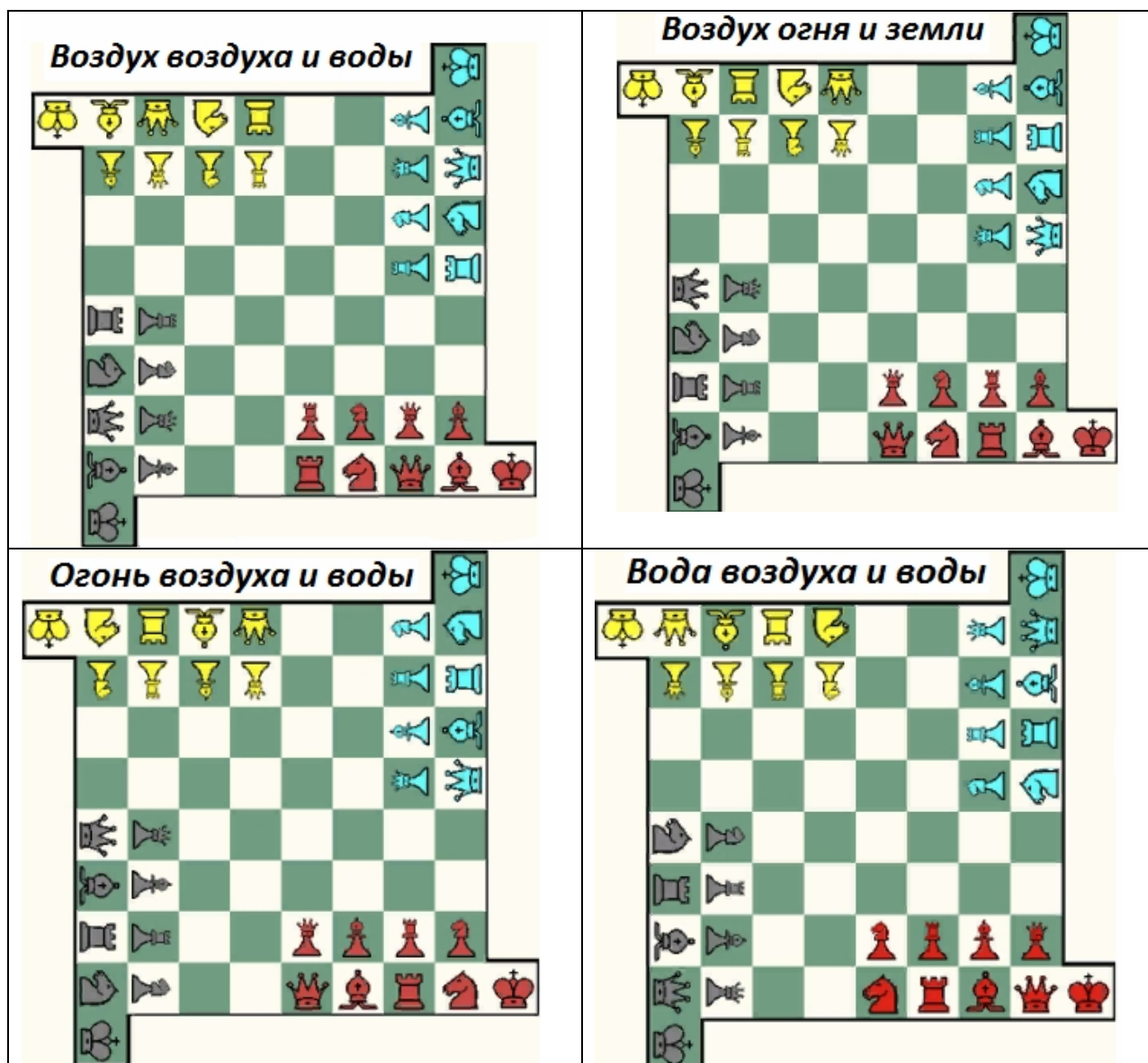
