









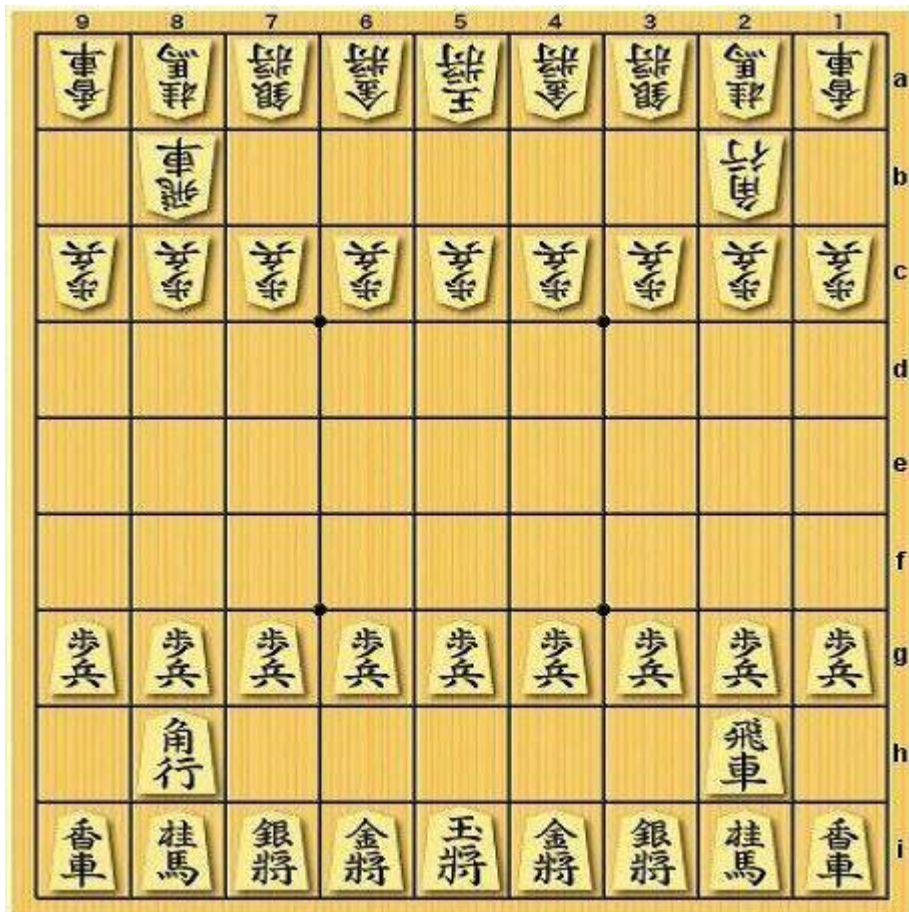
## Классические Сеги

Начнем с описания фигур и их ходов. Все фигуры Сеги изображаются на клиновидных фигурках, разница между которыми в изображенном на них иероглифе. Иероглиф определяет название фигуры и её свойства. Некоторые фигуры имеют два иероглифа, на одной стороне и противоположной. Такие фигуры можно переворачивать по определенным правилам, меняя их возможности. Но об этом всем несколько позже. А сейчас соберем в таблицу фигуры и способы их передвижения. Кружочки означают возможность на это поле, а стрелка задает направление движения в котором фигура может переместится на любое количество полей.

