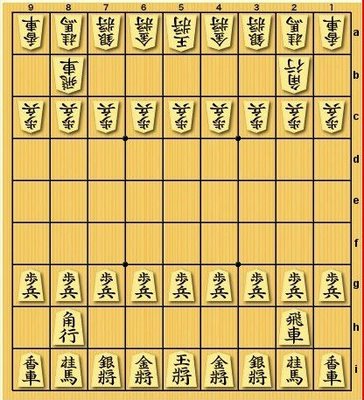
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования детей

«Детско-юношеский центр»

**Игра генералов**

Реферат с элементами исследования



Работу выполнил обучающийся

шахматного клуба «Белая ладья» МОУ ДОД «ДЮЦ» г. Колпашево

Буряков Иван (6 кл.)

Руководитель Дорофеева Ольга

Сергеевна,

педагог дополнительного образования

МОУ ДОД «ДЮЦ» г. Колпашево

2011

Колпашево

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| Глава 1. Японские шахматы | 4 |
| 1.1. История происхождения игры | 4 |
| 1.2. Японские и классические шахматы: сравнительная характеристика | 8 |
| Глава 2. Испытания для настоящих генералов | 14 |
| 2.1. Сражения на звание «Генерала» | 14 |
| 2.2. Кроссворд для настоящих генералов | 17 |
| Заключение | 19 |
| Список литературы | 20 |
| Приложение | 21 |

**Введение.**

«Вся наша жизнь - ИГРА». С данным утверждением конечно можно поспорить, но то, что человек играл, играет и будет играть, не подлежит сомнению. Возможно, сама игра - та же жизнь, только более напряженная и увлекательная. Любая игра, будь она простая или сложная, интеллектуальная или бестолковая, требующая физической подготовки или доступная каждому, подготавливает человека к чрезвычайной ситуации. Это - своего рода, тренировочная площадка жизни. Мы предлагаем одну из старейших интеллектуальных игр.

Сёги! Это название знакомо, пожалуй, не каждому. Японские национальные шахматы – сёги – одна из наиболее популярных интеллектуальных игр в Японии.

Еще совсем недавно эта игра была практически неизвестна в русскоязычном пространстве, и даже бытовало мнение, что сёги относятся к категории "мертвых" шахматных игр. Однако, это одно из многих заблуждений европейцев, связанных как с Японией, так и с самой популярной там настольной логической игрой. И в современном мире сёги тоже привлекают внимание многих людей. От мала до велика: и взрослые, и дети увлекаются этой древней и мудрой игрой. И мы увлеклись этой прекрасной игрой.

Японские шахматы (сёги) в переводе означает «игра генералов».

Играя в шахматы, для меня это уже все ясно и понятно. А в сегах я на пути к овладению этой интереснейшей игры. Для некоторых освоение шахмат является чем-то не подвластным для разума, но СЁГИ еще более сложная игра и более интересная. И поэтому, я решил изучить более подробно историю происхождения и правил игры, тем самым увлек своих друзей, знакомых и семью. И продолжаю укреплять и развивать своё мастерство шаг за шагом.

Цель: изучение истории происхождения японских шахмат и проведение испытаний для настоящих генералов.

Задачи:

* изучить историю возникновения сёги
* познакомиться с правилами игры японских шахмат
* провести сравнительную характеристику классических и японских шахмат
* провести испытания для настоящих генералов

Методы:

* поиск информации в:
* сети Интернет
* специализированной литературе
* просмотр практического видеоматериала
* анализ информации

Гипотеза: Японская шахматная игра – древняя игра, но она актуальна, современна в XXI веке.

**Глава 1. Японские шахматы**

**1.1. История происхождения игры.**

Среди различных вариантов шахматной игры особое место занимают сёги – японские национальные шахматы, которые у себя на родине пользуются не меньшей популярностью, чем приобретшая широкую известность во всем мире игра го. Точное время возникновения этой игры неизвестно, но можно утверждать в высокой степенью вероятности, что возраст сёги – не менее восьми веков. Как и европейские шахматы, они произошли от древнеиндийских шахмат, но непосредственно, а через китайские шахматы сянцы. Предполагают, что слон и ладья были введены под влиянием христианских миссионеров в Японии. В конце ХVI века император Го-Нара провел реформу сёги, и они в основном приняли современный вид. В отличие от китайских шахмат, считавшихся игрой для простолюдинов и детей, японские шахматы издавна пользовались всеобщим, уважением и поддержкой.

В мире существуют три великие игры шахматного типа, имеющие давние традиции, глубоко разработанную теорию, достаточную популярность и привлекающие внимание спонсоров. Это собственно шахматы (классические или европейские), сянци (китайские шахматы) и сёги (японские шахматы). Иногда их именуют великой триадой шахматных игр, что отнюдь не является преувеличением. Остальные известные человечеству виды шахмат значительно уступают по вышеупомянутым характеристикам.

