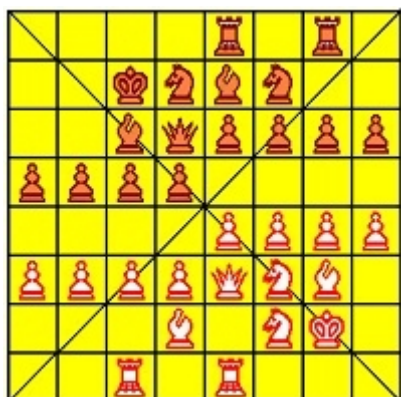


## Ситуйин (национальные шахматы Мьянмы)



Расстановка, показанная на картинке – лишь одна из возможных. Шахматы бирманцев – игра двухстадийная. На первой стадии игроки расставляют свои фигуры, и лишь на второй, начинается игра. Хотя собственно, так говорить не верно. Расстановка фигур – это тоже этап борьбы и этап очень важный. Еще предварительно заметим, что хотя в бирманской традиции фигурки изготавливаются в виде достаточно сложных скульптур, можно пользоваться набором обычных шахмат. Существенно значимы и две диагональные полосы, проходящие через всю доску. А сейчас фигуры и правила хода.

### Расстановка фигур

Единственная фигура, для которой расстановка определена изначально, – это пешки. Они расставляются так как показано на рисунке и никак иначе. Остальные фигуры игроки расставляют за своим пешечным рядом совершенно произвольно. Есть еще одно важное условие. Игроки не должны видеть расстановку фигур противника, до того, как она завершена. Для того, чтобы выполнить это условие доска перегораживается высокой оградкой посередине, настолько высокой чтобы не было видно, кто куда и что ставит.

### Фигуры и правила хода

**Король (Мин-гьи)** полностью идентичен по правилам хода королю европейских шахмат.

**Слон (Син).** Существенно отличается от классического слона. Ходит только на одну клетку по всем диагоналям или на одной поле вперед по вертикали.

**Ферзь (Сит-ке).** Фигура более слабая, нежели слон. Может перемещаться на одну клетку по любой диагонали, но ходить по ортогоналям не может.

**Конь (Мьин).** Ничем не отличается от своего шахматного коллеги.

**Ладья (Ятта).** Правила хода полностью совпадают с правилами шахматной ладьи.

**Пешки (Не).** Выполняет движение вперед на одну клетку и бьет фигуры противника по диагонали. Пешка может превратиться в ферзя если встанет на одну из клеток через которые проходит одна из главных диагоналей. Пешка превращается только в Ферзя, и только в момент хода и есть еще один важный нюанс. На доске может находиться только один ферзь. Это означает, что если один ферзь есть, то пешка, достигшая поля превращения остается пешкой.

## Анализ игры

Прежде всего заметим, что произвольность расстановок отнюдь не означает отсутствие теории. Бирманские мастера разработали целый ряд начальных расстановок, эффективность которых доказана практикой. На рисунке одна из таких расстановок называемая Мьин Хтуп.

А так как мой анализ не предполагает углубления в теорию, то я ограничусь несколькими советами по начальной расстановке. Так как ладья единственная дальнобойная фигура, то разумно создать для нее в начальной расстановке максимальную свободу. Для этого можно освободить одну или две крайние горизонтали. Тихоходные фигуры лучше всего размещать поближе к пешкам, чтобы они могли быстрее войти в боестолкновение. Кони единственные фигуры, которые могут перепрыгнуть через пешечный ряд, поэтому коней разумно ставить вплотную к пешкам.

Короля лучше всего не ставить сразу за пешками, так как он может стать целью для быстрой атаки. В приведенной расстановке король полностью окружен со стороны возможного нападения своими тихоходными фигурами. И еще обратите внимание, что в пешечной ряду есть одна диагональ, через которую могут пройти тихоходные слон и ферзь. Разумно использовать это обстоятельство.

Теория дебютов в Ситуйине конечно полностью определяется начальной расстановкой, поэтому о второй фазе игры мало что можно сказать, но один общий совет стратегического характера здесь возможен. В любой шахматной игре, стратегический перевес обеспечивается большей, нежели у противника подвижностью фигур. В Ситуйине есть только один вид дальнобойных фигур, поэтому стратегическое развитие можно привязать к развитию ладей. А именно необходимо стремиться к вскрытию вертикальных линий и занятию их ладьями. Такие линии не только дают ладьям большую подвижность, но и создают возможность захода в лагерь противника.