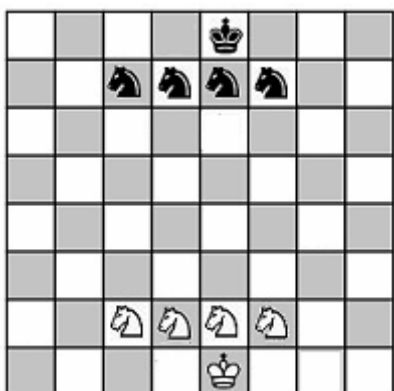


Колесница



Начальная позиция игры показана на диаграмме. Игровая цель провести своего короля до последней противоположной горизонтали. Король имеет право ходить только вперед по вертикали или диагонали и по своей горизонтали. То есть ход назад запрещен. Помимо этого запрещен ход под шах, что вполне естественно. Но запрещен ход под шах только конями. Короли могут сближаться вплотную, это не считается шахом.

Кони ходят по шахматному в любом направлении, есть только один запрет. Конь не может делать ход, объявляющий королю противника шах. Все остальное возможно, в том числе патовая позиция. Если оба короля попадают в патовую позицию, то это ничейная ситуация. Игрокам рекомендуется до начала партии договориться о ее максимальной длительности. 50 - ходов, для этого вполне приемлемая цифра. Если 50 ходов исчерпаны, то выигрывает король, ближе придвинувшийся к своей цели. Если оба короля на этот момент находятся на равном расстоянии от целевой горизонтали, то это ничейная ситуация.

Анализ игры

Игра по сути своей тактическая. Заметим, что короля нельзя шаховать, это означает, что короля нельзя отогнать назад с уже захваченной позиции, впрочем он и не имеет право хода назад. Следовательно, все что могут кони – это выстраивать заслон королю и помогать своему королю, посредством атаки и размена конями пробиваться сквозь защиту противнику.

Так как короли стоят в центре, то может показаться, что кратчайший путь лежит по вертикали через центр. Однако это ошибочное мнение, так как диагональные ходы точно также приближают короля к целевой горизонтали. Единственно можно посоветовать не выходить на боковые вертикали, так как боковые линии ограничивают свободу короля естественным образом и облегчают задачу коням противника.

Еще один тактический совет можно дать в отношении взаимосвязи между собственными конями и королем. Кони не должны мешать движению своего короля. Для этого необходимо следить за тем, чтобы кони не стояли на планируемом маршруте движения короля.