

## Киото - Сеги



Эта игра придумана японским мастером Тамия Кацую, как упрощение канонических Сеги. Правда, надо сказать, что в результате одного небольшого дополнения к правилам, о котором будет сказано ниже, игра приобрела и существенные сложности. На картинке слева начальное расположение фигур. Если смотреть слева – направо, то внизу фигуры расположены в следующем порядке: Токин, Серебряный генерал, Король, Золотой генерал, Пешка. На противоположной стороне фигуры стоят в обратном порядке. Точно также как и в канонических Сеги некоторые фигуры могут переворачиваться и превращаться с другие фигуры. Исключение составляет

Король. Золотой генерал превращается в Коня, Токин в Копье, Серебряный генерал в Слона, и Пешка в Ладью. Соответственно эти фигуры при перевороте превращаются в свои исходные фигуры. Отличие от Сеги заключается в правилах переворота. В Киото-Сеги нет зоны переворота, каждая фигура выполняет переворот сразу после каждого сделанного хода, и запретных ситуаций для переворотов нет. Например, Ладья попав на последнюю горизонталь перевернувшись станет пешкой и потеряет возможность хода, но тем не менее этот переворот не запрещен. Тоже самое касается и других возможных тупиковых ходов. Сброс фигур на доску можно выполнять любой стороной, по желанию игрока, на любое поле. Каких-либо ограничений на сброс не существует. Схемы ходов фигур не отличаются от Сеги. Ниже приведены их схемы:





Стрелками показано, неограниченное движение в данном направлении, окружностями конечное положение хода, звездочками конечное положение хода коня. Конь единственная фигура способная перескакивать через другие фигуры.

## Анализ игры

Как и все игры на малых досках Киото-Сеги не дает времени на стратегическое развитие. Партия сразу начинается с острой тактической борьбы, в которой все решает личное искусство счета вариантов и некоторая творческая фантазия. Я могу дать только несколько советов. Обратите внимание на тот факт, что дальнедействующие фигуры в результате хода становятся близкодействующими и можно сказать, что слабеют и если они попадут под атаку противника, то уйти им будет сложнее. Поэтому дальнедействующие фигуры можно использовать для начала серии разменов, их дальний радиус действия поможет выбрать наиболее ценную фигуру противника, например защищающую короля. В этом случае гибель дальнедействующей фигуры будет оправдана последующим нападением.

В Киото-Сеги комбинация должна быть форсированной, никаких промежуточных подготовительных ходов, если вы не очень опытный игрок, то такие подготовительные ходы будут очень опасны. Если вы отдали фигуру в жертву, то вы не просто ослабили свою позицию, но и создали резерв для противника, который он может уже следующим ходом бросить в бой, поэтому любая жертва должна вести к быстрой и мощной атаке и именно быстрой. Потеря одного темпа будет почти наверняка означать срыв нападения.

Разумно начать игру с защиты короля выставив перед ним Золотого или Серебряного генерала. Они превращаются в коня и слона, это хорошие фигуры, которые можно оставить и для защиты и для последующей атаки. Если выполнять ход Токином из исходной позиции, то лучше всего его сдвигать в центр. Он превращается в Копье, - это серьезная атакующая фигура, но не способная к боковому маневру. Поэтому прежде чем делать ходом Токином желательно определиться со схемой атаки на позицию противника. Можно разыграть неплохой дебют ходом пешки. Первый ход превратит пешку в ладью которую затем можно переместить по горизонтали куда угодно, например ее можно поставить перед королем, она конечно превратится в пешку опять, но уже будет стоять на защите короля.