

## Шахматы на троих. / Ильшат Тагиев.

Игра, которая будет описана далее, основана на традиционных шахматах для игры вдвоем. И это почувствует каждый, кто хоть раз играл в традиционные шахматы.

Изменилась геометрия игрового поля. Если в традиционных шахматах вокруг каждого квадрата восемь соседних квадратов-секторов (по 4 «на каждого игрока»), то в шахматах для игры втроём у каждого треугольника двенадцать соседних треугольников-секторов (так же по 4 «на каждого игрока»).

Немного иначе стоят фигуры в начале игры. На две пешки больше. ...

Но все эти изменения, как мне видится, только улучшили качество игры.

И, конечно, главная особенность – это возможность играть ВТРОЁМ.

Игра втроём несет в себе совершенно новые возможности.

Это и интеллектуально-логическое, эмоциональное и психологическое (поведенческое) расширение впечатлений от игры. Внутри главной, стратегической, цели игры появляется множество целей ярко выраженных тактических.

Появилась ДИПЛОМАТИЯ игры втроём. Она находится на стадии становления. Поэтому уверен, что ещё много нового, интересного, полезного со всех сторон, будет найдено и закреплено в правилах игры.

Это шахматы для игры втроём.



## Игровое поле.

Игровое поле – это шестиугольник, сторона которого в длину вмещает пять треугольников таких же, что заполняют весь шестиугольник. Всего получается 150 треугольников, раскрашенных в шахматном порядке в темные и светлые тона.

Шестиугольник поделен на три территории по часовой стрелке: «Красные», «Белые», «Черные». Каждая территория является «королевством». И как во всяком королевстве территория поделена на «Село», «Пригород», «Город», «Дворец», «Трон».

Каждый треугольник в этих «административных образованиях» в каждом из трех «королевств» пронумерован слева на право, если смотреть со стороны игрока, играющего за это «королевство».

При записи ходов сначала пишется (одной буквой) цвет королевства, затем «административное образование» и номер треугольника. Например, «Красные Село 14» - «КС14». В остальном всё как в традиционных шахматах, в том числе движение фигур, если учесть изменения в геометрии игрового поля.

У треугольника есть три стороны и три угла. Ими треугольник соприкасается с «соседними» треугольниками. Те из треугольников, что имеют тот же цвет, являются «диагоналями», а те из них, что имеют другой цвет, являются «вертикалями-горизонталями». Так же как традиционных шахматах.

Теперь, если вспомнить, как именно ходят фигуры в традиционных шахматах, то станет понятно, как ходят фигуры в «Шахматы для игры втроем».

