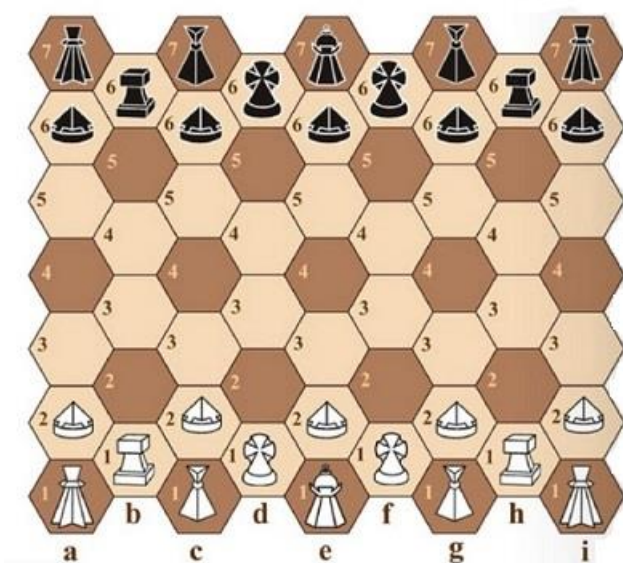


Интеллектор

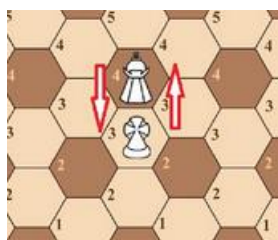


Так выглядит стартовая расстановка Интеллектора. Игра, как можно видеть, ведется на гексогональной доске, фигурами, отличающимися по своим свойствам от классических шахмат. Игровая задача несколько отличается от обычной шахматной. Есть почти традиционный выигрыш с захватом Intellector – аналога шахматного короля. Захват это шахматный мат. Но есть нюанс. Так как захват предполагает рубку Intellector, то в этой версии шахмат нет патовой ситуации. Если Intellector может сделать ход под удар и это единственная возможность хода для игрока, то этот ход делать придется.

Второй достаточно реальный способ выигрыша состоит в том, чтобы провести своего Интеллектора на первую линию противника, то есть ту линию, на которой на старте стоят фигуры игрока. Третий способ выигрыша состоит в том, чтобы заблокировать все фигуры игрока, так чтобы тот не мог сделать ход по правилам. Но это крайне маловероятная ситуация. Рассмотрим фигуры и диаграммы хода.

Расположение фигур. На первом ряду в центре стоит **Intellector**, затем две фигуры **Agressor**, с каждой стороны и по краям две фигуры **Dominator**. На второй ряду, на соседних с **Intellector** полях стоят две фигуры **Defensor**, на крайних полях второй линии стоят две фигуры **Libertator**. И, наконец, третий ряд полностью занят фигурами **Progressor**.

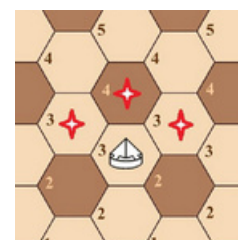
Intellector (мыслитель). Эта фигура может выполнить ход на любой соседний шестиугольник. Диаграмма его хода справа. На этой же диаграмме присутствует еще одна фигура – **Defensor**. Если эти две фигуры соседствуют, но ход может заключаться в их перестановке местами.



На диаграмме справа показана ситуация в которой эти две фигуры не являются соседствующими и поэтому не могут выполнить обмен свои позиции. На диаграмме слева показана ситуация когда это возможно. Обмен этих двух фигур может производиться произвольное количество раз. И на **Intellector** наложено еще одно важное ограничение. Он не может выполнять взятие фигур противника.

Defensor (Защитник). В части возможностей хода эта фигура полный аналог **Intellector**. Он может пойти на любой соседний шестиугольник, и он же участвует в обмене с **Intellector**. Единственная между ними разница, это значимость в отношении победы и поражения. **Defensor** не имеет этих качеств. Он не может выиграть партию и его потеря не означает и поражения.

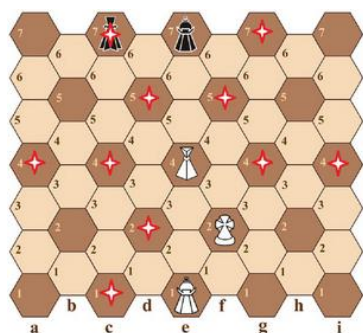
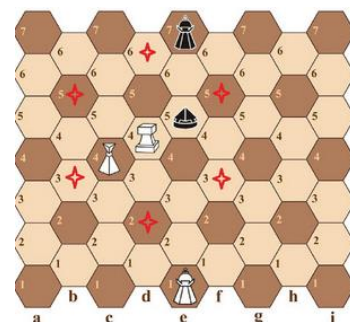
Progressor (двигающий вперед). Эта фигура аналог шахматной пешки, но немного сильнее, так как может выполнять ход на три поля, в направлении «вперед». Эти три поля показаны на диаграмме справа. **Progressor**, как и шахматная пешка имеет право на превращение. При



достижении первой линии стороны противника эта фигура тут же заменяется на любую фигуру кроме **Intellector**.