Классические шахматы являются интернациональной игрой, имеющей множество приверженцев практически во всех уголках земного шара, в то время как сянци и сёги пока в большей степени остаются национальными играми, хотя также постепенно получают известность и развитие в мире. По количеству играющих, шахматы и сянци примерно сопоставимы, а по возможностям и бескомпромиссности сёги значительно превосходят шахматы.

Историю любого предмета естественно начинать с его возникновения. Так вот, что касается сёги, то про их возникновение можно высказать два взаимно исключающих утверждения: 1) момент возникновения сёги довольно хорошо известен; 2) возникновение сёги теряется во тьме веков. Дело в том, что первое утверждение относится к сёги в их современном виде, а второе - к сёги в их первоначальном виде. Наш краткий экскурс в историю сёги мы начнем с самого начала, т.е. с их изначальной формы.

У сёги, как и у европейских шахмат, общий предок - древнеиндийская игра чатуранга. Чатуранга из Индии распространялась на Восток и Запад. Нас, естественно, больше интересует восточное направление. По пути своего распространения игра очень сильно изменялась, и в VIII веке она через Китай попала в Японию, вместе с буддизмом, иероглифической письменностью, облавными шашками вэйци/го и др. Иногда можно встретить утверждения, что идея шахматной игры попала в Японию в VII или даже VI веке, но это вряд ли, т.к. достоверные сведения о возникновении шахмат в Китае указывают на VIII век, а в Индии - родине шахмат - на V.

Однако точно неизвестно, что за шахматы появились в Японии в то время. Конечно, это наверняка были, с одной стороны, китайские шахматы сянци, но достоверно известно, что были там и какие-то другие разновидности шахмат. Среди этих других была игра на доске 9x9, как в современных сёги. Самые древние фигуры сёги были найдены на территории храма Кофукудзи, г. Нара, они относятся к середине XI века. Форма этих фигур была уже вполне современная - пятиугольная, напоминающая вид обелиска сбоку, изготовлены они были из дерева. На фигурах, как и теперь, иероглифами были написаны их названия.

Несколько лучше известны сёги более позднего периода, названные хэйанскими, по названию соответствующего периода японской истории Хэйан (794-1192 гг.). Историки японских шахмат упоминают две формы хэйанских сёги - малые и большие. В малые хэйанские сёги играли на доске 9(горизонталь) х 8(вертикаль). Расположение, названия и ходы фигур в них уже очень напоминают современные сёги. На первой горизонтали стоят точно такие же фигуры, что и в настоящее время: в центре король, справа и слева от него - золотые генералы, далее идут серебряные генералы, кони и копья; второй или средний ряд, в отличие от нынешних сёги, пустой; в третьем ряду мы опять видим полное совпадение с нынешними сёги - этот ряд заполнен пешками. Ходили и превращались фигуры малых хэйанских сёги точно так же, как и теперь, но с одним исключением - побитые фигуры не принимали дальнейшего участия в игре, и, следовательно, сбрасываний не было. Применялось ли в вариантах сёги, предшествующих современным, повторное использование побитых фигур путем их сбрасывания на доску, точно не известно. Некоторые исследователи утверждают, что сбрасывания появились уже в конце хэйанского периода, но это маловероятно. Возможно, что эти были единичные попытки, не получившие тогда широкого распространения.

В дальнейшем развитие сёги в течение некоторого времени шло в основном по пути гигантомании. Уже большие хэйанские сёги сделали шаг на этом пути: в них играли на доске 13x13, у каждого игрока было по 34 фигуры (в малых хэйанских сёги - по 18). Затем появлялись и другие варианты, как более крупные, так и поменьше. Приведем краткое описание некоторых из них в порядке нарастающей сложности.

Малые сёги. Несмотря на свое название, эта игра по числу фигур (по одним данным, 46, по другим - 42) превосходит современные сёги. Игровая доска та же самая - 9x9.

Средние сёги игрались на доске 12x12 девяносто двумя фигурами.

Большие сёги. Доска 15x15, число фигур 130.

Большие-большие сёги. Доска 17x17, число фигур 192.

Мака большие-большие сёги. Размер доски увеличился до 19x19, но число фигур осталось таким же, как и в предыдущем варианте 192.

И, наконец, это стремление к гигантомании привело к возникновению тай сёги (великих сёги), в которые играли 354 фигурами на доске 25x25.

В современной Японии еще можно встретить людей, играющих в малые и средние сёги, но число их очень невелико.

В конце 16 века император Го-Нара произвел реформу сёги, взяв за основу сёги малые. Число фигур было уменьшено до 40, но главное нововведение заключалось в том, что побитые фигуры стали переходить к игроку, который их побил, и в дальнейшем он мог на своем ходу сбросить их на доску как свои.