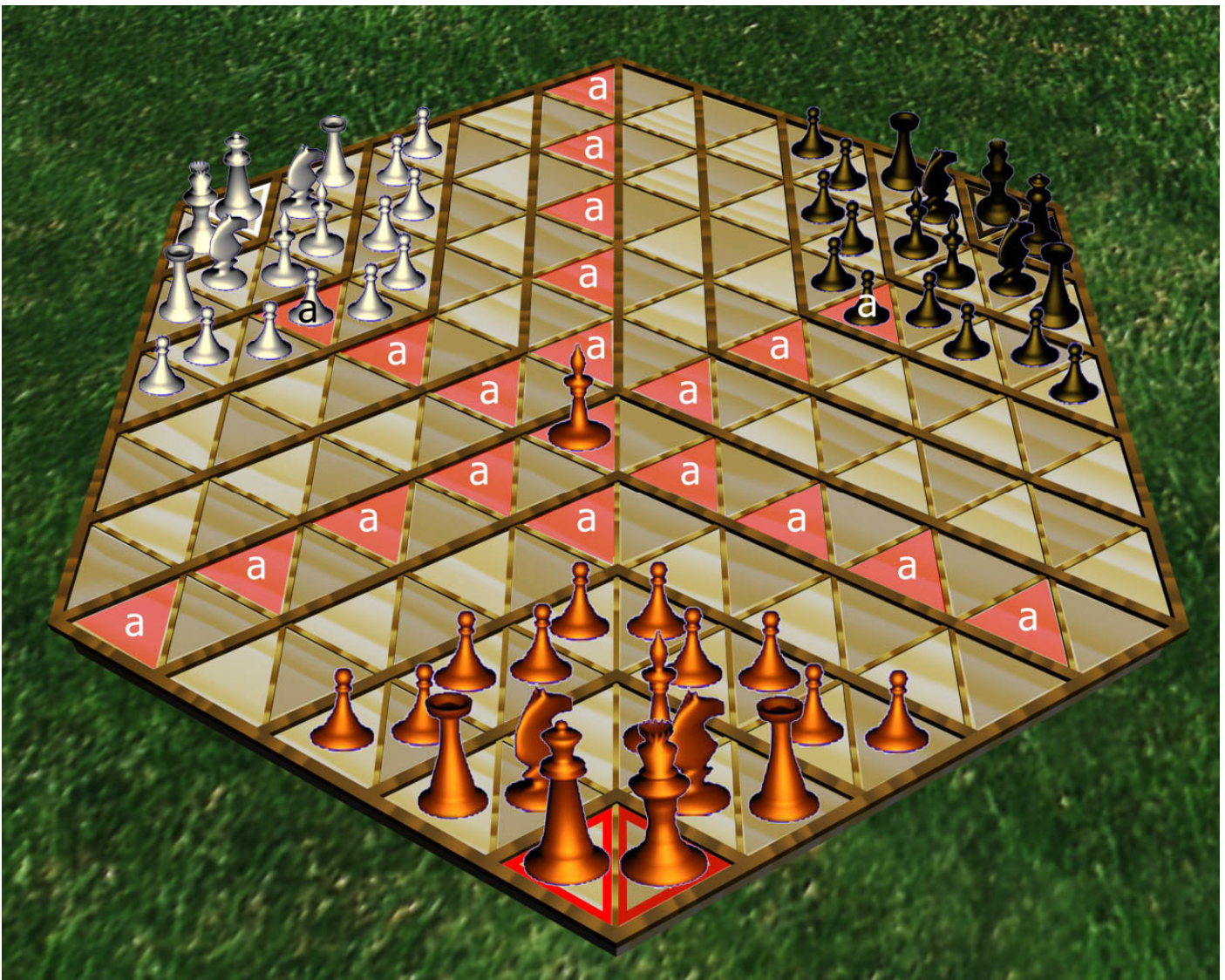


## Ход Короля.

В начале игры, Король располагается справа на Троне, треугольник Т2.

Король может сделать ход на один из всех соседних треугольников, не находящийся под ударом вражеской фигуры.

Рокировку не сдвигавшимися с места Королем и Ладьей можно сделать, если в выбранной половине Дворца нет Слона и Коня, а при длинной рокировке - и Ферзя, и эти треугольники не под ударом вражеских фигур. При короткой рокировке Король становится на место Коня, а затем Ладья на место Слона. При длинной рокировке Король становится на место Слона, а затем Ладья становится на место Ферзя.

