

## Шахматы Амира Темура

*Мансуров И.Т.*

Как известно, шахматы – древнейшая настольная логическая игра, сочетающая в себе элементы военного искусства, математической науки и спортивного интереса, долгое время считавшаяся игрой правителей. В розыгрыше участвуют два игрока, строго действуя по определённым правилам. Распространено мнение, что шахматы способствуют развитию умственных способностей, памяти, творческого мышления. Сегодня шахматы – самый интеллектуальный вид спорта. Им увлекаются все: от детей дошкольного возраста до глубоких старцев, фермеры и инженеры, рабочие и госслужащие. Очень популярны шахматы и в Узбекистане, особенно это стало заметно с обретением Независимости нашей страной. Здесь будет уместным вспомнить неоднократные победы наших игроков: Рустама Касимжанова, Нафисы Муминовой, Ирины Геворгян, братьев Синдоровых и многих других. Это сейчас, а много веков назад все было по другому.

Первоначально шахматы считались сугубо военной игрой, привилегией правителей и полководцев, которые вершили судьбами народов и армий, сидя за уменьшенной копией страны в виде доски, по сути, математической матрицей. Конечно, шахматы не могли полностью передать боевые возможности войск, но позволяли имитировать их действия и обучали стратегически мыслить военачальников согласно определенному алгоритму. При этом они вполне, как сказали бы сегодня современным языком, могли заменить любую компьютерную стратегию и построить модель боевых действий.

Наш великий предок Амир Темура внес огромный вклад в развитие военного искусства. Весь мир считает его великим стратегом, в чем немалая заслуга тех знаний, которые он приобрел еще в детстве и юношеские годы – это военное дело и математика. Именно они послужили толчком к созданию собственного вида шахмат, которые впоследствии получили название шахмат Амира Темура.

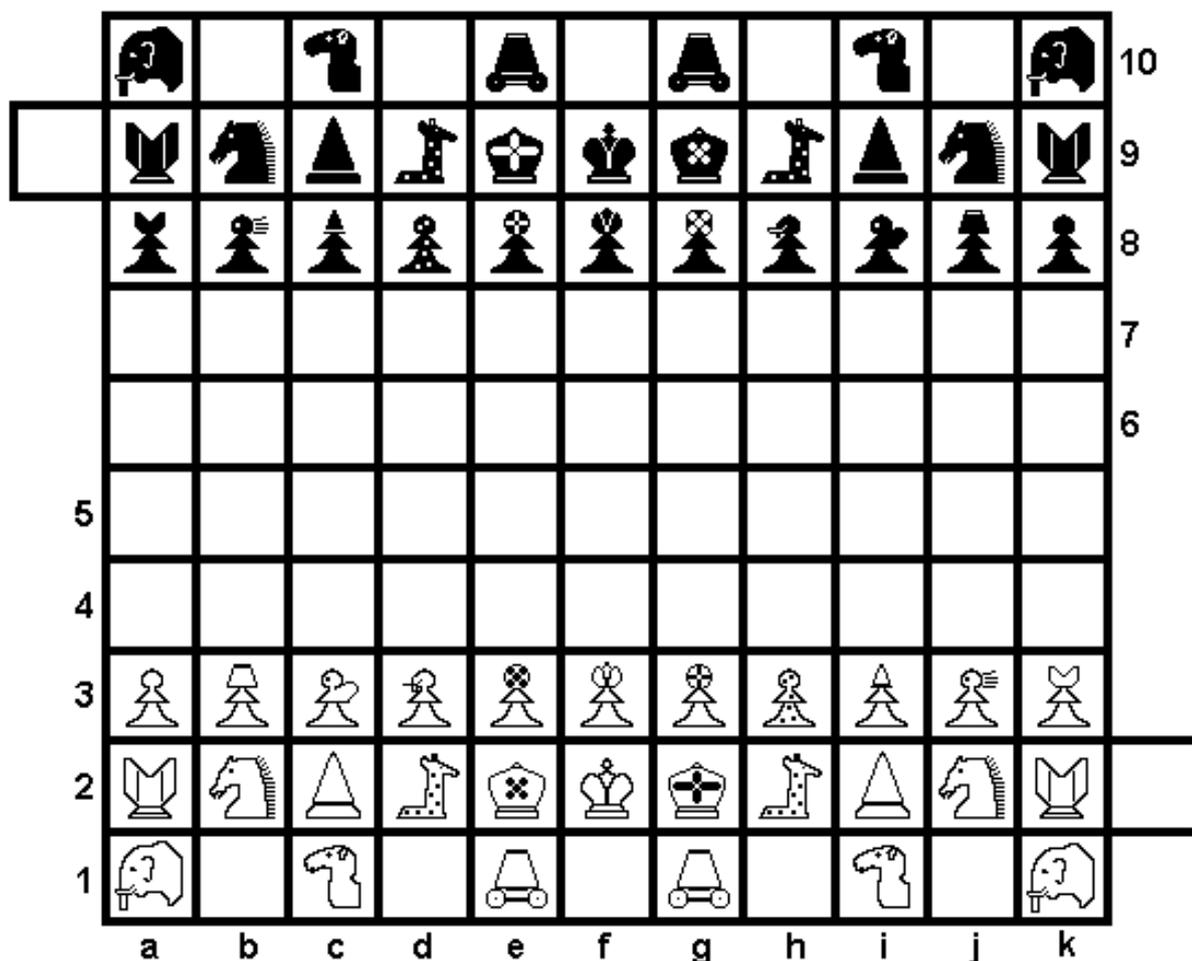
В чем отличия шахмат Амира Темура от шахмат классических? Давайте разберемся.