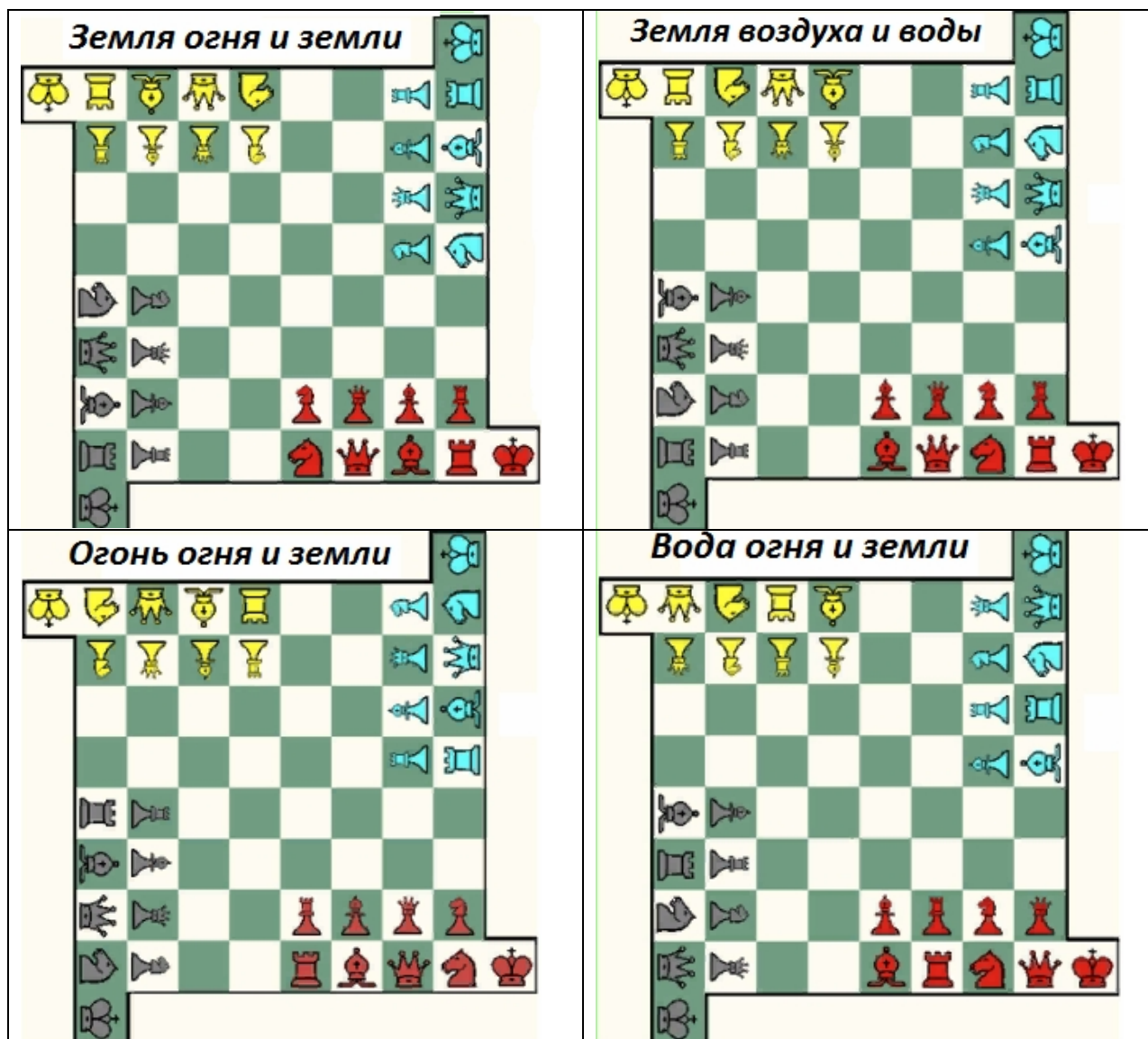


