

## ДАС – шахматы



Создатель игры – Николай Батырев из Удмуртии. Поэтому еще одно название игры – Удмуртские шахматы. Правила игры взяты, практически без изменений со страницы: <http://vorshud.unatlib.ru/index.php/Дас-шахматы>

Описание стратегических принципов мои, поэтому возможно понимание главных идей изложенное здесь, отлично от того, как их понимает автор игры.

**Об игре.** Игра ведётся на доске размером 10 на 10 клеток. Фигуры располагаются на первых двух горизонталях. Этимология названия: Дас (англ. Das), Дас-шахматы (англ. Das Chess). На языках удмуртском и санскрите слово дас обозначает числительное десять.

### Отличия от классических шахмат:

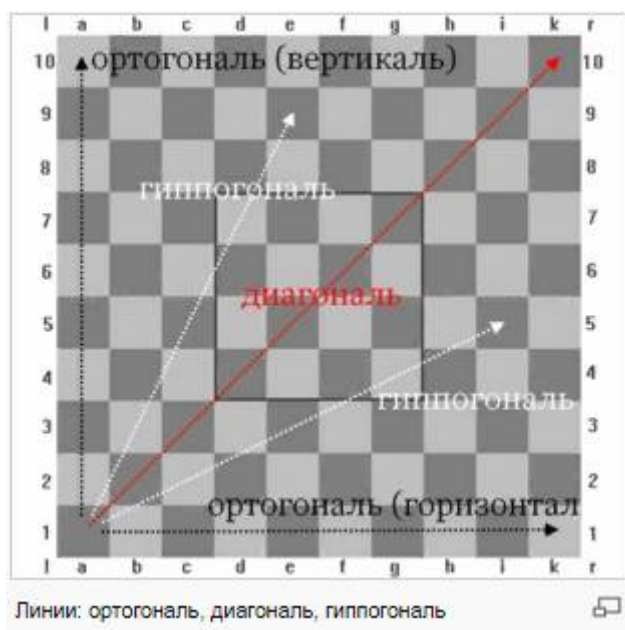
- десять игровых горизонталей (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) и вертикалей (a,b,c,d,e,f,g,h,i,k)
- две дополнительные виртуальные вертикали (левая l от англ. left и правая r от англ. right), фактически - это края доски, или даже игровой стол
- одиннадцать пешек
- одна из пешек в начале игры стоит на первой горизонтали
- одиннадцать фигур разных и в единственном числе
- пять новых фигур (Амазонка, Валькирия, Корабль, Магистр, Центурион)
- две фигуры в начале игры стоят вне доски на виртуальных вертикалях
- наличие фигуры Корабль, способной нести на себе другие фигуры и появление понятий Десантирование и Абордаж
- рокировка с одной из четырёх ладейных фигур
- виртуальные и перевёрнутые фигуры
- появление вспомогательной фигуры с функцией парламентаря

**Начальная позиция.** классическая расстановка фигур на первых двух горизонталях: пешки впереди, фигуры сзади; две фигуры на виртуальных вертикалях или рядом с доской на продолжении первой горизонтали; одна из фигур перевёрнута; одна из пешек в начале игры стоит на первой горизонтали в перевёрнутом виде

## Фигуры и Ходы

### Семь скользящих фигур:

1. Слон белопольный - как шахматный Слон, диагонально (на диаграмме - шахматный Слон)
2. Слон чернопольный - как шахматный Слон, диагонально (на диаграмме - шахматный Слон)
3. Ладья - как шахматная Ладья, ортогонально (на диаграмме - шахматная Ладья)
4. Корабль (новая фигура, выглядит как стаканчик, хотя фактически - это тоже Ладья) - ходит как Ладья, ортогонально (на диаграмме - шахматная Ладья с квадратиком)
5. Магистр (новая фигура) - ортогонально без взятия и диагонально как Слон; в начальной позиции стоит в перевёрнутом виде (на диаграмме - восьмиконечный крест, или солярный знак)
6. Король - как шахматный Король, ортогонально и диагонально на соседнее поле (на диаграмме - шахматный Король)
7. Ферзь (Королева) - как шахматный Ферзь, ортогонально и диагонально, или как дальнобойный Король (на диаграмме - шахматный Ферзь)



### Четыре прыгающих (коневых):

1. Конь (Рыцарь) - как шахматный Конь, гиппогонально на ближайшее поле (на диаграмме - шахматный Конь)
2. Валькирия (новая фигура) - гиппогонально, или как дальнобойный Конь (на диаграмме - шахматный Конь крылатый)
3. Амазонка (новая фигура) - как Конь, или ортогонально на третью клетку, образуя ромб (кольцевой Слон); в начале партии находится на левой вертикали на поле l1; входит в игру своим обычным ходом (на диаграмме - фигура в виде ромба, нижняя часть - слоновая)
4. Центурион (новая фигура) - как Конь, или ортогонально на вторую клетку, или диагонально на вторую клетку, образуя квадрат (кольцевая Ладья); в начале партии находится на правой вертикали на поле r1; входит в игру своим обычным ходом (на диаграмме - фигура в виде квадрата, нижняя часть - ладейная)

