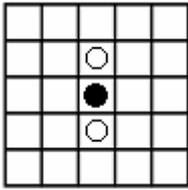


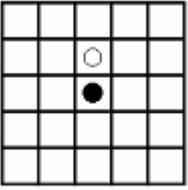
Тю Сеги

	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
一	香車	猛豹	銅將	銀將	金將	醉象	王將	金將	銀將	銅將	猛豹	香車	
二	反車		角行		盲虎	麒麟	鳳凰	盲虎		角行		反車	
三	橫行	堅行	飛車	龍馬	龍王	獅子	奔王	龍王	龍馬	飛車	堅行	橫行	
四	歩兵												
五				仲人					仲人				
六													
七													
八				仲人					仲人				
九	歩兵												
十	橫行	堅行	飛車	龍馬	龍王	獅子	奔王	龍王	龍馬	飛車	堅行	橫行	
十一	反車		角行		盲虎	麒麟	鳳凰	盲虎		角行		反車	
十二	香車	猛豹	銅將	銀將	金將	玉將	醉象	金將	銀將	銅將	猛豹	香車	

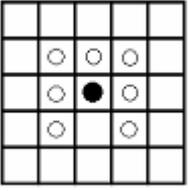
Тю Сеги – один из популярных и до сих пор играемых вариантов Сеги. Как видно из начального расположения фигур, есть серьезные отличия от канонических Сеги и по размеру доски и по количеству фигур. Игра завершается когда удастся уничтожить короля противника и кронпринца, если таковой появится на доске. Поражение зачитывается также, если уничтожены все фигуры кроме короля. В Тю Сеги есть превращение фигур, но нет сброса фигур на доску. Срубленные фигуры уходят из игры совсем. Это и понятно, игра и так слишком объемна, если же еще разрешить сброс фигур, то игра может стать просто бесконечной. А теперь займемся описанием фигур и правил их хода. Сразу хочу предупредить, что в различных источниках названия фигур звучат по-разному и я не претендую, на то, что мне известен именно средневековый вариант Тю Сеги. Если когда-нибудь мне попадется японский мастер владеющий Тю Сеги, и окажется, что мои правила не точны, то я конечно внесу исправления. Ниже дано название фигуры и диаграмма хода. На диаграмме есть несколько видов обозначений. Стрелка – ход через любое количество пустых полей. Кружок – ход на соседнее поле. Звездочка – прыжок, возможно через фигуры, как свои так и противника. Восклицательный знак – взятие без движения.



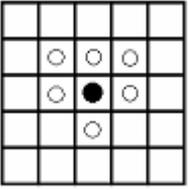
Ходок. Превращается в Пьяного слона.



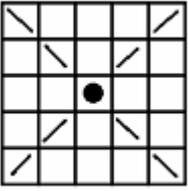
Пешка. Превращается в Токина



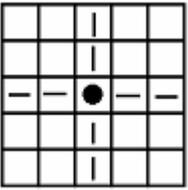
Пьяный слон. Превращается в кронпринца. То есть еще одну фигуру заменяющую короля.



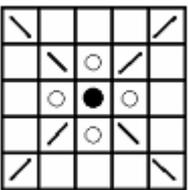
Золотой генерал. Превращается в ладью. Перевернутая пешка (токин).



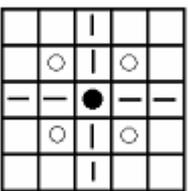
Слон. Превращается в конь-дракон.



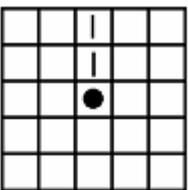
Ладья. Превращается в дракона.



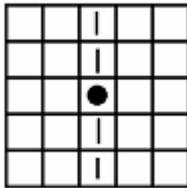
Лошадь. Превращается в рогатого сокола.



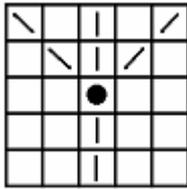
Дракон. Превращается в парящего орла.



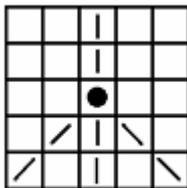
Стрелка. Превращается в белого коня.



