

## Мини – Сеги



Мини-Сеги – это упрощенный вариант классических Сеги, с сохранением всех главных свойств этой игры. Мини-Сеги были созданы японским мастером Сигэнобу Кусумото в 1970 году, с целью популяризации игры.

Играют на доске размером 5x5 клеток. Каждый игрок в начале партии имеет следующие фигуры: 1 король, 1 золото (золотой генерал), 1 серебро (серебряный генерал), 1 слон, 1 ладья и 1 пешка.

Начальная расстановка:

Белые (сэнгэ): король a1; золото b1; серебро c1; слон d1; ладья e1; пешка a2.

Чёрные (готэ): король e5; золото d5; серебро c5; слон b5; ладья a5; пешка e4.

Правила хода фигур, их переворота (здесь зона переворота состоит только из одной горизонтали: первая для чёрных, пятая для белых), сброса (включая запрет на сброс пешки на вертикаль, уже содержащую свою пешку, и на мат сбросом пешки) и окончания игры полностью совпадают с правилами классических Сеги. На моем сайте есть описание классических Сеги, поэтому я не буду повторяться и если игра вам незнакома, то есть смысл почитать описание классики. Если вам лень поискать Сеги на странице, то вот ссылка на pdf - файл: <http://lotos-khv.ru/game/games/shogi.pdf>

## Анализ игры

Сразу заметим, что фигур достаточно много и, более того, Кусумото оставил две дальнобойные фигуры: слона и ладью. Это означает, что на доске довольно тесно и пространство является очень дорогим ресурсом. Отсюда следует главная стратегическая идея – ограничение противника во владении пространством. В этой игре, нет особых полей, необходимо биться за владение каждой клеткой. Даже небольшое преимущество в пространстве дает серьезный стратегический перевес. Поэтому роль центра здесь не очень велика. По сути центр – это вся доска.

Фигурная теснота – хороший повод для быстрой атаки на короля. Небольшое игровое пространство позволяет быстро сконцентрировать достаточные силы для атаки. При этом можно смело жертвовать другие фигуры, чтобы оттянуть оборону противника от короля, но это уже вопросы не стратегии, а тактики. Возможность переворачивать фигуры в Мини-Сеги не столь важна, как в классической игре, в силу узкой зоны переворота (одна линия). Необходимо также помнить о высокой цене жертвы, так как пожертвованная фигура переходит противнику, то жертва автоматически, на маленьком поле создает значительный материальный перевес для противника, что означает необходимость не просто атаки после жертвы, а атаки форсированной.