Енохианские (Розенкрейцеровские) шахматы

Два названия этого вида шахмат имеют две причины. Енохианскими они названы в честь библейского персонажа Еноха, которого считают источником мистических знаний. Второе название происходит от гипотезы, полагающей, что игра была создана Орденом Розенкрейцеров, члены которого занимались оккультизмом. Поэтому в Енохианских шахматах очень много мистики, которой я буду касаться только в той степени, в которой это необходимо для объяснения правил игры. Есть гипотеза о создании игры орденом Золотой Зари. Впрочем, члены различных орденов, наверное общались, и игра вполне могла кочевать между ними.

Начнем с того, что в этих шахматах играют двое против двоих, то есть это игра для четверых игроков. Достаточно необычно то, что в Енохианских шахматах допустимы целых восемь исходных расстановок. В оккультных практиках считалось, что все материальные предметы нашего мира составлены из четырех базовых стихий: воздуха, воды, огня и земли. Эта идея представлена и в шахматах, а именно каждая из возможных расстановок соответствует какому-то сочетанию стихий. Ниже на рисунках показаны все возможные сочетания.





Надо полагать, что для оккультистов, играющих в Енохианские шахматы эти расстановки имели больше смысла нежели для простых смертных, но вообще и сама по себе идея различных начальных расстановок интересна, при условии, что они не хаотичны, а вполне закономерны. Закономерная перестановка фигур наводит на мысль о возможности какой-то общей игровой теории вне зависимости от выбора комбинации стихий.

Начало игры

Первым действием, игроки должны договориться о расстановке фигур, то есть какая комбинация стихий будет определять начало игры. После этого необходимо решить, кто каким цветом будет играть. Наверное, не будет особым преступлением решать и этот вопрос договоренностью, но в оригинальном варианте все решает бросок костей (игральных кубиков). Все игроки бросают кубики, очередность не важна и тот, кто получил наибольшее количество очков, выбирает цвет, затем свой цвет выбирают игроки, получившие меньшее количество очков.

Таким образом, в Енохианских шахматах кто будет союзником, а кто противником решает случай. Но интересно, то, что состав команд определяет отнюдь не первый игрок. Вопрос состава команд при таком способе выбора решают игроки со вторым и третьим результатом по количеству очков. Первый и четвертый на этот выбор не оказывают никакого влияния, а четвертый еще и не волен выбирать цвет. Синие и черные всегда играют против красных и желтых.

После того, как процедура выбора позиции и состава команд завершена, начинается игра. На доске воздуха первыми начинают желтые фигуры, на доске огня красные, на доске воды синие, на доске земли черные. После первого хода, очередь передается по часовой стрелке.

Завершение игры

Правила ведения игры достаточно сложны и объемны, поэтому думаю логично описать с чего игра начинается и как она заканчивается, прежде чем переходить к самому сложному.

Игра может завершиться для одного игрока до окончания партии. Любой игрок имеет право выйти из игры, передав свою армию союзнику. В этом случае союзник имеет право на два хода, за свою армию и за союзную, но их очередность не меняется.

Для игрока также возможна патовая ситуация. Патом считается такое положение, когда король игрока не находясь под шахом, тем не менее не имеет возможность сделать ход так, чтобы не попасть под шах. В этом случае игрок не имеет права ходить своими фигурами до тех пор, пока атакующий его противник не снимет пат. Патовая ситуация может означать ничейное завершение игры, если оба союзника не имеют возможности для выполнения хода. Игра также заканчивается вничью, если два игрока из одной команды остаются с голыми королями.

Игра также завершается, когда две союзные армии выводятся из игры. Вывести армию из игры можно взятием короля. Для этого необходимо создать ситуацию в которой король, находясь под шахом не может выйти из под шаха одним ходом. Если это произошло, то король считается взятым, он снимается с доски, а все фигуры этого цвета объявляются замороженными. Они не снимаются с доски, просто остаются на своих позициях, их нельзя срубить и они никому физически не угрожают. Еще одна интересная особенность – король, находящийся под шахом обязан сделать еще один ход. Если же он заблокирован дружественными фигурами, то игрок чей король попал в патовую ситуацию имеет право сделать ход любой другой фигурой, то есть фактически потерпев поражение игрок имеет право на еще один ход.

Замороженные фигуры впрочем, могут быть возвращены, в игру союзным королем. Для этого союзный король должен занять престол короля замороженной армии.