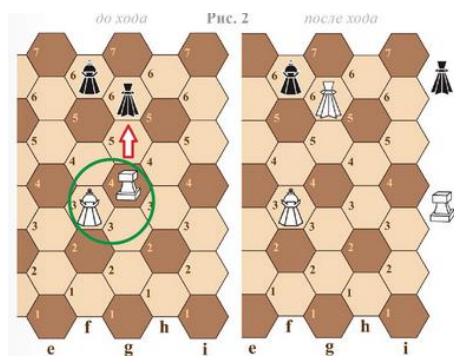
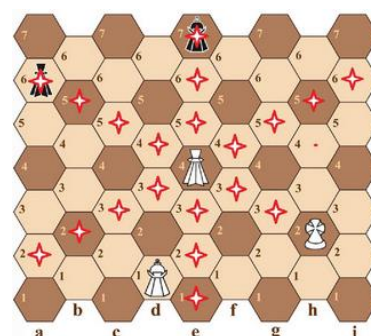
Libertator (Освободитель). Эта фигура на выбор игрока имеет возможность на два типа хода. Первым типом, Libertator перемещается на любой из соседних шестиугольников, как и две описанные выше фигуры. Вторым способом эта фигура выполняет прыжок через поле, при этом **Libertator** может прыгать через фигуры, как свои, так и противника.

На диаграмме справа показаны версии хода прыжком через одно поле. В этом примере фигура выполняет прыжок через пустое поле, через свою фигуру и через фигуру противника.



Agressor (нападающий первым). В стартовой позиции две фигуры такого типа стоят на темных полях. И выполняя ход, Agressor всегда остается на темных полях. Эта фигура дальнбойная, так может ходить на любое количество полей по свободной линии. На диаграмме слева показаны варианты хода фигуры. Очевидно, что Agressor можно рассматривать как аналог шахматного слона.

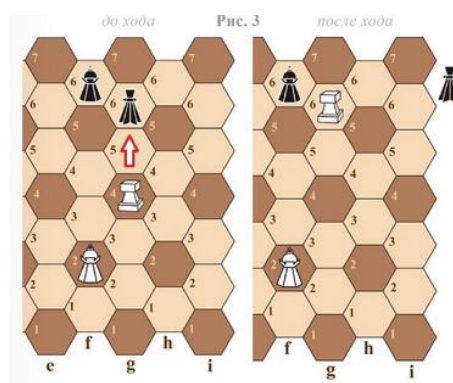
Dominator (Властитель). Эту фигуру можно рассматривать как аналог шахматной ладьи, так как **Dominator**, также как и ладья, дальнбойная фигура и ход выполняет по гексагональному аналогу ортогонали и соответственно **Dominator** не имеет права прыжка через фигуры. На диаграмме справа показаны варианты хода **Dominator**.



показан пример взятия с превращением.

Здесь «Мыслящий» перед взятием соседствовал с бьющей фигурой. И на диаграмме справа показан пример взятия без превращения. Превращение во втором примере запрещено, так как **Intellector** находился рядом по диагонали, но соседство определяется по ортогональным направлениям.

Особая техника взятия. Бьющая фигура имеет возможность превращаться в фигуру такого же значения как взятая, но естественно своего цвета. Это возможно только в том случае, если фигуры атакуют, опираясь на **Intellector**, то есть выполняет взятия с поля имеющего по своему соседству «Мыслящего». На диаграмме слева



Анализ игры

Небольшой размер доски и большая нежели в шахматах свобода хода, за счет гексагональной формы дает основание предполагать, что роль центра не так велика, как в традиционных шахматах. Игра очевидно очень динамична, но видимо ряд Прогрессоров имеет ценность как оборонительный рубеж, и как база для наступления. Динамичная игра, требует быстро развивающегося дебюта, поэтому есть смысл быстро освобождать фигуры. Заметим, что сделать это несложно. Например «Нападающий первым» имеет высокую степень свободы уже в стартовой позиции, так как «Двигающие вперед» не закрывают ему хода.

«Властители» закрыты в стартовой позиции, но простой смещение «Двигающего вперед» немного вбок уже дает ему выход. Фигуры, стоящие во втором ряду не так закрыты, как фигуры первого ряда и их можно считать относительно развитыми уже в стартовой позиции. Кроме того, фигуры второго ряда на один ход ближе к центру, что также значимо.

Очень важна способность «Мыслителя» завершать игру достижением первой линии построений противника. Это резко повышает значимость эндшпиля, так при малом количестве фигур на доске, это его свойство становится очень ценным, при этом очевидно, резко уменьшается вероятность ничейного исхода.

Обратите внимание на технику взятия фигур. Так как бьющая фигура имеет право на превращение и принятие достоинства бьющей фигуры, то возрастает ценность взятия дальнобойных фигур, менее ценными. Еще следует обратить внимание на возможность движения парой **Intellector – Defensor**. В силу возможной их обмена «Мыслящий» имеет возможность уйти из под удара в критический случай.