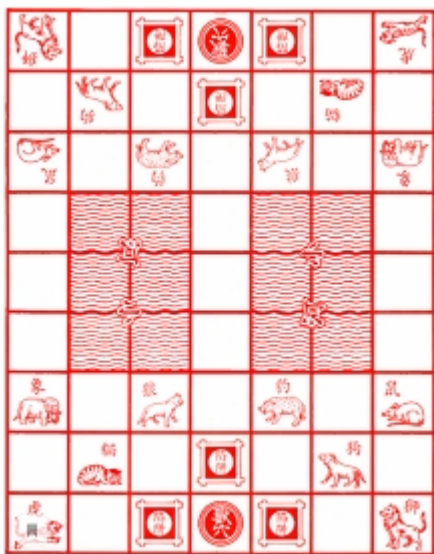


Доу Шоу Ци (или китайские звериные шахматы)



Звериные шахматы несколько напоминают Сянци. Возможно они и были сделаны для популяризации китайских шахмат, но игра интересна сама по себе, поэтому рассмотрим Доу Шоу Ци, без ссылок на Сянци.

Прежде всего, обратите внимание на непростую геометрию доски. Ее клетки имеют различный функционал. Есть две клетки - логова. Они расположены в центре противоположных горизонталей. Клетки – логова окружены тремя клетками – ловушками. И есть два пруда по шесть клеток каждый. Пруды непроходимы почти для всех фигур и выходит так, что боевые зоны противников соединены тремя узкими дорожками. А теперь об этом подробнее.

Логово. Цель игрока завести любую свою фигуру в логово противника. Игрок, сумевший это сделать, считается победителем. В свое логово фигуры заходить не могут.

Ловушки. Фигура, зашедшая в ловушку теряет свою силу и может быть атакована любыми фигурами противника.

Пруды. В отношении пруда фигуры ведут себя по разному. Крыса может нырять в пруд и вести боевые действия там против крысы противника. Некоторые сильные фигуры могут перепрыгивать с берега на берег.

Правила хода фигур

Фигуры в Доу Шоу Ци ставятся в клетки доски. Начальная расстановка: слон – a3, тигр – a1, кошка – b2, волк – c3, леопард – e3, собака – f2, крыса – g3 и, наконец, лев – g1. Лев у каждого игрока справа, слон – слева. Чёрные повторяют расстановку в порядке центральной симметрии. То есть чёрный слон находится напротив белой крысы – и наоборот.

Каждая фигура выполняет ход на одну клетку по горизонтали или вертикали. Диагональные ходы запрещены. Рубить друг друга могут равные по силе животные или более сильное может рубить более слабое. Ниже указан перечень животных, убывающий по силе. Единственное исключение крыса. Она может срубить другую крысу, и она может срубить слона.

1. Слон (Сян).
2. Лев (Ши).
3. Тигр (Хю).
4. Леопард (Бао).
5. Волк (Лан).
6. Собака (Гоу).
7. Кошка (Мао).
8. Крыса (Шу).

Некоторые особенности. Крыса может зайти в пруд и находится там сколько угодно долго. Она может атаковать другую находящуюся в пруду крысу, но она не может атаковать из пруда, то есть она не может атаковать животное, находящееся на берегу пруда. Для этого она должна сначала выйти из пруда. Крыса находящаяся в пруду может не дать льву или тигру перепрыгнуть через пруд, если она встанет на траектории прыжка.

Лев и тигр могут перепрыгнуть через пруд, если при этом в клетке, на которой завершается прыжок, находится фигура противника, которую лев или тигр могут срубить, то они выполняют рубку. Если на этой клетке стоит фигура, которую нельзя срубить, то прыжок запрещен. Лев и тигр могут перепрыгнуть пруд, как по горизонтали, так и по вертикали, однако они не могут одним прыжком преодолеть два пруда.

Ловушка противника отнимает силу фигуры. Если фигура попала в ловушку противника, то ее может срубить любая фигура противника вне зависимости от их взаимного расположения в иерархии. Например, кошка может срубить самую сильную фигуру – слона. Собственные ловушки на свои фигуры не действуют.

Анализ игры

Сложная структура доски на самом деле не усложняет, а существенно облегчает анализ Доу Шоу Ци. Благодаря геометрии доски некоторые стратегические идеи практически очевидны. Например, попасть в логово, минуя ловушки невозможно. Это означает, что для охраны логова достаточно отрядить самые слабые фигуры: волка, кошку или собаку. Если вы играете от обороны, то можно всех троих.

Крыса неуязвима в пруде, кроме того, находясь там, она ограничивает маневренность льва и тигра, а выйдя из пруда может атаковать слона. Это означает, что крысу желательно побыстрее посадить в пруд.

Наиболее мощные атакующие фигуры – это слон, лев и тигр и дорожек для атаки между прудами тоже три. Это означает, что играя от обороны, вы можете запереть эти три дорожки тремя атакующими фигурами. Играя от атаки, можно вперед выпускать более слабые фигуры, подпирая их более сильными. Если противник примет жертву, он рискует потерять сильную фигуру, если не примет, он будет вынужден остановить свое продвижение.

Некоторую интригу в игре создают прыгучие фигуры: лев и тигр. Перепрыгивая через пруд, если им не мешает крыса, они как дальнобойные шахматные фигуры могут создать внезапный перевес на отдельном участке поля.