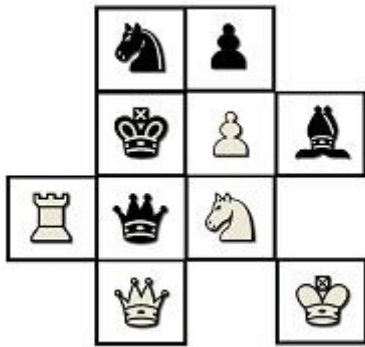


Плиточные шахматы Джеймса Уитмена



Картинка изображенная слева – это доска плиточных шахмат, возникшая в результате некоторого хода шахматной партии. Вообще игра ведется на пустом столе. У каждого игрока по 16 квадратных плиток, на которых изображены шахматные фигуры: 8 пешек, король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня.

Один из игроков начинает партию, выкладывая одну свою плитку. Запрещено первым ходом выкладывать короля, ферзя и ладью. Этот запрет обусловлен тем, что второму игроку придется первым ходом выкладывать свою плитку по соседству с первой плиткой противника, и первый игрок своим ходом эту плитку может срубить.

Обозначенная особенность касается только первого хода. Дальнейшая игра ведется по следующему правилу: каждый игрок своим ходом, либо выкладывает свою плитку так, чтобы она имела общую сторону с любой уже стоящей на доске плиткой или выполняет ход уже стоящей плиткой.

Очень важный момент касается выкладки королей. С одной стороны игра без королей не имеет большого смысла, так как короли и есть главный объект игры, с другой стороны тот, кто выкладывает короля первым, попадает в невыгодное положение. Поэтому будет разумным потребовать, чтобы игроки договорились о том, каким ходом они выкладывают королей одновременно.

Ход плиткой выполняется, по правилу хода, фигурой изображенной на плитке. То есть если ход выполняет ладья, то она ходит по прямой, на любое количество полей, слон по диагонали на любое количество полей. Все фигуры могут преодолевать пустое пространство, для чего игроки должны представлять стол, на котором они играют, как бы расчерченным на квадраты равные плиткам, что конечно не вполне удобно. Однако есть один запрет и одно разрешение. Так как пустых плиток в игре нет, то плиткам разрешается перепрыгивать через свои плитки, а плитка – конь может перепрыгивать, как через свои плитки, так и через плитки противника. Пешки и король перепрыгивать не могут, так как они выполняют ход только на соседнее поле.

А запрет касается связности поля. Нельзя выполнять ход, приводящий к появлению «острова» из плиток не соединенного с другими плитками. Это же касается и рубки фигур. А вообще без учета этого запрета, все плитки рубят так же как и ходят. Игра в плиточные шахматы завершается матом королю. Мат – это ситуация, когда король находится под ударом, и при этом его нельзя ни защитить ни увести из под удара, ходом выполняемым по правилам.

Еще необходимо сказать о пешках. Так как пешка ходит только вперед, то необходимо определить, что такое ход вперед. Своя сторона для игрока – это сторона с которой он сидит и пешки выполняют ход от игрока в противоположную сторону. Пешки естественно никогда не превращаются в фигуры, по той причине, что в этой игре нет противоположной крайней линии.

Анализ игры

В этой игре есть заметный элемент вероятности. Конечно, каждый из игроков знает, какие фигуры в запасе у его противника. Но куда он их может поставить всегда в какой-то степени проблема, так как игрок, имеющий запас, имеет и варианты их размещения. Свобода в размещении фигур – это всегда огромный плюс. Поэтому, необходимо заставлять своего противника выкладывать фигуры, как можно быстрее. А для этого

необходимо играть остро, нападая на фигуры на короля, так, чтобы для защиты потребовалось выставить резерв. Собственная же задача игрока диаметрально противоположна. Надо стремиться организовать оборону минимальным количеством фигур, для того, чтобы сохранить резерв, как можно дольше. Для этого необходимо стремиться держать свои фигуры кучно и короля лучше всего держать в центре этой «кучи».

Создавать острые атакующие ситуации, с риском жертвы, до почти полного выставления резерва неразумно, так как атака может быть отбита резервом и жертва может оказаться неоправданной.

После того, как фигуры резерва выставлены надежная игра на ничью – это опять таки игра кучей. Игра с нападением, на победу, - это игра в которой фронт соприкосновения с фигурами противника растягивается. С увеличением фронта уменьшается взаимная защищенность фигур и появляется возможность для результативной атаки. Задача игрока на этой стадии – это обычная тактическая задача – организации большего давления меньшим набором фигур. Это, та же задача, которая стоит, к примеру, и перед шахматистом. Но в плиточных шахматах в силу постоянно изменяющегося игрового поля тактические возможности неизмеримо богаче шахматных и здесь все решают личные счетные способности.