

Шахматы Капабланки



Вариантов различных шахмат создано не просто много, а очень много. Я не берусь утверждать, что разработка Капабланки намного лучше всех прочих, но его шахматы имеют право на внимание, хотя бы в силу звездности своего изобретателя. Вообще изменения шахмат идут почти всегда в сторону усложнения и авторы новых игр на этом пути свою изобретательскую энергию тратят на двух направлениях: они создают новые фигуры и изменяют форму доски. Капабланка сделал обе эти вещи. Он увеличил доску. Теперь она по горизонтали содержит десять клеток (вертикаль осталась прежней) и ввел две фигуры: канцлера соединяющего возможности коня и ладьи и архиепископа обладающего функциями коня и слона.

В начале игры фигуры расставляются аналогично классическим шахматам, канцлер ставится на вертикали h, архиепископ — на вертикали c. Все правила игры идентичны классическим, за исключением того, что при рокировке король передвигается не на два поля в сторону ладьи, а на три. Собственно это все изменения, произведенные великим мастером, но они весьма существенны. Попробую дать несколько советов на предмет построения разумной игры.

Анализ игры

Начнем с того, что в шахматах Капабланки у каждого игрока 4 коня. Это резко повышает возможности для комбинационных ударов, а большее количество фигур увеличивает возможности для фигурной жертвы. Кроме того, канцлер и архиепископ, являясь дальнебойными фигурами, имеют возможность укрыться за своим пешечным рядом, ходом коня, а могут ходом коня и выскочить на атакующие позиции. Это в свою очередь позволяет выводить их на ударные позиции уже в дебюте, что для шахматной ладьи не имеет смысла. А две дополнительные фигуры способные атаковать уже в начале игры, конечно, добавляют остроты дебюту.

Центр доски также важен, как и в классических шахматах, поэтому дебют вполне может быть построен на идее контроля центра, но в силу вытянутости доски к центру следует добавить еще по полю напротив канцлера и архиепископа. Таким образом центр в этой версии шахмат имеет больший размер и следовательно требует больших ресурсов для захвата.

Две дополнительные дальнебойные фигуры создают интересную возможность для борьбы на флангах. В классических шахматах организовать полноценную атаку на двух флангах крайне трудно. В шахматах Капабланки совершенно реально отрядить два отряда сильных фигур для полноценной атаки на два фланга. Еще более изолированными становятся фланги в малофигурном эндшпиле, поэтому умение определиться с флангом на котором будет вестись главная борьба очень важно для шахматиста.