Раздел 5 - А. Древние Шахматные игры (ветка Индия - Европа)

Этот раздел, по аналогии с четвертым можно было бы назвать разделом многофигурных игр. Каковыми шахматы в принципе и являются. Но игры шахматного плана можно выделить среди многофигурных в силу наличия некоторых общих идей. Например, в шахматах, есть специфическая фигура – король, мат которому означает конец игры. В этом пункте шахматы радикально отличаются от, например шашечных, в которых выигрыш означает уничтожение всех шашек противника.

Еще одна важная идея – это наличие фигур ближнего боя и фигур дальнобойных, таких как ферзь, ладьи и слоны в классических шахматах. Очень важно наличие пешек, как фигур с очень ограниченным потенциалом, но имеющихся в большом количестве, настолько большом, что именно пешки зачастую становятся решающей силой обороны, а иногда и нападения.

И видимо во всех шахматных играх есть совершенно особая фигура называемая конем. Суть ее конечно не в названии, а в принципиально отличающемся от всех фигур способе выполнения хода.

Перечисленное выше - это только основа шахматных игр. Есть и много различных нюансов. Шахматных игр так много, что этот раздел в энциклопедии значится под литерой А, то есть он слишком велик для одного текста. Есть много вариантов шахмат с фигурами, имеющими свойства сильно отличающиеся от классики, как например «Пушка» в китайских шахматах Сянци, или «Хиа», в монгольских Хиа Шатар. Зачастую в шахматных играх появляются дополнительные поля, имеющие особые свойства и даже доски иной геометрии. Кстати наиболее известная гексагональная форма не единственная из нестандартных вариантов.

Говоря о вариациях шахматной игры, стоит особо упомянуть японские шахматы «Сеги». Именно там хорошо разработана идея игры общими ресурсами. В большинстве вариантов Сеги фигуры не выходят из игры до конца партии. Взятая фигура просто переходит к новому хозяину. Это принципиальный момент. Именно по этому, в Сеги нет эндшпиля, как игровой фазы, с небольшим количеством фигур. Это же обстоятельство крайне усложняет детальную разработку какой-либо теории Сеги.

Разработка шахматных игр движется в двух направлениях. Это изменение свойств фигур и добавление новых. По этому пути шахматы развиваются буквально с момента их возникновения. Если согласится с общепринятой точкой зрения, утверждающей индийскую Чатурангу как первоисточник всех шахматных игр, то надо признать, что свойства фигур изменились не просто серьезно. Шахматная игра, двигаясь в двух направлениях, на восток и на запад создала два подхода к игре: восточный и западный. Самые яркий представитель Запада – это конечно классические шахматы, сегодня являются мировыми шахматами. Впрочем, шахматной игрой планеты Земля вполне мог стать и один из восточных вариантов: китайские Сянци или японские Сеги. Сегодня трудно назвать объективные основания, по которым именно европейский вариант стал доминирующим. Скорее причина тому не в самой игре, а в более активном распространении европейской культуры. А проблема китайских и японских игр в закрытости наций их создавших.

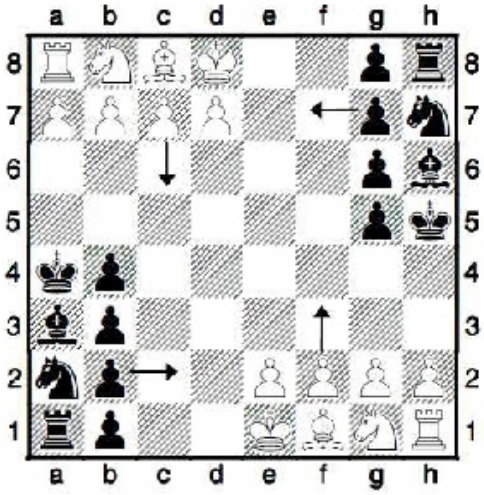
Если продолжить разговор о вариативности шахмат, то необходимо указать и на разнообразие игровых досок. Кстати создание более сложных фигурных полей, также началось достаточно давно. В шахматах Тамерлана появляются поля с особыми свойствами. Шахматная игра древней Византии – Затрикион играется на круглой доске. Уже в современной игровой истории появляются гексагональные доски и не только. Формы досок становятся все более и более разнообразными и даже есть шахматные игры, для которых вообще нет необходимости в доске.

Шахматных игр колоссальное количество, но целью данной энциклопедии не стоит представить их все. Во-первых, такая постановка задачи решаема только большим коллективом, а во-вторых, что более важно, описание всех видов шахмат, как и всех игр претендующих на интеллектуальность не имеет смысла.

Предельно ясно, что варьируя свойства фигур и свойства доски можно создавать шахматные игры практически до бесконечности и этот процесс вряд ли можно считать содержательным. В действительности интересны только оригинальные идеи. Впрочем, что считать оригинальным, а что чистой комбинаторикой тоже вопрос не слишком простой. Четко разработанных и общепринятых критериев для разрешения этого вопроса нет, поэтому в данной энциклопедии критерий – это личная точка зрения автора этого текста. В других книгах точка зрения на оригинальность игры вполне может быть и другой. Я как автор не претендую на обладание безусловной истиной.

И последнее замечание. В этом разделе будут представлены описания игр, которые вполне определенно можно считать играми древними, или по крайней мере достаточно старыми. Также необходимо упомянуть то важное обстоятельство, что для игр созданных достаточно давно как правило нет документов хранящих их точное описание, поэтому тексты представленные ниже можно рассматривать как версии более или менее достоверные.

Игра №1. Чатуранга



Древняя игра шахматного типа. Историки, изучающие игровую культуру человеческой цивилизации, утверждают, что именно от Чатуранги произошли современные шахматы, как и все остальные варианты, в том числе японские и китайские.

В эту игру можно играть командой, двое на двое, так как на доску выставляется сразу четыре комплекта фигур. На картинке - изображение доски и начальная расстановка. Для удобства используются современные шахматные фигуры, хотя надо заметить, что фигуры Чатуранги, по своим характеристикам очень сильно отличаются от шахматных.

Правила игры

Прежде всего, заметим что правила игры восстановлены из не очень надежных источников, поэтому любая версия правил, в том числе и изложенная ниже, должна считаться лишь приближением к древней Чатуранге. Это, во-первых. Во-вторых, есть информация, что древние, для определения хода использовали игральные кости, делающие выбор хода достаточно случайным. Однако, это делает игру неопределенной, поэтому более интересен вариант без случайного элемента.

А теперь правила или точнее, то что о них известно. На доске расположены четыре комплекта фигур. Союзники расположены по диагонали и для удобства на картинке их комплекты прорисованы одним цветом, на самом деле фигуры союзников тоже должны отличаться по цвету. Движение пешек каждого комплекта выполняется в направлении, отмеченном стрелкой. А теперь правила хода и названия фигур. Опять таки для удобства

будем использовать обычные шахматные фигуры, но в Чатуранге они имеют другие названия и иные свойства, поэтому, сохранив шахматные названия, опишем их свойства, как фигур Чатуранги.

Пешки. Пешка ходит также как и шахматная, бьет по диагонали, как в шахматах, но пешка не может с первой позиции сделать ход на два поля, поэтому отсутствует и взятие через битое поле. Пешка, достигнувшая последней линии, превращается в ферзя. Нет четких указаний на то, сколько ферзей (или в индо-иранской терминологии визирей), может быть на доске, поэтом вероятно, что сколько угодно.

Король (Раджа). Король, как и шахматный, может делать ход в любом направлении на одно поле. Но в Чатуранге короля можно срубить.

Ферзь (Визирь). Ферзь самая слабая фигура, он может двигаться только на одно поле по диагонали, но зато любой диагонали.

Слон. Эта фигура может двигаться на одно поле вперед или на одно поле по любой диагонали, то есть слон немного сильнее ферзя.

Конь. Практически современный шахматный конь, так его правила хода точно такие, как и в классических шахматах.

Ладья (Колесница). Может выполнять ход по любой вертикали или горизонтали на два поля.

Цель игры и правила рубки фигур. Уничтожением короля, игра не заканчивается. Цель игры – рубка всех фигур противника. Однако для короля есть одна важная особенность. Его начальное положение называется троном и король противника, занявший трон получает власть над всеми фигурами короля потерявшего власть. Вернуть власть обратно нельзя. Единственная возможность вернуть контроль над войсками, это захват его родного трона оставшимися союзными войсками.

Анализ игры

Король, Ферзь, Слон, пешка, целых четыре фигуры, могут ходить лишь на одно поле вперед. И лишь две: Конь и Ладья обладают большей подвижностью. Это означает, что наибольшую ценность в Чатуранге имеют конь и ладья. Малая подвижность фигур означает две вещи. Во-первых, партия в Чатурангу длится очень долго. И, во-вторых, наиболее доступный способ взятия фигур это размен менее ценных, на более ценные, для чего необходимо уметь брать фигуры в плотную осаду.

Более сложный, но и более эффективный способ взятия заключается в блокировании фигуры противника малоподвижными фигурами, со взятием их конем или ладьей. Но опять таки, в силу малоподвижности это требует значительных стратегических усилий. Если союзникам не удалось перед началом партии договориться о правилах совместной борьбы, то единственно, что остается – это расчет на интуицию своего партнера. Так как размены, это наиболее доступный способ взятия фигур противника, а ферзь фигура наименее ценная, то есть смысл стремиться превращать пешки в ферзей с последующим использованием ферзей для разменов.

Обратите внимание, что пешечная цепь не закрывает позицию полностью. Из этого следует, что роль пешек в создании оборонительных укреплений не так велика, как в классических шахматах. Потеря трона, означает фактически поражение, но король

достаточно боеспособная фигура. Поэтому есть смысл привлекать короля к боям на доске, но лишь при условии, что трон хорошо защищен. Причем, не сам трон, а подходы к нему. Обратите внимание, что дальнобойность ладьи и коня, делает возможность вилки на фигуры противника.

