

Рад Рас (Радужный Рассвет)



Как уже было заявлено в анонсе, игра ведется на шахматной доске, шахматными фигурами, если конечно у вас нет доски раскрашенной вот таким образом, как на рисунке слева. Базовые правила тоже шахматные, но к ним добавлено три новых:

Король не бьет шахующих его фигур. То есть если королю объявлен шах, и никакая фигура не может его прикрыть, ему остается только бежать.

Игрок может взять свою фигуру, срубленную противником в свой резерв. Но такое действие считается ходом. То есть, если противник рубит фигуру и игрок объявляет, что забирает ее в резерв, то это и есть его ход.

Фигуру из резерва можно сбросить на доску, на любое свободное поле, но только на своей половине и это тоже будет считаться выполнением хода. Для сброса фигур есть два ограничения: белым пешкам нельзя становиться на первой горизонтали, черным нельзя становиться на восьмой и сбросом слона нельзя получить двух одноцветных слонов.

Игру можно закончить классическим шахматным матом. Игра также считается законченной, если короли в результате хода окажутся стоящими на смежных полях. В этом случае выигрывает тот, у кого на доске численно больше фигур.

Принципы построения стратегии

Прежде всего, уязвимость короля делает возможным атаку на него незащищенной фигурой. Любая фигура может дать шах королю и даже срубить, стоящую рядом с ним фигуру и остаться безнаказанной, если конечно атакуемое поле не защищено еще какой-нибудь фигурой кроме короля. Такая атака на короля, безусловно, выгодное средство взятия фигур. Король очередным ходом вынужден уходить из под шаха, а значит игрок не может своим ходом забрать срубленную фигуру в резерв.

Взятие фигур в резерв подразумевает потерю темпа, так как один ход придется пропустить. Это означает, что взятие фигур в РадРасе можно использовать не только для материальных завоеваний, но для выигрыша времени. Если взятая фигура защищала стратегически важный пункт, то это взятие может стать началом позиционной атаки, а если события происходят в непосредственной близости к королю, то такое взятие может стать началом форсированной атаки с серией взятий, каждое из которых ставит противника перед плохим выбором: потерять фигуру или отдать еще один темп.

Исходя из сказанного, можно утверждать, что действие по переводу фигур в резерв должно быть тщательно подготовлено и его нельзя делать под диктовку соперника. Для того, чтобы быть уверенным в возможности забрать фигуру в резерв надо убедиться в невозможности форсированной атаки на вашу позицию. Лучше всего фигуру подставлять противнику в безопасных для вас положениях, так чтобы у него был плохой выбор: дать вам возможность перевести фигуру в резерв или отдать позиционное преимущество.

В равной игре наличие резерва означает фигурный перевес у противника. Действительно, если у одного из игроков есть резерв и в тоже время на доске материальное равенство, то игрок, имеющий резерв, выигрывает партию. Если же резерв возник за счет фигурного перевеса, то следует ожидать позиционного давления игрока имеющего перевес на доске. В этой ситуации важно не доводить позицию до ситуации, в которой сброс резерва на доску будет необходим для отражения атаки. Это означает, что время нахождения фигуры в резерве зависит от остроты позиции. Вообще и приобретение фигуры в резерв, и ее сброс должны быть частью далекодействующего атакующего плана.

Необходимо помнить, что фигуры можно сбрасывать только на своей половине, поэтому есть проблема включения фигуры в атаку, особенно если это пешка или конь. По этой же причине наиболее выгодно забирать в резерв дальнедействующие фигуры, так как они могут сразу принять участие в атакующих действиях, даже со своей половины. Однако переводить в резерв ферзя все слишком рискованно, так как это может означать слишком сильное ухудшение позиции на доске.