Правила хода

Некоторые фигуры Енохианских шахмат ходят также как и в классических европейских шахматах, для некоторых есть отличия. Енохианский король ходит также как и его европейский коллега. Королеву в этой версии шахмат, наверное, точнее называть именно королевой, а не ферзем. Так вот королева ходит в любом направлении на два поля. Слон, конь и ладья не отличаются способом хода от европейских шахмат. Для пешек, есть существенные дополнения. Сам способ хода такой же как и в европейских шахматах, нет отличия и в способе взятия, но превращение отличается.

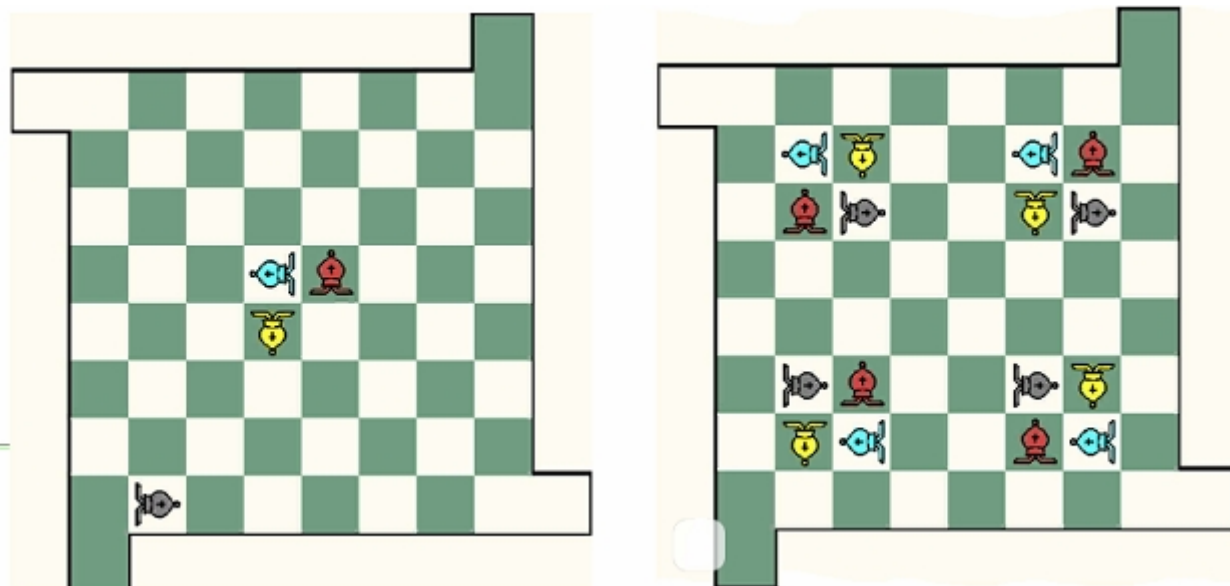
Во-первых, пешка, дошедшая до целевой линии, имеет право на превращение, только в том случае, если игрок потерял хотя бы одну пешку. Если ни одна из пешек не взята, то

превращение откладывается до этого события. Как только любая другая пешка будет бита, то пешка, стоящая на своей последней линии, выполняет превращение, причем это действие не будет считаться ходом.

Кроме того, пешки в Енохианских шахматах специальные. Каждая пешка может быть превращена только в ту фигуру, напротив которой она стоит в стартовой позиции. Двойного хода, как в европейских шахматах из начальной позиции, здесь не предусмотрено.

Особое правило взятия

Это правило касается слонов и королей. Слон рубит сразу трех слонов, в том числе и союзного, и королева рубит сразу тех королей, в том числе и союзную, если слон или королева своих ходом создают квадрат из четырех слонов или четырех королей. Это единственный случай, когда рубится, в том числе, и союзная фигура. На рисунке слева показана ситуация пересечения, в которой работает указанное правило, здесь черный слон своим ходом может дополнить квадрат до четырех слонов и создать ситуацию пересечения. Но оно работает не для любого пересечения. То, что показано на левом рисунке находится ровно в центре доски. А на рисунке справа показано еще четыре пересечения, при которых происходит взятие.



