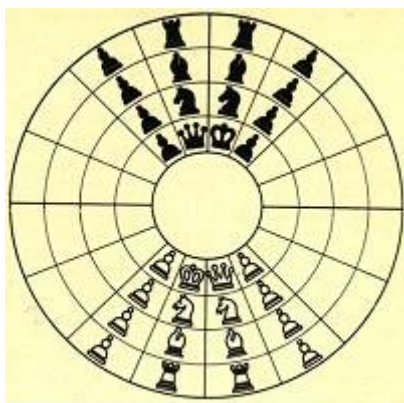


Затрикион (Византийские шахматы)



Игра, ставшая популярной среди знати Византийской империи, является прямым наследником иранского Шатранджа, так как правила хода полностью совпадают с иранским вариантом шахматной игры, различие только в форме доски. Но для того, чтобы вам не искать правила Шатранджа (эта игра тоже описана в моей коллекции), я приведу их описание здесь.

Ферзь может ходить только по диагоналям и только на одно поле. Отсюда следует, что ферзи не могут угрожать друг другу. Ладья ничем не отличается от шахматного собрата. А вот слон из дальнбойной фигуры превратился в тихоходную. Слон выполняет ход по диагонали, 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. Пешка ходит вперед на одно поле и бьет на одно поле по диагонали тоже вперед. Пешка не имеет право первого хода на две клетки, как шахматная и соответственно нет взятия на проходе. Еще одно важное отличие заключается в правиле превращения пешек, - его нет. Обратите внимание, что оба игрока имеют два ряда пешек движущихся в противоположных направлениях, навстречу друг другу. Рокировка отсутствует. Поражение засчитывается не только матом, но и если король противника остается на доске один.

Игровая стратегия

Как и в Шатрандже, в Затрикионе малое количество дальнбойных фигур, по сути это только ладья, резко ограничивает возможности комбинационной борьбы. Но ладья приобретает способность обойти поле по кругу и даже вернуться на поле, с которого она начинала ход. Это резко увеличивает ее ценность, особенно в эндшпиле.

Не обманывайтесь малым радиусом круга, в котором стоит король и ферзь. Существенно значимо только количество клеток, а оно в каждом круге одинаково, при удалении от центра изменяется лишь размер клетки доски.

Пешечные цепи уже не так значимы для защиты короля, так как в отличие от шахмат игрок имеет не две фигуры способных перепрыгивать через пешечную цепь, а сразу четыре.

Доска в Затрикионе в каком-то смысле бесконечная. Король на пустой доске может бегать по кругу, как и все другие фигуры, включая пешки, что усложняет игру в эндшпиле, так как поймать всегда убегающую фигуру очень трудно, фактически это возможно, только при фигурном перевесе, отсюда следует большее значение миттельшпиля. Партия дошедшая до эндшпиля с большой долей вероятности завершится ничьей. Даже более того, небольшой перевес в тихоходных фигурах также может оказаться недостаточным. Решающий перевес в эндшпиле дает ладья, при условии отсутствия ее у противника.