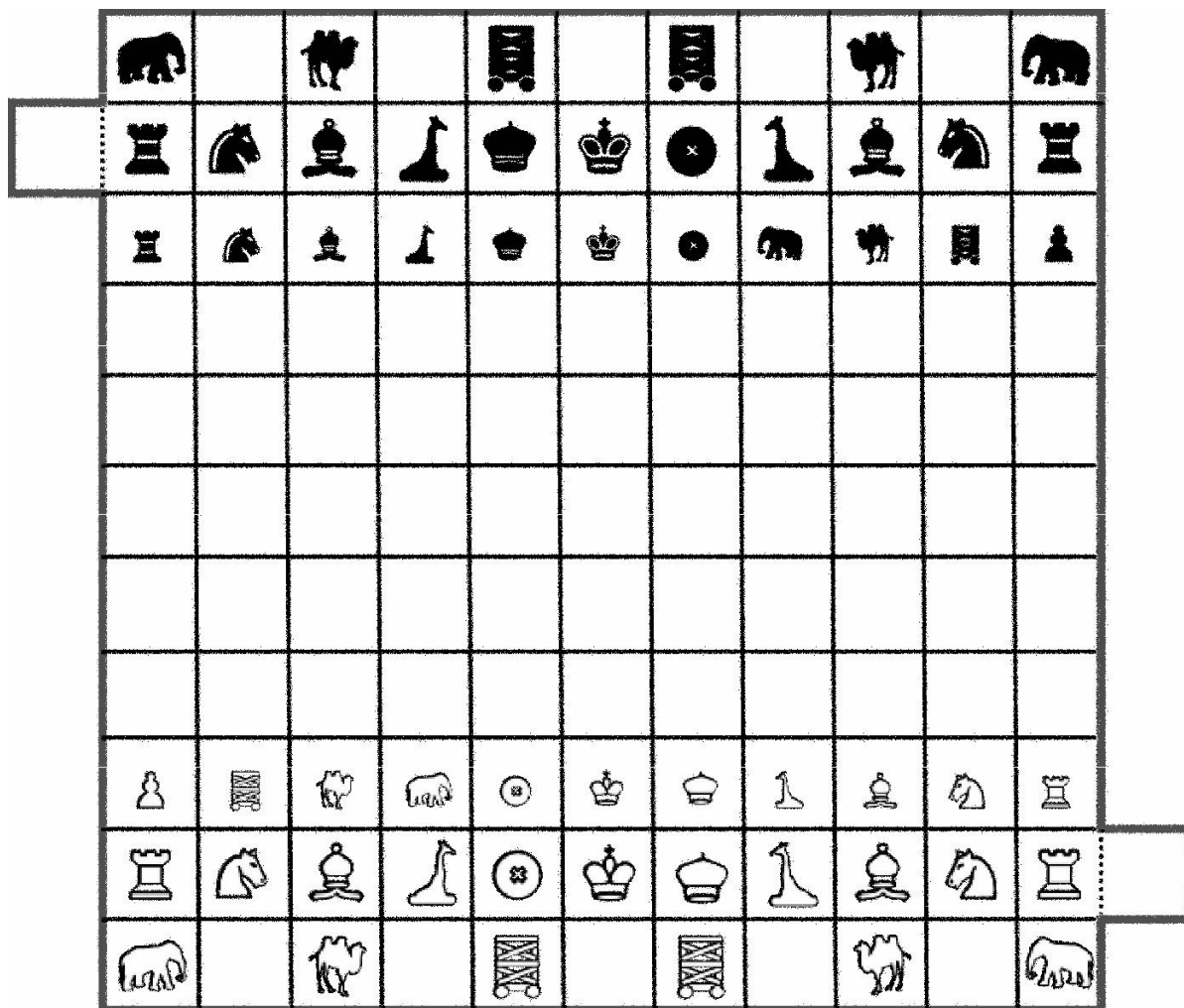


Шахматы Тамерлана



Эти шахматы, по легенде придумал сам Тамерлан, он же Хромой Тимур, создатель мощной империи со столицей в Самарканде. Может быть, конечно, эта версия игры детище не самого Тимура, но то, что в шахматы Тамерлана играли при имперском дворе, это факт. Вероятно, сложность игры и стала причиной того, что ее забыли. Очень часто разработчики игр идут по пути безграничного роста сложности игры, забывая об ограниченности человеческого мышления. Действительно, даже просто запомнить такое количество фигур совсем непросто. Но в этой игре есть свои изюминки и интересные находки, поэтому я полагаю, игра стоит того, чтобы о ней вспомнить.

