

Раздел 5 - А. Шахматные игры

Этот раздел, по аналогии с четвертым можно было бы назвать разделом многофигурных игр. Каковыми шахматы в принципе и являются. Но игры шахматного плана можно выделить среди многофигурных в силу наличия некоторых общих идей. Например, в шахматах, есть специфическая фигура – король, мат которому означает конец игры. В этом пункте шахматы радикально отличаются от, например шашечных, в которых выигрыш означает уничтожение всех шашек противника.

Еще одна важная идея – это наличие фигур ближнего боя и фигур дальнбойных, таких как ферзь, ладья и слоны в классических шахматах. Очень важно наличие пешек, как фигур с очень ограниченным потенциалом, но имеющихся в большом количестве, настолько большом, что именно пешки зачастую становятся решающей силой обороны, а иногда и нападения.

И видимо во всех шахматных играх есть совершенно особая фигура называемая конем. Суть ее конечно не в названии, а в принципиально отличающемся от всех фигур способе выполнения хода.

Перечисленное выше - это только основа шахматных игр. Есть и много различных нюансов. Шахматных игр так много, что этот раздел в энциклопедии значится под литерой А, то есть он слишком велик для одного текста. Есть много вариантов шахмат с фигурами, имеющими свойства сильно отличающиеся от классики, как например «Пушка» в китайских шахматах Сянци, или «Хиа», в монгольских Хиа Шатар. Зачастую в шахматных играх появляются дополнительные поля, имеющие особые свойства и даже доски иной геометрии. Кстати наиболее известная гексагональная форма не единственная из нестандартных вариантов.

Говоря о вариациях шахматной игры, стоит особо упомянуть японские шахматы «Сеги». Именно там хорошо разработана идея игры общими ресурсами. В большинстве вариантов Сеги фигуры не выходят из игры до конца партии. Взятая фигура просто переходит к новому хозяину. Это принципиальный момент. Именно по этому, в Сеги нет эндшпиля, как игровой фазы, с небольшим количеством фигур. Это же обстоятельство крайне усложняет детальную разработку какой-либо теории Сеги.

Разработка шахматных игр движется в двух направлениях. Это изменение свойств фигур и добавление новых. По этому пути шахматы развиваются буквально с момента их возникновения. Если согласится с общепринятой точкой зрения, утверждающей индийскую Чатурангу как первоисточник всех шахматных игр, то надо признать, что свойства фигур изменились не просто серьезно. Шахматная игра, двигаясь в двух направлениях, на восток и на запад создала два подхода к игре: восточный и западный. Самые яркий представитель Запада – это конечно классические шахматы, сегодня являются мировыми шахматами. Впрочем, шахматной игрой планеты Земля вполне мог стать и один из восточных вариантов: китайские Сянци или японские Сеги. Сегодня трудно назвать объективные основания, по которым именно европейский вариант стал доминирующим. Скорее причина тому не в самой игре, а в более активном распространении европейской культуры. А проблема китайских и японских игр в закрытости наций их создавших.

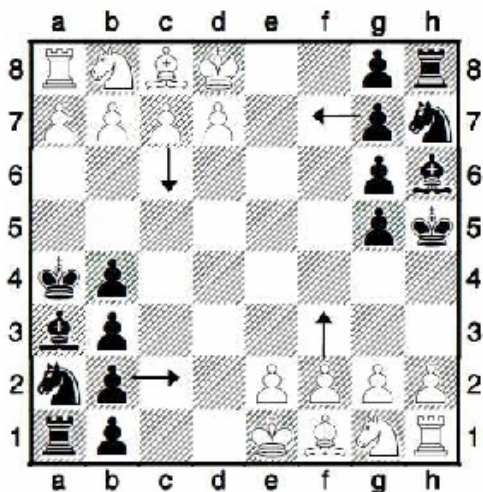
Если продолжить разговор о вариативности шахмат, то необходимо указать и на разнообразие игровых досок. Кстати создание более сложных фигурных полей, также началось достаточно давно. В шахматах Тамерлана появляются поля с особыми свойствами. Шахматная игра древней Византии – Затрикион играется на круглой доске. Уже в современной игровой истории появляются гексагональные доски и не только. Формы досок становятся все более и более разнообразными и даже есть шахматные игры, для которых вообще нет необходимости в доске.

