

Шахматы Гала



Эту игры можно назвать шахматной только с некоторой натяжкой. Дело в том, у шахмат Гала не вполне шахматная игровая задача. И совсем не по шахматному определяются свойства фигур. Фигуры разбиты на четыре группы, но принадлежат они двум игрокам, белые одному игроку, а черные соответственно его противнику. На доске по 8 пешек, 5 ладей, 5 слонов и 2 короля. Обратите также внимание на желтый крест, занимающий часть поля. Он имеет очень большое значение. Для фигур этих шахмат не все равно где они стоят. Здесь географическое положение изменяет свойства фигур. Цель игры в шахматах Гала – поставить двух своих королей в центральный квадрат.

Разумеется, есть и такой элемент как рубка фигур противника. А сейчас разберем более подробно правила хода.

Ход короля. Вообще ходят и рубят как обычные короли. Но если король стоит на одном из четырех полей центрального квадрата, он имеет право прыгнуть на любое незанятое поле на двух своих квадратах. Правила хода в коричневой зоне и в желтой одинаковы за исключением описанного права прыжка.

Ход ладьи. В угловых квадратах ладья ходит как ладья. В желтой зоне она ходит как слон. Если ладья своим ходом ладьи вошла в желтую зону, то она продолжает движение, но уже как слон. Рубит ладья также как и ходит. За один ход два раза поменять зону ладья не может. То есть если она своим ходом вошла в желтую зону, то выйти из нее этим же ходом она уже не может. И наоборот, если ладья своим ходом вышла из желтой зоны, то она не может войти в нее этим же ходом.

Ход слона. Слон это противоположность ладьи. То есть в угловых квадратах он ходит как слон, в желтой зоне как ладья. Все остальные правила хода и рубки такие же, как и у ладьи.

Ход пешки. Пешка ходит по диагонали к средней зоне. В своей зоне пешка ходит только вперед. Две средние пешки первым ходом могут пойти на два поля. В квадратах противника и в желтой зоне пешки продолжают движение по диагоналям, но уже во всех направлениях.

Еще раз о цели игры

Выиграть можно двумя способами. Во-первых, победить можно, поставив двух своих королей в центральный квадрат из четырех полей. Игра завершается победой в тот момент, когда второй король одного из игроков встает в этот центр.

Можно выиграть, срубив двух королей противника. Если в момент рубки второго короля у игрока рубящего второго короля противника стоит два своих короля, то он выиграл. Если после хода любого из игроков на доске остается по одному королю у каждого игрока, то это ничья. То есть, игрок, потерявший одного короля, уже не может выиграть, но он может открыть охоту на королей противника, и если ему удастся срубить одного, то игра в этот момент заканчивается объявлением ничьей.

Анализ игры

В шахматах Гала разрешена рубка королей, поэтому есть смысл с первых ходов планировать охоту на королей. Возможна даже стратегия, когда оба короля игрока

отсиживаются в своих квадратах под защитой фигур, а часть фигур пытаются поймать королей противника. Но такая пассивная игра рискованна и в лучшем случае, если противник также будет играть пассивно, можно рассчитывать только на ничью.

Активная игра предполагает риск и требует усилий по проходу королей на центральные поля. Сразу заметим, что один прошедший на эти поля король, становится уязвимым для атаки, поэтому долго ждать своего товарища он не сможет и при первом же нападении будет вынужден воспользоваться правом прыжка, и начнет свой путь сначала. Проводить же двух королей еще опасней, так как возможна атака сразу на двух королей. Поэтому разумно в дебютной стадии поставить цель по выбиванию фигур противника, хотя бы разменами. Игрок получивший доминирующее положение в желтой зоне в ходе равноценных разменов имеет позиционное преимущество, поэтому можно уверенно утверждать, что взятие в желтой зоне выгоднее при отдаче своей фигуры в угловом квадрате, при условии конечно, что взятие в угловой зоне не создает угрозу королю.

Обратите внимание на силу пешек. Пешки в шахматах Гала очень сильные фигуры. В желтой зоне они ходят во всех возможных направлениях, и если учесть, что желтая зона очень узкая, то сила пешки становится сопоставимой с силой ладьи, которая в желтой зоне ходит как слон. Пешки вполне можно использовать в качестве эскорта для своего короля прорывающегося к центру. А самая сильная фигура в желтой зоне – это слон получающий право ходит как ладья. Для него в желтой зоне есть направления в которой он получает возможность длинного хода.