Игра №2. Шатранж

Шатранж – игра, возникшая на Ближнем востоке, если точнее в Иране, считается непосредственным предком современных шахмат. Это отражается в сильном сходстве Шахмат и Шатранжа. Но есть и существенные различия. Объяснить правила игры в Шатранж проще всего, указав различия с Шахматами. Первое отличие видно уже в начальном расположении. Короли и Ферзи в Шатранже стоят друг против друга, на линиях d и e. Ферзи от шахматных отличаются не только этим. Во-первых, ферзь в Шатранже может ходить только по диагоналям и только на одно поле. Отсюда следует, что ферзи в Шатранже не могут угрожать друг другу.

Ладья ничем не отличается от шахматного собрата. А вот слон из дальнобойной фигуры превратился в тихоходную. Слон в Шатранже выполняет ход по диагонали, но только на две клетки (через клетку). Слон может перепрыгивать через фигуру. Еще одно новое свойство слона, - он фактически не может угрожать своему оппоненту (слону противника) несмотря на одинаковый цвет диагоналей, по которым они ходят. Из-за хода на два поля, слоны не могут подойти друг к другу

Конь ничем не отличается от шахматного коня. Король также имеет все свойства шахматного и не более. Пешка ходит вперед на одно поле и бьет на одно поле по диагонали тоже вперед. Пешка в Шатранже не имеет право первого хода на две клетки, как шахматная и соответственно нет взятия на проходе. Еще одно важное отличие заключается в правиле превращения. Пешка, дошедшая до последней диагонали, превращается в ферзя и только в ферзя. Вот такие отличия Шатранжа от классических шахмат.

Анализ игры

В Шатранже в отличие от шахмат только одна фигура дальнобойная – это ладья. Поэтому играть эндшпиль сложнее. Переход фигур с одного фланга на другой занимает слишком много времени. Возможность превращения пешки в фигуру сильно ограничена, поэтому провод пешки до последней горизонтали не имеет той ценности как в шахматах.

Малое количество дальнобойных фигур резко ограничивает комбинационную борьбу, предполагающую быстрый и внезапный переход с фланга на фланг, поэтому на первое место выходит стратегическое планирование в перемещении фигур и их концентрации на стратегически важных направлениях.

Очень существенное значение имеет способность слона перепрыгивать через фигуры и соответственно через пешечные цепи. Это дает возможность для внезапной атаки слонами и конями под прикрытием своей пешечной цепи. То есть четыре фигуры имеют возможность пройти через пешечные цепи непосредственно в расположение противника.

Это довольно сильно осложняет мительшпильную борьбу и вносит в нее дополнительную остроту.

Король в Шатранже более ценная боевая единица, нежели в Шахматах. И это опять по причине тихоходности большей части фигур. Даже в эндшпиле, при большом свободном пространстве король имеет большую свободу передвижения. Ему проще убежать и от ферзя и слона, поэтому традиционные, для шахмат схемы построения мата в Шатранже не работают. Конечно же резко меняется относительная сила фигур. Самая сильная фигура – это очевидно ладья. Затем конь, слон, ферзь. Отсюда вытекает и иная выгода при размене, сильно отличающая Шатранж от шахмат.

Игра №3 Средневековые шахматы 6х6

Эта версия шахмат была относительно популярна в средневековой Европе. Игра велась на малой доске и несколько другими фигурами. Вторые ряды заняты пешками, первый ряд фигурный. Белые фигуры слева – направо расставляются следующим образом: Ладья, Конь, Королева, Король, Епископ, Ладья. В этой версии шахмат, Королева именно королева, а не ферзь. Королева – слабая фигура и может ходить только на одну клетку и только по диагонали. Король в этих шахматах классический и ходит на одну клетку в любом направлении. Рокировка для короля не предусмотрена. Ладья и Конь выполняют свои ходы также как и классические фигуры. Епископ – прообраз слона, но слабее. Эта фигура может ходить по диагонали, как Королева, но в отличие от царствующей особы выполняет ход или на одну клетку или на две. Пешки, от классических, отличаются первым ходом. А именно у них нет права первым ходом пойти на две клетки. И это понятно почему, просто некуда. Соответственно нет и взятия на проходе. Пешка, дошедшая до последней горизонтали, превращается в королеву. С превращением есть нюанс. В некоторых источниках говорится о том, что король не может иметь две жены. Это означает, что пешка, дошедшая до линии превращения, не может стать королевой до тех пор, пока на доске еще есть королева. Цель игры такая же, как и в классических шахматах – мат королю.

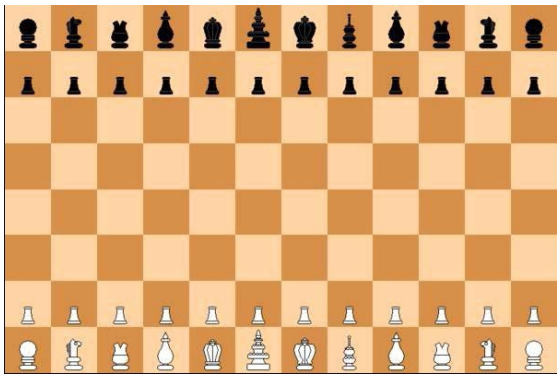
Анализ игры

Прежде всего, заметим, что на маленькой доске дальнобойность ладей не играет такого большого значения как в классике, поэтому тихоходный конь и епископ ненамного слабее ладей. Коня можно даже с некоторой натяжкой посчитать и более сильной фигурой, так как умение прыгать через фигуры на маленькой доске приобретает особенную ценность.

Теряет свое монопольное значение центр, так как фланги в этих шахматах настолько коротки, что они в некотором смысле сливаются с центром. Противники стоят очень близко друг к другу, поэтому времени на развитие практически нет и есть смысл рассматривать варианты с быстрой атакой на короля. Таким образом – это игра тактического плана. Ладьи можно вводить в игру через фланги. Шахматное развитие событий, когда для ладей очищается первая горизонталь здесь не проходит, нет времени на такой план и, кроме того, для освобождения горизонтали придется выдвигать вперед короля, что небезопасно. Впрочем, ладьи можно и не двигать, если в планах организация фланговой атаки, в этой игре фланговая атака очень сильно похожа на атаку по центру.

Пешечный проход в этих шахматах выполнить проще, так как необходимо пройти меньшее расстояние, но не это главное. Если пешка не может превратиться в королеву, пока на доске есть королева, то значит королевой можно пожертвовать за пешку, если, эта жертва упростит проход своей пешки. В этом случае можно будет говорить о чистом отыгрыше пешки противника.

Игра №4. Курьерские шахматы



Этот вид шахмат появился в средневековой Европе и, как утверждают некоторые исторические источники, был популярен в Германии. То есть исторически этот вид шахмат является одним из предшественников современной классической игры. На рисунке изображена доска и начальная расстановка фигур. Если смотреть слева – направо то фигуры расположены в следующем порядке: «ладья», «рыцарь», «епископ», «курьер», «мудрец», «король», «королева», «шут», «курьер», «епископ», «рыцарь»,«ладья».

Правила хода

Король. Ходит как современный король, рокировка в курьерских шахматах отсутствует.

Ладья. Выполняет ход по правилам ладьи современных шахмат.

Рыцарь. Выполняет ход по правилам коня современных шахмат.

Курьер. Считался самой сильной фигурой. Выполняет ход по правилам современного слона.

Епископ. Ходит только на две клетки по диагонали, но может перепрыгнуть через фигуру.

Королева. Выполняет ход только на одну клетку по диагонали.

Мудрец. Выполняет ход по правилам короля.

Шут. Выполняет ход на одну клетку по вертикали или диагоналям.

Пешка. Выполняет ход по правилам современной пешки. Единственно, пешка не может совершать ход через поле, из исходной позиции, и соответственно нет боя на проходе. При достижении последней горизонтали может превратиться в королеву. Есть версия, что пешка, достигнувшая последней горизонтали должна совершить ряд прыжков, прежде чем превратиться в королеву. Но не все источники указывают на это правило, и к тому же оно слишком сильно усложняет и без того непростую игру. Поэтому разумно обойтись превращением пешки сразу по достижении последней горизонтали.

Начало игры. В Курьерских шахматах очень нетипичное начало, ставящее под сомнение начальную расстановку. А именно игроки вначале совершают по четыре обязательных хода. Пешки перед ладьями и королевой ходят на 2 клетки вперед, так же и королева ходит на 2 клетки вперед, занимая место сразу за своей пешкой. После этого каждая фигура ходит в соответствии со своими правилами. Это правило приводит к фактически другой начальной расстановке, которая возникает после 8 обязательных ходов. После обязательных ходов игра идет как обычно. Цель игры как обычно мат королю.

Анализ игры

Необходимо заметить, что Курьерские шахматы – очень медленная игра, в силу того, что при большой доске слишком мало дальнобойных фигур, и отсутствует самая сильная фигура современных шахмат – Ферзь. Отсюда следует, что дебют в Курьерских шахматах требует намного больше времени. Значительный перевес в близкодействующих фигурах приводит еще к двум следствиям, которые необходимо учитывать при построении игровой стратегии. Во-первых, захват центра становится, может быть даже более значимой задачей, нежели в традиционных шахматах, так как на длинной доске, слабым фигурам необходимо много времени, чтобы добежать от одного фланга до другого. А центр – это, как и в современных шахматах, место откуда можно атаковать оба фланга.

Во-вторых, существенно усложняется эндшпиль. Король может достаточно спокойно убегать от превосходящих сил слабых фигур. А это значит, что в эндшпиле для мата необходимо большее материальное превосходство, нежели в классике. Заметим, что во всех простых матах классических шахмат участвуют дальнобойные фигуры. В это же время, слабые фигуры могут хорошо защищать своего короля. Наличие проходных пешек в Курьерских шахматах не является столь большим плюсом, так как пешка может превратиться только в слабую фигуру – королеву.

Все это говорит о том, что в Курьерских шахматах крайне желательно решить исход борьбу в миттельшпиле или, по крайней мере, получить значительное материальное превосходство лучше всего с сохранением дальнобойных фигур.