Шахматных игр колоссальное количество, но целью данной энциклопедии не стоит представить их все. Во-первых, такая постановка задачи решается только большим коллективом, а во-вторых, что более важно, описание всех видов шахмат, как и всех игр претендующих на интеллектуальность не имеет смысла.

Предельно ясно, что варьируя свойства фигур и свойства доски можно создавать шахматные игры практически до бесконечности и этот процесс вряд ли можно считать содержательным. В действительности интересны только оригинальные идеи. Впрочем, что считать оригинальным, а что чистой комбинаторикой тоже вопрос не слишком простой. Четко разработанных и общепринятых критериев для разрешения этого вопроса нет, поэтому в данной энциклопедии критерий – это личная точка зрения автора этого текста. В других книгах точка зрения на оригинальность игры вполне может быть и другой. Я как автор не претендую на обладание безусловной истиной.

И последнее замечание. В этом разделе будут представлены описания игр, которые вполне определенно можно считать играми древними, или по крайней мере достаточно старыми. Также необходимо упомянуть то важное обстоятельство, что для игр созданных достаточно давно как правило нет документов хранящих их точное описание, поэтому тексты представленные ниже можно рассматривать как версии более или менее достоверные.

Игра №1. Чатуранга



Древняя игра шахматного типа. Историки, изучающие игровую культуру человеческой цивилизации, утверждают, что именно от Чатуранги произошли современные шахматы, как и все остальные варианты, в том числе японские и китайские.

В эту игру можно играть командой, двое на двое, так как на доску выставляется сразу четыре комплекта фигур. На картинке - изображение доски и начальная расстановка. Для удобства используются современные шахматные фигуры, хотя надо заметить, что фигуры Чатуранги, по своим характеристикам очень сильно отличаются от шахматных.

Правила игры

Прежде всего, заметим что правила игры восстановлены из не очень надежных источников, поэтому любая версия правил, в том числе и изложенная ниже, должна считаться лишь приближением к древней Чатуранге. Это, во-первых. Во-вторых, есть информация, что древние, для определения хода использовали игральные кости, делающие выбор хода достаточно случайным. Однако, это делает игру неопределенной, поэтому более интересен вариант без случайного элемента.

А теперь правила или точнее, то что о них известно. На доске расположены четыре комплекта фигур. Союзники расположены по диагонали и для удобства на картинке их комплекты прорисованы одним цветом, на самом деле фигуры союзников тоже должны отличаться по цвету. Движение пешек каждого комплекта выполняется в направлении, отмеченном стрелкой. А теперь правила хода и названия фигур. Опять таки для удобства

будем использовать обычные шахматные фигуры, но в Чатуранге они имеют другие названия и иные свойства, поэтому, сохранив шахматные названия, опишем их свойства, как фигур Чатуранги.

Пешки. Пешка ходит также как и шахматная, бьет по диагонали, как в шахматах, но пешка не может с первой позиции сделать ход на два поля, поэтому отсутствует и взятие через битое поле. Пешка, достигнувшая последней линии, превращается в ферзя. Нет четких указаний на то, сколько ферзей (или в индо-иранской терминологии визирей), может быть на доске, поэтому вероятно, что сколько угодно.

Король (Раджа). Король, как и шахматный, может делать ход в любом направлении на одно поле. Но в Чатуранге короля можно срубить.

Ферзь (Визирь). Ферзь самая слабая фигура, он может двигаться только на одно поле по диагонали, но зато любой диагонали.

Слон. Эта фигура может двигаться на одно поле вперед или на одно поле по любой диагонали, то есть слон немного сильнее ферзя.

Конь. Практически современный шахматный конь, так его правила хода точно такие, как и в классических шахматах.

Ладья (Колесница). Может выполнять ход по любой вертикали или горизонтали на два поля.

Цель игры и правила рубки фигур. Уничтожением короля, игра не заканчивается. Цель игры – рубка всех фигур противника. Однако для короля есть одна важная особенность. Его начальное положение называется тронем и король противника, занявший трон получает власть над всеми фигурами короля потерявшего власть. Вернуть власть обратно нельзя. Единственная возможность вернуть контроль над войсками, это захват его родного трона оставшимися союзными войсками.

