

Философские Сеги



Японская игра шашечного типа, не имеющая ничего общего с общеизвестными японскими шахматами Сеги. С каждой стороны участвует один король и 14 пехотинцев сражающихся на доске размером 9x9. Пожалуй, размер доски – это единственное что объединяет философские Сеги с классическими японскими шахматам.

Правила игра довольно просты. Цель игры – срубить короля противника. Король ходит по всем диагональным направлениям на одно поле и рубит как шашка прыжком через фигуру противника.

Пехотинец в отличие от короля может ходить только вперед и рубить также только вперед. Рубка назад для пехотинца запрещена. Если пехотинец дойдет до первой горизонтали противника, то он превращается в князя, правила хода которого, совпадают с правилами хода короля. Но князь не имеет того же значения, как король, то есть с уничтожением князя, игра не прекращается. Множественная рубка, если она возможна, выполняется также, как и шашках. Рубящий ход, если он возможен, как и в шашках обязателен.

Анализ игры

Игра шашечного типа на почти классической шашечной доске, поэтому можно предположить, что шашечные стратегические принципы работают и в Философских Сеги. А именно лишение противника жизненного пространства охватом позиции с флангов. Тот факт, что король находится в центре, доски может навести на мысль о полезности атаки в центре с целью быстрого захвата короля. Но, во-первых, перед королем стоит два ряда шашек, пройти которые будет совсем не просто. Кроме того, необходимо учитывать, что между позициями игроков достаточно большое пространство в три линии. Необходимость сгруппировать силы для прохода этих линий даст время для подтягивания к центру фланговых шашек, поэтому борьба за центр в дебюте не выглядит перспективной.

Но после серии разменов, когда доска несколько опустеет, игра становится более интересной, нежели английские или другие виды шашек, так как появляется возможность комбинационной борьбы на выманивание короля на оперативный простор, где его уже можно эффективно атаковать. Единственно нельзя забывать, что король в этой игре фигура более подвижная нежели шашки – пехотинцы и поэтому для атаки на него необходимы значительные силы или комбинационный удар с жертвами и последующим взятием.

Конечно, как и в шашках, здесь важен проход пехотинцев на последнюю линию и превращение их в князей. Князь в Философских Сеги не настолько мощная фигура, как шашечная дамка, но все же он намного сильнее обычной шашки.