Игра №5. Четыре времени года. Шахматная игра средневековой Европы

Сразу замечу, что этот вариант правил, как и все другие, которые вы сможете найти это в какой-то мере реконструкция, несмотря на то, что есть первоисточник, описывающий именно эту игру. Но и при наличии документа, остаются вопросы точности перевода, верности интерпретации и т.д. Как видно из рисунка в игре предполагается четыре участника. Расположение фигур показано на рисунке. Начинает игру зеленый игрок, затем право хода передается играющему красными фигурами, затем в игру вступает черный игрок и последним делает ход белый. Такой порядок передачи ходов сохраняется всю игру, но первый ход имеет существенную особенность.

Первым ходом игрок обязан нападать на своего соседа, и этот сосед определяется правилами. Зеленый игрок, первым ходом, нападает на красного, красный на черного черный на белого, белый на зеленого. Это ограничивает возможности хода. То есть первый ход можно делать либо пешкой соответствующего направления, либо слоном. В

следующем круге и до конца игры, выбор направления хода уже за игроками. Правилами игры предусмотрена война всех против всех, однако не запрещены тактические союзы. Но союзы только тактические, так как двух выигравших в этой игре быть не может. Поражение игрока в игре фиксируется в трех случаях.

Вариант 1: король игрока находится под ударом и не может от него укрыться – на следующий ход его убирают с доски, вместе с оставшимися фигурами.

Вариант 2: игрок лишен всех пешек и фигур, за исключением короля. Следующим ходом после гибели всех фигур, король также снимается в доски.

Вариант 3: король находится под ударом и не может от него укрыться. Игрок вместо обычного хода меняет любую фигуру или пешку местами с королем при условии, что на новом поле королю нет угрозы. Если все поля, всех фигур биты, игрок получает мат. Третий вариант сильно осложняет возможность уничтожить короля, так как чтобы гарантированно заматовать короля, необходимо организовать атаки на все фигуры, что достаточно сложно. Ничья фиксируется при бесконечном шахе, при повторяющейся позиции, и при согласии игроков на ничью. Второй вариант ничьей, требует от игроков договоренности о количестве ходов, после которых фиксируется ничья.

Передвижения фигур

Небольшое замечание о названиях фигур. По всей видимости названия фигур отличались от классических современных шахмат, но я для простоты изложения буду использовать классику. На доске стоят пешки, в углу король, по бокам от него: конь и ладья, на диагонали слон. Ферзя на доске нет.

Пешка. Пешка ходит на одно поле в ту сторону, в которую она смотрит, пешка дошедшая по последней линии своего направления может превратиться в любую фигуру, в том числе и ферзя. Права первым ходом переместится на два поля, как в классике у нее нет. Рубит пешка по диагонали в направлении своего движения.

Король. Ходит на одно поле во всех возможных направлениях. Классической рокировки нет, так как король под угрозой мата может поменяться местами с любой своей фигурой и пешкой не стоящей под угрозой. Но это действие становится возможным только под угрозой мата. Если от угрозы можно уйти простым перемещением, то менять местами короля и фигуру нельзя.

Ладья. Ходит и рубит, как классическая шахматная ладья.

Конь. Ходит и рубит как классический шахматный конь.

Слон. Выполняет ход через одну клетку по диагонали. Рубка слоном осуществляется, если на поле, куда он выполняет ход, находится вражеская фигура.

Ферзь. Ходит на одно поле в любом диагональном направлении. Свой первый ход, после появления на доске может выполнить прыжком на два поля, это лишь возможно, но не обязательно.

Что символизируют собой игроки

Для тех, кому интересно, могу сообщить, что Зеленый игрок – это весна. Символизирует воздух и страстность. Красный это лето. Символизирует огонь и гнев. Белый – это осень. Символизирует землю и уныние. Черный – это зима. Символизирует воду и хладнокровие.

Анализ игры

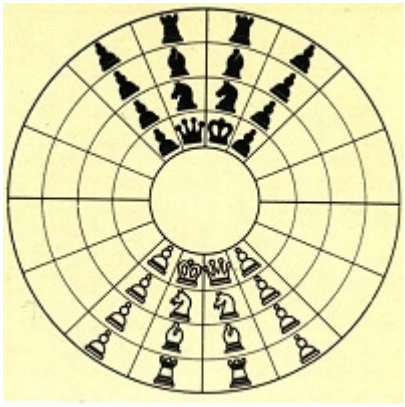
Прежде всего, обратите внимание на то обстоятельство, что на классической доске, у игроков очень маленький набор фигур. С таким набором на большой доске трудно организовать содержательное боестолкновение один в один. Поэтому игра «Четыре времени года» это, прежде всего, искусство заключения тактических союзов между игроками. При этом естественные союзники – игроки, отстоящие друг от друга по диагонали. Диагональные игроки на первом ходе, даже не имеют возможности создать друг другу серьезных угроз.

Недостаток фигур существенно повышает роль пешек, так как именно пешка может добавить игроку реальной боевой мощи. В этой игре не стоит, как шахматах делать существенные ставки на мат в миттельшпиле, здесь и миттельшпиль сразу сливается с дебютом. При достаточном количестве фигур и пешек игрок, чей король подвергся угрозе всегда может рокировать своего короля на место фигуры не находящейся под угрозой. С другой стороны такой тактический мат, от которого можно избавится рокировкой с фигурой или пешкой, может быть хорошим средством, для того, чтобы выманить фигуру или пешку под удар из под которого, она уже не сможет уйти.

Обратите также внимание, что слоны в силу своего расположения и способа хода через клетку, реально не могут атаковать друг друга и при этом слоны это относительно дальнобойные фигуры. Это дает слонам дополнительную защиту в атаке, они могут хотя бы не бояться своих коллег из противоположных лагерей. Наиболее сильные атакующие фигуры это ладья и конь. Поэтому их следует развивать в первую очередь. Роль общего центра в этой игре сомнительна.

В силу малой численности фигур и необходимости удерживать позицию против трех оппонентов делает борьбу за центр слишком сложной и затратной. Может быть, более правильно будет бороться не за общий центр доски, а за локальный центр в позиции между двумя противоборствующими игроками. На пустой доске общий центр полезно занимать своими дальнобойными фигурами, но это только при сильно уменьшившейся конкуренции.

Игра №6. Затрикион (Византийские шахматы)



Игра, ставшая популярной среди знати Византийской империи, является прямым наследником иранского Шатранджа, так как правила хода полностью совпадают с иранским вариантом шахматной игры, различие только в форме доски. Но для того, чтобы вам не искать правила Шатранджа (эта игра тоже описана в моей коллекции), я приведу их описание здесь. Ферзь может ходить только по диагоналям и только на одно поле.

Отсюда следует, что ферзи не могут угрожать друг другу. Ладья ничем не отличается от шахматного собрата. А вот слон из дальнобойной фигуры превратился в тихоходную. Слон выполняет ход по диагонали, на две клетки (через клетку). Слон получил свойства коня, он может перепрыгивать через фигуру.

Еще одно новое свойство слона, - он фактически не может угрожать своему оппоненту (слону противника) несмотря на одинаковый цвет диагоналей, по которым они ходят.

Конь ничем не отличается от шахматного коня. Король также имеет все свойства шахматного. Пешка ходит вперед на одно поле и бьет на одно поле по диагонали тоже вперед. Пешка не имеет право первого хода на две клетки, как шахматная и соответственно нет взятия на проходе. Еще одно важное отличие заключается в правиле превращения пешек, - его нет. Обратите внимание, что оба игрока имеют два ряда пешек движущихся в противоположных направлениях, навстречу друг другу. Рокировка отсутствует. Поражение засчитывается не только матом, но и если король противника остается на доске один.

Анализ игры

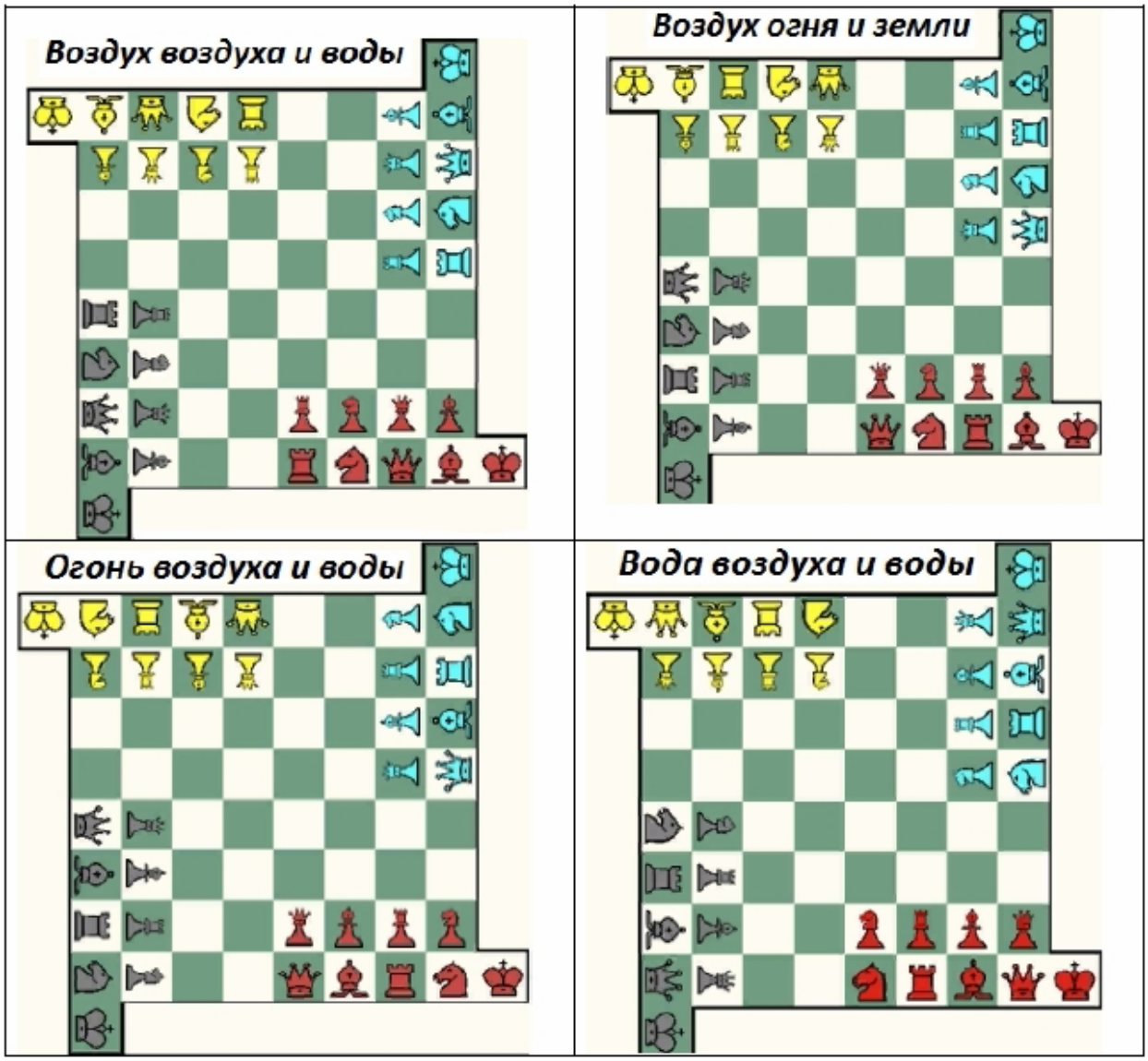
Как и в Шатрандже, в Затрикионе малое количество дальнобойных фигур, (по сути это только ладья) резко ограничивает возможности комбинационной борьбы. Но ладья приобретает способность обойти поле по кругу и даже вернутся на поле, с которого она начинала ход. Это резко увеличивает ее ценность, особенно в эндшпиле. Не обманывайтесь малым радиусом круга, в котором стоит король и ферзь. Существенно значимо только количество клеток, а оно в каждом круге одинаково, при удалении от центра изменяется лишь размер клетки доски.

