

## Соколиная охота



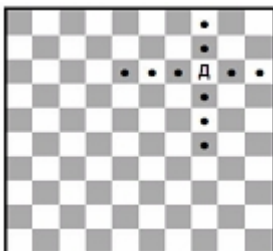
Игра ведется на стоклеточной доске, исходная позиция приведена на диаграмме слева. Каждый игрок на старте получает 24 фигуры. Часть фигур белого или соответственно черного цвета и часть фигур тональных цветов, то есть светлых (общепринят голубой) и соответственно темных (общепринят красный). Цели игры и правила ее завершения полностью шахматные.

Комплект фигур таков: Короли (белый и черный), Ферзи (белый и черный), Ладьи (две белых и две черных), Дельфины (два голубых и два красных), Соколы (два голубых и два красных), Слоны (два белых и два черных), Кони (два белых и два черных), Принцы (два голубых и два красных), Пешки (десять белых и

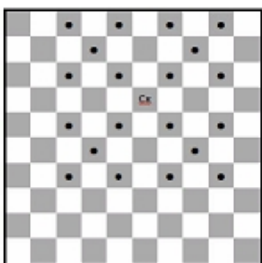
десять черных).

### Правила хода

Ходы Короля, Ферзя, Ладьи, Коня, Слона и Пешек выполняются по правилам хода шахматных фигур, сохранены и правила взятия, включая взятие пешек на проходе. Пешка при достижении последней горизонтали может превратиться в любую из классических шахматных фигур: Ферзя, Ладью, Коня, Слона. Помимо обычной пешки на проходе можно взять и Принца, который есть вариация пешки. Есть три фигуры с новыми свойствами: Дельфин, Сокол и Принц, представляющий собой усиленную пешку.

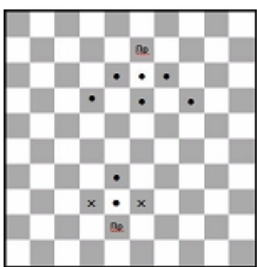


Дельфин ходит на любое из трех ближайших к нему полей по вертикали или горизонтали с места, на котором он стоит. При этом Дельфин может совершать прыжок через фигуры. Дельфин не может рубить фигуры в прыжке. То есть рубка возможна только в том случае, когда между Дельфином и атакуемой фигурой нет препятствий в виде других фигур.



на

Сокол ходит на любое из трех ближайших к нему полей по диагоналям, на которых он стоит. Он также может выполнять ход коня, сдвигаясь на три поля по вертикали или горизонтали и одно поле вбок. Выполняя удлиненный ход коня, сокол может совершать прыжок через фигуры. Рубка естественно совершается только на конечном поле.

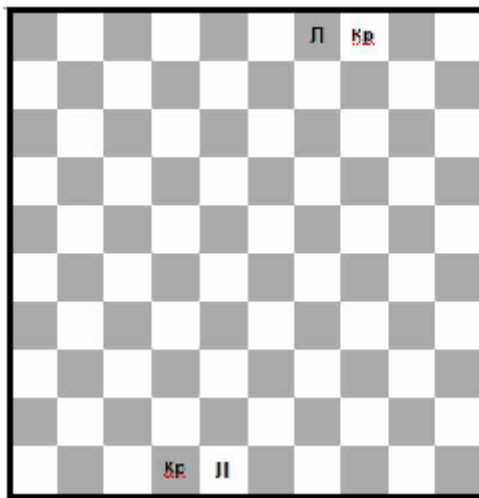
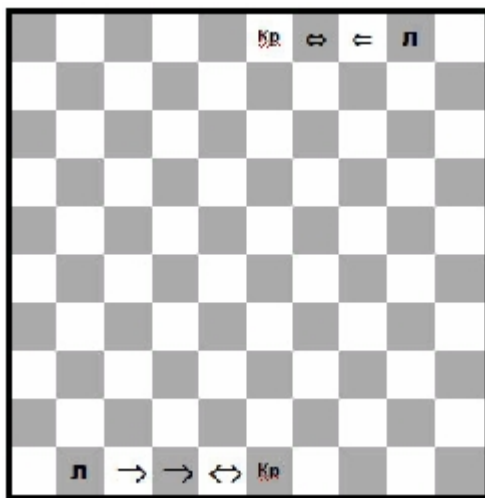


Принц ходит вперед на одно из ближайших полей, расположенных непосредственно перед ним или на смежной вертикали, с места, на котором он стоял, в исходной позиции принц может продвигаться на два поля вперед по вертикали или диагонали, если оба эти поля свободны.