Повторимся. Правило пересечения королей работает также, как и пересечение слонов. В пересечении могут участвовать только слоны или только королевы.

Привилегированная пешка

Правило привилегированной пешки описывает особые случаи пешечного превращения. Если у игрока остается только одна пешка и на доске у него имеется одна из трех комбинаций фигур: король и королева; король и слон; один король, то пешка превращается в любую фигуру по выбору игрока. Но есть нюанс, если выбранная фигура еще в игре, то пешка все равно превращается в нее, но та фигура, которая стоит на доске

становится пешкой того типа, который имела превращенная пешка. Например, если пешка коня превращается в слона, то имеющейся слон становится пешкой коня.

Обмен пленными

Стороны, захватившие королей друг друга, могут обменяться пленными королями, снятыми с доски. Для этого достаточно обычной договоренности. Возвращенные короли размещаются на престоле. Если он занят, то на ближайшее к престолу поле. Если таких полей несколько, то выбор, куда разместить короля на том игроке, который возвращает короля. После возврата королей замороженные армии возвращаются в игру.

Престол

На доске есть одно особое поле в лагере каждого игрока. Это поле называется престол и занимает два квадратика. На старте игры, это поле занимают две фигуры, но такая расстановка законна только для начала игры. После того, как король или фигура, которая делит с ним престол перейдет на другое поле, престол уже не может быть занят одновременно двумя фигурами. Если престол будет атакован в то время когда на нем стоят две фигуры, то они обе считаются взятыми.

Замечание о доске для игры в Енохианские шахматы.

Приведенный выше вариант доски на самом деле не единственный. Товарищи оккультисты играли на досках представляющих собой магические таблицы, используемые в ордене. Поэтому вполне возможно, что реально вариантов досок для игры было достаточно много. Доска, используемая в данном описании – это не более чем гипотеза реконструкторов, созданная для удобства игры и некоторой совместимости с классическими европейскими шахматами. Хотя вполне возможно, что и такая доска реально существовала.

Анализ игры

Правила игры в Енохианские шахматы не столько сложны, сколько громоздки и некоторые из них маловероятны для использования, как например, правила пересечения слонов и королей или взятие сразу двух фигур на престоле. Такие правила вряд ли оказывают существенное влияние на построение стратегии, но их надо иметь в виду, чтобы не заработать серьезных тактических неприятностей.

Сложности разработки какой-либо стратегии имеют своим источником командную игру. Союзники не имеют возможности договариваться явным образом о совместных действиях, а угадать намерения друг друга исходя из положения на доске крайне сложно, поэтому любое стратегическое намерение будет иметь вероятностный характер. Но необходимо отметить важность захвата центра. В Енохианских шахматах, как и в классических, центр имеет важное стратегическое значение, вне зависимости от того, с помощью или без помощи союзника он будет захвачен.

Интересный момент связан со слонами. При отсутствии дальнбойного ферзя, важность слонов серьезно возрастает, это во-первых. Во-вторых, такая значимая шахматная конструкция как сдвоенные слоны возможна только с участием слонов – союзников, что является очевидным пунктом сотрудничества союзных армий.

Другой крайне интересный момент связан с королями. Армия одного игрока достаточно невелика, фактически союзные армии связаны необходимостью выделять силы для защиты двух королей, вместо одного, что безусловно ослабляет атаку. Здесь кроется ответ на вопрос, зачем королю покидать свой престол. Если соединить двух королей, то защищать их будет проще, при условии, что одновременно удастся решить две проблемы: потерю темпов необходимых для этой операции и безопасный переход королей друг к другу.

Особый смысл получают и ладьи. Армии союзников отделены друг от друга пустыми полями и ладьи, - это единственные фигуры которые, контролируя это свободное пространство могут мешать взаимодействию союзнических армий.

Важно иметь виду и различия между пешками. Если пешка остается одна, то она становится привилегированной, но если их несколько, то необходимо определится, какую из них игрок хотел бы сохранить, но это уже определяется его предпочтениями по отношению к фигурами и стратегическим планам.