

## Шахматы - Хамелеон

л	к	ф	к	с	к	кр	к
к	п	л	кр	ф	п	к	п
с	ф	п	п	л	кр	п	кр
кр	л	кр	к	к	п	с	ф
ф	с	п	к	к	кр	л	кр
кр	п	кр	л	п	п	ф	с
п	к	п	ф	кр	л	п	к
к	кр	к	с	к	ф	к	л

Игра ведется шашками, из которых только одна имеет собственное значение. Большая красная шашка в верхнем левом углу обозначает короля красных и соответственно большая синяя шашка в нижнем правом углу обозначает короля синих. Остальные шашки принимают значение того поля, на котором стоят. Обозначения полей следующие:

- Кр – королевское поле
- Ф – ферзевое поле
- С – поле слона
- К – поля коня
- П – пешечное поле

Шашка может выполнить ход только того же типа, как и тип поля на котором она стоит. То есть, если шашка стоит на ладейном поле, то она должна выполнить ход, как ладья, если на поле коня, то как конь и т.д. Обратите внимание, что разметка доски центрально симметрична, поля каждого типа раскиданы по доске не хаотично, а в определенном порядке. Кроме того, значение полей определены таким образом, что любая фигура своим ходом не сможет попасть на поле такого же типа, то есть любая фигура после любого хода изменяет свое значение. Исключение составляет только король. Он ходит как король независимо от своего положения. Рокировки в Хамелеоне нет. Пешка из любого положения ходит только на одно поле вперед.

Победа в Хамелеоне фиксируется в двух случаях. Если королю противника поставлен мат и если король находится в патовом положении по правилам шахмат.

### Анализ игры

- Хамелеоне, фигуры перемещаются по довольно замысловатым траекториям, поэтому гоняться за отдельными фигурами нет большого смысла, есть смысл создавать двойные нападения, которые в шахматах называются вилками. Такого традиционного шахматного объекта атаки, как слабая пешка здесь тоже не может быть, так как пешке достаточно сделать ход, чтобы стать другой фигурой. Здесь сложно организовать выигрышный размен, так как вы не можете поменять например слона на ферзя, опять таки по той же причине, нет фигур со стабильным функционалом кроме короля.

Что же возможно для Хамелеона? Довольно многое, но с иным смыслом. Позиционная борьба здесь заключается в занятии сильных полей. Это, прежде всего поля ферзя и ладьи. Ценность центра в этой игре сомнительна, так как центр занят относительно слабыми полями: коня, короля и пешки. Захват сильных полей ограничивает подвижность фигур противника. В этом заключается главная стратегическая задача Хамелеонов, и она принципиально не отличается от главной стратегической задачи многих других настольных игр.

Захват дальнбойных полей позволяет создать атаку на конфигурацию фигур противника большими силами, что может дать возможность чистого выигрыша шашки. Не размена, а именно выигрыша.

Традиционный объект атаки – король. Король малоподвижная фигура и он не изменяет своего функционала в зависимости от поля, что дает возможность сконцентрировать силы для нападения на него. Для планирования атаки необходимо

посмотреть, какие поля находятся в его окружении, и захват каких из них обеспечивает преимущество на этом участке поля. Естественно, что контроль ладейных и ферзевых полей также имеет большое значение и для нападения на короля.

Есть еще одна интересная возможность выигрыша имеется в эндшпиле. Если вы внимательно посмотрите на доску, то обнаружите так называемые пешечные ловушки. Например, хамелеон черных попав на поле a2, превращается в пешку, которая может пойти только на поле a1, на котором она станет конем, а этот конь своими ходами опять может попасть только на пешечные поля. То есть с поля a2, выбраться одним ходом невозможно

- хамелеона попавшего на это поле легко поймать. Это и называется пешечной ловушкой. Такие интересные места есть на доске и еще.