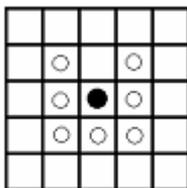
Контрстрелка. Превращается в кита.



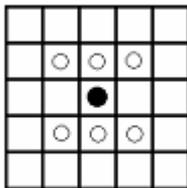
Белый конь. Перевернутая стрелка.



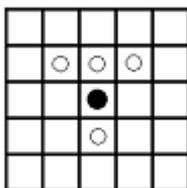
Кит. Перевернутая контрстрелка.



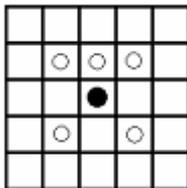
Слепой тигр. Превращается в летающего оленя



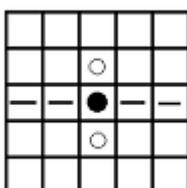
Яростный леопард. Превращается в слона



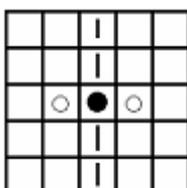
Медный генерал. Превращается в горизонтального ходока.



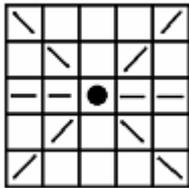
Серебряный генерал. Превращается в вертикального ходока.



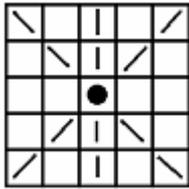
Горизонтальный ходок. Превращается в бегающего вепря.



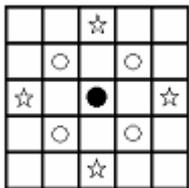
Вертикальный ходок. Превращается в летающего быка



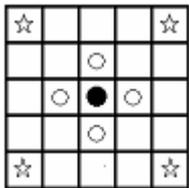
Бегающий вепрь. Перевернутый горизонтальный ходок.



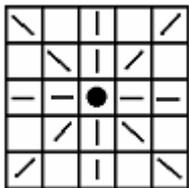
Летающий бык. Перевернутый вертикальный ходок.



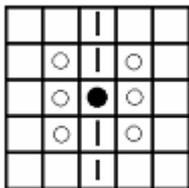
Единорог. Превращается во льва.



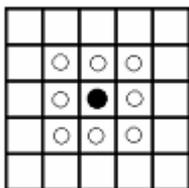
Феникс. Переворачивается в ферзя.



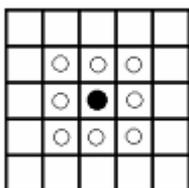
Ферзь. Не превращаемая фигура.



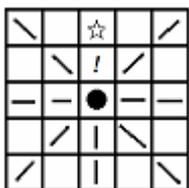
Летающий олень. Перевернутый слепой тигр.



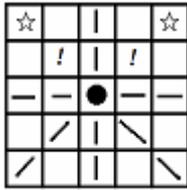
Король. Не превращаемая фигура



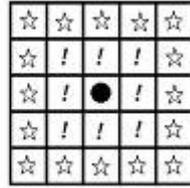
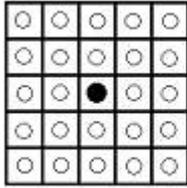
Кронпринц. Перевернутый пьяный слон.



Рогатый сокол. Перевернутая лошадь



Парящий орел. Перевернутый дракон.



Лев. Не переворачивается. Две диаграммы для льва означают выбор. Лев может сделать два хода как король или выбрать для хода вторую диаграмму. По второй схеме хода лев может выполнить взятие без движения, на поле отмеченном знаком !

Правила переворота

Есть различные интерпретации правил переворота. Но по той информации, которую мне удалось обнаружить в средневековой Японии в Тю Сеги, переворот при входе в зону противника является обязательным, если не совершено взятие фигуры. Если фигура вошла в зону со взятием, то переворот не обязателен, но если фигура вошла в зону без переворота, то при своих дальнейших ходах выполняемых без взятия, она уже не может перевернуться и в дальнейших ходах переворот возможен только при условии взятия фигуры противника. Это правило приводит к тому, что стрелка, если она дойдет до последней горизонтали без взятия становится неподвижной фигурой. Пешка, прошедшая без взятия до последней горизонтали, на этой последней линии переворачивается в обязательном порядке.

