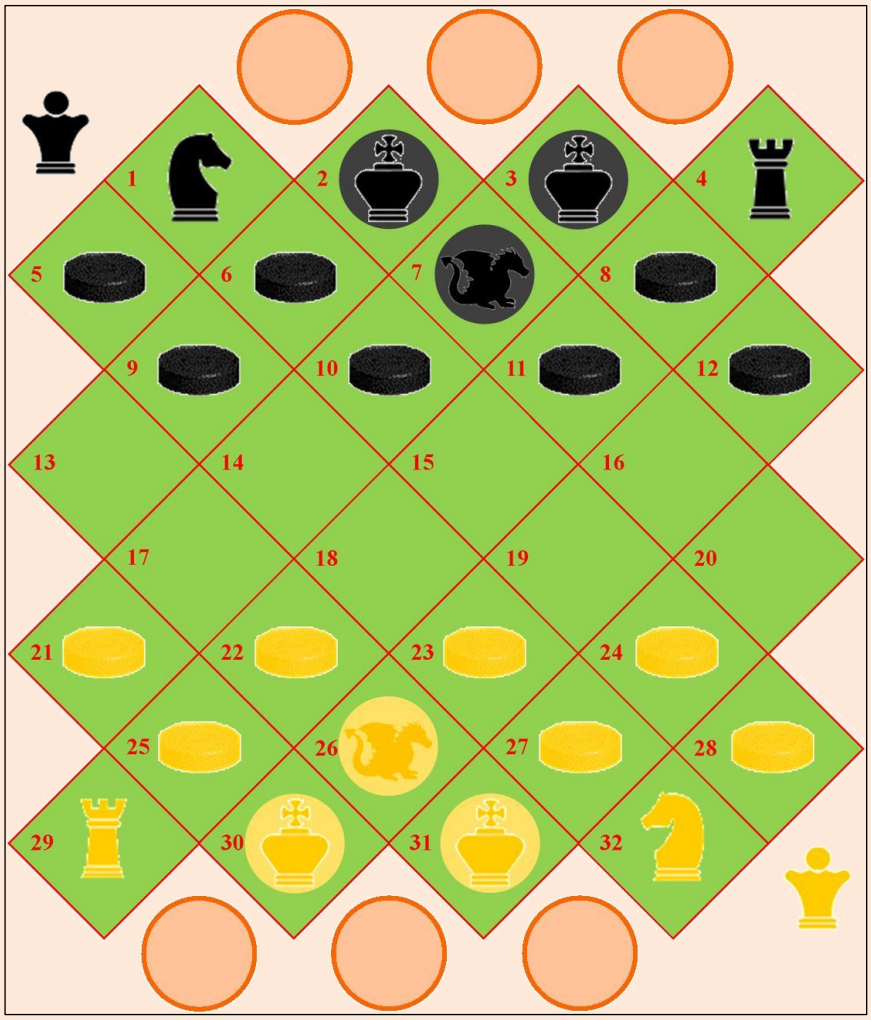
Прорыв Дракона



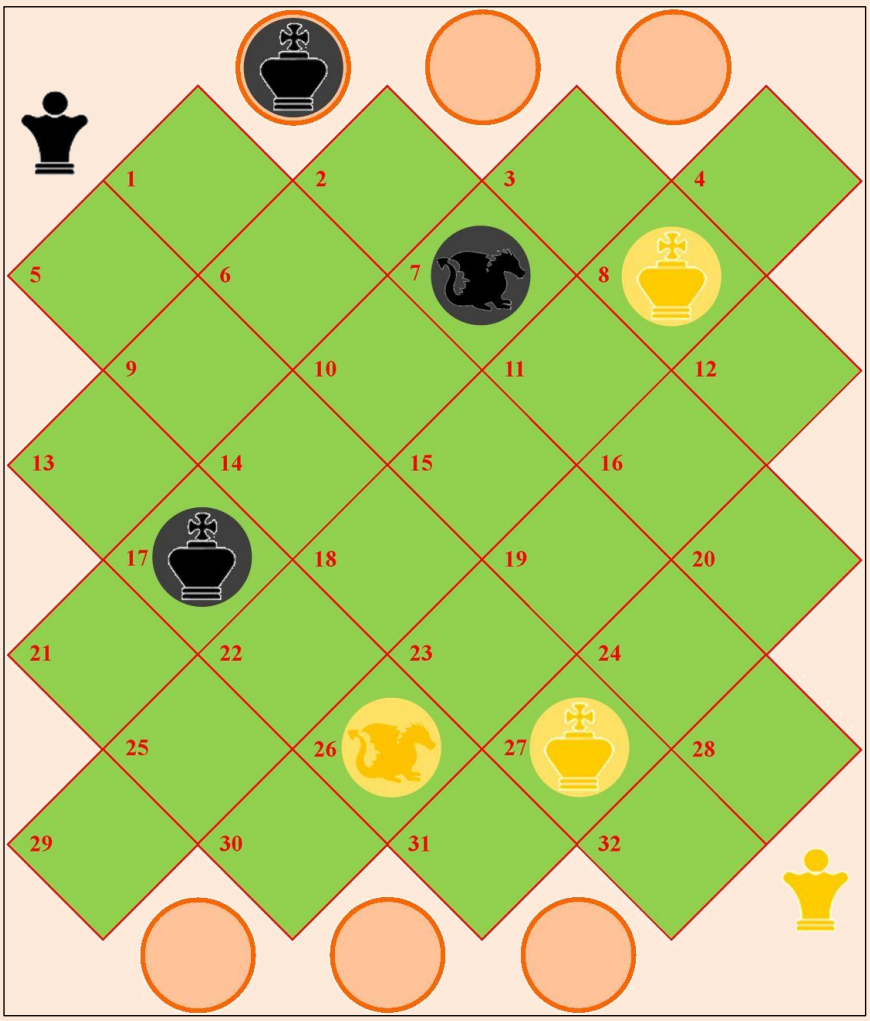
Прорыв Дракона (ПД) – это стратегическая абстрактная игра на базе шашмат, в которой большинство сбитых фигур не выходит из игры, а меняет цвет и попадает в резерв взявшего их игрока. Резерв ограничен тремя ячейками/слотами (на рисунке обозначены оранжевыми кругами). Если сбивается очередная фигура/шашка, а все слоты в резерве уже заняты, то эту фигуру нужно либо удалить из игры, либо поместить в резерв вместо любой уже находящейся в резерве на выбор игрока. Выбитая из резерва, таким образом, фигура покидает игру. Фигуру/шашку из резерва можно выставить вместо своего обычного хода на любое свободное поле доски. Шашку из резерва нельзя выставлять на последнюю горизонталь.

Другой особенностью ПД является игровая цель: первым провести «шашку-дракона» на одну из крайних ячеек противоположной стороны, либо лишить соперника ходов.

Начальная позиция представлена на рисунке. Тура и конь ничем не отличаются аналогичных фигур в шашматах (и шахматах). Шашки подчиняются правилам игры «русские шашки», с той лишь разницей, что при достижении противоположной стороны превращаются не в одну из трёх фигур, а только в императрицу (гибрид коня и туры). На случай превращения шашки рядом с полем справа от каждого игрока имеется фишка императрицы. В текущий момент игры на поле может быть не более одной императрицы

у каждого игрока. И если игрок, уже имеющий императрицу, проводит свою шашку на поле превращения, то эта шашка не превращается. Превращение произойдёт сразу же, как только действующая императрица покинет игровое поле. В случае взятия императрицы, она попадает в резерв в качестве обычной шашки. Вместо шашматных королей в этой игре используются «королевские шашки», которые ходят и бьют как короли в шашматах, но не являются сверхценными, то есть их потеря не означает проигрыша партии. Также королевские шашки способны помогать шашке-дракону в продвижении вперёд. Шашка-дракон (ШД) ходит и бьёт как обычная шашка, но имеет следующие особенности:

1) является «бессмертной», то есть фигурам и шашкам запрещено сбивать ШД;
2) сбитые шашкой-драконом фигуры/шашки не попадают в резерв, а выходят из игры;
3) шашка-дракон совершает «королевский прыжок» сразу же, как только перед ней оказывается своя королевская шашка (КШ) при наличии свободной ячейки после КШ.