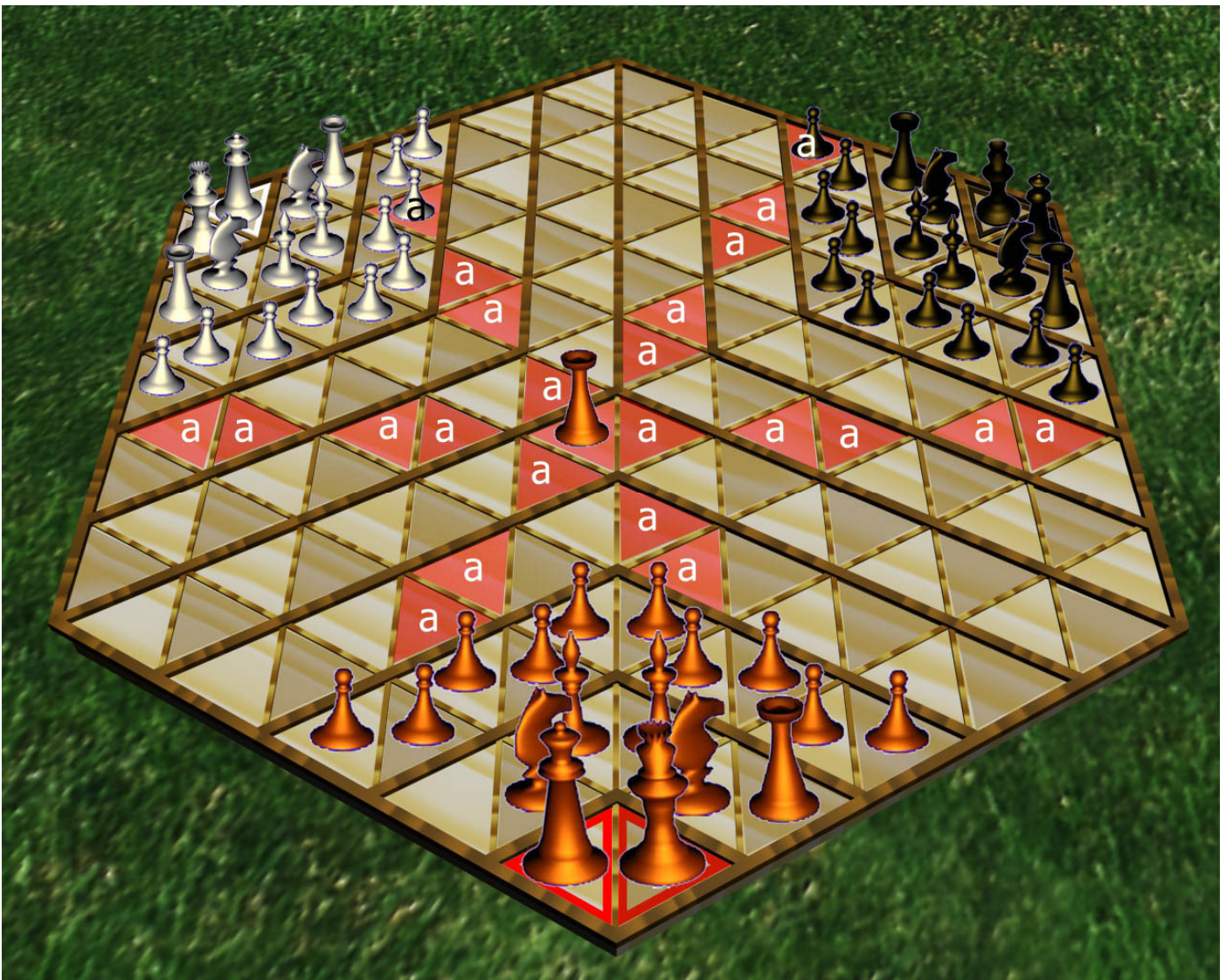


## Ход Слона.

В начале игры два Слона занимают треугольники Д3 и Д4.

Слон может сделать ход по «диагонали», т.е. на один из треугольников того же цвета, расположенный на одной прямой линии с одной из сторон треугольника, того, на котором уже стоит Слон.

В начале игры каждый Слон прикрывает три Пешки.

