

Шатранж



Шатранж – игра популярная на Ближнем востоке, в частности Иране, считается непосредственным предком современных шахмат. Это отражается в сильном сходстве Шахмат и Шатранжа. Но есть и существенные различия. Объяснить правила игры в Шатранж проще всего, указав различия с Шахматами.

Первое отличие видно уже в начальном расположении. Ферзи в Шатранже стоят друг против друга. Ферзи от шахматных отличаются не только этим. Во-первых, ферзь в Шатранже может ходить только по диагоналям и только на одно поле. Отсюда следует, что ферзи в Шатранже не могут угрожать друг другу.

Ладья ничем не отличается от шахматного собрата. А вот слон из

дальнобойной фигуры превратился в тихоходную. Слон в Шатранже выполняет ход по диагонали, то только на две клетки (через клетку). Слон получил свойства коня, он может перепрыгивать через фигуру. Еще одно новое свойство слона, - он фактически не может угрожать своему оппоненту (слону противника) несмотря на одинаковый цвет диагоналей по которым они ходят.

Конь ничем не отличается от шахматного коня. Король также имеет все свойства шахматного и не более. Пешка ходит вперед на одно поле и бьет на одно поле по диагонали тоже вперед. Пешка в Шатранже не имеет право первого хода на две клетки, как шахматная и соответственно нет взятия на проходе. Еще одно важное отличие заключается в правиле превращения. Пешка, дошедшая до последней диагонали, превращается в ферзя и только в ферзя. Вот такие отличия Шатранжа от классических шахмат.

Игровые идеи

В Шатранже в отличие от шахмат только одна фигура дальнобойная – это ладья. Поэтому играть эндшпиль сложнее. Переход фигур с одного фланга на другой занимает слишком много времени. Возможность превращения пешки в фигуру сильно ограничена, поэтому провод пешки до последней горизонтали не имеет той ценности как в шахматах.

Малое количество дальнобойных фигур резко ограничивает комбинационную борьбу, предполагающую быстрый и внезапный переход с фланга на фланг, поэтому на первое место выходит стратегическое планирование в перемещении фигур и их концентрации на стратегически важных направлениях.

Очень существенное значение имеет способность слона перепрыгивать через фигуры и соответственно через пешечные цепи. Это дает возможность для внезапной атаки слонами и конями под прикрытием своей пешечной цепи. То есть четыре фигуры имеют возможность пройти через пешечные цепи непосредственно в расположение противника. Это довольно сильно осложняет мительшпильную борьбу и вносит в нее дополнительную остроту.

Король в Шатранже более ценная боевая единица, нежели в Шахматах. И это опять по причине тихоходности большей части фигур. Даже в эндшпилье, при большом

свободном пространстве король имеет большую свободу передвижения. Ему проще убежать и от ферзя и слона, поэтому традиционные, для шахмат схемы построения мата в Шатранже не работают.

Конечно же резко меняется относительная сила фигур. Самая сильная фигура – это очевидно ладья. Затем конь, слон, ферзь. Отсюда вытекает и иная выгода при размене, сильно отличающая Шатранж от шахмат.