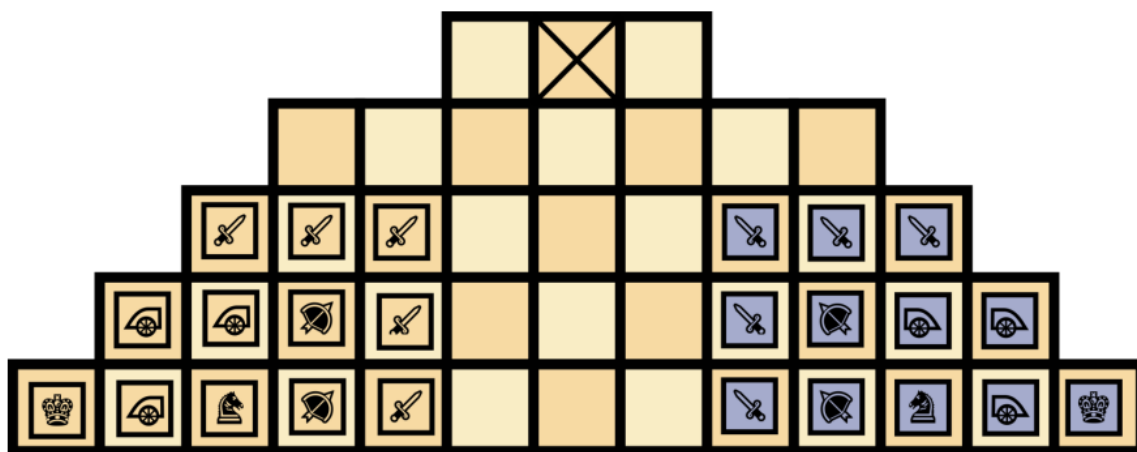


Зиккурат



На диаграмме – доска и стартовое положение фигур.



Воин. Выполняет ход и взятие на одну клетку по направлению к расположению противника, или по диагонали вверх, на которую указывает направление его меча.



Колесница. Может выполнить ход на одну или две клетки по вертикали или горизонтали, в любом направлении. Если на поле завершающем ход стоит фигура противника, то колесница выполняет взятие. Колесница может перепрыгивать фигуры.



Конь. Ходит и выполняет взятие точно также как и традиционный шахматный конь.



Лучник. Ходит на одну клетку по вертикали или горизонтали в любую сторону. Взятие выполняет без движения выстрелом по диагонали в любую сторону. Для взятия необходимо, чтобы между атакуемой фигурой и лучником не было фигур своего цвета.



Король. Ходит и выполняет взятие как в обычных шахматах на одну клетку в любом направлении по любой диагонали и любой ортогонали.

Завершение игры. Победить можно двумя способами. Во-первых, можно срубить короля противника. Шахматного понятия мата в Зиккурате нет. Во-вторых, можно занять королем клетку, которая вверху игрового поля отмечена большим крестом. Эта клетка имеет два названия: алтарь или трон. Какое название верное, наверное, вопрос техники перевода оригинала правил.

Анализ игры

Заметим для начала анализа, что в стартовой позиции короли стоят в плотном окружении своих фигур, следовательно, для эффективной атаки на короля для начала требуется существенно проредить войско противника. А значит, первая стадия игры должна быть посвящена фигурной борьбе. Собственно, это требование обязательно и для классических шахмат. Но в отличие от классики король в Зиккурате имеет возможность закончить игру, но для этого ему нужна определенная свобода маневра, в котором ему в начале игры мешают собственные фигуры. Возможность завершения игры захватом трона делают разумными комбинации с большими фигурными жертвами, можно даже сказать, что возможность такого прохода делает осмысленными любые жертвы, что сильно обостряет игру.

Наиболее опасные фигуры в Зиккурате это лучники способные атаковать без перемещений. То есть, лучник, встав в определенную позицию, может полностью закрыть диагональ. Однако, заметим, что диагональ не является непроходимой линией. Чтобы полностью перекрыть возможность движения, необходимо перекрыть две рядом расположенные диагонали. У игроков такая возможность есть, так как лучника два. Но это означает, что по настоящему опасной фигурой является два спаренных лучника, а значит, уничтожение одного из них резко ослабляет атакующие возможности игрока. Напасть же на лучника можно своим лучником под прикрытием любой своей фигуры, после уничтожения которой вражеский лучник сразу будет подстрелен своим. В качестве такой фигуры прикрытия для дуэли лучников лучше всего использовать воина.

Колесница и конь – это фигуры, предназначенные для тактических и комбинационных ударов в силу большей маневренности и длины хода. Но вообще заметим, что кроме лучников, в Зиккурате нет дальнобойных фигур, это означает, что Зиккурат игра ближнего боя.

И, наконец, несколько слов о форме доске и связанных с этим стратегических соображениях. Как и в шахматах, здесь есть свой центр, точнее это квадрат 3x3 перед тронем, контроль которого очевидно обеспечивает стратегический перевес, может быть даже решающий перевес.