

Хиашатар – монгольские шахматы

Т	К	В	Х	Б	Н	Х	В	К	Т
Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф
Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф
Т	К	В	Х	Б	Н	Х	В	К	Т

Фигуры монгольских шахмат традиционно имеют много деталей и плохо выглядят на небольшом рисунке. Поэтому, на картинке слева вместо фигур – буквы обозначающие фигуру. Игру можно вести на традиционной черно-белой доске, но изначально монгольская доска была одноцветной. Ниже в описании действий фигур также не будут использоваться принятые картинки. Как уже было сказано, эти картинки имеют много деталей, и, кроме того, есть несколько их версий.

Н – Нойон. Аналог шахматного короля. Матом королю завершается партия. Ходит точно также, как и европейский коллега. Единственно, рокировка в Хиашатаре отсутствует. Если король получает пат, то это тоже засчитывается как поражение.

Б – Бэрс. Аналог ферзя, с возможностями ферзя. В отличии от Шатара в Хиашатаре нет различий между современной и древней версией игры, возможно потому, что Хиашатар не имеет современных версий. В общем, Бэрс – это полноценный европейский ферзь

В – Тэмэ, верблюд. В Хиашатаре ходит как европейский слон.

К – Мор. Вполне шахматный конь, с соответствующими правами и возможностями, как у европейского коллеги.

Т – Тэрэг, повозка. Аналог европейской ладьи.

Ф – Фу, щенок. Аналог европейской пешки, но с более широкими возможностями, даже по сравнению с европейской пешкой. А именно с первой позиции Фу может сделать ход не только на одно поле, но и на два и на три. При этом появляется возможность взятия на проходе. Фу, дошедший до последней горизонтали превращается в Бэрса.

Х – Хиа, телохранитель. Уникальная фигура, не имеющая аналогов ни в одной шахматной системе. Выполнять ход может в любом направлении по любой ортогонали и любой диагонали на одно или два поля. Его уникальность заключается в том, что он тормозит любую фигуру, оказавшуюся на одном из восьми соседних полях. Причем тормозит, как чужие фигуры, так и свои. Фигура, попавшая на одно из полей зоны влияния может выполнить ход по своим правилам, но только на одно поле, а конь обездвиживается полностью, и может продолжать игру только если телохранитель выпустит его из своей зоны влияния. В силу этого свойства, телохранитель может забрать фигуру не способную ему угрожать, за два хода. Первым ходом он ее обездвиживает, а вторым снимает с доски.

Отметим еще два важных отличия Хиашатара от Шатара. В Хиашатаре нет обязательных первых ходов ферзевыми пешками. В Хиашатаре нет ограничений на участие фигур в матовых атаках на короля.

Анализ игры

По причине отсутствия рокировки в Хиашатаре резко возрастает роль центра, даже в сравнении с европейскими шахматами, так как король, по всей видимости, на длительном протяжении игры, останется именно в центре. Правда защищать его становится легче. Новая фигура Хиа – является близкодействующей, но очень мощной в силу свойства тормозить фигуры. Большая часть матовых атак нуждаются в близком подходе к королю противника, но именно в ближнем бою и проявляются лучшие свойства Хиа. Поэтому прежде чем затевать матовую атаку следует подумать об уничтожении телохранителей.

Большая доска сильно усложняет эндшпиль, так как на такой доске фланги значительно более удалены друг от друга и игра на них более независима, по крайней мере, в части использования коней. Для далекодействующих фигур размер доски большого значения не имеет.

Большая подвижность пешек в Хиашатаре нивелируется большими расстояниями на доске, поэтому их роль в захвате жизненного пространства пожалуй такая же как и в европейских шахматах. Сохраняется и значение захвата открытых вертикалей. А в связи с появлением Хиа, роль открытых вертикалей даже возрастает, так как телохранителей лучше атаковать на расстоянии.

Телохранителей вряд ли разумно использовать в дебюте, по причине их тихоходности, а это означает, что основные дебютные принципы используемые в европейских шахматах вполне применимы и в Хиашатаре. То есть игру можно начинать с захвата центра пешками, и обеспечения максимальной свободы для далекодействующих фигур, то есть в дебюте необходимо решать те же задачи развития, что в европейских шахматах.

Есть только две проблемы связанные с телохранителями в стартовой позиции. Оба они тормозят по две своих фигуры. Один тормозит своего Бэrsa, а другой своего верблюда. Это две важные фигуры, поэтому развитие разумно начинать с движения именно этих фигур с целью вывести их из зоны влияния своих телохранителей.