

Линейные шахматы



Как уже было сказано в анонсе, создатель этой игры Валерий Данильчук из Волгограда. Начальная расстановка в линейных шахматах такая же как и в классических и правила хода почти такие же, но есть одна существенная особенность. Фигуры имеют возможность превращаться в другие фигуры.

Вертикали, начинающиеся в стартовой позиции от белой фигуры и заканчивающиеся на такой же черной, носят название этой фигуры. То есть линии a и h – это линии ладьи. Линии b и g – это линии коня и т.д.

Фигура, вставшая на линию превращается в фигуру, чьим именем названа эта линия. То есть фигура, вставшая на линию ферзя превращается в ферзя, а фигура, вставшая на линию короля превращается в короля. Исключение из этого правила составляют пешки. Для них нахождение на той или иной линии становится важным только тогда когда они достигают последней горизонтали на своем пути, то есть горизонтали превращения. В этом случае пешка превращается в ту фигуру, на линии которой она стоит. То есть пешка дошедшая, к примеру, до конца линии коня, превращается в коня.

Правило превращения приводит к тому, что у игрока на доске может быть несколько одинаковых фигур, включая королей. И из возможности таких превращений следует еще несколько правил отличных от классических шахмат:

1. Короли могут сближаться и бить друг друга. Если при ходе (или взятии другой фигуры) король сходит со своей линии, он превращается в фигуру той линии, на которую встал. Если в этот момент второго короля у игрока нет, партия считается проигранной.
2. Мат не считается победой, так как игрок, которому объявили шах или мат, в ответном ходе может приобрести нового короля, если передвинет одну из фигур на королевскую линию.
3. Победа достигается взятием последнего короля у противника. После того, как один из игроков остается без королей, он признается проигравшим. Если игрок передвинул последнего короля на другую линию, или произвел королем взятие фигуры, которая стояла на другой линии, партия считается проигранной.
4. Рокировка возможна только в том случае, если у игрока на поле есть второй король. После рокировки, король и ладья обмениваются на другие фигуры, в зависимости от того, на каких линиях они оказались.

Анализ игры

Прежде всего заметим, что в линейных шахматах чистый материальный перевес не столь значительное достижение, как в классических шахматах, так как в этой игре можно получить позиционную компенсацию выставив дополнительно фигуру на сильную линию. А сильной линией можно считать линии дальнобойных фигур. Единственно, ладья в линейных шахматах несколько ослаблена. Точнее не ладья, а ладейная линия. Две ладейные линии находятся на флангах, и это несколько снижает их ценность.

Погоня за королем также не имеет большого смысла, пока на доске есть фигуры стоящие возле королевской линии. А значит всевозможные матовые комбинации с жертвой теряют смысл. Жертва не достигает цели, так как уничтожается не король, а фигура временно ставшая королем. Из этого следует, что в линейных шахматах есть

смысл стараться выбивать фигуры противника вне зависимости от их временного состояния.

Поэтому вполне разумную стратегию можно построить на двух идеях. Первая – это необходимость контроля линий дальнбойных фигур, прежде всего линии ферзя. Контроль линий дальнбойных фигур дает возможность контролировать большее пространство.

Вторая - по мере освобождения доски от фигур, можно переходить к задаче контроля линии короля, для того, чтобы выбить всех потенциальных и уже созданных королей противника.