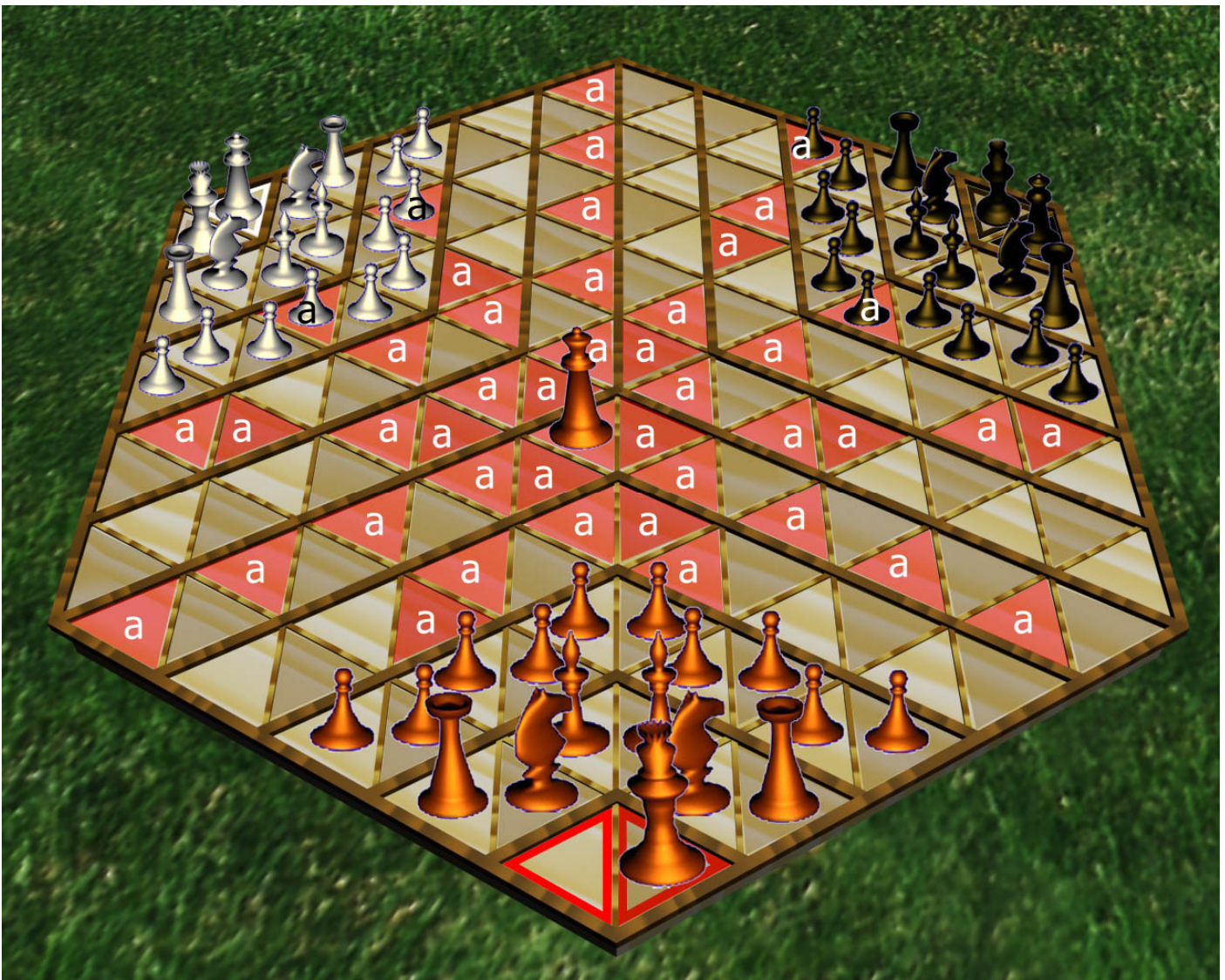


## Ход Ладьи.

В начале игры две Ладьи занимают треугольники Д1 и Д6.

Ладья может сделать ход по «вертикали-горизонтали», т.е. на один из треугольников, расположенный на одной прямой линии с одной из высот треугольника, на котором уже стоит Ладья.

В начале игры каждая Ладья прикрывает две Пешки.