Пешечные цепи уже не так значимы для защиты короля, так как в отличие от шахмат, игрок имеет не две фигуры способных перепрыгивать через пешечную цепь, а сразу четыре. Доска в Затрикионе в каком-то смысле бесконечная. Король на пустой доске может бегать по кругу, как и все другие фигуры, включая пешки, что усложняет игру в эндшпиле, так как поймать всегда убегающую фигуру очень трудно, фактически это возможно, только при фигурном перевесе, отсюда следует большее значение миттельшпиля. Партия, дошедшая до эндшпиля с большой долей вероятности завершится ничьей. Даже более того, небольшой перевес в тихоходных фигурах также может оказаться недостаточным. Решающий перевес в эндшпиле дает ладья, при условии отсутствия ее у противника.

Игра №7. Енохианские (Розенкрейцеровские) шахматы

Два названия этого вида шахмат имеют две причины. Енохианскими они названы в честь библейского персонажа Еноха, которого считают источником мистических знаний. Второе название происходит от гипотезы, полагающей, что игра была создана Орденом Розенкрейцеров, члены которого занимались оккультизмом. Поэтому в Енохианских шахматах очень много мистики, которой мы коснемся только в той степени, в которой это необходимо для объяснения правил игры. Есть гипотеза о создании игры орденом Золотой Зари. Впрочем, члены различных орденов, наверное общались, и игра вполне могла кочевать между ними.

Начнем с того, что в этих шахматах играют двое против двоих, то есть это игра для четверых игроков. Достаточно необычно то, что в Енохианских шахматах допустимы целых восемь исходных расстановок. В оккультных практиках считалось, что все материальные предметы нашего мира составлены из четырех базовых стихий: воздуха, воды, огня и земли. Эта идея представлена и в шахматах, а именно каждая из возможных расстановок соответствует какому-то сочетанию стихий. Ниже на рисунках показаны все возможные сочетания.



Надо полагать, что для оккультистов, играющих в Енохианские шахматы эти расстановки имели больше смысла нежели для простых смертных, но вообще и сама по себе идея различных начальных расстановок интересна, при условии, что они не хаотичны, а вполне закономерны. Закономерная перестановка фигур наводит на мысль о возможности какой-то общей игровой теории вне зависимости от выбора комбинации стихий.

Начало игры

Первым действием, игроки должны договорится о расстановке фигур, то есть какая комбинация стихий будет определять начало игры. После этого необходимо решить, кто каким цветом будет играть. Наверное, не будет особым преступлением решать и этот вопрос договоренностью, но в оригинальном варианте все решает бросок костей (игральных кубиков). Все игроки бросают кубики, очередность не важна и тот, кто получил наибольшее количество очков, выбирает цвет, затем свой цвет выбирают игроки, получившие меньшее количество очков.

Таким образом, в Енохианских шахматах кто будет союзником, а кто противником решает случай. Но интересно, то, что состав команд определяет отнюдь не первый игрок. Вопрос состава команд при таком способе выбора решают игроки со вторым и третьим

результатом по количеству очков. Первый и четвертый на этот выбор не оказывают никакого влияния, а четвертый еще и не волен выбирать цвет. Синие и черные всегда играют против красных и желтых. После того, как процедура выбора позиции и состава команд завершена, начинается игра. На доске воздуха первыми начинают желтые фигуры, на доске огня красные, на доске воды синие, на доске земли черные. После первого хода, очередь передается по часовой стрелке.

Завершение игры

Правила ведения игры достаточно сложны и объемны, поэтому думаю логично описать с чего игра начинается и как она заканчивается, прежде чем переходить к самому сложному. Игра может завершиться для одного игрока до окончания партии. Любой игрок имеет право выйти из игры, передав свою армию союзнику. В этом случае союзник имеет право на два хода, за свою армию и за союзную, но их очередность не меняется.

Для игрока также возможна патовая ситуация. Патом считается такое положение, когда король игрока не находясь под шахом, тем не менее не имеет возможность сделать ход так, чтобы не попасть под шах. В этом случае игрок не имеет права ходить своими фигурами до тех пор, пока атакующий его противник не снимет пат. Патовая ситуация может означать ничейное завершение игры, если оба союзника не имеют возможности для выполнения хода. Игра также заканчивается вничью, если два игрока из одной команды остаются с голыми королями.

Игра также завершается, когда две союзные армии выводятся из игры. Вывести армию из игры можно взятием короля. Для этого необходимо создать ситуацию в которой король, находясь под шахом не может выйти из под шаха одним ходом. Если это произошло, то король считается взятым, он снимается с доски, а все фигуры этого цвета объявляются замороженными. Они не снимаются с доски, просто остаются на своих позициях, их нельзя срубить и они никому физически не угрожают.

Еще одна интересная особенность – король, находящийся под шахом обязан сделать еще один ход. Если же он блокирован дружественными фигурами, то игрок чей король попал в патовую ситуацию имеет право сделать ход любой другой фигурой, то есть фактически потерпев поражение игрок имеет право на еще один ход. Замороженные фигуры впрочем, могут быть возвращены, в игру союзным королем. Для этого союзный король должен занять престол короля замороженной армии.

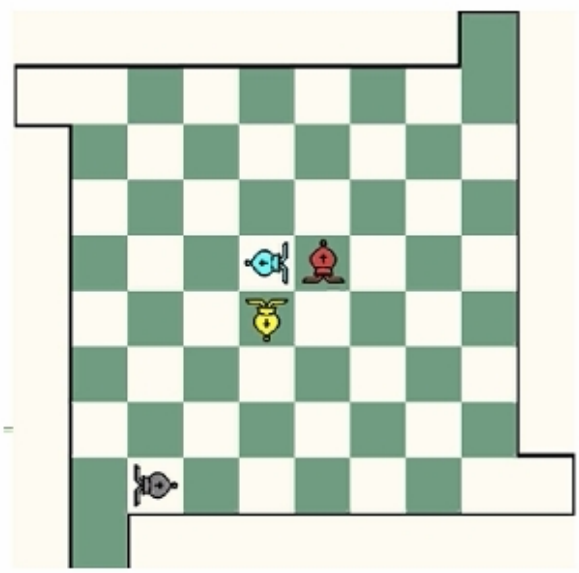
Правила хода

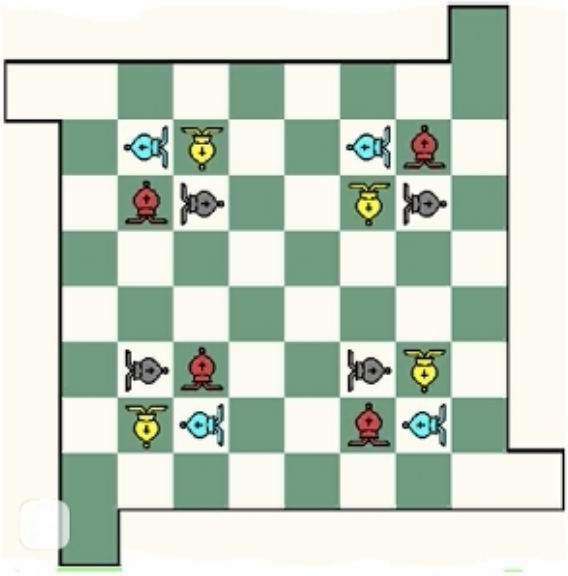
Некоторые фигуры Енохианских шахмат ходят также как и в классических европейских шахматах, для некоторых есть отличия. Енохианский король ходит также как и его европейский коллега. Королеву в этой версии шахмат, наверное, точнее называть именно королевой, а не ферзем. Так вот королева ходит в любом направлении на два поля. Слон, конь и ладья не отличаются способом хода от европейских шахмат.

Для пешек, есть существенные дополнения. Сам способ хода такой же как и в европейских шахматах, нет отличия и в способе взятия, но превращение отличается. Во-первых, пешка, дошедшая до целевой линии, имеет право на превращение, только в том случае, если игрок потерял хотя бы одну пешку. Если ни одна из пешек не взята, то превращение откладывается до этого события. Как только любая другая пешка будет бита, то пешка, стоящая на своей последней линии, выполняет превращение, причем это действие не будет считаться ходом. Кроме того, пешки в Енохианских шахматах специальные. Каждая пешка может быть превращена только в ту фигуру, напротив которой она стоит в стартовой позиции. Двойного хода, как в европейских шахматах из начальной позиции, здесь не предусмотрено.

