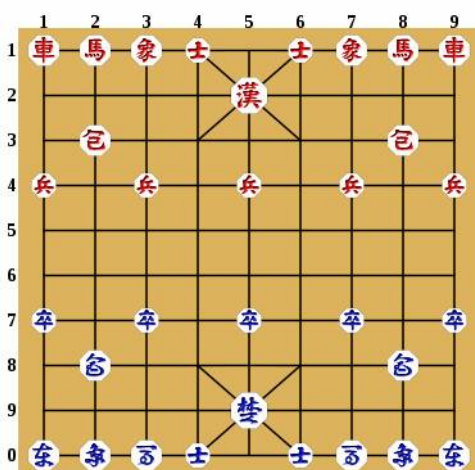


Чанги



Считается что Чанги ведет свое происхождение от Сянци. Обе игры иногда еще называют шахматами, соответственно корейскими и китайскими. Я так думаю, что это неправильно. Шахматы – это шахматы, а Сянци и Чанги это совсем другие игры, придуманные совсем другими народами. А теперь состав фигур и правила игры. В Чанги играют на прямоугольной доске, расчерченной вертикальными и горизонтальными линиями, 9×10 линий (9 вертикалей и 10 горизонталей). При игре, фигуры ставятся на пересечения линий. Девять пунктов на стороне каждого игрока, образованные пересечениями трёх ближайших к игроку горизонталей и трёх центральных вертикалей,

образуют дворец — он выделяется на доске проходящими через центральное и угловые поля дворца диагональными линиями. Дворец влияет на ходы некоторых фигур. Необычно в фигурах Чанги то, что размер фишки зависит от значимости фигуры.

Король. В начале партии находится на центральном пункте дворца. Пункт позади короля остаётся пустым. Ходит на одну клетку по вертикали или горизонтали, а также по изображённым на доске диагональным линиям, соединяющим углы дворца с центральным его пунктом. Может перемещаться только в пределах дворца. Король — главная фигура, её потеря означает проигрыш партии. Поэтому запрещено оставлять своего короля под боем фигуры противника. Также запрещено оставлять своего короля в противостоянии с королем противника, то есть в положении, когда короли стоят на одной вертикали и между ними нет фигур. Если один из игроков (принимает предложенную оппозицию) отказывается убрать своего короля из состояния оппозиции, то засчитывается ничья. Если король убирается под удар другой фигуры противника, что это считается поражением.



Советник. В начальной позиции находятся на первой горизонтали, на угловых пунктах дворца. Ходит так же, как король — на одно поле по вертикали, горизонтали и отмеченным диагоналям, не может выходить за пределы дворца. Из-за ограниченной области действия считается довольно слабой фигурой, в партии используется практически только для охраны короля.



Конь. В начале партии кони располагаются на первой горизонтали, на вторых или третьих вертикалях от краёв доски. За один ход делает два движения — сначала на одну клетку по вертикали или горизонтали, затем на одну клетку по диагонали вправо или влево от направления первого движения. Конь в Чанги — линейная фигура, он не «прыгает» через поля, а перемещается в плоскости доски, поэтому любая фигура, как своя, так и неприятельская, стоящая на соседнем с конём по вертикали или горизонтали поле, блокирует его движение в данном направлении.



Слон. Слоны в начальной расстановке помещаются на первой горизонтали, справа и слева от советников, либо на одну вертикаль дальше от них. Ход слона в чанги совершенно оригинален. Он представляет собой «удлинённый» ход коня: слон ходит на одну клетку по вертикали или горизонтали, а затем по прямой на две клетки по диагонали вправо или влево от направления первого движения. Как и конь, слон является линейной фигурой, перемещается в плоскости доски, поэтому любая фигура, своя или неприятельская, стоящая на одном из промежуточных пунктов его движения, блокирует соответствующий ход.



Колесница (Ладья). В начальной расстановке колесницы располагаются на угловых полях доски. Ходит на любое расстояние по вертикали либо по горизонтали, в пределах одного хода перемещаясь только по прямой. Помимо этого, в пределах дворца колесница может двигаться по отмеченным диагоналям, также только по прямой.