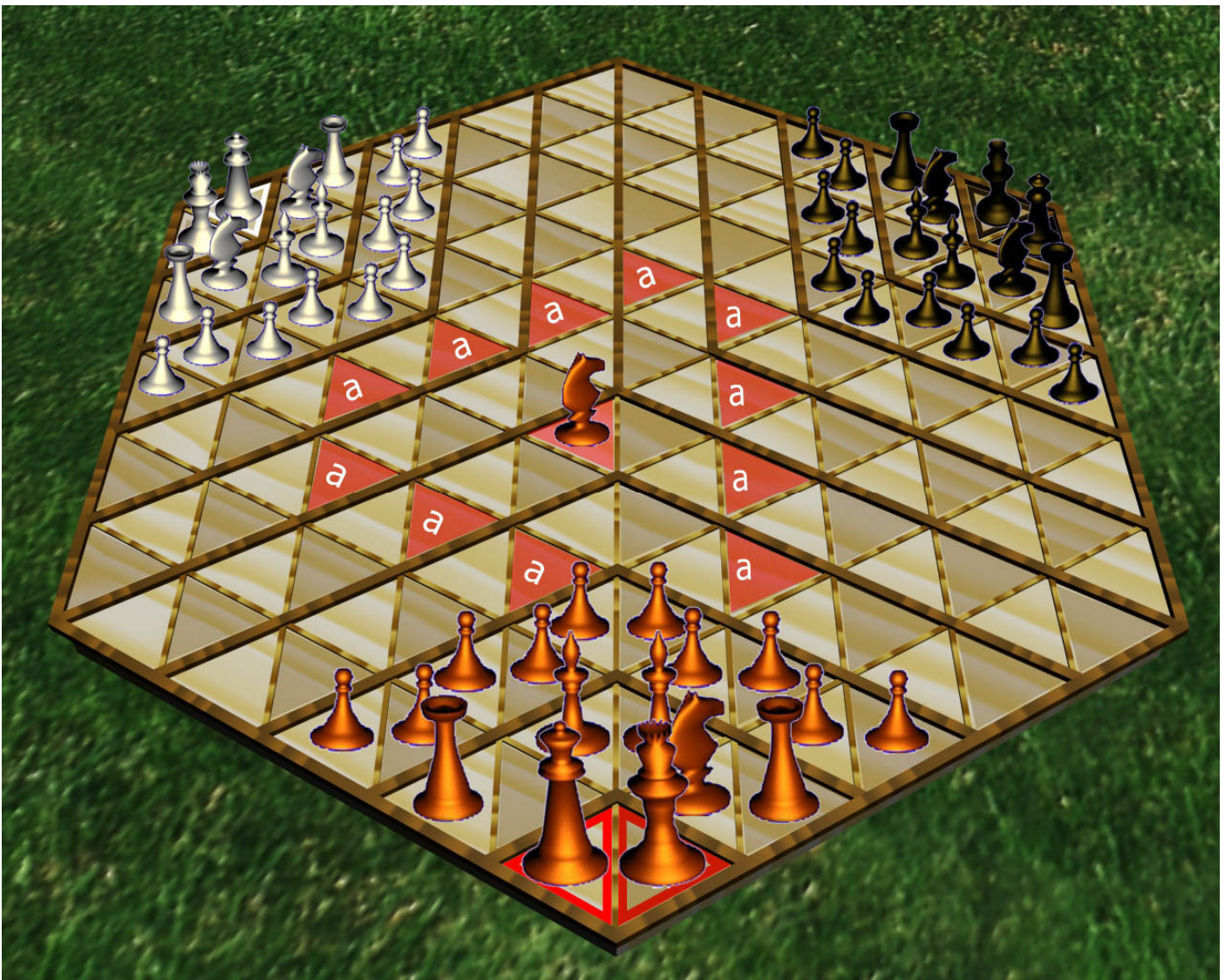
## Ход Ферзя.

В начале игры Ферзь занимает место слева на Троне, треугольник Т1.

Ферзь может сделать ход по «вертикали-горизонтали» или «диагонали», совмещая в себе возможности Слона и Ладьи.

В ближайших к Ферзю треугольниках, которые он не может ударить, может в безопасности находиться Конь, держа под ударом Ферзя.

Всё так же как в традиционных шахматах.