Анализ игры

Король, Ферзь, Слон, пешка, целых четыре фигуры, могут ходить лишь на одно поле вперед. И лишь две: Конь и Ладья обладают большей подвижностью. Это означает, что наибольшую ценность в Чатуранге имеют конь и ладья. Малая подвижность фигур означает две вещи. Во-первых, партия в Чатурангу длится очень долго. И, во-вторых, наиболее доступный способ взятия фигур это размен менее ценных, на более ценные, для чего необходимо уметь брать фигуры в плотную осаду.

Более сложный, но и более эффективный способ взятия заключается в блокировании фигуры противника малоподвижными фигурами, со взятием их конем или ладьей. Но опять таки, в силу малоподвижности это требует значительных стратегических усилий. Если союзникам не удалось перед началом партии договориться о правилах совместной борьбы, то единственно, что остается – это расчет на интуицию своего партнера. Так как размены, это наиболее доступный способ взятия фигур противника, а ферзь фигура наименее ценная, то есть смысл стремиться превращать пешки в ферзей с последующим использованием ферзей для разменов.

Обратите внимание, что пешечная цепь не закрывает позицию полностью. Из этого следует, что роль пешек в создании оборонительных укреплений не так велика, как в классических шахматах. Потеря трона, означает фактически поражение, но король

достаточно боеспособная фигура. Поэтому есть смысл привлекать короля к боям на доске, но лишь при условии, что трон хорошо защищен. Причем, не сам трон, а подходы к нему. Обратите внимание, что дальнобойность ладьи и коня, делает возможность вилки на фигуры противника.

Игра №2. Шатранж



Шатранж – игра, возникшая на Ближнем востоке, если точнее в Иране, считается непосредственным предком современных шахмат. Это отражается в сильном сходстве Шахмат и Шатранжа. Но есть и существенные различия. Объяснить правила игры в Шатранж проще всего, указав различия с Шахматами. Первое отличие видно уже в начальном расположении. Короли и Ферзи в Шатранже стоят друг против друга, на линиях d и e. Ферзи от шахматных отличаются не только этим. Во-первых, ферзь в Шатранже может ходить только по диагоналям и только на одно поле. Отсюда следует, что ферзи в Шатранже не могут угрожать друг другу.

Ладья ничем не отличается от шахматного собрата. А вот слон из дальнобойной фигуры превратился в тихоходную. Слон в Шатранже выполняет ход по диагонали, но только на две клетки (через клетку). Слон может перепрыгивать через фигуру. Еще одно новое свойство слона, - он фактически не может угрожать своему оппоненту (слону противника) несмотря на одинаковый цвет диагоналей, по которым они ходят. Из-за хода на два поля, слоны не могут подойти друг к другу

Конь ничем не отличается от шахматного коня. Король также имеет все свойства шахматного и не более. Пешка ходит вперед на одно поле и бьет на одно поле по диагонали тоже вперед. Пешка в Шатранже не имеет право первого хода на две клетки, как шахматная и соответственно нет взятия на проходе. Еще одно важное отличие заключается в правиле превращения. Пешка, дошедшая до последней диагонали, превращается в ферзя и только в ферзя. Вот такие отличия Шатранжа от классических шахмат.

Анализ игры

В Шатранже в отличие от шахмат только одна фигура дальнобойная – это ладья. Поэтому играть эндшпиль сложнее. Переход фигур с одного фланга на другой занимает слишком много времени. Возможность превращения пешки в фигуру сильно ограничена, поэтому провод пешки до последней горизонтали не имеет той ценности как в шахматах.

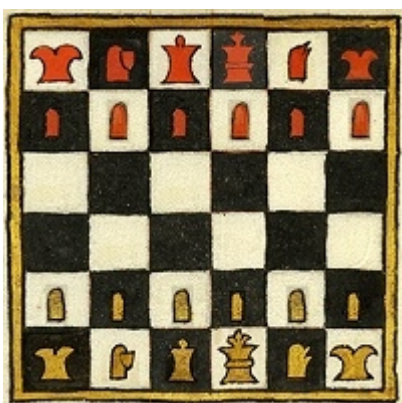
Малое количество дальнобойных фигур резко ограничивает комбинационную борьбу, предполагающую быстрый и внезапный переход с фланга на фланг, поэтому на первое место выходит стратегическое планирование в перемещении фигур и их концентрации на стратегически важных направлениях.

