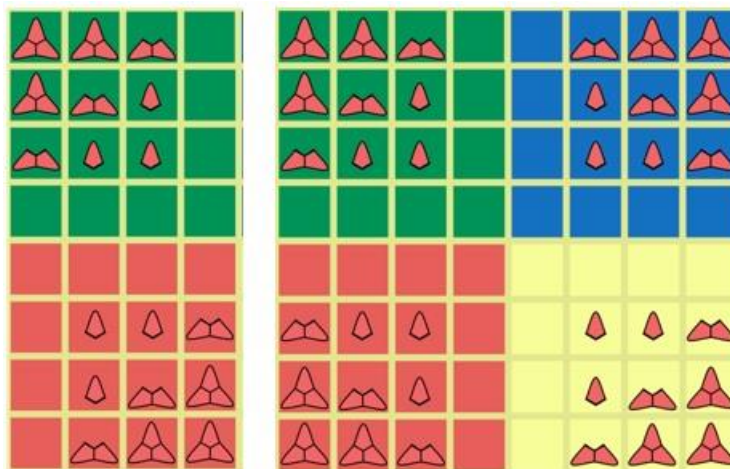





МАРСИАНСКИЕ ШАХМАТЫ



Число игроков: 2 или 4 человека. Сверху показано два поля. Вертикальное поле слева, состоящее из двух квадрантов, предусмотрено для игры вдвоем, справа от него, поле на четверых игроков. При игре на четверых союзники расположены по диагонали. Четверо игроков играют парами. В игре участвуют три типа фигур:

	Пешка выполняет ход и взятие на одну клетку по диагонали, в любом направлении.
	Дроны выполняют ход и взятие на одно или два поля по любой ортогонали.
	Королева – аналог шахматного ферзя. Может выполнять ход и взятие на любое количество полей в любом направлении.

Право хода между игроками передается по часовой стрелке. Обратите внимание, что все фигуры имеют один и тот же цвет, и ориентированы они также одинаково. Это следствие правила, согласно которому, фигуры меняют хозяина, попадая в другой квадрант. То есть, игрок контролирует все фигуры, находящиеся в его квадранте и только их. Это в свою очередь означает, что рубящая фигура после взятия, попав в другой квадрант, сразу меняет хозяина. Для двоих игроков существует правило невозврата: при ходе фигуры противника на квадрант игрока нельзя следующим ходом отменить этот ход, вернуть фигуру на ту же клетку квадранта противника, с которого она сходил.

В игре также есть правило превращения:

- дрон + пешка = королева
- пешка + пешка = дрон

Работает это правило так. Если у игрока в его квадранте не осталось королев, то выполнив ход дроном на поле занятое пешкой, или пешкой на поле занятое дроном, он убирает обе эти фигуры, заменяя их одной королевой. Ход пешкой на поле занятое

пешкой, таким же образом дает новый дрон, но тоже при условии, что дронов в квадранте игрока больше нет.

Цель игры, - рубка фигур противника. Каждая взятая фигура дает игроку очки, подсчитываемые после завершения игры. Игроку разрешается рубить фигуры своего союзника, иногда это может оказаться выгодным.

Завершение игры

Игра заканчивается, когда один из квадрантов поля становится пустым. Тогда начинается подсчет очков за взятые фигуры. Пешка стоит 1 очко, дрон – 2 очка, королева – 3 очка. При игре вчетвером очки союзников суммируются. Игрок (или команда) с наибольшей суммой очков выигрывает. При ничьей побеждает тот, кто первым освободил свой квадрант от фигур.

Анализ игры

Ясно, что наиболее ценная фигура для взятия это королева. Она может атаковать из глубины своего квадранта, но на старте игры, все королевы блокированы своими фигурами, а если королеву открыть, то она сразу может стать объектом удара королев противника. Дроны и пешки могут атаковать, только находясь на границе квадранта, причем пешка для этого должна стоять на граничной линии. Взятие королевой часто позволяет сопернику сразу взять ей же другую фигуру обратно, что ведет к последовательности взятий, пока у одного из игроков не заканчиваются фигуры на линии (линиях) захвата

Пешку целесообразно использовать как фигуру, блокирующую возможность взятия для противника. С этой целью пешка даже может зайти на территорию противника, ей вполне можно пожертвовать с такой целью, так как пешка имеет наименьшую ценность из всех фигур марсианских шахмат. Более того, если пешка, зашедшая на территорию противника, находится под ударом другой пешки стоящей на своем квадранте, то это вынуждает противника выполнить ее взятие, что может запустить комбинационный вариант.

Ясно, что при игре вчетвером, перемещение дронов и особенно пешек в сторону одного из противников, открывает позицию перед другим противником. Но игрок может жертвовать своей позицией, если при этом открывается позиция противника для удара союзными фигурами.

Заметим также, что диагональ поля в игре 4x4 – единственная возможность рубить фигуры союзника, что иногда может быть полезным. И диагональ может использоваться для переброски королев союзнику, чтобы организовать атаку с его квадранта.