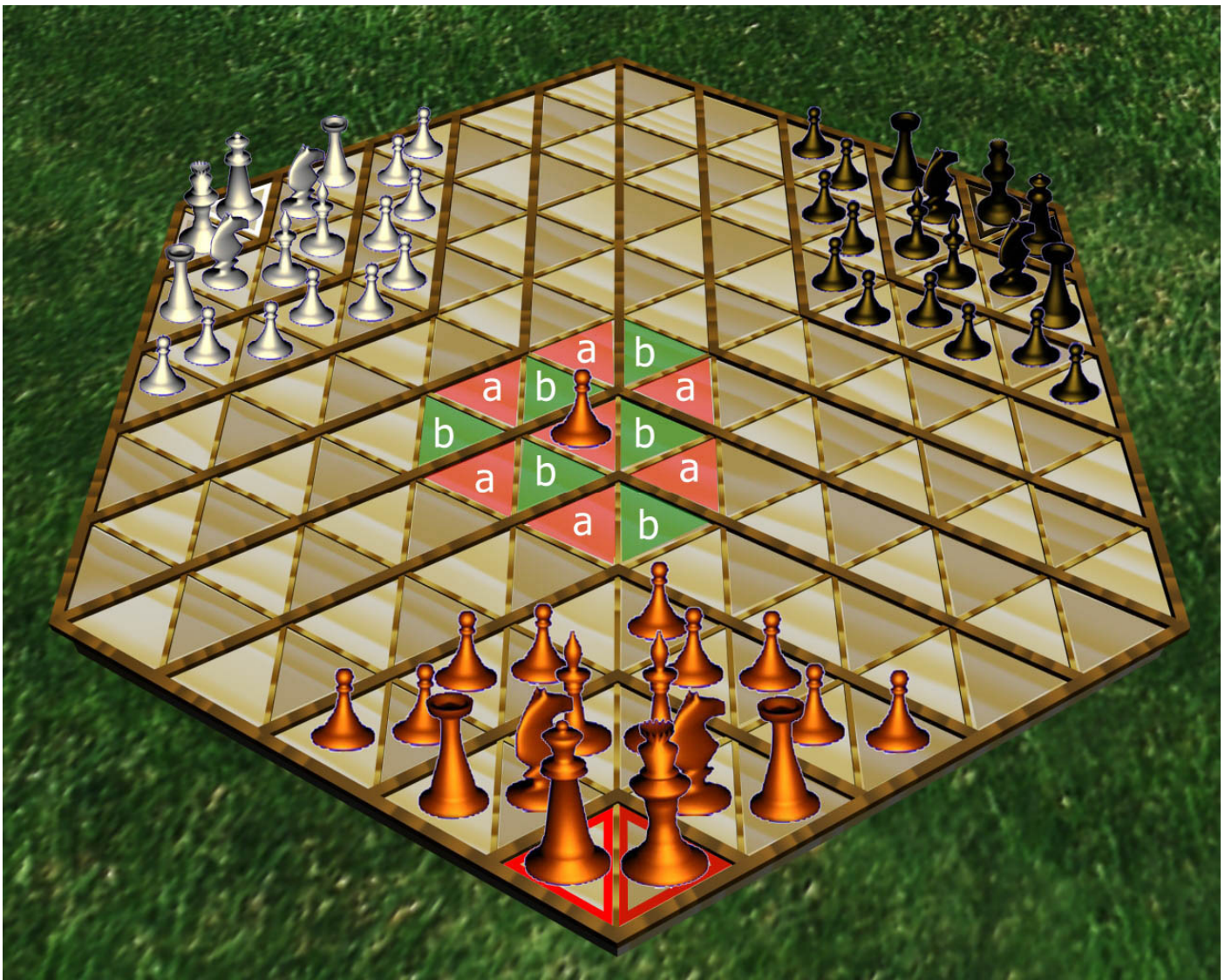
## Ход Коня.

В начале игры два Коня занимают треугольники Д2 и Д5.

Конь может сделать ход на один из двенадцати треугольников, что являются соседними «диагоналями» его «вертикалей-горизонталей», но находятся снаружи большого треугольника со стороной в длину в четыре треугольника, в центре которого уже стоит Конь.

Только Конь может «перепрыгивать» через фигуры. Все остальные фигуры должны искать другие способы преодоления преграды.

В начале игры каждый Конь прикрывает четыре Пешки.



## Ход Пешки.

В начале игры десять Пешек занимают все треугольнички Города, с Г1 по Г10.

Как и в традиционных шахматах, Пешка – единственная фигура, у которой отличаются действия: «Ход с взятием»(а) и «Ход без взятия»(б).

Пешка может сделать «Ход без взятия» на один из соседних «горизонталь-вертикаль» треугольничков. А «Ход с взятием» на один из соседних «диагональ» треугольничков.

Далее появляется существенные отличия. Пешка стала подвижнее. Она может ходить в разных направлениях. Что позволяет двум Пешкам прикрывать друг друга, когда они находятся вне своего Города.

Пешка не превращается в другие фигуры.

Пешка не может брать вражеские фигуры внутри своего Города, Дворца, Трона. Что, как и традиционных шахматах, вынуждает выдвигать Пешки «вперед».

Пешка может делать двойной ход без взятия, если стоит внутри своего Города, Дворца или Трона, что позволяет быстро прикрывать Пешкой ценные фигуры. Этот двойной ход может быть сделан и наружу Города в Пригород или Село.

Каждая Пешка может делать двойной ход много раз в процессе игры, если стоит внутри Города, Дворца или Трона.

«Взятие на проходе» так же как традиционных шахматах, если Пешка не может первым ходом обойти сектор, находящийся под ударом вражеской фигуры.



## Дипломатия.

Все остальные правила игры касаются взаимоотношений между тремя игроками. Эти правила, как мне видится, будут «оттачиваться» и меняться, наращиваться по мере накопления практического опыта игры втроём. Я рассчитываю, что существенный вклад в становление этих правил внесут сами Игроки.

