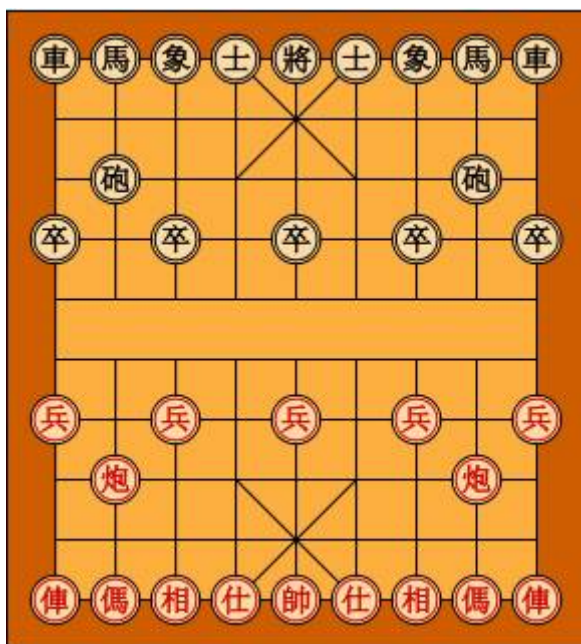


## Сянци (китайские шахматы)



На рисунке показано начальное положение фигур и пешек. Для начала заметим, что как и в Сеги, фигуры в Сянци обозначаются иероглифами. Еще, обратите внимание, иероглифы, обозначающие фигуры красного игрока и черного разные. Это не оттого, что два игрока играют фигурами с разными свойствами. Так исторически сложилось в Сянци, что одни и те же фигуры для красного и черного игрока действительно имеют разные обозначения, при совершенно одинаковых свойствах. Еще заметим, что структура доски несколько сложнее, чем в международных шахматах. Есть зона с линиями, проведенными диагонально, это так называемый дворец. И есть широкая полоса, разделяющая доску пополам. Это река, через которую не каждая фигура может перейти.

Ходы в Сянци выполняются на по клеткам, а по точкам, как в Го. Это если вкратце. А теперь поговорим о фигурах и правилах более детально.

### Фигуры, их обозначения и свойства

	За красных – маршал или Шуай. За черных генерал или Цзян
	Советник или Ши
	Пушка или Пао
	Ладья или Цзюй
	Слон или Сян
	Конь или Ма
	Пешка или бин за красных, пешка или цзу за черных

**Шуай и Цзянь.** Фигуры аналогичные шахматному королю. Их потеря означает поражение в партии. Эта фигура может передвигаться только на одну точку, в пределах своего дворца по вертикали или горизонтали, ход по диагонали для этой фигуры запрещен. Вражеские правители не могут стоять лицом друг к другу по вертикали. Если же это случилось, то маршал или генерал может убить своего противника взглядом через всю доску. Эти фигуры рубят также как и ходят, за исключением описанного приема убийства взглядом одного правителя другим.

**Советник или Ши.** Также не должен покидать дворца. Он своего рода телохранитель главнокомандующего, но он выполняет ходы только по диагонали, так же они и рубят, - по диагонали.

**Слон (у черных слон у красных министр) или Сян.** Выполняет ход по диагонали на две точки и не имеет права пересекать реку, рубит также как и ходит.

**Пушка (катапульта) или Пао.** Выполняет ход, как шахматная ладья. Может выполнять рубку фигуры противника, но только в том случае, если между ней и атакуемой фигурой есть еще какая-нибудь фигура, называемая в этом случае экраном или точнее лафетом. Через две фигуры пушка не атакует. Лафетом, для пушки может служить, как своя фигура, так и фигура противника.

**Ладья (колесница) или Цзюй.** Ходит как шахматная ладья (по вертикалям и горизонталям на любое число точек), также и рубит.

**Конь или Ма.** Ходит на одну точку по вертикали или горизонтали с последующим (в том же ходе) перемещением на точку по диагонали. Конь не перепрыгивает через фигуры. Если на пути хода коня стоит своя фигура или фигура противника, то ход невозможен.

**Пешка, Цзу или Бин.** Выполняет ход на одну точку вперед. На территории противника (за рекой) обладает дополнительной способностью ходить вбок, также на одну точку. Достигнув последней линии, ходит только вбок. Рубит пешка также как и ходит.

*Обратите внимание, что ни одна из фигур, в том числе и конь, не имеет права перепрыгивать через другие фигуры, и не забывайте, что для ряда фигур есть ограничения в свободе, нельзя покидать дворец, нельзя пересекать реку, нельзя выполнять ход назад (для пешки).*

**Цель игры** поставить мат правителю вражеской страны. Но в Сянцы матовой ситуацией считается и то, что в шахматах называют патом. То есть если правитель (маршал/генерал) теряет возможность передвигаться в пределах своего дворца, то это тоже проигрыш. Для игрока нападающего на правителя запрещен вечный шах. Ходы обязательно должны варьироваться. Это правило уменьшает возможность ничьей в Сянцы. Шах правителю можно парировать уходом из под шаха, или взятием нападающей фигуры. Если шах объявляет конь, то его ход можно блокировать поставив на пути коня фигуру. Если атакует пушка, то можно убрать лафет (экран).

## Стратегические идеи Сянци

1. Самая мощная фигура в игре, это пушка. Игру можно решить ударами этой фигуры, более того, так как она бьет через фигуру и даже через реку, то она может наносить удары, уже первыми ходами, например если один из игроков первым ходом уберет ладью, то пушка противника сразу срубит его коня. Если ладью не убирать, что ладья отомстит за коня, срубив пушку.
2. К концу игры пушка теряет свою ударную мощь, так как ей будет все труднее найти лафет.
3. Слоны в Сянцы, в отличие от шахматных могут поддерживать друг друга, в силу того, что игра ведется не на клетках, а на их вершинах.
4. Атаку на позиции противника можно проводить летучими отрядами, не вовлекая все войско.
5. При уменьшении количества фигур и гибели советников, охраняющих правителя, правитель войска может использоваться для захвата вертикалей и оттеснения вражеского правителя в угловые вершины его дворца.
6. Ограниченная подвижность правителя очень сильно повышает стоимость одного темпа. Утрата инициативы может привести к проигрышу даже быстрее, чем в европейских шахматах.
7. Атаковать в Сянцы сложнее чем обороняться, так как для атаки желательно перейти реку, но в этом случае, в борьбу вступают вражеские слоны. Кстати это чисто оборонительная фигура в отличие от шахматного собрата.
- 8.