

## Шатар – монгольские шахматы

Т	К	В	Б	Н	В	К	Т
Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф
Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф	Ф
Т	К	В	Б	Н	В	К	Т

Фигуры монгольских шахмат традиционно имеют много деталей и плохо выглядят на небольшом рисунке. Поэтому, на картинке слева вместо фигур – буквы обозначающие фигуру. Игру можно вести на традиционной черно-белой доске, но изначально монгольская доска была белой. Ниже в описании действий фигур также не будут использоваться принятые картинки. Как уже было сказано, эти картинки имеют много деталей, и, кроме того, есть несколько их версий.

**Н** – Нойон. Аналог шахматного короля. Матом королю завершается партия. Ходит точно также, как и европейский коллега

**Б** – Бэрс. Аналог ферзя, с возможностями ферзя.

**В** – Тэмэ, верблюд. В современных монгольских шахматах ходит как европейский слон. Есть версия, что в старом варианте, верблюд ходил через клетку.

**К** – Мор. Вполне шахматный конь, с соответствующими правами и возможностями.

**Т** – Тэрэг, повозка. Аналог европейской ладьи.

**Ф** – Фу, щенок. Аналог европейской пешки.

Если учесть, что все монгольские фигуры отличаются от европейских только названием, то возникает вопрос, а чем собственно монгольские шахматы отличаются от европейских. Эти отличия есть и они достаточно серьезны. Перечислим их:

1. В начале игры оба игрока обязаны своим первым ходом передвинуть ферзевые пешки на два поля. То есть ходы d2-d4 и d7-d5 обязательны.
2. В монгольских шахматах нет взятия пешки на проходе. Пешка ходит только на одно поле вперед, за исключением первого хода ферзевой пешки.
3. Рокировка отсутствует.
4. Пешка дойдя до восьмой горизонтали может превратиться только в Бэрса.
5. Мат можно поставить только ходом ладьи или ферзя. Другие фигуры могут участвовать в матовой атаке и делать промежуточные шахи, но последний шах может быть только за ферзем или ладьей.
6. Пат считается поражением для стороны, король которой попал в пат.
7. Этот вариант шахмат европеизированный. Если вам интересен древний Шатар, то есть еще два различия. Первое – слон ходит по диагонали через одно поле. Второе – Ферзь ходит как ладья по ортогоналям и может сделать ход на соседнее диагональное поле.

## Анализ игры

Если говорить о современном Шатаре, то по причине идентичности фигур, вся шахматная теория дебютов начинающих с хода ферзевых пешек будет работать и в монгольских шахматах. Конечно, это не так много, но и не так мало. Естественно будут работать как для современного варианта игры, так и для древнего главные стратегические принципы европейских шахмат. Это и важность центра, контроль пространства, важность захвата открытых вертикалей. В общем, все что вы знаете о шахматах вполне переносится на Шатар. Некоторые особенности Шатара несущественны. Например, обязательность превращения пешки в ферзя несущественна, так как это вполне разумно брать сильнейшую фигуру.

Но довольно многое меняет отсутствие рокировки. Это обстоятельство еще больше увеличивает значение центра, так как если король остается на месте, то главное игровое событие – атака на короля будет разворачиваться в центре.

Для древней версии сильно изменяется роль слона. Он становится слабой фигурой и рассчитывать на него в быстрых переходах с фланга на фланг уже не приходится, поэтому слон будет хорош в деле защиты своего короля и возможно не слишком успешен в атаке. Меняется соотношение сил между древним слоном и конем. Дальнодействующий слон, является более сильной фигурой в эндшпиле играемом на два фланга. Древний слон, это преимущество теряет и становится менее выгодной фигурой, нежели конь, так как конь оказывается более маневренным. Кроме того, из-за свойств древнего ферзя вообще падает роль диагоналей, так как в древних монгольских шахматах нет ни одной дальнодействующей диагональной фигуры, и соответственно увеличивается значение борьбы за ортогонали.