### Правило нейтралитета.

В играх с более чем двумя игроками очень остро стоит вопрос «сговора», когда двое простой рубкой «выносят» третьего и делят победу между собой.

Досадно, когда победа в игре не зависит от твоих усилий.

С другой стороны, сама возможность игры втроём допускает временную кооперацию двоих против третьего. Это усиливает интерес к игре, когда, например, два слабых (или потерявших много фигур в процессе игры) Игрока играют против одного сильного.

Решить эту задачу с противоречивыми условиями должно

«Правило нейтралитета»:

**«Игрок ‘А’ может рубить фигуру Игрока ‘Б’, если Игрок ‘Б’ своим последним ходом рубил фигуру Игрока ‘А’, или если Игрок ‘В’ своим последним ходом НЕ рубил фигуру игрока ‘Б’, иначе Игрок ‘А’ должен выдержать нейтралитет, т.е. ходить без взятия фигуры Игрока ‘Б’.»**

Или проще: если второй игрок атаковал тебя ИЛИ если третий игрок не атаковал второго игрока, ты можешь атаковать второго игрока.

«Позиционирование» обретает качественно новый уровень.

### Овладение вражеской территорией и войсками.

Игрок ‘А’, поставивший мат Королю Игрока ‘Б’, может овладеть территорией и оставшимися войсками Игрока ‘Б’. Для этого он должен постоянно держать свою фигуру на Троне Игрока ‘Б’. До тех пор пока пустует Трон (если Король бит), фигуры Игрока ‘Б’ стоят нейтральными и не атакуют, но могут быть битыми.

Но Трон может точно так же захватить и Игрока ‘В’. Поэтому важно укрепить оборону захваченного Трона. Иначе мат Королю Игрока ‘Б’ обернется против Игрока ‘А’, поставившего мат.

Игрок ‘А’, овладевший войском Игрока ‘Б’, управляет им как своим войском, и тратит на них свой ход, т.е. ход Игрока ‘Б’ Игроку ‘А’ не переходит.

Свои Пешки внутри захваченного Города, Дворца и Трона передвигаются также как внутри своего, и также способны делать двойной ход без взятия наружу из Города.

## Вассальская зависимость.

Когда нападающий Игрок видит, что победа над одним из Игроков дастся ему слишком дорогой ценой, награда будет меньше чем потери, то для него имеет смысл предложить обороняющемуся, чтобы обороняющийся стал его Слугой (Вассалом), сказав ему: «*Красный (например), будь моим Слугой*». Если тот согласится, то должен будет сказать: «*Черный (например), ты мой Господин*». Если откажется, то должен будет сказать: «*Черный (например), мне не нужен Господин*».

Стать Слугой может быть выгодно и обороняющемуся, если он видит, что нужно что-то предпринять, иначе, скорее всего, его Король будет бит. Обороняющийся может предложить нападающему Игроку, чтобы нападающий стал его Господином (Сеньором), сказав: «*Черный (например), будь моим Господином*». Если тот согласится, то должен будет сказать: «*Красный (например), ты мой Слуга*». Если тот откажется, то должен будет сказать: «*Красный (например), мне не нужен Слуга*».

Игроки могут предлагать друг другу становиться Слугой или Господином по любым другим стратегическим причинам, но только если последним ходом будущего Господина фигура будущего Слуги была бита фигурой будущего Господина.

**Господин может (но не обязан) делать ход за Слугу**, не тратя своего хода, но не чаще одного раза в два круга ходов (от последнего «приказа» Слуге). «Круг ходов» - от своего хода до своего хода. Или в случае с ходом за Слугу – от хода этого Слуги до хода этого Слуги.

Если у Слуги два Господина, то каждый Господин может делать ход за Слугу, но не чаще одного раза в три круга ходов (от последнего «приказа» Слуге).

Если оба Господина одновременно желают сделать ход за Слугу, то Слуга сам решает какой Господин сделает ход сейчас, а какой на следующем кругу.

Слуга лишается хода, который за него сделал его Господин.

Господин не может атаковать фигурами Слуги фигуры Слуги, даже если по игре видно, что эти фигуры в следующем кругу будут управляться вторым Господином Слуги против первого Господина.

