

### Задание 57. Игра «Киото-Сёги»

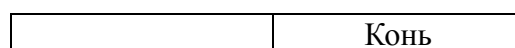
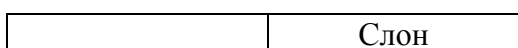
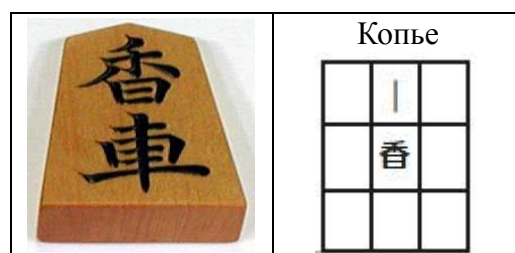
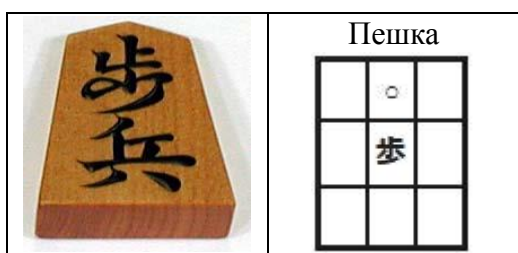
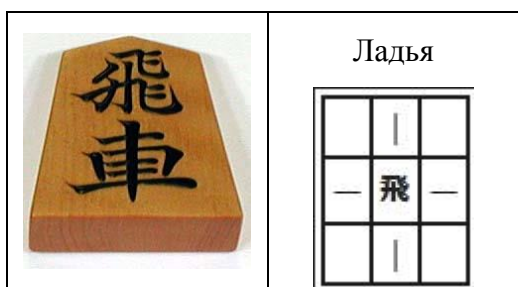
Эта игра придумана японским мастером **Тамия Кацуя**, как упрощение канонических Сёги. Правда, надо заметить, что в результате одного небольшого дополнения к правилам, игра приобрела и существенные сложности.

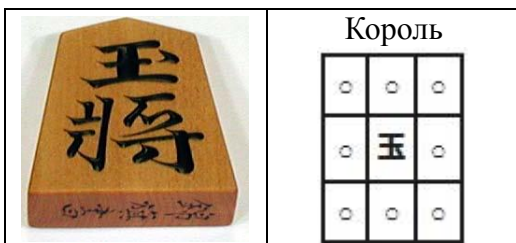
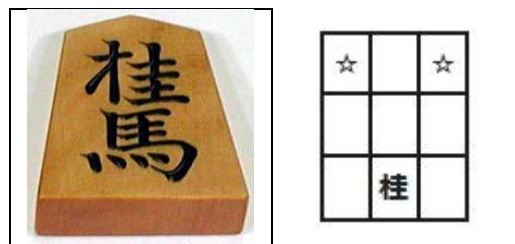
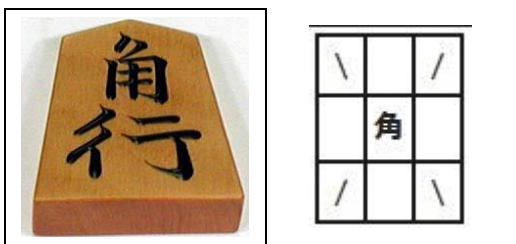


На картинке слева начальное расположение фигур. Если смотреть слева-направо, то внизу фигуры расположены в следующем порядке: «Токин», «Серебряный генерал», «Король», «Золотой генерал», «Пешка». На противоположной стороне фигуры стоят в обратном порядке. Точно также, как и в канонических Сёги некоторые фигуры могут переворачиваться и превращаться в другие фигуры. Исключение составляет «Король».

«Золотой генерал» превращается в «Коня», «Токин» в «Копьё», «Серебряный генерал» в «Слона», и «Пешка» в «Ладью».

