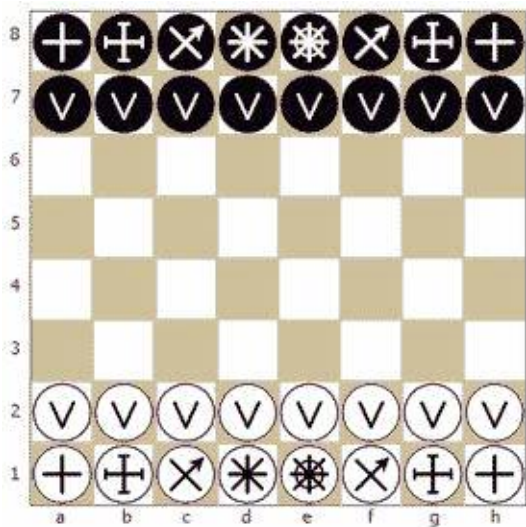


Таврели



Таврели. Извините за каламбур. А теперь таврели, их обозначения, свойства и правила хода.

Еще эта древняя игра называется русские шахматы. Действительно есть много схожего с традиционными шахматами, пришедшими к нам из Индии, есть и интересные особенности делающие игру уникальной. Игра достаточно древняя, точных документов не сохранилось, поэтому любое описание это более или менее правдоподобная реконструкция. Например, есть свидетельства, что в древние Таврели играли на большой доске, применяя игральный кубик, современная же игра ведется на стандартной доске 8x8. Данное описание также не претендует на соответствие древнему оригиналу. Начнем с описания фигурных ходов. Игровые фигуры называются Таврелями. Это в принципе логично играть таврелями в

Общие правила. Игроки выполняют ходы по очереди. Любая фигура, может выполнить ход на пустое поле, в соответствии со своей схемой хода и может встать на таврель или башню, как свою, так и противника. Башня принадлежит тому игроку, чья таврель находится на самом верху. Башня выполняет ход по правилам верхней Таврели. Таврели могут соскакивать с башни, в этом случае остаток башни принадлежит тому игроку, чья таврель теперь верхняя. Исключение в построении башен составляет Волхв. Волхв может становиться на любую башню, своим таврелям становиться на волхва нельзя.

Один раз за игру можно сделать рокировку. Рокировка может быть короткой или длинной. Делается она следующим образом: волхв перемещается по направлению к ратоборцу через одну клетку, а ратоборец переносится через него и ставится рядом. Рокировка становится невозможной, если волхв и ратоборец, которыми делается рокировка, уже ходили, хотя бы один раз.

Рокировка временно невозможна:

- если поле, на котором стоит волхв, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из таврелей противника;
- если между волхвом и ратоборцем, с которым производится рокировка, на одной горизонтали находится какая-либо таврель.

Правила рокировки полностью идентичны шахматным, поэтому можно полагать, что это элемент поздней реконструкции. Впрочем и шахматные правила много раз изменялись за сотни лет.

Игра заканчивается захватом волхва противника, захватом считается ситуация, когда какая-либо таврель игрока встала на волхва противника.



Волх. Фигура сродни шахматному королю. Может выполнить ход на любую соседнюю клетку. Волхва нельзя ставить под удар, поэтому ход на поле или столбик, находящийся под ударом запрещен. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то волхв может встать наверх.



Ратоборец. Ходит на любое поле по вертикали или горизонтали, при условии, что на его пути нет других фигур. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.



Лучник. Ходит на любое поле по диагонали, при условии, что на его пути нет других фигур. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.



Князь. Ходит во всех направлениях, по всем вертикалям, горизонталям, диагоналям, на любое поле, при условии, что на его пути нет других фигур. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.



Всадник. Ходит как шахматный конь и это единственная таврель способная перепрыгнуть через другую фигуру. Если на конечном поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.



Ратник. Первым ходом, может пойти на два поля вперед. На втором ходу и на последующих, может сдвинуться только на одно поле. Ратник может встать по своему ходу, на свою таврель и свою башню. На башню или одиночную таврель противника он может запрыгнуть только в том случае если фигуры противника соседствуют с ним по диагонали. В этом ратник схож с шахматной пешкой. Ратник может запрыгнуть на вражеского ратника по шахматным правилам взятия на проходе, только в отличии от шахмат ратник не рубит ратника противника, а запрыгивает на него. Ратники – это фигуры с двойным значением. С одной стороны эта фигура обладает знаком ратника и в этом качестве фигура начинает игру. С другой стороны ратника нарисован знак той таврели, против которой, ратник стоит в стартовой позиции, за исключением ратника стоящего перед волхвом. Этот ратник имеет знак Хелги. Ратник, дошедший до последней горизонтали переворачивается и превращается в ту фигуру, которая изображена у него на обороте. При захвате превращенного ратника он опять становится обычным ратником. Ратник может достигнуть последней горизонтали в составе башни. В этом случае, он превращается, то если он на верху башни. Иначе

он получает право на превращение только после спрыгивания верхних таврелей. Превращение наступает на том ходе, на котором ратник был освобожден.



Хелги. Самая сильная таврель, объединяющая возможности князя и всадника.

Анализ игры

Как и в шахматах, рокировка является очень сильным средством защиты волхва, так как организовать атаку на центр все же проще чем на фланг. Эта особенность защиты волхва полностью аналогична шахматам. Однако большая часть игровых особенностей связана с возможностью создавать башни из фигур. Захватывать таврели противника выгодно всегда, так как потеря таврели ослабляет позицию.

Создание башни из своих таврелей ослабляет свою позицию, но тем не менее это может быть выгодно в нескольких случаях. Если дальнобойная таврель становится на другую таврель, но она становится, как бы транспортом, позволяющим перенести всю башню на требуемое поле боя. После чего башню можно разобрать и получить боеспособный отряд из нескольких таврелей.

Второй выгодный случай, это когда башню строит волхв. В этом случае он как бы носит свою охрану и в случае нападения на него, может соскочить с башни которая будучи разобранной, сможет вступить в бой отбивая атаку на волхва.

Третий случай – это транспортировка ратника на последнюю горизонталь для превращения в более мощную фигуру.

Но процессом построения башен не надо увлекаться. Каждая башня, включающая новую таврель, ослабляет позицию, так как таврелей на доске становится меньше. К тому же для разборки высокой башни на отдельные таврели необходимы дополнительные ходы, а это всегда потеря темпа.

Способность таврелей создавать башни, создает еще одну интересную возможность для защиты волхва. В классических шахматах известно достаточно много позиций, в которых король получает мат, будучи зажатым собственными фигурами. Неудачное расположение собственных фигур ограничивает подвижность шахматного короля. В Таврелях такие ситуации невозможны. Волхв способен становится на любую фигуру, а это означает, что собственные фигуры не могут ограничить его подвижность.

Тоже самое можно сказать о любых других фигурах. В шахматах собственные фигуры мешают друг другу двигаться. Исключение составляет только конь, способный перескакивать через препятствия. В Таврелях одна фигура другой путь не загораживает. Фигура может встать на загораживающую фигуру, а затем соскочить с нее с другой стороны. В процессе теряется максимум один темп.