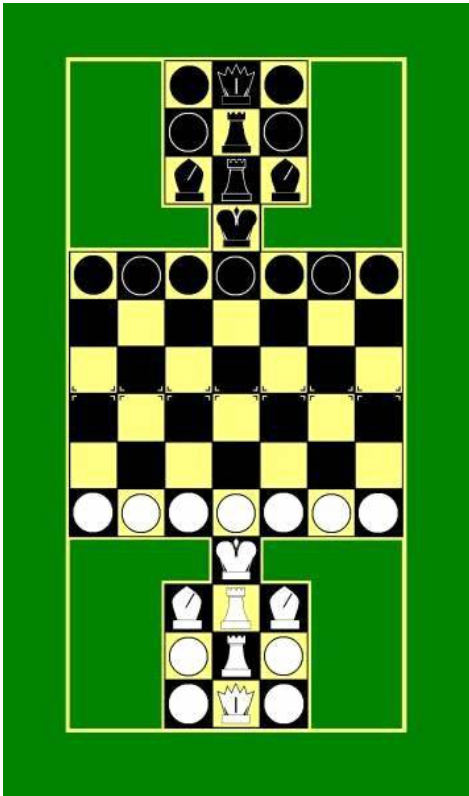


## Шатра



Перед тем, как начинать описание игры, хочу заметить, что ее правила есть результат реконструкции, а значит, вполне возможно правила оригинальной алтайской Шатры несколько отличаются от того, что известно сейчас. Впрочем, так обстоят дела с большинством древних игр, не исключая и предков Шахмат: Чатуранги и Шатранжа. Цель игры – лишить противника возможности сделать ход или срубить Бия – то есть главную фигуру, выполняющую функцию короля. В игре кроме Бия, участвуют следующие фигуры: Тура, Ялкыны, Батыр, Шатра. А сейчас рассмотрим правила хода. Далее все фигуры шатры будем называть шашками. Шашки имеющие свойства сильных фигур будем называть фигурами.

**Шатра (пешка).** Ходит только вперед: на своей половине большого поля — по вертикали на 1-2 поля, дойдя до рва (ров – это линия, разделяющая игровое поле на две части) — на соседнее поле по вертикали и диагонали, а находясь за рвом — на соседнее поле по вертикали, горизонтали и диагонали. Шатра, достигшая любого из полей превращения (поля последней линии) в крепости

противника, может быть заменена любой другой фигурой, которой у играющего нет в этот момент на доске. Если же на доске все фигуры, то превращение шатры откладывается до взятия одной из них. Непревращенная шатра, стоящая на последней горизонтали ходит только по горизонтали. Шатра может вернуться в свою крепость (в процессе рубки), если там нет ни одной шашки (любой), при этом она приобретает все свойства резервной. Рубит шатра вперед и назад, при этом возможна серия взятий. Если есть серия, то она обязательна. Если шатра превратилась в фигуру, и есть возможность продолжить рубку уже превращенной фигурой, то рубка продолжается. Рубка выполняется как в русских шашках, то есть прыжком через фигуру, при условии, конечно, что такой прыжок возможен. Для шатры, стоящей на первой горизонтали игрового поля возможен ход сразу на два поля, но в этом случае для шатры противника работает правило взятия на проходе. Если после взятия на проходе взятия можно продолжить, то шатра обязана это делать по общим правилам. Если шатра в процессе рубки встала в воротах крепости противника, то она как Бий может выбирать выполнять ей дальнейшую рубку или нет.

**Бий (король).** Ходит по вертикали, горизонтали и диагонали на соседнее поле вперед и назад. Бий как и шатра может выполнять серийную рубку, но в отличие от шатры бий не обязан рубить и может прервать серию рубки когда ему угодно. Но если Бий отказывается рубить (начинать серию рубки), то он обязан сделать тихий (безударный) ход. Если бий срубил хотя бы раз, то никакого тихого хода уже не надо.