Фигуры Слуги и Господина являются нейтральными друг для друга, и не могут атаковать друг друга. Их Короли могут закрываться фигурами Слуги и Господина.

Однако, когда близится победа над третьим Игроком, следует ожидать бунта Слуги, у которого остается последний шанс освободиться от вассальской зависимости, и возможно одержать победу в игре.

Для того, чтобы освободиться от вассальской зависимости Слуге нужно:

- добраться своей фигурой до Трона своего Господина и объявить: «**Я сам себе Господин**».
- объявить «шах» Королю своего Господина. Сразу после объявления «шаха» Господин утрачивает контроль над фигурами Слуги. На следующий ход после «шаха» Слуга может любой своей фигурой рубить любую фигуру бывшего Господина. Но если за «шахом» не последует «мата», то Слуга вновь становится Слугой, если конечно снова не объявит «шах».
- чтобы его Господин сам стал Слугой.
- чтобы Король его Господина был бит другим Игроком.

Видно, чем оставшуюся игру будет заниматься Слуга – не допустить мата Короля третьего Игрока (не Господина), а стараться скрытно «свалить» своего Господина при этом, не став «пушечным мясом», пробивающим брешь в обороне и отводящим от Господина на себя удары третьего Игрока.

Господин же наоборот будет использовать Слугу как «пушечное мясо» и стараться не потерять контроль над ним до конца игры.

Одной из стратегических причин стать Слугой может быть необходимость «поссорить» королевства, вынудив их, воевать друг с другом. И при этом саботировать решающие ходы Господина, переставляя фигуры обратно после его хода. Ведь если Господин добьет третьего Игрока, то игра закончится.

Но саботаж Слуги скоро надоеет Господину, и Господин захочет избавиться от Слуги. Для этого ему нужно объявить «шах» Королю Слуги, даже если перед ходом Господин уже держит Короля Слуги под «шахом», т.е. объявляя «шах», ход придется сделать «не матовый». После объявления «шаха» Господин утрачивает контроль над фигурами Слуги. Следующим ходом Господин может любой своей фигурой рубить любую фигуру бывшего Слуги. Но если после «шаха» не последует «мата», то Господин снова становится Господином Слуги, если конечно снова не объявит «шах».

Что Слуга, что Господин должны уметь прощупывать тонкую грань между «доверием» и «недоверием», между «наглостью» и «робостью». Иначе победа, которую, как казалось, держишь в своих руках, неожиданно превратится в поражение.

Игра заканчивается, если один Игрок сделал Слугами двух других Игроков.

## **Условия поражения, отыгрыша и победы.**

**Победа** достается Игроку, последнему оставшемуся в игре. (2 балла)

**Отыгрыш** достается Игроку, вторым вышедшему из игры. (1 балл)

**Поражение** достается Игроку, первым вышедшему из игры. (0 баллов)

Игрок, ставший Слугой, считается «вышедшим из игры».

Но как только он перестаёт быть Слугой, то его «выход из игры» из-за того, что он был Слугой, не считается.

Отказ от продолжения партии считается «выходом из игры».

«Ничью» могут организовать Игроки, оставшиеся в игре, если нет Слуг. При этом сумма баллов делится поровну между ними.

«Ничью» лучше переиграть. Имеет смысл, раз все настолько хорошо играют.

## **Игрокам от автора.**

Шахматную доску и фигуры можно изготовить множеством различных способов. Но как именно – пусть решают мастера резьбы по дереву.

Игра запатентована.

Изготовьте для себя и друзей доску этой шахматной игры. И играйте, делитесь впечатлениями. Как автор игры я буду только рад этому. Но если решите организовать коммерческую деятельность на основе «Шахматы для игры втроём», то необходимо будет согласовать эту деятельность со мной.

Сейчас активно разрабатывается компьютерная версия игры. Она будет свободна для скачивания, примерно, в конце 2012 года. Предусмотрена возможность игры как за одним столом, так и через Интернет. Но самое главное эта игра будет наделена прототипом ИИ (искусственного интеллекта), способного самообучаться. И возможно с ним можно будет даже разговаривать на любые темы...

Со всеми вопросами и пожеланиями пишите на электронный почтовый ящик:

**3djin@mail.ru**

Желаю Вам интереснейших партий в «Шахматы на троих».

Автор игры: Ильшат Тагиев.