Очень существенное значение имеет способность слона перепрыгивать через фигуры и соответственно через пешечные цепи. Это дает возможность для внезапной атаки слонами и конями под прикрытием своей пешечной цепи. То есть четыре фигуры имеют возможность пройти через пешечные цепи непосредственно в расположение противника.

Это довольно сильно осложняет мительшпильную борьбу и вносит в нее дополнительную остроту.

Король в Шатранже более ценная боевая единица, нежели в Шахматах. И это опять по причине тихоходности большей части фигур. Даже в эндшпилье, при большом свободном пространстве король имеет большую свободу передвижения. Ему проще убежать и от ферзя и слона, поэтому традиционные, для шахмат схемы построения мата в Шатранже не работают. Конечно же резко меняется относительная сила фигур. Самая сильная фигура – это очевидно ладья. Затем конь, слон, ферзь. Отсюда вытекает и иная выгода при размене, сильно отличающая Шатранж от шахмат.

Игра №3 Средневековые шахматы 6x6



Эта версия шахмат была относительно популярна в средневековой Европе. Игра велась на малой доске и несколько другими фигурами. Вторые ряды заняты пешками, первый ряд фигурный. Белые фигуры слева – направо расставляются следующим образом: Ладья, Конь, Королева, Король, Епископ, Ладья. В этой версии шахмат, Королева именно королева, а не ферзь. Королева – слабая фигура и может ходить только на одну клетку и только по диагонали. Король в этих шахматах классический и ходит на одну клетку в любом направлении. Рокировка для короля не предусмотрена. Ладья и Конь выполняют свои ходы также как и классические фигуры. Епископ – прообраз слона, но слабее. Эта фигура может ходить по диагонали, как Королева, но в отличие от царствующей особы выполняет ход или на одну клетку или на две. Пешки, от классических, отличаются первым ходом. А именно у них нет права первым ходом пойти на две клетки. И это понятно почему, просто некуда. Соответственно нет и взятия на проходе. Пешка, дошедшая до последней горизонтали, превращается в королеву. С превращением есть нюанс. В некоторых источниках говорится о том, что король не может иметь две жены. Это означает, что пешка, дошедшая до линии превращения, не может стать королевой до тех пор, пока на доске еще есть королева. Цель игры такая же, как и в классических шахматах – мат королю.

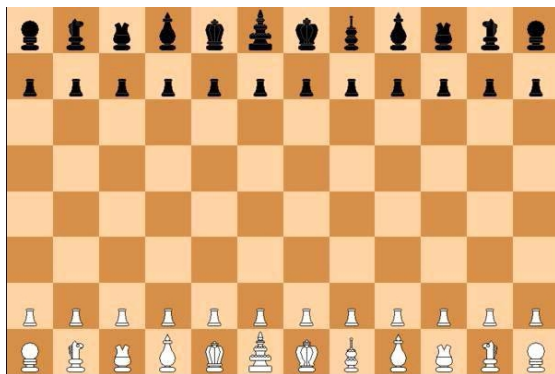
Анализ игры

Прежде всего, заметим, что на маленькой доске дальнобойность ладей не играет такого большого значения как в классике, поэтому тихоходный конь и епископ ненамного слабее ладей. Коня можно даже с некоторой натяжкой посчитать и более сильной фигурой, так как умение прыгать через фигуры на маленькой доске приобретает особенную ценность.

Теряет свое монопольное значение центр, так как фланги в этих шахматах настолько коротки, что они в некотором смысле сливаются с центром. Противники стоят очень близко друг к другу, поэтому времени на развитие практически нет и есть смысл рассматривать варианты с быстрой атакой на короля. Таким образом – это игра тактического плана. Ладьи можно вводить в игру через фланги. Шахматное развитие событий, когда для ладей очищается первая горизонталь здесь не проходит, нет времени на такой план и, кроме того, для освобождения горизонтали придется выдвигать вперед короля, что небезопасно. Впрочем, ладьи можно и не двигать, если в планах организация фланговой атаки, в этой игре фланговая атака очень сильно похожа на атаку по центру.