### Одиннадцать пешек (на диаграмме - шахматная пешка):

- пешки обычные шахматные: длинные ходы на своей территории; ход сразу до демаркационной линии с любой горизонтали; ход вперёд по двум диагоналям на ближайшее поле только со взятием; взятие на проходе; превращение на десятой горизонтали в любую фигуру кроме Короля, пешки и двух перевёрнутых; в начальной позиции десять пешек стоят на второй горизонтали и одна в перевёрнутом виде на первой

### **Виртуальные фигуры:**

- Десант, Транспорт, Пират и Фрегат - рассматриваются ниже в абзаце Десантирование

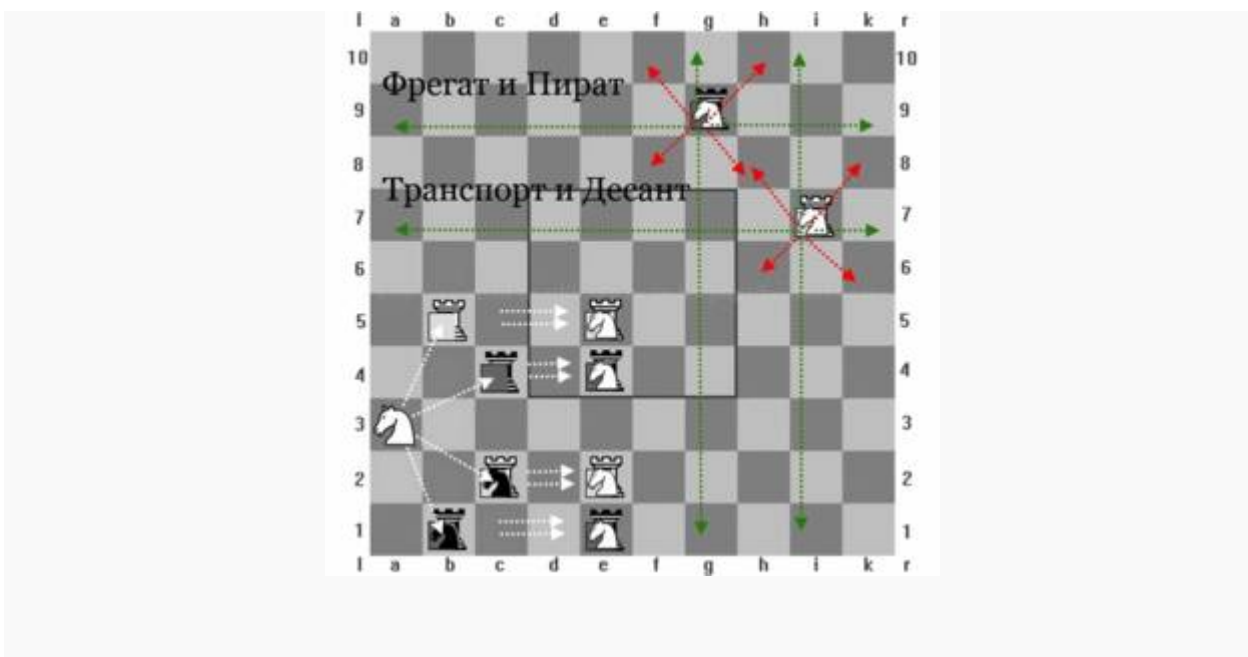
### **Перевернутые фигуры (перевернутость подчеркивает переходность их нахождения в таком состоянии):**

1. Эльва (от англ. eleven), одиннадцатая пешка, расположенная на первой горизонтали - выход без взятия с поля b1 ходом Ферзя или Валькирии; становится обычной пешкой
2. Магистр, одиннадцатая фигура - выход без взятия с поля i1 ходом Ферзя или Валькирии; становится фигурой Магистр

### **Вспомогательная фигура необязательная:**

- Легат - передвигается по вертикали g: g5 - предложение ничьей и если чёрные отвечают симметрично (на любом ходу, не обязательно сразу же), то партия заканчивается миром; g2 - начальное расположение, или возврат с поля g5 с аннулированием своего прежнего предложения (можно сколько угодно раз перемещаться между этими двумя полями); примерные функции для других полей: g4 - завершение партии (ничья? почётная сдача?) со счётом 2:1 при трёхочковой победе, g3 - вызов судьбы, g1 - сдача партии (на диаграмме - пешка с флажком, или просто пешка)

### **Абордаж и десантирование**



**Виртуальные фигуры:** Десант, Транспорт, Пират и Фрегат. На примере белых: три белые тихоходные коневые фигуры (=кони): Конь, Амазонка, Центурион; белый Корабль; чёрный Корабль. Корабль - это та же самая Ладья, но десантная в виде "стаканчика". Конь заходит на (или в) "стаканчик" своим ходом (и со взятием, если на Корабле уже стоит фигура противоположного цвета). При ходе на свой белый Корабль конь становится Десантом, а Корабль - Транспортom. При ходе на чужой чёрный Корабль (=абордаж) конь становится Пиратом, а чужой Корабль - белым Фрегатом ("чей Пират - того и Фрегат", Пират управляет Фрегатом). Транспорт и Фрегат ходят как Ладья - это ладейные фигуры.

