

## Гексогональные шахматы Шафрана

Начальное расположение фигур:



Разработчик этого варианта шахмат – советский геолог – Исаак Шафран. Правила перемещения фигур не отличается от таковых в гексогональных шахматах Глинского. Поэтому схему перемещения фигур, вы можете посмотреть в шахматах Глинского. Подробная информация о правилах игры чуть ниже, а сейчас несколько моих замечаний об особенностях игры.

Главная особенность, как и в любом возможном шестигранном варианте доски – это большее в сравнении с традиционной доской количество степеней свободы. Та же ладья может двигаться не в четырех, а в шести направлениях, что создает гораздо больше возможностей для борьбы и её обострения. Новое качество игры создают три слона вместо двух. Особенно ярко это обстоятельство заявит о себе в эндшпиле.

Что же касается дебюта, то следует заметить, что центр как бы вдавлен с обеих сторон, что создает интересную специфику. Обе стороны могут отсрочить борьбу за центр, драка на флангах в этой игре может начаться гораздо раньше. Но важность центра никто не отменял и возможность тщательно подготовиться к борьбе за него, создают больше возможностей для дебютных разработок. Впрочем, за счет пешек вполне допустимы и быстрые начала. Пешки имеют право делать ход до середины своей вертикали а значит самая важная центральная пешка способная прыгнуть на три поля, может начать активную игру в центре уже с первого хода. Шесть граней шестиугольника заметно меняют и возможности коня. Та часть хода коня, которая на традиционной доске выполняется вбок, под углом в 90 градусов по отношению к первой части хода, на такой доске тоже выполняется немного вперед, в чем вы можете убедиться посмотрев схему хода конем.

Физически больший объем центра позволяет вести более маневренную игру в центре, нежели на традиционной доске. Более интересна игра ладьями. В силу большего размера доски и для ладей момент тактической свободы может наступить несколько раньше. Возрастает способность к самозащите короля. Чтобы поставить ему мат требуется перекрыть больше количество возможных направлений движения.

### А теперь правила игры

1. Король ходит и бьет на одно поле по вертикали, горизонтали и диагонали.

2. Ладья ходит и бьёт на любое количество свободных полей по вертикали или горизонтали.
3. Слон ходит и бьёт на любое количество свободных полей по диагонали.
4. Ферзь ходит и бьёт на любое количество свободных полей по вертикали, горизонтали и диагонали.
5. Конь ходит «разогнутой» буквой «Г» — на ближайшие к его позиции поля, которые не доступны ходу ферзя или короля.
6. Пешка ходит на одно поле вперёд, бьёт на одно поле по диагонали вперёд. На первом своём ходе пешка может пойти сразу более чем на одно поле, но не далее середины своей вертикали. Это означает, что крайние пешки могут ходить первым ходом только на одно поле, пешки, стоящие на трёх средних вертикалях — на три поля, остальные пешки — на два поля.
7. Взятие на проходе. Если пешка делает первый ход более чем на одно поле, проходя при этом поле, находящееся под ударом пешки противника, на следующем ходе и только на нём пешка противника может взять ходившую пешку, сама при этом переместившись на поле, которое перешагнула ходившая пешка. Этот ход аналогичен взятию на проходе в классических шахматах.
8. Рокировка. Может делаться длинная или короткая рокировка в любую сторону. Для рокировки, как и в классических шахматах, требуется, чтобы все поля между королём и ладьёй были свободны и чтобы король и рокируемая ладья с начала партии не сделали ни одного хода. При рокировке король не может пересекать битое поле.  
При длинной рокировке король перемещается на поле рядом с ладьёй, а ладья переносится через короля и ставится на следующее поле. При короткой рокировке порядок обратный — ладья перемещается на поле рядом с королём со своей стороны, а король «перешагивает» через неё. Обозначение рокировки: буква Q или B (от queen и bishop), означающая рокировку, соответственно, в сторону ферзя и в сторону слона, за которой следует 0-0 в случае короткой рокировки и 0-0-0 для длинной. Например, Q-0-0 — короткая рокировка в сторону ферзя, Q-0-0-0 — длинная рокировка в ту же сторону. Наличие рокировки в игре является скорее данью традиции, чем практической необходимостью, поскольку из-за формы доски и большей активности фигур рокировка не приводит ни к помещению короля в более безопасное место, ни к выводу ладьи на более активную позицию.