Особое правило взятия

Это правило касается слонов и королев. Слон рубит сразу трех слонов, в том числе и союзного, и королева рубит сразу тех королев, в том числе и союзную, если слон или королева своих ходом создают квадрат из четырех слонов или четырех королев. Это единственный случай, когда рубится, в том числе, и союзная фигура. На рисунке слева показана ситуация пересечения, в которой работает указанное правило, здесь черный слон своим ходом может дополнить квадрат до четырех слонов и создать ситуацию пересечения. Но оно работает не для любого пересечения. То, что показано на левом рисунке находится ровно в центре доски. А на рисунке правее, показано еще четыре пересечения, при которых происходит взятие. Повторимся. Правило пересечения королев работает также, как и пересечение слонов. В пересечении могут участвовать только слоны или только королевы.





Привилегированная пешка

Правило привилегированной пешки описывает особые случаи пешечного превращения. Если у игрока остается только одна пешка и на доске у него имеется одна из трех комбинаций фигур: король и королева; король и слон; один король, то пешка превращается в любую фигуру по выбору игрока. Но есть нюанс, если выбранная фигура еще в игре, то пешка все равно превращается в нее, но та фигура, которая стоит на доске становится пешкой того типа, который имела превращенная пешка. Например, если пешка коня превращается в слона, то имеющейся слон становится пешкой коня.

Обмен пленными

Стороны, захватившие королей друг друга, могут обменяться пленными королями, снятыми с доски. Для этого достаточно обычной договоренности. Возвращенные короли размещаются на престоле. Если он занят, то на ближайшее к престолу поле. Если таких полей несколько, то выбор, куда разместить короля на том игроке, который возвращает короля. После возврата королей замороженные армии возвращаются в игру.

Престол

На доске есть одно особое поле в лагере каждого игрока. Это поле называется престол и занимает два квадратика. На старте игры, это поле занимают две фигуры, но такая расстановка законна только для начала игры. После того, как король или фигура, которая делит с ним престол перейдет на другое поле, престол уже не может быть занят одновременно двумя фигурами. Если престол будет атакован, в то время когда на нем стоят две фигуры, то они обе считаются взятыми.

Замечание о доске для игры в Енохианские шахматы.

Приведенный выше вариант доски на самом деле не единственный. Товарищи оккультисты играли на досках представляющих собой магические таблицы, используемые в ордене. Поэтому вполне возможно, что реально вариантов досок для игры было достаточно много. Доска, используемая в данном описании – это не более чем гипотеза реконструкторов, созданная для удобства игры и некоторой совместимости с классическими европейскими шахматами. Хотя вполне возможно, что и такая доска реально существовала.

Анализ игры

Правила игры в Енохианские шахматы не столько сложны, сколько громоздки и некоторые из них маловероятны для использования, как например, правила пересечения слонов и королев или взятие сразу двух фигур на престоле. Такие правила, вряд ли оказывают существенное влияние на построение стратегии, но их надо иметь ввиду, чтобы не заработать серьезных тактических неприятностей. Сложности разработки какой-либо стратегии имеют своим источником командную игру.

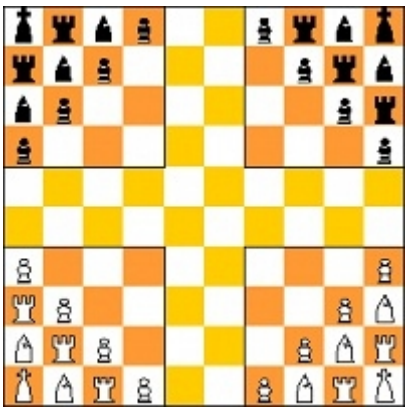
Союзники не имеют возможности договариваться явным образом о совместных действиях, а угадать намерения друг друга исходя из положения на доске крайне сложно, поэтому любое стратегическое намерение будет иметь вероятностный характер. Необходимо отметить важность захвата центра. В Енохианских шахматах, как и в классических, центр имеет важное стратегическое значение, вне зависимости от того, с помощью или без помощи союзника он будет захвачен.

Интересный момент связан со слонами. При отсутствии дальнобойного ферзя, важность слонов серьезно возрастает, это во-первых. Во-вторых, такая значимая шахматная конструкция как сдвоенные слоны возможна только с участием слонов – союзников, что является очевидным пунктом сотрудничества союзных армий.

Другой крайне интересный момент связан с королями. Армия одного игрока достаточно невелика, фактически союзные армии связаны необходимостью выделять силы для защиты двух королей, вместо одного, что безусловно ослабляет атаку. Здесь кроется ответ на вопрос, зачем королю покидать свой престол. Если соединить двух королей, то защищать их будет проще, при условии, что одновременно удастся решить две проблемы: потерю темпов необходимых для этой операции и безопасный переход королей друг к другу.

Особый смысл получают и ладьи. Армии союзников отделены друг от друга пустыми полями и ладьи, - это единственные фигуры которые, контролируя это свободное пространство могут мешать взаимодействию союзнических армий. Важно иметь виду и различия между пешками. Если пешка остается одна, то она становится привилегированной, но если их несколько, то необходимо определится, какую из них игрок хотел бы сохранить, но это уже определяется его предпочтениями по отношению к фигурами и стратегическим планам.

Игра №8. Шахматы Гала



Эта игра упоминается в некоторых источниках, как фермерские шахматы, и утверждается, что шахматами Гала развлекались средневековые европейские крестьяне. Вполне возможно, что игра действительно средневековая, возможно этапа позднего средневековья. Но утверждение о крестьянах играющих в шахматы более чем сомнительно. Жизнь и работа на земле в тем времена часто представляла собой борьбу за выживание и трудно представить себе земледельца, имеющего достаточный интеллектуальный уровень, и располагающего временем для шахматной игры. Скорее всего, этими шахматами, как и всеми другими видами интеллектуальных игр, занимались люди с достатком. Возможно, под фермерами подразумеваются землевладельцы, использующие наемный труд. Такая версия выглядит более правдоподобно.

Эту игру можно назвать шахматной только с некоторой натяжкой. Дело в том, у шахмат Гала не вполне шахматная игровая задача. И совсем не по шахматному определяются свойства фигур. Фигуры разбиты на четыре группы, но принадлежат они двум игрокам, белые одному игроку, а черные соответственно его противнику. На доске по 8 пешек, 5 ладей, 5 слонов и 2 короля. Обратите также внимание на желтый крест, занимающий часть поля. Он имеет очень большое значение. Для фигур этих шахмат не все равно где они стоят. Здесь географическое положение изменяет свойства фигур. Цель игры в шахматах Гала – поставить двух своих королей в центральный квадрат. Разумеется, есть и такой элемент как рубка фигур противника. А сейчас разберем более детально правила хода.

Ход короля. Вообще ходят и рубят как обычные короли. Но если король стоит на одном из четырех полей центрального квадрата, он имеет право прыгнуть на любое незанятое поле на двух своих квадратах. Правила хода в коричневой зоне и в желтой одинаковы за исключением описанного права прыжка.

Ход ладьи. В угловых квадратах ладья ходит как ладья. В желтой зоне она ходит как слон. Если ладья своим ходом ладьи вошла в желтую зону, то она продолжает движение, но уже как слон. Рубит ладья также как и ходит. За один ход два раза поменять зону ладья не может. То есть если она своим ходом вошла в желтую зону, то выйти из нее этим же ходом она уже не может. И наоборот, если ладья своим ходом вышла из желтой зоны, то она не может войти в нее этим же ходом.

Ход слона. Слон это противоположность ладьи. То есть в угловых квадратах он ходит как слон, в желтой зоне как ладья. Все остальные правила хода и рубки такие же, как и у ладьи.

Ход пешки. Пешка ходит по диагонали к средней зоне. В своей зоне пешка ходит только вперед. Две средние пешки первым ходом могут пойти на два поля. В квадратах противника и в желтой зоне пешки продолжают движение по диагоналям, но уже во всех направлениях.

Еще раз о цели игры

Выиграть можно двумя способами. Во-первых, победить можно, поставив двух своих королей в центральный квадрат из четырех полей. Игра завершается победой в тот момент, когда второй король одного из игроков встает в этот центр. Можно выиграть, срубив двух королей противника. Если в момент рубки второго короля у игрока рубящего второго короля противника стоит два своих короля, то он выиграл. Если после хода любого из игроков на доске остается по одному королю у каждого игрока, то это ничья. То есть, игрок, потерявший одного короля, уже не может выиграть, но он может открыть охоту на королей противника, и если ему удастся срубить одного, то игра в этот момент заканчивается объявлением ничьей.

Анализ игры

В шахматах Гала разрешена рубка королей, поэтому есть смысл с первых ходов планировать охоту на королей. Возможна даже стратегия, когда оба короля игрока отсиживаются в своих квадратах под защитой фигур, а часть фигур пытаются поймать королей противника. Но такая пассивная игра рискованна и в лучшем случае, если противник также будет играть пассивно, можно рассчитывать только на ничью.

Активная игра предполагает риск и требует усилий по проходу королей на центральные поля. Сразу заметим, что один прошедший на эти поля король, становится уязвимым для атаки, поэтому долго ждать своего товарища он не сможет и при первом же нападении будет вынужден воспользоваться правом прыжка, и начнет свой путь сначала. Проводить же двух королей еще опасней, так как возможна атака сразу на двух королей.

Поэтому разумно в дебютной стадии поставить цель по выбиванию фигур противника, хотя бы разменами. Игрок получивший доминирующее положение в желтой зоне в ходе равноценных разменов имеет позиционное преимущество, поэтому можно уверенно утверждать, что взятие в желтой зоне выгоднее при отдаче своей фигуры в угловом квадрате, при условии конечно, что взятие в угловой зоне не создает угрозу королю. Обратите внимание на силу пешек.

Пешки в шахматах Гала очень сильные фигуры. В желтой зоне они ходят во всех возможных направлениях, и если учесть, что желтая зона очень узкая, то сила пешки становится сопоставимой с силой ладьи, которая в желтой зоне ходит как слон. Пешки вполне можно использовать в качестве эскорта для своего короля, прорывающегося к центру. А самая сильная фигура в желтой зоне – это слон, получающий право ходить как ладья. Для него в желтой зоне есть направления, в которых он получает возможность длинного хода.