Десант и Пират выходят, сходят, десантируются ортогонально без взятия и диагонально только со взятием на ближайшее поле (подобно пешке). Также возможен переход на другой Корабль любой стороны. Можно сравнить Корабль с подвижным полем доски, на котором происходят эти "превращения".

### ***Рокировка***

На примере белых: одна за время партии и с обычными правилами. Но здесь четыре ладейные фигуры (=ладьи): Ладья, Корабль, Транспорт, Фрегат. Транспорт и Фрегат должны образоваться на угловых полях и до рокировки не двигаться. То есть, четыре вида. Белый Король двигается на ближайшее к белой ладье белое поле и затем эта ладья переставляется через Короля и ставится рядом с ним. Поля: b1 и h1. Налево рокировка с Кораблём - 0-0-0 (три белых поля), или KS (King-Ship); направо рокировка с Ладьёй - 0-0 (два белых поля), или KR (King-Rook). Также рокировки КТ (King-Trooper) с Транспортom и KF (King-Frigate) - с Фрегатом.

### ***Фигуры тяжёлые, средние, лёгкие***

- тяжёлая фигура вдвоём с Королём может заматовать Короля противника: это - Ферзь, Ладья, Корабль, Центурион (кольцевая Ладья!)
- средняя фигура втроём с себе подобной и Королём может заматовать Короля противника: это - Слон бел., Слон черн., Магистр, Валькирия (а также любые сочетания двух средних фигур)
- лёгкая фигура втроём с себе подобной и Королём НЕ может заматовать Короля противника: это - Конь, Амазонка (а также сочетание Коня и Амазонки)
- также матует любое сочетание средней фигуры с лёгкой и Королём
- также проще и логичнее при сравнении с тяжёлой фигурой называть все средние и лёгкие фигуры одним термином: лёгкая фигура.

Выше описаны набор фигур и правила игры, взятые с сайта автора игры. Ниже моя интерпретация стратегических принципов.

## **Стратегические идеи ДАС – шахмат**

Этот вариант шахмат довольно сложен для понимания, ввиду значительно большего, нежели в классике количества фигур. Кроме того, здесь много дальнобойных фигур, что повышает маневренность игры и возможности для тактических ударов. С другой стороны эти же вещи приводят к тому, что в ДАС-шахматах существенно сложнее нанести окончательное поражение, чем в шахматах классических, так как ресурсы для контратаки даже у изрядно потрепанного противника все же есть.

По причине большого количества дальнобойных фигур, изолированная тихоходная фигура является очень слабой и может быть быстро и легко атакованной. Поэтому тихоходные фигуры должны находиться либо под охраной дальнобойных, либо передвигаться группами под взаимной защитой друг друга.

Большая доска и значительное количество фигур приводят к эффекту появления изолированных игровых задач. Поясню эту концепцию в сравнении с шахматами. В шахматах практически всегда ставится одна задача и все фигуры, так или иначе, участвуют в ее реализации. Это следствие большого количества дальнобойных фигур играющих на небольшой доске. В ДАС – шахматах, значительная сила сосредоточена в тихоходных фигурах, а размеры доски существенно больше шахматной. Это означает, что

быстро перебросить силы с фланга на фланг в ДАС – шахматах нельзя. А это в свою очередь создает возможность реализации небольшими силами изолированной игровой задачи, решаемой например на одном из флангов.

А это означает, что все поле боя можно разделить на участки на которых борьбу ведут тихоходные фигуры образующие фигурную структуру из фигур, защищающих друг друга. Роль дальнобойных фигур в такой концепции игры состоит в организации перевеса на одной из таких локальных площадок.

Особое внимание следует уделить фигурам, выполняющим роль транспорта. Эти фигуры придают ДАС – шахматам свойства столбовых игр. Транспорт не является самостоятельной фигурой, поэтому он должен всегда находиться в пределах достижимости фигуры способной стать десантом.

Также не просто в ДАС шахматах положение короля. Опять таки в силу большого количества дальнобойных фигур, игра может перейти в форсированное русло, если дальнобойные фигуры начнут быстро подключаться к атаке на короля. С моей точки зрения, пешечная защита короля недостаточна, и необходимо выделения отряда тихоходных фигур, хотя бы двух специализированно занимающихся именно защитой королевской особы.