Название	Изображение	Ходы	Перевернутая фигура	Изображение	Ходы																		
<b>Король</b> (яп. 王將 <i>о:сё:</i> , «королевский генерал»)		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>王</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> </table>	○	○	○	○	王	○	○	○	○												
○	○	○																					
○	王	○																					
○	○	○																					
<b>Ладья</b> (яп. 飛車 <i>хися</i> , «летающая колесница»).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td></td><td> </td><td></td></tr> <tr><td>-</td><td>飛</td><td>-</td></tr> <tr><td></td><td> </td><td></td></tr> </table>				-	飛	-				<b>Дракон</b> (яп. 竜王 <i>рю:о:</i> , «королевский дракон»).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>○</td><td> </td><td>○</td></tr> <tr><td>-</td><td>竜</td><td>-</td></tr> <tr><td>○</td><td> </td><td>○</td></tr> </table>	○		○	-	竜	-	○		○
-	飛	-																					
○		○																					
-	竜	-																					
○		○																					
<b>Слон</b> (яп. 角行 <i>какугё:</i> , «угловой ходок»).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>\</td><td></td><td>/</td></tr> <tr><td></td><td>角</td><td></td></tr> <tr><td>/</td><td></td><td>\</td></tr> </table>	\		/		角		/		\	<b>Лошадь</b> (яп. 竜馬 <i>рю:ма</i> , «дракон-лошадь»).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>\</td><td>○</td><td>/</td></tr> <tr><td>○</td><td>馬</td><td>○</td></tr> <tr><td>/</td><td>○</td><td>\</td></tr> </table>	\	○	/	○	馬	○	/	○	\
\		/																					
	角																						
/		\																					
\	○	/																					
○	馬	○																					
/	○	\																					
<b>Золото</b> (яп. 金將 <i>кинсё:</i> , «золотой генерал»).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>金</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> </table>	○	○	○	○	金	○		○													
○	○	○																					
○	金	○																					
	○																						
<b>Серебро</b> (яп. 銀將 <i>гинсё:</i> , «серебряный генерал»).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>銀</td><td></td></tr> <tr><td>○</td><td></td><td>○</td></tr> </table>	○	○	○		銀		○		○	<b>Перевернутое серебро</b> (яп. 成銀 <i>нари-гин</i> ).		<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>全</td><td>○</td></tr> <tr><td></td><td>○</td><td></td></tr> </table>	○	○	○	○	全	○		○	
○	○	○																					
	銀																						
○		○																					
○	○	○																					
○	全	○																					
	○																						

<p><b>Конь</b> (яп. 桂馬 <i>кэйма</i>, «деревянный конь»).</p>			<p><b>Перевернутый конь</b> (яп. 成桂 <i>нари-кэй</i>).</p>		
<p><b>Копье</b> (яп. 香車 <i>кё:ся</i>, «ароматная колесница»).</p>			<p><b>Перевернутая стрелка</b> (яп. 成香 <i>нари-кё:</i>).</p>		
<p><b>Пешка</b> (яп. 歩兵 <i>фухё:</i>, «пехотинец»).</p>			<p><b>Токин</b> (яп. と, «как золото»).</p>		

### Начальное расположение фигур



Первый ряд фигур составляют пехотинцы. Во втором ряду стоят только две фигуры: слева – слон, справа – ладья или она же летающая колесница. У противника этот второй ряд ассиметричен. Напротив ладьи стоит слон, а напротив слона – ладья. Третий – крайний ряд симметричен у обоих игроков. В центре стоит король. Далее фигуры располагаются

симметричными парами: Золотой генерал, Серебряный генерал, Конь, Копье, оно же Ароматная колесница.

## **Правила игры**

### **Взятие фигур**

Ход на поле, занятое фигурой противника, называется взятием. В этом случае фигура противника снимается с доски. Взятые фигуры (резерв) могут быть затем использованы как свои. Принято не прятать взятые фигуры, каждый игрок имеет право видеть свои потери.

### **Превращение**

При ходе фигурой в лагерь противника эта фигура может быть превращена. Превращение для большинства фигур не является обязательным, но если же пешка или копье, сделав ход, попадает на последнюю горизонталь, а конь — на последнюю или предпоследнюю горизонталь, то превращения обязательны.. Превращение может быть осуществлено при любом очередном ходе, но только если фигура по-прежнему делает этот ход в лагере противника, допустимо, что в результате хода она выйдет из лагеря противника. При превращении фигура переворачивается сразу после хода. Обратное превращение не допускается.

### **Десантирование**

Фигура, находящаяся в резерве, может быть выставлена на любое свободное поле доски (десантирована), что считается очередным ходом. Фигура выставляется только в непревращённом виде (даже если она была превращена до взятия). После выставления фигура ходит так же, как находящиеся на доске. Десантирование возможно только на свободные поля доски, т.е. это такие ходы, которыми нельзя бить фигуры. Это вполне логично, т.к. иначе можно было без всякого труда "съесть" вражеские фигуры, что сделало бы игру малоинтересной.

### **Порядок игры**

Игроки делают ходы по очереди, первыми ходят чёрные. Ходом считается любое из следующих действий игрока:

- 1) Перемещение одной из фигур, имеющих на доске;
- 2) Десантирование одной из фигур резерва на свободное поле.

