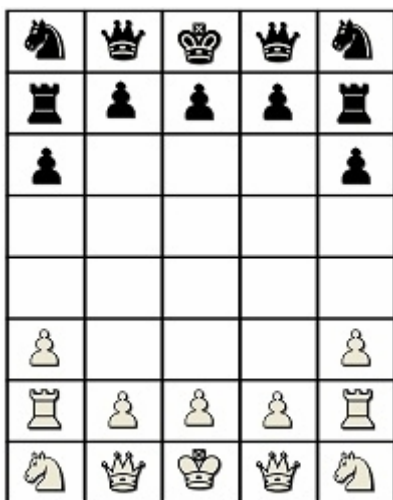


## Семедо



Как уже было сказано в анонсе, об этой игре мало что известно. И если нет точного названия, то, конечно же нет и точного обозначения фигур. Скорее всего фигуры в Семедо обозначаются иероглифами, как и Сянци, но мне сложно фантазировать на тему иероглифов, поэтому я буду использовать обычные шахматные фигуры.

**Король.** Эта фигура есть в любой шахматной игре. Ходит король, как и в классических шахматах, но в Семедо нет мата, короля необходимо срубить. И король не имеет права выйти из своего дворца. Дворцом же считаются шесть клеток, соседних с клеткой, на которой в исходной позиции стоит король.

**Советники.** Их двое. На картинке советники изображены ферзями, но ход у них совсем не ферзевый. Во-

первых, советники, ходят только как король и, во-вторых, как и король, они не имеют право выйти за пределы дворца.

**Конь.** Совершенно классический конь, умеющий прыгать через фигуры.

**Пушка.** На картинке обозначается ладьей. Поэтому шахматная ладья и выбрана для обозначения этой фигуры. Но есть и серьезное отличие. Пушка может атаковать прыжком через фигуру. Или, если быть точным, то она только так и может рубить - прыжком через фигуру. При все равно через чью. Пушка может прыгнуть, как через свою фигуру, так и фигуру противника. Этот способ рубки еще раз подтверждает гипотезу о ближайшем родстве Семедо и Сянци.

**Пешка.** Две центральные горизонтали называются река. Пешка, не перешедшая через реку, ходит и рубит, как обычная шахматная пешка. Пешка, перешедшая через реку, получает возможность хода влево или вправо на одно поле. Пешка, дошедшая до последней горизонтали, ни в кого не превращается, и может ходить только вбок.

## Анализ игры

Прежде всего, необходимо обратить внимание на малое количество атакующих фигур. По сути, это два коня и две пушки. В то же время у каждого короля достаточно хорошо укрепленный дворец. Во-первых, его защищают сразу два советника и во-вторых, три королевских пешки. Эти обстоятельства наводят на мысль о том, что в Семедо можно очень четко отделить атакующие фигуры от чисто обороняющихся. Возможно даже, что для обороны достаточно двух советников. При наличии пушек у противника, собственная пешка может сыграть роль лафета для вражеской пушки и в силу малой подвижности пешки, ее может оказаться сложно убрать. То есть все фигуры и все пешки в Семедо – это атакующие силы, и только два советника – составляют оборону короля.

Подвижность коня несколько ограничена малыми размерами доски, поэтому кони – эффективная фигура в центре доски, но конь не очень силен на флангах. Отсюда можно предположить, что кони должны с самого начала игры включиться в борьбу за центр.

Пешечная неспособность превращаться в фигуры ограничивает и их подвижность. Так как каждый ход вперед пешкой по сути не обратим. Если пешка пошла вперед, то часть доски для нее уже потеряна, отсюда более высокая цена пешечного хода в Семедо.

Два вполне разумных дебюта можно выстроить на несколько различных идеях. Первая – это захват центра и установка туда коней. Второй дебют – это выход пушек опять таки в центр и атака на короля уже в дебютной стадии.