Игра №9. Ритмомахия

Ритмомахия, она же игра философов, она же битва чисел, была придумана более тысячи лет назад и по природе своей похожа как на игру, так и на математическое развлечение. По легенде Ритмомахией увлекались монахи в средневековых монастырях, это было своего рода пособие по развитию математических способностей. Необычность Ритмомахии в способах достижения победы. Выиграть можно и классически, уничтожив все фигуры противника, но есть и другие равнозначные методы, предполагающие построение некоей математической гармонии. В Ритмомахии есть следующие типы фигур: круг, квадрат, треугольник и пирамида. Пирамида только одна, другие фигуры используются в нескольких экземплярах. На каждой фигуре написано определенное числовое значение. Для черных и для белых наборы значений различны. Набор числовых значений таков (все значения перечисляются слева на право):

Белые. Первый ряд, четыре круга: 2, 4, 6, 8. Второй ряд: два треугольника - 9,6; четыре круга - 4, 16, 36, 64; два треугольника – 72, 81; Третий ряд: два квадрата – 15, 45; четыре треугольника – 25, 20, 42, 49; пирамида – 91; квадрат – 153; Четвертый ряд: четыре квадрата – 25, 81, 169, 189.

Черные. Первый ряд, четыре круга - 9,7, 5, 3. Второй ряд: два треугольника – 100, 90; четыре круга – 81, 49, 25, 9; два треугольника – 12, 16. Третий ряд: пирамида – 190; квадрат – 120; четыре треугольника – 64, 56, 30, 36; два квадрата – 66, 28. Четвертый ряд: четыре квадрата – 361, 225, 121, 49.

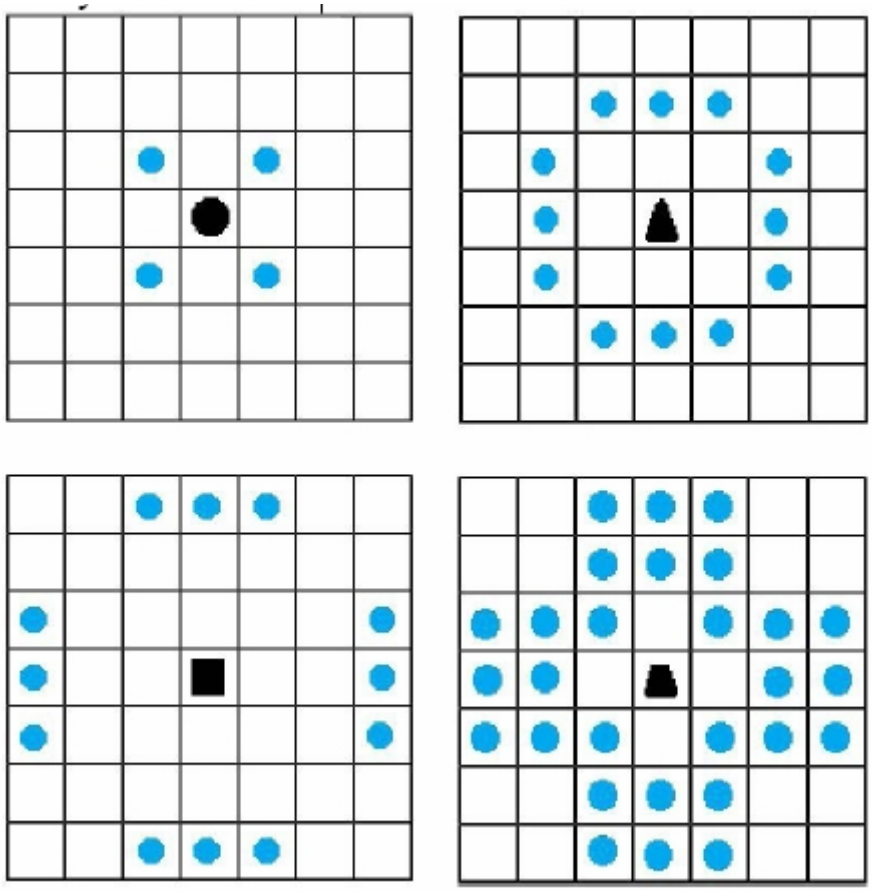
Игра ведется на доске размером 8x16, игроки по очереди совершают ход одной из своих фигур. Ход может выполняться двумя способами. Во-первых, возможен линейный ход, при котором фигура перемещается строго по прямой. Линейный ход возможен только в том случае, если все промежуточные поля, которые должна пройти фигура, свободны. Во-вторых, возможен прыжок. Он совершается по ломаной линии, подобно шахматному коню, и при этом фигура, выполняющая прыжок может встать сразу на целевую клетку. В прыжке можно перепрыгивать через фигуры, как свои, так и фигуры противника. Прыжок состоит из длинной ножки и одного хода вбок. Ходы в Ритмомахии определены следующим образом:

Круг – совершает ход только на одну клетку по диагонали в любом направлении. Ход круга строго линейный

Треугольник – перемещается в линейном ходе строго на две клетки, при этом он может выполнить как линейный ход, так и прыжок. Длинная ножка прыжка 2 клетки. Квадрат – в линейном ходе перемещается строго на три клетки Квадрат, как и Треугольник, может выполнить как линейный ход, так и прыжок. Длинная ножка прыжка три клетки.

Пирамида – уникальная фигура в Ритмомахии, ее аналог трудно найти в других играх. Начнем с того, что это не одна фигура. Пирамида на самом деле комплекс фигур. Для белых это: два круга, два треугольника, и два квадрата с числами: 1, 4, 9, 16, 25, 36. Для черных это: два квадрата, два треугольника и один круг с числами: 16, 25, 36, 49, На рисунке сверху, сбоку от доски отмечены составляющие пирамиды. Заметим сразу, что ситуация с пирамидами не симметрична. С одной стороны у белой пирамиды шесть составляющих против пяти у черной, с другой стороны составляющие черной пирамиды в сумме дают большую сумму. Оба фактора и большее количество составляющих и большая сумма чисел создают для пирамид серьезные функциональные возможности, но какой фактор более силен, сказать трудно.

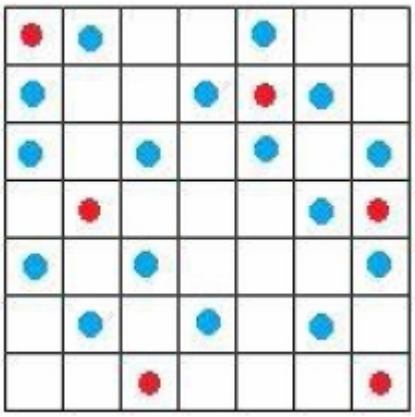
Различие между ними качественное, а сравнивать разное качество – очень неблагодарная задача. И еще одно важное замечание – числовые последовательности представляющие пирамиду составляют последовательности квадратов натуральных чисел.



Правило хода пирамидой формулируется так – пирамида может выполнить ход, также как и любая ее составляющая фигура, то есть, если в составе пирамиды изначально есть и круг и квадрат и треугольник, то пирамида может выполнить ход и как круг и как треугольник и как квадрат. Но пирамида может терять свои составные части и вследствие чего терять и функциональность хода. Если, например пирамида потеряла все квадраты, то ходить как квадрат она уже не может.

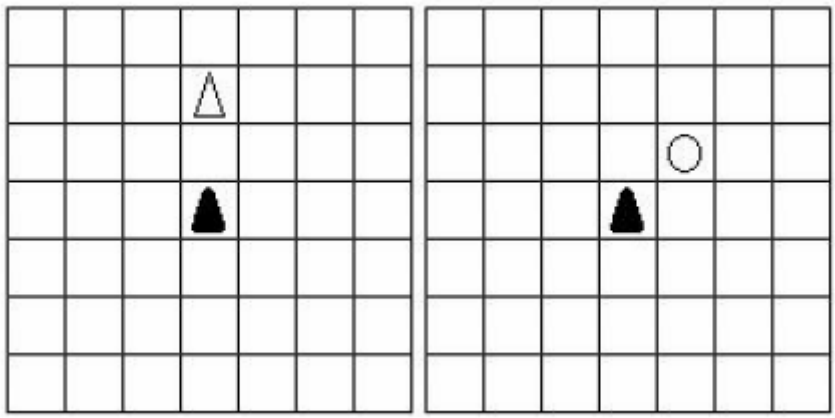
Правила рубки фигур. Ритмомахии существует четыре способа взятия фигур.

Наиболее сложный в реализации способ взятия - это взятие фигуры в осаду.



Осадой называется такое положение, при котором фигура окружается или по всем диагоналям или по всем ортогоналям. Тип фигуры при этом роли не играет, как фигура ходит тоже неважно. Осада позволяет забирать любую фигуру, что интересно попавшая в осаду пирамида погибает полностью. Осада единственный способ забрать пирамиду полностью, одним ударом. На рисунке несколько примеров реализованной осады. Красными кружочками показаны взятые в осаду фигуры, синими фигуры выполняющие осаду. На место снятой фигуры из осады никакая фигура не становится.

Второй способ взятия заключается в атаке одной фигурой. И одна фигура в Ритмомахии может осуществить взятие, если атакуемая фигура имеет такое же числовое значение, как и атакующая. Выполняется атака следующим образом: атакующая фигура обязательно должна выполнить ход в соответствии с правилами. И, если после выполнения хода, рядом с ней окажется фигура противника с таким же числовым значением и достижимая следующим ходом, то такая атакуемая фигура снимается. На рисунке два примера позиции, в которой снимаются фигуры.



На рисунке слева, снять друг друга могут оба треугольника, при условии, что они имеют одинаковые числовые значения, так как оба в пределах досягаемости друг друга. Взятие осуществляет тот треугольник, который выполнил ход перед достижением этой ситуации. В позиции справа, круг может взять треугольник, треугольник не может взять круг, так как поле, на котором стоит круг, не достижимо для треугольника.

Еще раз сделаем акцент на важных обстоятельствах. При снятии фигуры на ее место никто не становится. Снятие возможно только после выполнения хода атакующей фигуры. Если фигура противника в свою очередь стала на поле, на котором она может быть бита, это не повод снимать ее с доски. Атакующая фигура должна выполнить ход. Еще заметьте по примеру справа, что атака в Ритмомахии несимметрична. Если одна фигура может

атаковать, и выполнить взятие, то это не значит, что она тоже атакована. Эти два обстоятельства создают возможность для осады.

