

## СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СЯНЦИ ДЛЯ 4-Х ИГРОКОВ

Стратегические сянци – это игра для 4-х игроков. Фигуры всех игроков окрашены в разные цвета: красный, чёрный, жёлтый и зелёный. Расстановка фигур такая же, как в классических сянци. Игроки ходят по очереди в порядке против часовой стрелки. Ходы фигур остаются такими же, как в классических сянци, за исключением следующих моментов:

1) когда пешка переходит реку и попадает в среднюю часть доски, она может ходить вперёд, назад, влево и вправо. Также, попадая в среднюю часть доски, пешка приобретает возможность ходить и бить не только на один, но и на два пункта. Однако, переходя чужую реку, пешка теряет возможность ходить назад и снова приобретает эту возможность только после того, как будет поставлен мат генералу этой армии. Пересекая обратно свою реку, пешка также теряет возможность ходить назад, т. е. в направлении своего лагеря.

2) конь в средней части доски может не только ходить как обычный конь в сянци, но получает также возможность сделать большой прыжок: из одного угла прямоугольника 2x4 клетки в другой угол. Но по каким же конкретно пунктам в этом случае происходит перемещение коня? Это происходит следующим образом: конь движется на один пункт прямо, затем поворачивает на 90 градусов и делает ещё один шаг, затем опять поворачивает на 90 в направлении первоначального движения и делает три шага, затем делает один шаг по диагонали в направлении удаления от изначального положения. Соответственно, если в любом из этих пунктов на пути коня стоит своя или чужая фигура, конь не сможет совершить этот ход.

3) генералы могут находиться друг напротив друга без каких-либо фигур между ними.

Если игроки выбирают вариант, при котором они разбиваются на два лагеря по две союзные армии, то в этом случае пушки не могут бить далее, чем на 8 пунктов.

Вариант, в котором каждый играет сам за себя, предусматривает, что после того, как один из игроков будет заматован, те его оставшиеся фигуры, которые могут переходить реку (ладья, конь, пушка, пешка) поступают в распоряжение той стороны, которая поставила мат. Фигуры проигравшей стороны, съеденные ранее, присваивать нельзя, они более в игру не вступают. Вообще-то китайские правила предусматривают, что если атаку вели две стороны, то оба эти игрока должны поровну разделить оставшиеся фигуры заматованной стороны. В случае, если поровну разделить по тем или иным причинам невозможно, то стороны либо решают путём жребия, кому какая фигура достанется, либо просто отказываются от присвоения фигур. При этом присвоенную фигуру можно выставить на доску лишь в том случае, если у вас соответствующая фигура отсутствует. Например, у заматованного вами игрока осталась пушка, а у вас только одна пушка. Соответственно, вы можете присвоить его пушку. Эту пушку вы не можете выставить на своё поле, вы должны выставить её на поле того игрока, кому она изначально принадлежала, при этом запрещается выставлять фигуру таким образом, чтобы следующим ходом она могла сразу съесть чужую фигуру. Если вам досталась ладья, но у вас уже есть две ладьи, вы отправляете полученную фигуру в резерв и можете выставить её только после того, как потеряете ладью. То же касается и остальных фигур. Стоит отметить, что при выставлении фигуры вам следует выставлять не фигуру цвета проигравшего соперника, а свою собственную фигуру, иначе в дальнейшем можно запутаться.