Соответственно эти фигуры при перевороте превращаются в свои исходные фигуры. Отличие от Сёги заключается в правилах переворота. В «Киото-Сёги» нет зоны переворота, каждая фигура выполняет переворот сразу после каждого сделанного хода, и запретных ситуаций для переворотов нет. Например, «Ладья», попав на последнюю горизонталь и перевернувшись, станет «Пешкой» и потеряет возможность хода, но тем не менее такой переворот не запрещён. То же самое касается и других возможных тупиковых ходов. Сброс фигур на доску можно выполнять любой стороной (по желанию игрока) на любое поле. Каких-либо ограничений на сброс не существует. Схемы ходов фигур не отличаются от Сёги. Ниже приведены их схемы:





Стрелками показано неограниченное движение в данном направлении, окружностями – конечное положение хода, звёздочками – конечное положение хода коня. Конь – единственная фигура, способная перескакивать через другие фигуры.

«Король» не может идти под шах (то есть на поле, бьющееся любой фигурой противника) и оставаться под шахом; любой ход, нарушающий данное правило, является запрещенным. Потеря «Короля» приводит к немедленному **проигрышу**.

Ходы делаются по очереди. Право первого хода определяется ритуальным подкидыванием пяти пешек — **фуригомой**. Запрещено пропускать свой ход или делать два хода подряд, не дождавшись ответного хода противника.

Ход в сёги может быть одного из двух видов: обычный (ход на доске) и **сброс**. Ход на доске — это перемещение своей фигуры с одного поля на другое поле в соответствии с правилами хода данной фигуры. Если ход на доске делается на поле, занятое фигурой противника, эта фигура берётся — снимается с доски и переходит в резерв («руку») к взявшему её игроку.

Сброс — это выставление на доску одной из фигур, имеющейся в резерве («руке») игрока. Сброшенная фигура ставится основной стороной вверх, остриём в сторону противника и далее играет на стороне сбросившего. Сброс является отдельным ходом: за один ход игрок может *или* сбросить фигуру, *или* сделать ход фигурой на доске.

### Анализ игры

Как и все игры на малых досках «Киото-Сёги» не даёт времени на стратегическое развитие. Партия сразу начинается с острой тактической борьбы, в которой всё решает личное искусство счёта вариантов и некоторая творческая фантазия. Можно дать только несколько советов. Обратите внимание, что дальнедействующие фигуры в результате хода становятся близкодействующими и можно сказать, что слабеют и если они попадут под атаку противника, то уйти им будет сложнее. Поэтому дальнедействующие фигуры можно использовать для начала серии разменов, их дальний радиус действия поможет выбрать наиболее ценную фигуру противника, например, защищающую «Короля». В этом случае гибель дальнедействующей фигуры будет оправдана последующим нападением.

В «Киото-Сёги» комбинация должна быть форсированной, никаких промежуточных подготовительных ходов, если вы не очень опытный игрок, то такие подготовительные ходы будут очень опасны. Если вы отдали фигуру в жертву, то вы не просто ослабили свою позицию, но и создали резерв для противника, который он может уже следующим ходом бросить в бой, поэтому любая жертва должна вести к быстрой и мощной атаке и именно быстрой. Потеря одного темпа будет почти наверняка означать срыв нападения.

Разумно начать игру с защиты «Короля», выставив перед ним «Золотого» или «Серебряного генерала». Они превращаются в «Коня» и «Слона», а это хорошие фигуры, которые можно оставить и для защиты, и для последующей атаки.

Если выполнять ход «Токином» из исходной позиции, то лучше всего его сдвигать в центр. Он превращается в «Копьё», а это серьёзная атакующая фигура, но не способная к

боковому маневру. Поэтому, прежде чем делать ходом «Токином» желательно определиться со схемой атаки на позицию противника.

Можно разыграть неплохой дебют ходом «Пешки». Первый ход превратит «Пешку» в «Ладью», которую затем можно переместить по горизонтали куда угодно, например, её можно поставить перед «Королём», она превратится в «Пешку» снова, но уже будет стоять на защите «Короля».