Благодаря несимметричности угрозы и необходимости выполнить ход, игрок имеет возможность подвести свои фигуры для выполнения осады. Атаковать пирамиду таким способом можно только фигурой, числовое значение которой совпадает с верхним значением пирамиды.

Третий способ взятия позволяет организовать атаку двумя фигурами.

Правила взятия такие же, отличие в учете числовых компонентов. Фигура снимается если сумма, разность, произведение или частное атакующих фигур совпадает с числовым значением атакуемой фигуры.

Четвертый способ позволяет бить фигуры на расстоянии. Если результат произведения или частного числового значения фигуры и расстояния до фигуры противника по ортогонали совпадает с числовым значением фигуры противника — фигура снимается. Другие фигуры, расположенные по направлению боя, не мешают взятию. В вычислениях учитываются только начальная и конечная позиции. Этот способ боя не зависит от правил перемещения фигур.

Еще раз о снятии фигур. Напомним, что в любом способе для взятия необходимо выполнить ход. Это принципиально. И любым способом можно атаковать несколько фигур. Если игрок своим ходом загнал в осаду две фигуры противника, то снимаются обе. Это правило множественности атаки работает на все способы снятия фигур. Еще одно важное уточнение касается пирамиды. Эта фигура представляет собой комплекс фигур и в средние века пирамиду составляли складывая фигуры вместе. На верху стояла фигура с наименьшим значением, отсюда и название – пирамида. Это создает важный нюанс и для атаки пирамиды и для атаки пирамидой. В обоих ситуациях надо решить, какое именно число пирамиды участвует в сопоставлении чисел. Этот вопрос решается очень просто. Пирамиду представляет то число, которое в данный момент находится сверху. Поэтому когда пирамида участвует в атаке, в атакующей сумме принимает участие только это верхнее число. И при атаке на пирамиду смотрят только на число сверху. Именно поэтому пирамиду и можно снимать по частям, начиная с верхней фигуры.

Победа в Ритмомахии. Способов одержать победу тоже несколько.

Первый способ заключается в том, чтобы снять с доски оговоренное число фигур. Из исторических источников известно, что обычно это было число 15. Пирамида считается за несколько фигур. Снятие одного компонента пирамиды это тоже снятие фигуры.

Второй способ связан с суммой числовых значений снятых фигур. Это значение также может быть оговорено, но изначально было принято для белых – 1315 и для черных 984. Разность сумм связана с тем, что числовые значения фигур разного цвета сильно отличаются.

Третий способ опять таки связан с суммой и цифровыми значениями. При этом способе необходимо набрать фигур противника с заданным (или большим) суммарным

значением, при условии, что количество цифр, на захваченных фигурах, не превышает заданного значения.

Четвертый способ основан на сумме и количестве взятых фигур. Необходимо снять фигуры противника с заданным или большим суммарным значением, при условии, что количество захваченных фигур не превышает заданного значения.

Пятый способ представляет собой некоторое обобщение предыдущих. Для реализации победы этим способом, необходимо снять фигуры противника с заданным или большим суммарным значением, при условии, что количество захваченных фигур не превышает заданного и количество цифр, на захваченных фигурах, не превышает заданного значения. Три последующих способа требуют несколько больших арифметических познаний, а именно они заключаются в построении некоторых прогрессий.

Первый из них заключается в том, чтобы выстроить на территории противника арифметическую прогрессию из трех фигур. Территорией противника считается половина доски.

Второй способ требует все виды прогрессий. Необходимо на территории противника расположить четыре фигуры так, чтобы они образовали две и только две группы из трёх фигур, размещенных в различных видах прогрессии (арифметической, геометрической или этих же арифметической или гармонической прогрессии.).

Третий способ также требует все прогрессии. А именно требуется на территории противника расположить четыре фигуры так, чтобы в этой группе имелись все три вида прогрессий: арифметической, геометрической, гармонической.

Важные замечания по построению рядов прогрессий

Первое. Соседние фигуры в последовательности должны отстоят друг от друга на равное количество клеток. Через одну, или больше, или вплотную друг к другу. Это условие не требует расположения по прямой. Фигуры могут стоять в вершинах квадрата, они могут образовывать ломаную линию, но все отрезки этой ломаной должны быть одинаковы.

Второе. Часть фигур в выигрышной последовательности может принадлежать противнику. Выигрывает тот, кто своим ходом построил последовательность. Это означает, что своя фигура может быть вообще только одна.

Третье. Для пирамиды, необходимо учитывать ту же особенность, о которой говорилось в разделе о взятии фигур. А именно во всех числовых расчетах участвует только то число, которое представлено фигурой на вершине пирамиды.

Что такое прогрессия. Арифметическая прогрессия - это ряд чисел, в котором разность между двумя соседними элементами – константа. Пример арифметической прогрессии: 3, 6, 9. Здесь любая разность равна 3. Геометрическая прогрессия – это ряд чисел, в котором одинаково частное между двумя соседями. Например: 1, 5, 25. Здесь любой последующий элемент отличается от предшественника в 5 раз. То, что в Ритмомахии называется гармонической прогрессией в различных источниках, на самом деле не прогрессия, а гармоническое отношение. Прогрессией его видимо называют для

единообразия терминологии. А гармоническое отношение это следующая вещь. Пусть даны три числа: A, B, C. Если справедлива формула (C - B): (B - A)=C : A то эта тройка чисел удовлетворяет гармоническому отношению. Пример такой тройки чисел: 4, 6, 12.

Анализ игры

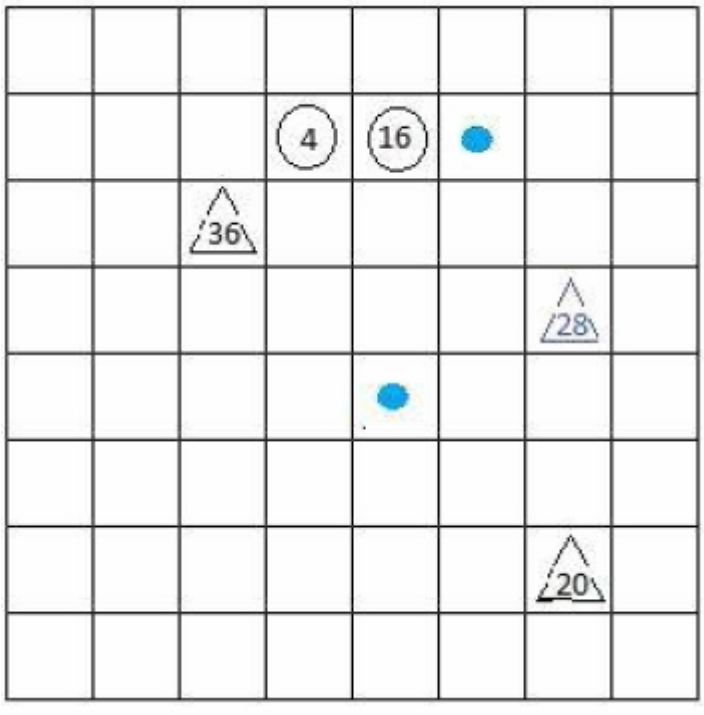
Набор правил Ритмомахии довольно обширен. Несколько способов взятия фигур, несколько способов выигрыша, конечно, создают большие сложности в создании игровой стратегии, особенно если учесть, что возможности белых и черных не вполне симметричны.

Но некоторые советы все же дать возможно. Надобно заметить, что в Ритмомахии главным способом одержать победу является построение тройки подходящей под арифметическое, геометрическое или гармоническое отношение. Снятие фигур противника это скорее средство прорыва во вражескую зону. Заметьте, что в стартовой позиции фигуры стоят очень плотно, плюс к тому есть некоторая зона, простреливаемая фигурами, а значит пройти в зону противника без потерь невозможно. И, естественно, хотелось бы за каждую потерю получать компенсацию. Для гарантированной компенсации при взятии достаточно идти по возможности плотным строем. Тогда в случае гибели фигуры есть высокая вероятность того, что появится возможность ответить взаимностью.

Если есть желание взять больше, то необходим нападающий кулак с более высокой плотностью фигур, имеющих высокие боевые качества. Отсюда следует, что пирамиду просто необходимо использовать как атакующую фигуру. Избежать ситуации осады достаточно просто для группы плотно идущих фигур. Фигуры в такой группе не будут давать противнику организовать осаду. При прорыве оборонительного ряда, наоборот будет полезно выделить одну – две фигуры для того, чтобы убежать в тыл. Эти фигуры могут быть использованы для построения выигрышных последовательностей с использованием вражеских фигур, которые будут направлены на поимку прорвавшихся.

Если же противник не станет отлавливать авангард, то в тыл можно перевести и всю атакующую группу и попробовать составить выигрышную последовательность только из своих фигур. Однако необходимо учесть, что противник может действовать таким же образом. На это заметим, что более успешен в построении выигрышной последовательности будет тот, кто с меньшими потерями прорвется на территорию своего оппонента. Меньше потерь, значит больше возможностей. Несколько замечаний о построении выигрышной последовательности.

