

Алтай Шатра (шашечная)



Алтай Шатра живая национальная игра, включенная в программу национальных праздников народов Алтая. Это дополнительный стимул к проявлению интереса к ней, несмотря на то, что как уже было сказано в анонсе, эта игра, скорее всего, современная реконструкция некоей старинной игры.

На рисунке есть одна особая шашка. Она изображена в виде кольца. Это Бий, своего рода король. Потеря Бия означает поражение. Но можно выиграть и шашечным способом, заперев все фигуры противника. Однако в силу большей подвижности фигур в Алтай Шатре, сделать это значительно сложнее, нежели в традиционных шашечных системах. А теперь разберем детально правила игры. Во-первых, доска. Она имеет две зоны для каждого игрока, зоны отличаются функционалом шашек. Правила хода отличаются в зависимости от того, в какой зоне находится шашка. Малый квадрат, состоящий из 9 полей называется крепостью. Игровое поле до средней линии это собственная половина поля для игрока.

Ход шатрой. Рядовая шашка называется шатрой, и далее мы будем использовать этот термин. На большом поле, за пределами крепости шатра может ходить на одно поле вперед, в том числе в двух диагональных направлениях, а также вправо и влево, в горизонтальных направлениях. Для горизонтальных направлений есть еще один запрет. Если шатра сделала ход в горизонтальном направлении, то ход в противоположном направлении она может сделать только через ход.

Рубка шатрой, как и шашках, выполняется прыжком через вражескую фигуру. Если возможна серийная рубка, то она выполняется шатрой и при этом вариант рубки определяется игроком, однако если рубка возможна, то она всегда делается до конца. В процессе рубки шатра может несколько раз пройти через пустое поле, но она не имеет право перепрыгивать через одну и ту же фигуру. Чтобы контролировать выполнение этого правила, срубленные фигуры снимаются с доски только после завершения процедуры рубки.

Шатра, стоящая в крепости, не может делать простой ход, но она имеет право рубить. Кроме того, шатра стоящая, в своей крепости называется запасной и может быть выставлена игроком в любой пункт своей половины поля. Шатра, зашедшая в крепость противника, также становится запасной и может быть выставлена в любой пункт половины поля противника. Шатра выведенная из своей крепости не может туда больше вернуться, в том числе и в результате рубки фигуры противника, что делает запретной такую рубку. Но этот запрет действует только до тех пор, пока в крепости стоят фигуры. Если крепость опустела, то есть все фигуры стоявшие в ней на старте игры, выведены, то в этом случае шатры получают право зайти в свою крепость, правда сделать они это могут только рубкой фигур противника, а значит такое событие маловероятно.

Шатра зашедшая в крепость противника не теряет права хода и, дойдя до последней горизонтали крепости, превращается в Батыра.

Ход Батыра. Батыр по своим свойствам идентичен шашечной дамке. То есть он ходит на любое количество полей, рубит тоже как шашечная дамка. Находясь в крепости противника он обладает свойством резерва, то есть может быть выставлен на любое поле, на своей стороне, а из крепости противника на стороне противника.

Ход Бия. Бий ходит как шахматный король в любом направлении. Рубит тоже в любом направлении, но в отличие от шатры имеет право не рубить вообще, или прервать серийную рубку на любой шашке. Бий, стоящий в крепости, как и шашка имеет статус резервной фигуры, то есть он может из крепости переместиться на любое поле в своей половине, а находясь в крепости противника на любое поле половины противника. В отличие от шатры Бий имеет право зайти обратно в свою крепость. Как уже было сказано, Бий имеет право отказаться от рубки, если она ему предложена, но если Бию предложена рубка, то игрок теряет право хода другими фигурами и в случае отказа от рубки игрок обязан сделать тихий ход Бием. Заметим, что в крепости Бий также как и шатра не может делать тихих ходов.

Анализ игры

Оборона – это важный элемент любой простейшей стратегии. А так как в Шатре проиграть можно потеряв Бия, то очевидно Бия не стоит выводить из крепости, до тех пор пока для него не будет создана угроза. Это вполне возможно, если шатры противника подойдут вплотную к воротам крепости Бия. Если в этой случае Бию будет предложена рубка, в результате которой, он может попасться на комбинационный удар, то Бий отказаться от рубки не сможет, так как для этого ему будет необходим тихий ход, а в позиции ворот у Бия нет возможности для тихого хода. Поэтому пока Бий стоит в воротах, их необходимо защищать шатрами, и как только будет создана угроза прямой атаки на ворота, Бия необходимо перебрасывать в чистое поле.

Заметим также следующую важную вещь. Если Бий своим ходом встанет за рядом шашек противника, то его фактически будет нечем атаковать, так как шатры не могут двигаться назад. Поэтому, важно постараться сохранить резерв в крепости, на тот момент, когда Бий противника выйдет из крепости.

Естественно важно попытаться дойти до последней горизонтали крепости противника и сделать из шатры Батыра. Батыр очень сильная фигура, которая поможет гоняться на Бием на всей территории поля. На пустом поле Бия можно поймать одним Бием и Батыром.

Естественно, как и во всех шашечных играх в Алтай Шатре работает аксиома центра, то есть захват и контроль центра можно признать приоритетной задачей дебюта. Но в Алтай Шатре для этого больше ресурсов, чем в обычных шашках, так как шатры могут выполнять ход по горизонтали.

А в отношении штурма крепости можно сказать, что реально для этой спецоперации необходимо выполнение двух условий. Во-первых, необходимо доминирование на главной доске, а во-вторых, необходимо выманить почти все или, что лучше, все шатры. Пока крепости занята шашками, пробиться сквозь узкие ворота задача практически невыполнимая, так как шатры крепости имеют право рубки.