Пешечный проход в этих шахматах выполнить проще, так как необходимо пройти меньшее расстояние, но не это главное. Если пешка не может превратиться в королеву, пока на доске есть королева, то значит королевой можно пожертвовать за пешку, если, эта жертва упростит проход своей пешки. В этом случае можно будет говорить о чистом отыгрыше пешки противника.

Игра №4. Курьерские шахматы



Этот вид шахмат появился в средневековой Европе и, как утверждают некоторые исторические источники, был популярен в Германии. То есть исторически этот вид шахмат является одним из предшественников современной классической игры. На рисунке изображена доска и начальная расстановка фигур. Если смотреть слева – направо то фигуры расположены в следующем порядке: «ладья», «рыцарь», «епископ», «курьер», «мудрец», «король», «королева», «шут», «курьер», «епископ», «рыцарь», «ладья».

Правила хода

Король. Ходит как современный король, рокировка в курьерских шахматах отсутствует.

Ладья. Выполняет ход по правилам ладьи современных шахмат.

Рыцарь. Выполняет ход по правилам коня современных шахмат.

Курьер. Считался самой сильной фигурой. Выполняет ход по правилам современного слона.

Епископ. Ходит только на две клетки по диагонали, но может перепрыгнуть через фигуру.

Королева. Выполняет ход только на одну клетку по диагонали.

Мудрец. Выполняет ход по правилам короля.

Шут. Выполняет ход на одну клетку по вертикали или диагоналям.

Пешка. Выполняет ход по правилам современной пешки. Единственно, пешка не может совершать ход через поле, из исходной позиции, и соответственно нет боя на проходе. При достижении последней горизонтали может превратиться в королеву. Есть версия, что пешка, достигнув последней горизонтали должна совершить ряд прыжков, прежде чем превратиться в королеву. Но не все источники указывают на это правило, и к тому же оно слишком сильно усложняет и без того непростую игру. Поэтому разумно обойтись превращением пешки сразу по достижении последней горизонтали.

Начало игры. В Курьерских шахматах очень нетипичное начало, ставящее под сомнение начальную расстановку. А именно игроки вначале совершают по четыре обязательных хода. Пешки перед ладьями и королевой ходят на 2 клетки вперед, так же и королева ходит на 2 клетки вперед, занимая место сразу за своей пешкой. После этого каждая фигура ходит в соответствии со своими правилами. Это правило приводит к фактически другой начальной расстановке, которая возникает после 8 обязательных ходов. После обязательных ходов игра идет как обычно. Цель игры как обычно мат королю.

Анализ игры

Необходимо заметить, что Курьерские шахматы – очень медленная игра, в силу того, что при большой доске слишком мало дальнобойных фигур, и отсутствует самая сильная фигура современных шахмат – Ферзь. Отсюда следует, что дебют в Курьерских шахматах требует намного больше времени. Значительный перевес в близкодействующих фигурах приводит еще к двум следствиям, которые необходимо учитывать при построении игровой стратегии. Во-первых, захват центра становится, может быть даже более значимой задачей, нежели в традиционных шахматах, так как на длинной доске, слабым фигурам необходимо много времени, чтобы добежать от одного фланга до другого. А центр – это, как и в современных шахматах, место откуда можно атаковать оба фланга.

Во-вторых, существенно усложняется эндшпиль. Король может достаточно спокойно убегать от превосходящих сил слабых фигур. А это значит, что в эндшпилье для мата необходимо большее материальное превосходство, нежели в классике. Заметим, что во всех простых матах классических шахмат участвуют дальнобойные фигуры. В это же время, слабые фигуры могут хорошо защищать своего короля. Наличие проходных пешек в Курьерских шахматах не является столь большим плюсом, так как пешка может превратиться только в слабую фигуру – королеву.

Все это говорит о том, что в Курьерских шахматах крайне желательно решить исход борьбу в миттельшпилье или, по крайней мере, получить значительное материальное превосходство лучше всего с сохранением дальнобойных фигур.