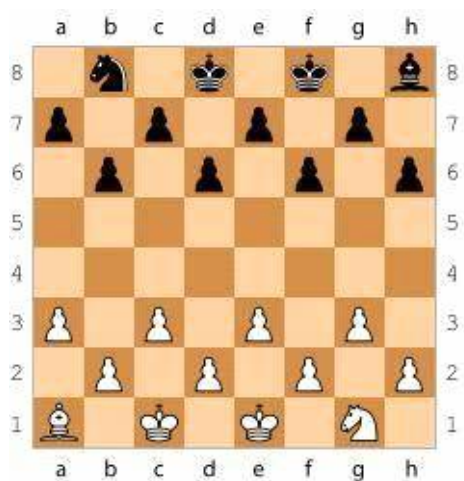


Шашматы Соломона Голомба



Расстановка фигур показана на картинке. Король и слон это совершенно шахматные фигуры. Фигура нарисованная как конь называется няня. В виде коня эта фигура изображена в силу того, что её способ передвижения почти такой же, как у шахматного коня. Иногда эту фигуру еще называют верблюдом

Правила игры

- Восемь пешек ходят так же, как шашки.
- Два короля ходят по всем диагоналям на одно поле во всех направлениях.
- Слон ходит как шахматный слон.
- Няня ходит как конь, с той лишь разницей, что длинная ножка хода состоит не из трех клеток, а четырех. Так же как и конь, няня может перепрыгивать через фигуры, стоящие между начальным и конечным полями ее очередного хода.
- Взятие пешками и королями происходит так же, как в шашках (перепрыгиванием через жертву), взятие слонем и няней — так же, как в шахматах (занятием поля, на котором стоит слон или няня). Если одновременно имеется возможность взять фигуру противника по «шашечному» и по «шахматному» образцу (шахматное взятие это взятие фигурами), то игроку предоставляется право выбора, какой из двух возможностей воспользоваться. Если есть только шашечное взятие, то оно обязательно. Если взятие только шахматное, то оно не обязательно.
- Пешка, дошедшая до последней горизонтали, обязательно превращается (по выбору игрока) в одну из трех фигур, в короля, слона или в няню.
- Цель игры — взять обоих королей противника. Проигравшим считается тот, кто первым лишится двух своих королей. Как и в шашках, игроку, у которого все фигуры при очередном ходе оказываются запертыми, засчитывается поражение.

Анализ игры

1. Гарантированное взятие короля возможно в условиях шахматного мата, и в шашматах мат королю поставить намного проще, нежели в обычных шахматах. Например, короля может атаковать король. Если король стоит на последней горизонтали и его атакует пешка, то она бьет два единственных возможных для короля хода, а это значит, что заматовать короля может и одиночная пешка. Если король стоит в углу доски, то мат ему может поставить единственный слон, стоящий центральной диагонали, так как он перекроет единственное поле отхода короля.
2. Зачастую на первой стадии игры решающим является пешечное сражение, так как пешки закрывают свои фигуры. Если после обмена пешек их осталось равное количество у обоих игроков, то тогда на первый план выступают фигуры. Изолированная пешка в этом варианте шахмат более лакомая добыча, нежели в традиционных.
3. Центр не имеет такого значения, как в шахматах. Главным образом все решает выигрыш в материале, а значит хорошая атака - это атака, дающая материальный перевес независимо от части доски.
4. Королей в Шашматах два, кроме того, пешка прошедшая до линии превращения может стать и королем, а это значит, что король в Шашматах реальная боевая единица наравне с другими фигурами. Кроме того, король рубит как шашка, а это значит, что король довольно сильная фигура.
5. Няня единственная фигура способная выскочить первым ходом, за пешечные ряды. Поэтому возможны атакующие дебюты с первым ходом именно няни.