**Батыр (ферзь).** Ходит по вертикали, горизонтали и диагонали — на любое количество полей, свободных от других шашек, вперед и назад. При нахождении в своей

крепости и на полях большой дороги может ходить на любое количество полей большой дороги от 2 до 49 для белых и от 14 до 61 — для чёрных, если большая дорога от начала и до поля окончания хода свободна от других шашек. То есть Батыр может выйти из крепости обычным ходом по большой дороге (срединная вертикаль).

**Тура (ладья).** При нахождении в своей крепости и на полях большой дороги, может ходить также как и батыр. Также как и Батыр может нанести удар непосредственно из крепости.

**Ялкын (слон).** Как и шахматных слон ходит на любое количество полей по любой диагонали.

**Общие правила.** Крепость является местом хранения резерва. Игрок в свою очередь хода имеет права взять любую фигуру, и выставить ее на любое поле на своей половине доски. Если фигура вернулась в крепость, то она становится снова резервом. Резервными полями считаются 9 клеток. Ворота крепости резервом не считаются, в воротах может стоять только бий. Рубка обязательна до конца выбранного варианта, но выбор варианта за игроком. Рубка останавливается только тогда, когда нет ни одного варианта продолжения рубки. Как было сказано исключение из этого правила сделано только для Бия. Выполнять тихий ход (без взяти) в крепости не может ни одна фигура. Как уже было сказано для фигур резерва возможно только выставление фигуры на основное поле, исключение для батыра и туры касается только ходов, которые их и так выводят из крепости. Кроме того, тура и батыр выходя главным ходом из крепости могут выполнить рубку. Впрочем, запрет на ходы в крепости касается только тихих ходов, рубить шашку противника, вторгнувшуюся в крепость можно и нужно (если игрок выбрал такой вариант рубки).

Любая шашка в процессе рубки может вернуться в крепость, но только если там нет резервных шашек (любых). То есть, вернуться можно только в пустую крепость. Фигура, вошедшая в свою крепость на правах вторичного резерва ходит уже по обычным правилам. Фигура, вошедшая в крепость противника, тоже приобретает права резерва и может выставляться на любое поле половины противника.

Еще один нюанс рубки. Бий единственная фигура, которая в процессе рубки имеет право встать в ворота своей крепости. Вот такие сложные и многочисленные правила.

## Анализ игры

Рубка, выполняемая по шашечным правилам, делает боковые линии ценными для организации оборонительной игры. Шашки, стоящие на краях срубить сложнее, шашку, стоящую в углу основного игрового поля, срубить вообще нельзя. Таким образом, любое угловое поле становится хорошей защитой для бия. Однако его можно из угла выманить дав шашку под сруб. В этом случае он будет вынужден выйти, так как для бия есть только две возможности или рубить или делать тихий ход. Если конечно при этом нет варианта рубки другими шашками.

Пробивать пешечные построения можно и фигурами. Фигура может атаковать простую шатру, если фигура поддержана своей шашкой, любой в том числе и шатрой. Поэтому для обострения игры фигуры из резерва вполне можно выставлять перед своими шатрами. На рисунке справа простейшая ситуация атаки шатры противника батыром поддержанным шатрой. Здесь шатра обозначена кругом, а батыр треугольником. Но у шатры есть очень важный



резерв, о котором необходимо помнить. Перед рвом возможности шатры резко увеличиваются, поэтому полезно некоторое количество пешек довести до рва.

О главном. В Шатре работает шашечное правило рубки. Фигуру можно срубить, только если за ней есть пустое поле. Это означает, что как и в шашках, фигуры Шатры можно обезопасить если фигуры расставить сплошным массивом. Это в свою очередь означает, что реально рубка возможно только за счет жертвы. Естественно, на роль такой жертвы лучше всего подходят самые слабые фигуры – пешки (шатры), а это означает, что нельзя без особой на то необходимости стремиться к разменам пешек. Большое количество разменов может привести к ничьей, так как при малофигурном эндшпиле бий может прижаться к крайней линии или даже встать в угол, а выманить его оттуда можно только дополнительной жертвой.