В данной позиции если светлые пойдут королевской шашкой 27-23, то шашка-дракон совершит прыжок 26-19, и всё это будет считаться одним ходом, подобно шахматной рокировке. Если же тёмные в ответ выставят свою королевскую шашку из резерва на

десятую ячейку, то их шашка-дракон попадёт сразу на ячейку 21, совершив двойной королевский прыжок. А на следующей диаграмме демонстрируется тройной королевский прыжок.

Светлые выставляют королевскую шашку из резерва на ячейку 23 и шашка-дракон прорывается на победную третью ячейку. Если бы в этой позиции была очередь хода за тёмными, то они могли бы поставить королевскую шашку на десятую ячейку, перебросив таким образом шашку-дракона на ячейку 21, но не на тридцатую ячейку, так как королевский прыжок не является бьющим ходом и поэтому не может сразу же продолжаться сбиванием шашки соперника.

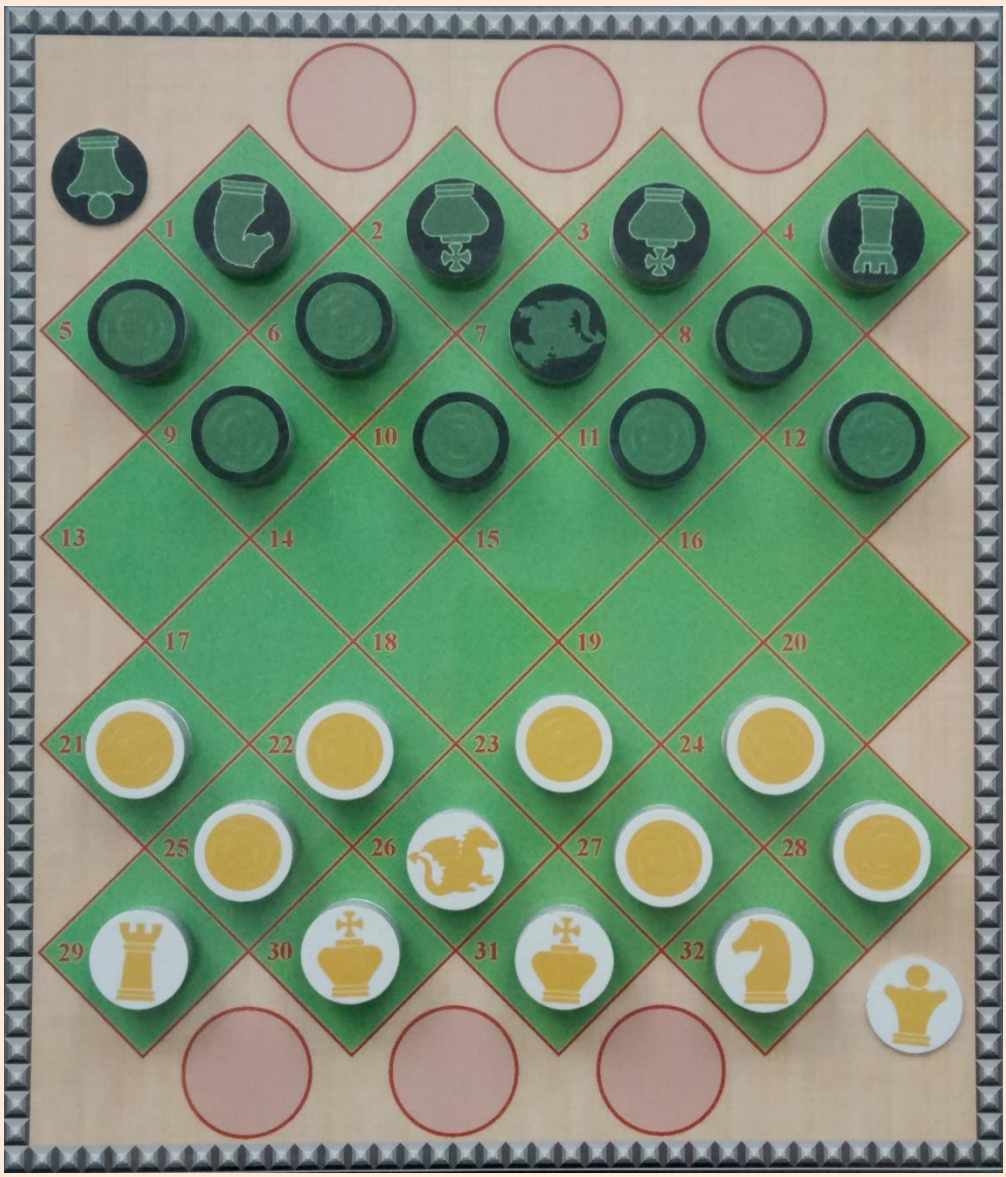
Начиная партию, рекомендуется также использовать «правило пирога»: после первого хода светлых, тёмные получают право «поменять цвет», то есть повернуть игровое поле на 180 градусов и продолжить играть за светлых, либо не поворачивать поле, продолжив играть тёмными.