Пушка. Пушка может ходить и бить фигуры противника только перепрыгивая через другую свою или чужую фигуру. Обычный (без взятия) ход пушки делается по вертикали или горизонтали, в направлении, где стоит какая-либо фигура, за которой имеется один или более свободный пункт. Пушка при ходе перепрыгивает через эту фигуру и ставится на любое из находящихся за ней свободное поле. Между начальным и конечным полем перемещения пушки должна быть ровно одна фигура, если фигур больше или нет совсем — ход не допускается. Пушка может взять (побить) фигуру противника, стоящую на одной с ней вертикали или горизонтали за какой-либо своей или неприятельской фигурой. При взятии пушка, как и при обычном ходе, перепрыгивает через стоящую между начальным и конечным полем фигуру и ставится на место взятой фигуры. Для взятия необходимо, чтобы между пушкой и берущейся фигурой находилась ровно одна фигура (неважно, какого цвета). Соответственно, пушка угрожает всем полям, находящимся на одной вертикали или горизонтали с ней, после любой своей или неприятельской фигуры. Чтобы защитить фигуру от угрозы пушки противника, можно, помимо очевидных действий (побить пушку или убрать свою фигуру из-под угрозы) удалить фигуру, через которую пушка должна прыгнуть при ударе, либо ввести между пушкой и защищаемой фигурой ещё одну фигуру — бить через две фигуры пушка не может. Две фигуры своего цвета, стоящие рядом на одной вертикали или горизонтали с пушкой, являются для неё непреодолимым препятствием — перепрыгнуть две фигуры пушка не может, а бить свои фигуры нельзя. В пределах дворца пушка может двигаться и бить по отмеченным диагоналям, соблюдая все остальные правила. То есть для того, чтобы пойти по диагонали дворца, пушка должна стоять на угловом пункте, на центральном пункте должна находиться какая-нибудь фигура, а пустое поле, на которое делается ход, либо фигура противника, которую нужно побить, должна стоять на противоположном углу дворца. При движении через дворец по вертикалям и горизонталям пушка ходит точно так же, как на любой другой части доски. Пушка не может прыгать через свою или чужую пушку и не может бить пушку противника. Кроме того, запрещено делать первый ход в партии пушкой.



Солдат. Солдат ходит на одну клетку вперёд, вправо или влево. Кроме того, в пределах неприятельского дворца он может ходить по отмеченным диагоналям, на одну клетку за ход, но только вперёд. Солдат, в отличие от шахматной пешки, бьёт так же, как и ходит. Солдат, дошедший до последней горизонтали доски, может двигаться только вбок.



Существует оригинальное правило в расстановке фигур: в отличие от других шахматных игр, где начальная расстановка обычно фиксирована, в Чанги игроки могут менять положение слонов и коней. В стандартной расстановке фигуры идут в «шахматном» порядке: колесница, конь, слон, охранник, генерал (на второй горизонтали), охранник, слон, конь, колесница. Но игрок вправе поменять местами слонов и коней. Согласно принятой традиции, после жеребьёвки цвета (выполняемой вполне привычным европейцам образом: один из игроков зажимает в руках пешки (солдат) разного цвета, другой выбирает одну из рук, таким образом получая тот или иной цвет) сначала свои фигуры расставляет играющий красными, и только потом — играющий зелёными.

Игровые идеи и особенности

1. Так как пушка является самой сильной фигурой, но в тоже время нуждается еще в одной фигуре для хода, а не только для рубки, то для игры пушкой требуются сопровождающие. Это создает комбинационные возможности, так как грамотно выставленные фигуры могут создать сильную траекторию движения пушки и даже перевести игру на форсированный план.
2. Советник в Чанги действительно слабая фигура. Он пригоден только для ближнего боя в пределах дворца. Поэтому необходимо готовить оборону дворца из более сильных фигур.
3. В Чанги нет фигур кроме пушки способных перепрыгивать через другие фигуры, поэтому солдаты могут использоваться в качестве заградительного рубежа, тем более что солдаты в Чанги имеют возможность передвигаться в трех направлениях, а значит могут быстро перестраивать линию обороны.
4. В Чанги две фигуры имеют нелинейную траекторию хода, это создает большие комбинационные возможности, в особенности связки слонов и коней.
5. Так как солдаты ходят так же как и рубят их можно использовать для лобовой атаки на пехоту противника. И уже в пробитую дыру могут устремиться более сильные фигуры.
6. Для атаки на дворец при небольшом количестве фигур идеально подходит колесница, в силу её дальнобойности, но только, повторюсь, при большой свободе на доске.
7. Простейшая, но достаточно эффективная стратегия защиты дворца для начинающего игрока может заключаться в том, чтобы сдвинуть пехотинцев к центру. Можно даже выстроить их в два ряда, но при этом оголятся фланги, поэтому без серьезных атакующих действий крепость даже в два ряда долго не продержится.
8. Большое пространство доски и высокая маневренность фигур, даже пехоты ведет к тому, что фигурные бои на доске могут быть не эффективны. Поэтому главным стратегическим приемом в Чанги будет атака на дворец. Только в этом случае фигуры противника будут вынуждены располагаться на меньшем пространстве, создавая скученность и уменьшая собственную маневренность. Отсюда следует, что крайне важно как можно быстрее перевести игру на половину противника.