Принц ходит на поле, занятое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру. Когда принц достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, он должен быть заменен на сокола или дельфина "своего" цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена принца на другую фигуру названа "превращением", и действие новой фигуры начинается сразу.

## Рокировка

Рокировка возможна, как и в Шахматах в двух направлениях. Правила рокировки полностью шахматные. Король, как и в Шахматах меняется местоположением с ладьей. Результат рокировки несколько иной, так как в Соколиной охоте крайняя фигура в позиции не Ладья, а Дельфин, но Дельфин в рокировке не участвует. Ниже две диаграммы. На одной из них показано направления движения фигур, на другой конечный результат



## Анализ игры

Очевидно, что как и в классических Шахматах, в Соколиной охоте важна борьба за центр. Но в этой разновидности Шахмат сражение за центр имеет более сложный характер, в силу того, что почти в центре находятся мощные фигуры – два Сокола и усиленные пешки – Принцы. По сути, Сокол уже участвует в игре на центральных полях, даже не сходя со своего стартового места, за счет возможности длинного хода конем. Заметим, также, что на столеточной доске объем центральных полей можно считать несколько большим, нежели в классике, поэтому в игре в центре может участвовать существенно больше фигур.

В Соколиной охоте пешки играют важную защитную функцию, но она существенно ослаблена тем, что здесь в отличие от Шахмат есть сразу три фигуры обладающие способностью проходить сквозь пешечные ряды. Это в свою очередь создает более острую игру даже при доске полной фигур, и уменьшает значение открытых вертикалей, захват которых, в классике настолько важен, что может решить исход игры. Три проникающие фигуры: Сокол, Конь и Дельфин могут сформировать атаку и при отсутствии открытых линий, это в свою очередь означает, что в Соколиной охоте видимо нет большого смысла говорить о закрытых дебютах, в отличие от Шахмат, так как пешечный строй здесь не имеет той же защитной функции.

Можно сделать небольшое замечание о рокировке. Такая функция рокировки, как защита короля несколько сомнительна, хотя конечно окончательный вывод в этом отношении можно сделать только на основании развитой дебютной теории, которой в Соколиной охоте нет. Сомнительна эта функция на том основании, что во-первых, рокировка не уводит короля так далеко от центра, как в классике, а во-вторых, в Соколиной охоте в центре перед королей стоит не один ряд фигур, а два. На таком расположении фигур можно выстроить достаточно крепкую оборону. С другой стороны борьба за центральные поля в Соколиной охоте может вестись с привлечением больших ресурсов, нежели в Шахматах, поэтому вопрос о полезности рокировки для защиты сложный для окончательного решения. Но рокировка, как и в Шахматах, безусловно, полезна для вывода ладьи в центр.

Замечание о принцах. Принц в Соколиной охоте своего рода усиленная пешка, но усиленная настолько, что его можно считать не оборонительной, а ударной фигурой и одной из основных сил в борьбе именно за центр. Можно даже предположить, что участие в центральной игре является его специализацией. Заметим также, что принцы не могут превращаться в самую сильную фигуру – ферзя. Это уменьшается их ценность в сравнении с пешкой, хотя эта потеря несколько нивелируется возможностью превращения в Сокола.

Эндшпиль в Соколиной охоте можно вести и по принципам классических шахмат. Но необходимо заметить, что большая доска уменьшает значимость близкодействующих фигур, а наличие Сокола увеличивает количество возможных матовых ситуаций.