Цель игры — поставить мат королю противника. Считается, что поставлен мат, когда король находится под боем, а возможности защититься или уйти нет. Игра оканчивается также при неизбежном мате или сдаче одного из игроков.

**Следующие ходы запрещены:**

Сдваивание пешек. Когда на одной из вертикалей имеется не превращённая пешка, не разрешается десантировать другую пешку на ту же вертикаль.

. Десантирование пешки с матом. Не разрешается десантировать пешку с матом королю противника, кроме варианта, когда у одной из фигур противника имеется возможность взять эту пешку. Однако объявлять МАТ очередным ходом пешка может.

Запертые фигуры. Не разрешается выставлять фигуру на поле, откуда она не может сделать хода. В некоторых случаях ход фигурой без превращения в лагере противника приводит к тому, что она оказывается запертой. Такие ходы без превращения также запрещены.

## **Ничья**

Хотя большинство партий в сёги оканчиваются либо матом, либо сдачей, ничья также возможна при одном из следующих условий.

Повторение. Повторение фиксируется при сознательном повторении ходов обоими игроками, пытающимися таким образом избежать проигрыша или ухудшения позиции.

Игра оканчивается вничью при четырёхкратном повторении одновременно следующих трёх условий:

- одна и та же позиция на доске;
- одни и те же фигуры в резерве;
- очередь хода за одним и тем же игроком.

В случае вечного шаха игрок, объявляющий шах обязан сделать другой ход.

Безвыходное положение. "Безвыходным положением" называется крайне редкий вариант, при котором оба короля зашли в лагерь противника, но возможности поставить мат нет. При безвыходном положении производится подсчёт фигур. Тяжёлые фигуры считаются за 5 очков, лёгкие — за 1 очко. Если оба игрока имеют не менее 24 очков, присуждается ничья. Если у одного игрока менее 24 очков ему засчитывается проигрыш.

## **Стратегические идеи и особенности игры**

**Дебюты в Сеги отличаются пожалуй даже большим богатством нежели в шахматах**, но их условно можно разделить на две основные группы (по действиям ладьи в начале игры). Ладья может остаться на месте и может переместится по горизонтали создавая угрозы по другим направлениям. Очень много усилий в Сеги тратится на защиту короля. Защитная конструкция называется крепость, которая создается генералами, обычно двумя, но иногда тремя. Поэтому генералов еще называют телохранителями.

**Миттельшпиль в Сеги совсем не шахматный.** Постепенно в боях накапливаются фигуры резерва, нарастает мощь десантных войск, создавая дополнительные возможности для игрока. Еще одна особенность миттельшпиля – разделение армии на два отряда:

защищающий короля и атакующий позиции противника. Четыре генерала создают возможность для организации двух таких полноценных отрядов.

**Возможность хода назад** в Сеги сильно ограничена, что существенно увеличивает цену возможной ошибки.

**Так как превращения фигур возможны только в лагере противника**, то ценность пешечной цепи очень велика, так как пехотинцы главное препятствие для прорыва в зону превращения. С другой стороны пехотинцы рубят также как и ходят, а это означает невозможность упереться в пешку противника и образовать непроходимый рубеж.

**Взаимное взятие равноценных фигур**, не всегда равноценно на самом деле. Надо всегда держать в уме, что взятая фигура становится резервом противника и может быть десантирована на доску и эффективность десантирования зависит не только от личной силы фигуры, но и от текущего положения на доске.

**Возможность десантирования фигур** сильно уменьшает ценность контролируемого пространства. Более важен фактор взаимной поддержки фигур, маневренность построенной конструкции, возможность быстрого её перестроения.

**Эндшпиля в шахматном понимании, в Сеги не существует**, так как ни одна фигура фактически не выходит из игры. В некотором смысле эндшпилем можно назвать позицию, в которой противники полностью определились с игровыми задачами и готовятся к решающей атаке.

**Пассивная игра от обороны в Сеги невозможна**, так как в этом случае противник все равно будет откусывать пешки и фигуры обостряя ситуацию. От дебюта к эндшпилю накал борьбы только растет и противник, уступающий инициативу в обострении обречен на поражение. Поэтому в Сеги ничья крайне редка.

**Превращение фигур не всегда выгодно**. Несмотря на то, что превращенная фигура в общем-то сильнее непревращенной, непревращенная фигура может обладать возможностями нужными именно в этой ситуации и отсутствующими у превращенной.