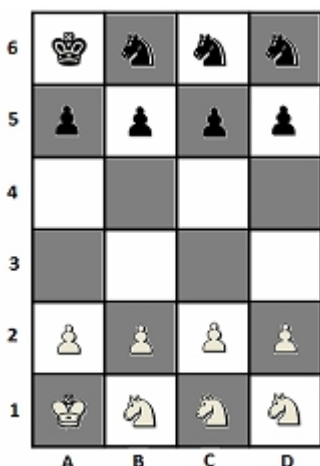


Лошадиные шахматы



Все фигуры ходят как в классических шахматах, единственно, пешка из начальной позиции не может прыгнуть на два поля, соответственно нет и взятия на проходе. Пешки, дошедшие до последней горизонтали, имеют право превращаться в фигуры, но не любые. Для белых поля превращения таковы:

a6 – Ферзь
b6 – Ладья
c6 – Слон
d6 – Конь

Для черных поля превращения симметричны полям белых. То есть от короля и вправо: Ферзь, Ладья, Слон, Конь. Обратите внимание, что белые получают белого слона, а черные - черного, то есть слоны противников не взаимодействуют друг с другом. Пешка, превратившаяся в фигуру, не уходит из игры. Игрок, получивший фигуру, имеет право поставить пешку в исходную позицию. То есть, получив ферзя, игрок может поставить пешку на a2, получив ладью, он может поставить пешку на c2. Это можно сделать только после установки новой фигуры. Если игрок отказывается установить пешку сразу, а он имеет право ее не ставить, то на последующие ходы это право не переходит. Отказ от установки пешки возможен по двум причинам. Либо игрок считает установку пешки невыгодной, либо поле, на которое необходимо ставить пешку, занято. Устанавливать же пешку на другое поле нельзя.

Анализ игры

Фигур в лошадиных шахматах довольно много для такой доски, а значит пространство для маневра очень невелико и ценность каждой контролируемой клетки высока. Выводить коней первыми ходами в такой ситуации сложно, так как конь вышедший первым ходом впереди своих пешек может быть тут же отогнан назад пешкой противника и ничего кроме потери темпа такой выход коня не даст. Это так за исключением двух первых ходов белого Kd3 и Kb3. Оба хода угрожают взятием пешки на c5 с матом. Это два активных дебюта с возможными разменами.

Закрытая стратегическая борьба заключается в движении пешек и маневрировании конями за своими пешечными рядами, но как уже было сказано пространство маневра на такой доске очень невелико. Цель игры по большому счету – прорыв пешкой на горизонталь превращения, и так как превращение дает не только фигуру, но и оставляет в игре пешку, то для этой цели вполне приемлема жертва фигуры. Причем жертва фигуры даже более приемлема нежели пешки. Воскрешающаяся пешка – это неиссякаемый источник фигур. Поэтому основная комбинация в лошадиных шахматах – это жертва фигуры с целью прорыва. Но следует также следить и за королем. Короли в этой игре довольно ограничены в передвижении и вполне можно если не поставить мат конями, то по крайней мере угрожать матом.

И кстати, если поле удлинить на две горизонтали, то игра резко усложняется, в силу значительного увеличения пространства для маневра.