Описания фигур

	Шах, он же король. Ходит на одну клетку в любом направлении, как и в шахматах.
	Министр. Ходит на одну клетку по любой диагонали.
	Визирь, или иначе генерал. Выполняет ход на одну клетку в любом направлении.
	Зурафа, он же жираф. Ходит на одно поле по диагонали, а затем по любой горизонтали или вертикали на любое количество полей.
	Пикет, он же телохранитель. Ходит на две клетки по любой диагонали.
	Конь. Ходит как шахматный конь и может перепрыгивать через фигуры, как свои, так и противника.
	Рок, также колесница. Ходит как шахматная ладья, то есть по любой горизонтали и любой вертикали, на любое число клеток.
	Даббеба или иначе катапульта. Выполняет ход на две клетки по вертикали или горизонтали и может перепрыгивать через фигуры.
	Джамаль, он же верблюд. Выполняет ход на три клетки по горизонтали или вертикали и затем под прямым углом еще на одну клетку. Как и конь может перепрыгивать через фигуры.
	Слон. Ходит на две клетки по любой диагонали.

Особый разговор о пешках. Каждая пешка имеет двойное значение. Это указано ее рисунком. То есть каждая пешка это маленькая фигура. На обратной стороне пешки нарисована ее родная большая фигура. Пока пешка не дошла до последней горизонтали, она ходит и бьет как пешка, в отличие от шахмат, здесь отсутствует возможность двойного хода с первой позиции и соответственно нет взятия на проходе.

Дойдя до последней горизонтали, пешка переворачивается и превращается в свою фигуру, естественно приобретая свойства своей фигуры. Королевская пешка превращается в принца удваивая проблемы постановки мата, если у противника два или три короля (это тоже возможно, но об этом позже), то все дополнительные короли должны быть срублены, а последний заматован. Еще одна особая пешка – это пешка обозначенная как пешка. Когда она доходит до последней горизонтали в первый раз, она остается там сколь угодно долго, рубить ее нельзя, и игрок обладающий такой пешкой может в свою очередь хода переместить ее на любое поле. Ее можно даже переместить на поле занятое своей фигурой, правда тогда своя фигура снимается с доски навсегда. То есть это своего рода жертва. Единственно пешку – пешек нельзя переместить на поле занятое своим королем или чужой фигурой.

Когда пешка-пешек доходит до последней горизонтали во второй раз, она тут же перемещается на поле, на котором стояла дружественная пешка короля, если дружественная пешка короля продолжает там стоять, то она снимается с доски уступая место пешке - пешек. Когда пешка - пешек доходит до последней горизонтали в третий раз, она превращается в дополнительного короля (вице-короля).

Завершение игры. Игра завершается матом или патом Шаху, если он один на доске, без принца и вице-короля. Рокировки Шаха в шахматах Тамерлана нет. Заметим, что пат в этих шахматах означает не ничью, а поражение. Еще раз заметим, что если королей несколько, то их можно рубить и только последнего оставшегося надо матовать или патовать. Особую роль играют цитадели, то есть дополнительные поля по бокам.

Игру можно завершить вничью, если удастся завести своего основного короля в цитадель противника. В свою цитадель можно завести только вице-короля, а не основного и не принца. Таким образом, можно мешать королю противника занять свою цитадель, король, вице-короля стоящего в цитадели срубить не может. Однако, если все короли на поле боя погибли, то вице-король обязан следующим же ходом, после гибели короля и принца выйти из цитадели. Делается это помещением вице-короля на любую свободную клетку доски.

Анализ игры

Прежде всего заметим, что проход королевской пешки и пешки – пешек очень сильно осложняют игру, поэтому необходимо не допускать их попадания на последнюю горизонталь.

Большой размер доски и значительное количество фигур создают интересные стратегические возможности в отличие от классических шахмат. Здесь можно отрядить значительный отряд своих фигур в атаку в отрыве от других сил. Фактически можно вести два независимых сражения на двух флангах. Этому же способствует наличие тихоходных фигур, которые не смогут быстро переместиться с одного поля боя на другое. Дальнобойные фигуры обеспечивают тактические возможности. Завязав сражение на каком-то участке доски тихоходными фигурами, можно резко изменить его ход,

перебросив дальнбойные фигуры на этот участок, или даже просто имея возможность прострела его такими фигурами.

В силу размера доски, центр не имеет такого решающего значения, как в классических шахматах. Однако, захват центра и здесь дает заметное стратегическое преимущество, особенно, если в него поставить дальнбойные фигуры.

Наличие дальнбойных и тихоходных фигур меняет и картину эндшпиля. Естественно, что фигуры способные далеко перемещаться за один ход резко повышают свою ценность на опустевшей доске. Поэтому, если происходит размен тихоходных фигур на дальнбойные, то игроку, получившему перевес в дальнбойных фигурах, есть смысл подумать о переходе в эндшпиль.

О защите своей цитадели и о прорыве в цитадель вражескую, можно думать только в эндшпилье, так как король слишком ценная вещь чтобы им прорываться в цитадель при большом количестве фигур.

Пешечные цепи, так же как и в классических шахматах имеют вспомогательную роль, создавая опорную силу для прорыва таких же цепей противника.