Для игры используются специальные плоские фигуры, с обозначениями на сторонах, имеющих разный цвет. При взятии фигура переворачивается, в результате чего меняется

её цвет. В качестве фигуры императрицы используются плоские фишки с соответствующим символом, которые просто накладываются на превращённую шашку.

П Р И Л О Ж Е Н И Я

Фото реального комплекта:



<u>Вариант игры с трансформацией шашки-дракона</u>:

В этом варианте шашка-дракон одного игрока теряет свойство «бессмертности», когда у другого игрока есть императрица и хотя бы одна шашка («ожидающая шашка») стоит на поле превращения. И вместо бессмертия шашка-дракон обретает абсолютную ценность, то есть её потеря будет означать проигрыш. Если в дальнейшей игре нарушается одно из

условий, например, «ожидающая шашка» покидает поле превращения, шашка-дракон вновь обретает бессмертие и теряет абсолютную ценность.

Примерная партия:

Светлые – Тёмные

1.	32-20	1-14
2.	22-18	12-16
3.	21-17	11-15
4.	20:15Р	14:25Р
5.	15:2Р	25:31Р
6.	ш→14	31:28Р
7.	2:5Р	7-11
8.	14:7Р	3:10В
9.	18-14	9:18В
10.	23:7 (Вш Ркш)	11:2В
11.	кш→23-19	ш→12
12.	кш→15-10	ш→1
13.	ш→7	2:18В
14.	10-7	6-10
15.	7:14В	28:23Р
16.	14-10	кш→3
17.	10-7	кш→2
18.	5:2Р	16-20
19.	2-14	18:9В
20.	27:18Р	20:27Р
21.	7-2. Светлые выиграли.	

Условные обозначения:

* 20:15Р – все сбитые фишки отправляются в резерв;

* ш→14 – шашка из резерва выставляется на ячейку 14;

* 3:10В – все сбитые фишки выходят из игры;

* 23:7 (Вш Ркш) – сбитая шашка выходит из игры, а сбитая королевская шашка попадает в резерв, заменяя там обычную шашку;

* кш→23-19 – королевская шашка из резерва выставляется на ячейку 23, а шашка-дракон совершает прыжок на ячейку 19.

Реальная партия:

Светлые – Тёмные (Безенчук, 11.07.2021)

1.	22-18	11-15
2.	18:11Р	8:15Р
3.	25-22	15-18
4.	22:15Р	4:15Р
5.	29:15Р	10:19Р
6.	32:19В	Т→25
7.	ш→22	25:30Р
8.	Т→8	30:21В
9.	8:3Р	12-16
10.	19-8	ш→18
11.	22:15Р	ш→25
12.	15-10	6:15Р
13.	ш→22	25:18Р
14.	8:2Р	ш→25
15.	23:14В	9:18Р
16.	кш→23-19	кш→10-14
17.	19:12В	14-17
18.	23:7(ВшРкш)	17-22
19.	7-10	15:6Р
20.	3-17	21:17(ВшРт)
21.	кш→8-3	Светлые выиграли.