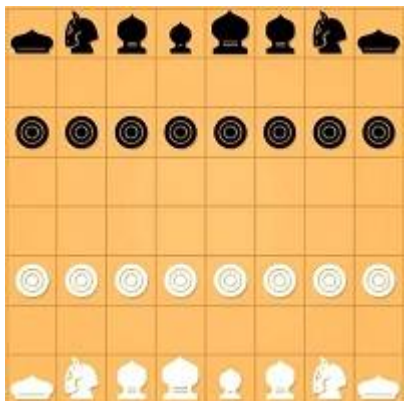


Тайские шахматы Макрук



Тайские шахматы очень древняя игра, есть основания полагать, что индийская Чатуранга была непосредственным предком Макрука. В современном Таиланде игра не забыта и даже более популярна нежели классические, европейские шахматы. Игра ведется на доске традиционного размера, но в тайских шахматах, она одноцветная. Фигуры, разумеется имеют тайские названия, но можно использовать и обычные шахматные. Ниже я укажу, как называют свои фигуры тайцы, но дальше буду использовать традиционные европейские названия. Доска, с фигурами показанная на

рисунке слева, вверху соответствует тайской традиции. Но можно играть в Макрук и обычными шахматами. На рисунке справа показана расстановка Макрука обычными фигурами. Сопоставив эти две картинки вы сможете понять, какие фигуры европейских и тайских шахмат соответствуют друг другу.



Правила хода

Пешка (биа - ракушка). Ходит на одно поле вперед. Рубит по диагонали. Хода на два поля, как в шахматах нет. Пешка, достигнувшая шестой горизонтали превращается в ферзя и только в ферзя.

Ладья (рыа - лодка). Ход совпадает с ладейным полностью, то есть рыа может выполнить ход на любое количество клеток по горизонтали или вертикали.

Конь (ма - конь). Ход полностью совпадает с ходом классического коня.

Слон (кхон - дворянин). Ходит на одну клетку по любой диагонали или на одну клетку по вертикали, но только вперед.

Ферзь (мет – зерно). Самая слабая фигура, может пойти только на одну клетку по диагонали.

Король (кхун - повелитель). Ходит как классический король, но в отличие от своего европейского собрата лишен права рокировки.

Анализ игры

Во-первых, необходимо заметить, что из-за выдвинутого пешечного ряда, вся шахматная теория к Макруку полностью неприменима, несмотря на значительную схожесть фигур. Пешки слишком близки к центру, чтобы за него вести борьбу, теми способами как это принято в шахматах. Кроме того, свободная горизонталь за пешечным рядом, позволяет в Макруке маневрировать фигурами не перемещая пешек, а это значит, что дебюты в этой игре не обязательно начинать с движения пешек. Например, можно в начале игры передвинуть ладью на любую ударную позицию, то есть ладьи могут начать готовиться к атакующей игре не дожидаясь пока слоны и кони освободят их последнюю

горизонталь. А это означает, что ладьи имеют очень большое значение, уже на ранних стадиях игры.

Следующий важный момент – быстрое превращение пешек делает их намного более ценной фигурой, нежели в классике. Пешки могут превращаться в ферзей. Ферзь - фигура тихоходная и не подходит для быстрой атаки, но несколько ферзей могут создать очень крепкую оборонительную структуру.

В Макруке очень мало дальнбойных фигур – только две ладьи. Это означает, что в игре нет большого смысла делать ставку на быстрые комбинации, связанные с переброской фигур с фланга на фланг. Кроме того, большой набор тихоходных фигур создает большие сложности для результативной игры в эндшпиле. Желательно в эндшпиль выходить имея фигурный перевес. А перевес в ладью, в эндшпиле имеет решающее значение.