**Доска.** Игроки играют на одноцветной доске, состоящей из 112 полей: десять строк и одиннадцать столбцов, плюс два дополнительных поля, одно слева на девятой строке, а другое справа на второй строке. Эти два дополнительных поля называются цитаделями и играют особую роль в игре.

**Фигуры.** Каждый игрок располагает следующими фигурами: король, визирь, генерал, два жирафа, два пикета, два коня, две ладьи, два слона, два верблюда, две военные машины и одиннадцать пешек.

Пешки, в свою очередь, различаются друг от друга. Есть пешка-король, пешка-визирь, пешка-генерал и т.д. Также есть пешка-пешек.

**Начальная расстановка.** Маленькие фигуры, составляющие третий ряд – это пешки, оформленные как миниатюра фигуры, типу которой она соответствует.



Верхний ряд белых содержит (слева направо): пешка-пешек, пешка-военная машина, пешка-верблюд, пешка-слон, пешка-генерал, пешка-король, пешка-визирь, пешка-жираф, пешка-пикет, пешка-конь, пешка-ладья.

Второй ряд белых содержит: ладья, конь, пикет, жираф, генерал, король, визирь, жираф, пикет, конь, ладья.

Нижний ряд белых состоит: слон, верблюд, военная машина, военная машина, верблюд, слон.

**Ходы фигур.** Король ходит как обычный король, т.е. на одно поле во всех направлениях.

Генерал ходит на одно поле по диагонали.

Визирь ходит на одно поле по горизонтали или вертикали.

Ход жирафа напоминает ход обычного коня. Жираф ходит на одно поле по диагонали, а затем вперед на 3,4,5 и т.д. полей. Перепрыгивать через фигуры жираф не может. Таким образом, жираф находящийся на **a1** может сходить на **b5**, **b6**, **b7** и т.д., если конечно поля **b2**, **b3**, **b4** не заняты.

Пикет ходит как обычный слон, за исключением того, что ход он должен начинать со второго поля. Перепрыгивать через фигуры не может.

Конь ходит как конь в классических шахматах.

Ладья ходит как обычная ладья.

Слон прыгает на второе поле по диагонали, если первое не занято фигурой.