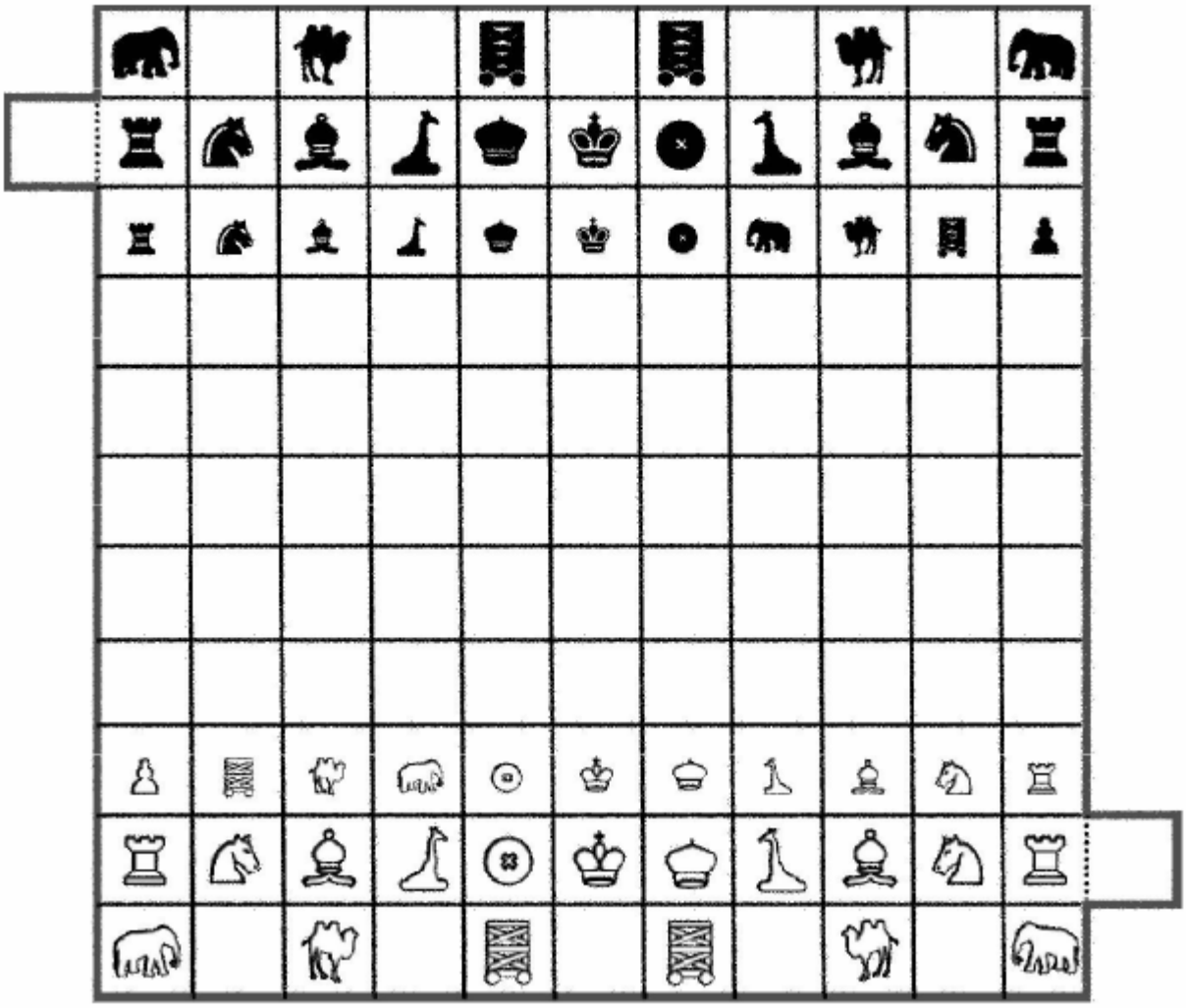
Основу тактической борьбы можно построить на чисто статистической вещи. Если на территории противника мало фигур, то последовательность можно построить на базе своих фигур, для этого необходимо на стадии прорыва определить в авангард именно те фигуры, из которых можно построить выигрышные последовательности.



Если же противник начал охоту за вашими фигурами в своей зоне, то следует постараться использовать фигуры оппонента. Для этого необходимо отслеживать все последовательности из двух фигур, которые можно дополнить до выигрышной последовательности.

Цель – найти ключевую точку, из которой можно достроить или одну или другую последовательность. Слева, на рисунке, простой пример. Здесь для удобства атакующая фигура обозначена фиолетовым цветом. Синими кружочками обозначены поля, на которых фиолетовый треугольник может образовать вместе с черными фигурами арифметические последовательности. Это поле ключевое для завершающей атаки и умение видеть такие поля главный навык для построения выигрывающих последовательностей.

Игра №10. Шахматы Тамерлана



Эту шахматную игру, по легенде придумал сам Тамерлан, он же Хромой Тимур, создатель мощной империи со столицей в Самарканде. Может быть, эта версия шахмат детище не самого Тимура, но то, что в шахматы Тамерлана играли при имперском дворе, это факт. Вероятно, сложность игры и стала причиной того, что ее практически забыли, за исключением небольшого количества игровых гурманов. Очень часто разработчики игр идут по пути безграничного роста сложности игры, забывая об ограниченности человеческого мышления. Действительно, даже просто запомнить такое количество фигур совсем непросто. Но в этой игре есть свои изюминки и интересные находки, поэтому я полагаю, игра стоит того, чтобы о ней вспомнить. Перед началом рассказа об игре стоит упомянуть, что как и для большинства древних игр, точного описания шахмат Тамерлана

не сохранилось. Поэтому все версии, которые вы сможете найти, включая и описание, приведенное в этой книге, не более чем реконструкция. Я ни в коем случае не претендую на большую истинность моего понимания игры, я просто изучил некоторое количество материалов по шахматам Тамерлана и выбрал те правила и то понимание, которое как мне кажется, наиболее логично, но наиболее логично с моей точки зрения и не более того.

Описания фигур

	Шах, он же король. Ходит на одну клетку в любом направлении, как и в шахматах.
	Министр. Ходит на одну клетку по любой диагонали.
	Визирь, или иначе генерал. Выполняет ход на одну клетку в любом направлении.
	Зурафа, он же жираф. Ходит на одно поле по диагонали, а затем по любой горизонтали или вертикали на любое количество полей.
	Пикет, он же телохранитель. Ходит на две клетки по любой диагонали.
	Конь. Ходит как шахматный конь и может перепрыгивать через фигуры, как свои, так и противника.
	Рок, также колесница. Ходит как шахматная ладья, то есть по любой горизонтали и любой вертикали, на любое число клеток.
	Даббеба или иначе катапульта. Выполняет ход на две клетки по вертикали или горизонтали и может перепрыгивать через фигуры.
	Джамаль, он же верблюд. Выполняет ход на три клетки по горизонтали или вертикали и затем под прямым углом еще на одну клетку. Как и конь может перепрыгивать через фигуры.
	Слон. Ходит на две клетки по любой диагонали.

Особый разговор о пешках.

Каждая пешка имеет двойное значение. Это указано ее рисунком. То есть каждая пешка это маленькая фигура. На обратной стороне пешки нарисована ее родная большая фигура. Пока пешка не дошла до последней горизонтали, она ходит и бьет как пешка, в отличие от шахмат, здесь отсутствует возможность двойного хода с первой позиции, и соответственно нет взятия на проходе. Дойдя до последней горизонтали, пешка переворачивается и превращается в свою фигуру, естественно приобретая свойства своей фигуры. Королевская пешка превращается в принца удваивая проблемы постановки мата, если у противника два или три короля (это тоже возможно, но об этом позже), то все дополнительные короли должны быть срублены, а последний заматован.

Еще одна особая пешка – это пешка, обозначенная как пешка. Когда она доходит до последней горизонтали в первый раз, она остается там сколь угодно долго, рубить ее нельзя, и игрок, обладающий такой пешкой может в свою очередь хода переместить ее на любое поле. Ее можно даже переместить на поле занятое своей фигурой, правда тогда своя фигура снимается с доски навсегда, это своего рода жертва. Единственно пешку – пешек нельзя переместить на поле занятое своим королем или чужой фигурой. Когда пешка-пешек доходит до последней горизонтали во второй раз, она тут же перемещается на поле, на котором стояла дружественная пешка короля, если дружественная пешка короля продолжает там стоять, то она снимается с доски, уступая место пешке - пешек. Когда пешка - пешек доходит до последней горизонтали в третий раз, она превращается в дополнительного короля (вице-короля).

Завершение игры.

Игра завершается матом или патом Шаху, если он один на доске, без принца и вице-короля. Рокировки Шаха в шахматах Тамерлана нет. Заметим, что пат в этих шахматах означает не ничью, а поражение. Еще раз заметим, что если королей несколько, то их можно рубить и только последнего оставшегося надо матовать или патовать. Особую роль играют цитадели, то есть дополнительные поля по бокам. Игру можно завершить вничью, если удастся завести своего основного короля в цитадель противника. В свою цитадель можно завести только вице-короля, а не основного и не принца. Таким образом, можно мешать королю противника занять свою цитадель, король вице-короля стоящего в цитадели срубить не может. Однако, если все короли на поле боя погибли, то вице-король обязан следующим же ходом, после гибели короля и принца выйти из цитадели. Делается это помещением вице-короля на любую свободную клетку доски.

Анализ игры

Заметим, что проход королевской пешки и пешки – пешек очень сильно осложняют игру, поэтому необходимо не допускать их попадания на последнюю горизонталь. Большой размер доски и значительное количество фигур создают интересные стратегические возможности в отличие от классических шахмат. Здесь можно отрядить значительный отряд своих фигур в атаку в отрыве от других сил. Фактически можно вести два независимых сражения на двух флангах. Этому же способствует наличие тихоходных фигур, которые не смогут быстро переместиться с одного поля боя на другое. Дальнобойные фигуры обеспечивают тактические возможности. Завязав сражение на каком-то участке доски тихоходными фигурами, можно резко изменить его ход, перебросив дальнобойные фигуры на этот участок, или даже просто имея возможность прострела его такими фигурами.

В силу размера доски, центр не имеет решающего значения, как в классических шахматах. Однако, захват центра и здесь дает заметное стратегическое преимущество,

особенно, если в него поставить дальнобойные фигуры. Наличие дальнобойных и тихоходных фигур меняет и картину эндшпиля. Естественно, что фигуры способные далеко перемещаться за один ход резко повышают свою ценность на опустевшей доске. Поэтому, если происходит размен тихоходных фигур на дальнобойные, то игроку, получившему перевес в дальнобойных фигурах, есть смысл подумать о переходе в эндшпиль.

О защите своей цитадели и о прорыве в цитадель вражескую, можно думать только в эндшпиле, так как король слишком ценная фигура, чтобы им прорываться в цитадель при большом количестве фигур. Пешечные цепи, так же как и в классических шахматах имеют вспомогательную роль, создавая опорную силу для прорыва таких же цепей противника.