Ход льва

Для трех фигур: Рогатый сокол, Парящий орел и Лев, существуют особые правила хода, называемые ходом льва. Эти фигуры могут сделать два взятия за один ход или одно взятие без движения на поле отмеченное знаком !.

Лев против льва

Взятие льва описывается особым правилом. Лев не может съесть несоседнего (т.е. стоящего на клетке «☆») защищённого льва, за исключением случая, когда это будет его второе взятие (этим ходом), после взятия любой фигуры кроме пешки или посредника. Если игрок ест льва не-львом, то его сопернику нельзя следующим ходом есть его льва ничем, кроме другого льва (такое возможно, если он успел создать второго льва, перевернув единорога). При этом предыдущее правило остаётся в силе.

Еще о начальной расстановке фигур в Тю Сеги

Для того, чтобы вам не разбираться в японских иероглифах, ниже дана расстановка фигур обозначенных буквами.

			Gb					Gb			
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
SM	VM	R	DH	DK	Ln	FK	DK	DH	R	VM	SM
RC		B		BT	Kr	Ph	BT		B		RC
L	FL	C	S	G	K	DE	G	S	C	FL	L

Буквенные обозначения фигур

- GB - ходок
- P - пешка
- SM – горизонтальный ходок
- VM – вертикальный ходок
- R – ладья
- DH – конь-дракон
- DK - дракон
- Ln - лев
- FK - ферзь
- RC – Контрстрелка
- B - слон
- BT – слепой тигр
- Kr - единорог
- Ph - феникс
- L - стрелка
- FL – яростный леопард
- C – медный генерал
- S - серебряный генерал
- G – золотой генерал
- K – король
- DE – пьяный слон

Анализ игры

Некоторые фигуры с Тю Сеги имеют пару при перевороте, например медный генерал превращается в горизонтального ходока, хотя такая фигура и так есть на доске.

Многообразие фигур делает очень сложной задачу оценки их относительной силы. Наверняка можно сказать лишь, то что фигуры имеющие линии дальнего действия конечно интереснее чем фигуры в чистом виде близкодействующие, как например, генералы. Поэтому если возникает возможность размена, необходимо стремиться выбивать у противника, именно дальнедействующие фигуры.

Две самых сильных фигуры – это конечно ферзь, способный к дальнему ходу на всех направлениях и лев. Лев фигура ближнего боя, но ход льва делает его очень мощной фигурой, а возможность брать две фигуры противника за один ход и возможность брать без хода и прыгать через фигуры дает ему преимущества даже перед ферзем. Поэтому эти две фигуры следует выдвигать на передний план, как главные атакующие.

Обратите также внимание на феникса и единорога. Они и сами по себе сильные фигуры, но войдя в зону превращения, превращаются в ферзя и льва, что увеличивает их ценность.

Защищать в Тю Сеги, надо две фигуры. Короля и пьяного слона. Обе эти фигуры стоят в глубоком тылу, поэтому и выход их на передний край весьма затруднен, но этого и не надо делать. Король всегда должен быть хорошо защищен. Когда же на доске останется не очень много фигур, есть смысл попытаться довести пьяного слона до зоны превращения и получить кронпринца, каковой по факту является вторым королем и хорошей страховкой на случай гибели короля.

Большое количество разнообразных фигур ближнего боя позволяет в Сеги выстраивать крепости. Крепость – это такая расстановка группы фигур, в которой каждая фигура прикрывается, по крайней мере, еще одной. Такую крепость всегда следует выстраивать вокруг короля. Крепости – это основа оборонительной стратегии в Тю Сеги. Большая доска и большое войско, также создают возможность для организации атакующих отрядов. По сути техника боя в Тю Сеги – это искусство организации крепостей и атакующих групп. Как уже было сказано, крепости лучше всего создавать из фигур ближнего боя, а атакующие группы должны содержать фигуры дальнего боя и умеющие прыгать через фигуры. Умеющие прыгать повышают комбинационные возможности атакующей группы, а фигуры дальнего боя повышают ее маневренность. Для фигур составляющих крепость маневренность не нужна.