Верблюд ходит как обычный конь, но на поле дальше, т.е. с **a1** он ходит на **b4**. Фигуры на своем пути верблюд может перескакивать.

Военная машина прыгает на два поля по вертикали и горизонтали. Может перепрыгивать через фигуры.

Пешки ходят как современные пешки, за исключением того, что они не делают двойной шаг на первом ходу.

**Правила превращения.** Правила превращения почти для всех пешек просты, за исключением пешки-короля и пешки-пешек. Все остальные при достижении последней линии доски превращаются в те фигуры, к типу которой они принадлежат. Таким образом, пешка-ладья превращается в ладью, пешка-верблюд превращается в верблюда и т.д. Пешка-король превращается в принца. Принц ходит как король, и должен быть взят или заматован соперником для выигрыша.

Пешка-пешек при достижении последней линии доски фиксируется на этом поле и не может быть съедена. Игрок может выставить ее на любое поле доски, где она будет угрожать двум фигурам сразу или фигуре, которая не может сделать ход, даже когда это поле занято (кроме поля занятое королем). Фигура, занимающая поле убирается с доски. Далее пешка-пешек движется как обычная пешка. Если она достигнет последней линии во второй раз, пешка-пешек помещается в поле, где в начале расстановки стояла пешка-король, т.е. в **f3** или **f8**.

Если пешка-пешек достигнет последней линии в третий раз, она становится дополнительным королем. Ходит он как обычный король и должен быть заматован для выигрыша.

**Цитадели.** Когда игрок помещает своего короля в цитадель соперника, игра считается законченной в ничью. Кроме короля в цитадель соперника другие фигуры не могут заходить. Дополнительный король может зайти в собственную цитадель, тем самым не дать сопернику занять ее.

**Другие правила.** Один раз за игру игрок может поменять местами своего короля с любой другой своей фигурой. Когда у игрока есть принц или добавочный король, основной король может быть съеден. В этом случае роль короля берет принц или добавочный король (если добавочный король находится в цитадели, он должен быть помещен на любое не занятое поле). Если королю игрока поставлен мат, он проиграл (если нет принца или дополнительного короля).

Если королю поставлен пат, то игрок проиграл.

Если Вы хорошо усвоили правила игры, тогда вперед!

Теперь самый сложный вопрос: как сделать шахматы Амира Темура, ведь они не продаются в свободной продаже?

Шахматную доску можно изготовить из картона или пластика, наклеив на него самоклеющуюся бумагу с заранее распечатанным на принтере полем с нанесенными по краям цифрами и буквами.

Фигуры можно изготовить самостоятельно, купив в спортивном магазине два набора шахматных фигур. Правда их придется доработать и здесь необходимо будет подключить всю Вашу фантазию. Проще будет с пешками, на них нитроэмалью можно нанести символы, соответствующие их принадлежности к старшей фигуре. Сложнее будет с животными: здесь понадобятся клей и отходы пластика и полимерных трубок, чтобы, например, нарастить шею жирафа или приклеить уши и бивни слону, верблюда можно получить, доработав круглым напильником коня, добавив ему горб и подрезав уши. Военной машине можно прикрепить маленькие колеса.

Для тех, кто привык к виртуальным играм, могу рекомендовать обратиться к глобальным ресурсам сети Интернет. Там достаточно ссылок для скачивания различных версий этих шахмат, например, шатрандж.

Если Вы задумали сразиться в шахматы Амира Темура, то игра окажется намного сложнее обычных шахмат. Необходимо будет долго и упорно тренироваться. В ней, как гласит восточная мудрость, важен не сам результат, а важен процесс, поэтому игрокам она доставит большое интеллектуальное наслаждение. Эта игра не должна быть забыта. Хотелось бы верить, что она найдет своих почитателей, а в ближайшем будущем на Родине великого предка появится Федерация шахмат Амира Темура и игра станет мировой.