Сёги издавна пользовались популярностью у всех сословий Японии, в том числе и у низших, несмотря на то, что игровые комплекты стоили дорого. Новые, реформированные сёги, были высоко оценены тремя выдающимися полководцами Японии - Нобунага, Хидэёси и Иэясу. В начале XVII века, когда последний из них стал военным правителем Японии - сегуном (кстати, в словах «сёгун» и «сёги» первые иероглифы одинаковы и означают «генерал»), он создал специальное учреждение сёгидокоро (комитет по сёги) для оказания правительственной поддержки развитию сёги, в том числе и финансовой. Был введен титул "мэйдзин" (великий мастер) и система «иэмото», суть которой была в передаче мастерства по наследству внутри семьи, т.е. сёги становились потомственным занятием - создавались династии по этой профессии. В настоящее время система "иэмото" для сёги не применяется, но она сохранилась в других видах японской культуры, например в чайной церемонии и икебане. Первым мэйдзином в области сёги был Сокэй Охаси (1555-1643 гг.).

Когда в 60-е годы XIX века в Японии начались крупномасштабные преобразования с целью приблизить страну к западной цивилизации, можно было ожидать, что резкое усиление позиций европейской и американской культуры ослабит популярность всего японского, в том числе и сёги. Но произошло прямо противоположное. С 1871 г. появились многочисленные газеты и журналы, которые стали популяризировать сёги по всей стране, во многих из них стали печатать постоянные колонки, посвященные сёги. В 1924 была создана Токийская ассоциация сёги, которая позднее превратилась во Всеяпонскую. В 1925 г. к газетам и журналам присоединилось радиовещание, а после Второй Мировой войны и телевидение. В этот же период был увеличен выпуск книг посвященных сёги, стали выходить журналы, специализирующиеся на этой теме, были уточнены некоторые правила. С 1955 г. в городе Тэндо регулярно проводятся фестивали сёги, причем на вершине горы Майдзуру, расположенной вблизи этого города, проходит красочное театрализованное представление «живые сёги» - розыгрыш партии, в которой люди изображают шахматные фигуры.

На этом можно было бы закончить наш краткий экскурс в историю сёги, если бы не одно обстоятельство - сёги сами и есть история. Дело в том, что в отличие от европейских шахмат - игры интернациональной сёги несут в себе отчетливый национальный колорит. Можно много говорить на эту тему, затрагивая ее различные аспекты - психологический, религиозный, культурный и др. Но мы остановимся только на одном - историческом.

Японию долгое время раздирали феодальные кланы, ведущие между собой бесконечные войны. К XVII веку среди них наиболее сильным оказался клан Токугава во главе с большим любителем сёги Иэясу, объединившим в начале XVII века страну военным путем. В ходе этого процесса стало правилом включать воинов побежденной стороны в армию победителя. Под влиянием этого ставшего привычным явления императором Го-Нара было введено в сёги новое (или узаконено старое) правило перехода побитой фигуры к побившему ее игроку.

На раннем этапе японской истории страна испытывала сильное китайское влияние. Это полностью относится и к японским шахматам. Хотя отдельные общие признаки сближают сёги с таиландскими и бирманскими шахматами, но преобладающим было китайское влияние. При всей непохожести японских сёги и китайских сянци бросается в глаза сходство начальной расстановки фигур в обеих играх: впереди пешки, в среднем ряду всего две фигуры, и в последнем ряду все остальные фигуры. Кроме того, в обеих играх произошло как бы удвоение ферзя: в сянци он превратился в двух телохранителей, а в сёги - в двух золотых генералов, и в обеих играх эти ведущие свое происхождение от ферзя фигуры примыкают к королю справа и слева.

Но шахматы Китая, Кореи и Японии окончательно оформились задолго до 19 века. Так что же, в этих шахматах в зашифрованном виде предсказана судьба этих трех стран в XIX и XX веках? Желающие могут думать и так, но конечно разумнее считать это просто редчайшим совпадением. Однако раз этот казус так хорошо смоделировал исторический процесс, то он заслуживает внимания никак не меньше, чем например скала, ставшая под влиянием ветра и воды похожей на созданную человеческими руками скульптуру и потому привлекающая толпы туристов. И пусть эта игра случая помогает нам лучше прочувствовать исторические судьбы Китая, Кореи и Японии.

**Вывод:** Сёги – это древняя игра, из глубины веков несущая национальный колорит, отражающая военные события на доске. Она популярна не только в Японии, но и во многих уголках земного шара.

**1.2. Японские (сёги) и классические шахматы: сравнительная характеристика**

Сёги и шахматы, как в той, так и в другой их игр как бы разворачивалась картина битвы враждующих сторон. И хотя играя в войну, соперники в ней не причиняют друг другу физической боли. Игроки состязаются разумом. При этом коварный замысел, может быть, опровергнут шахматной истиной. В этих играх сталкиваются разные мнения, происходит своеобразный спор, в котором соперники приводят доводы в доказательство того, чей путь к цели правильней.

|  |  |
| --- | --- |
| Слово «сёги» в переводе означает «игра генералов». В японских шахматах относительно много фигур, носящих название «генерал»:   * монарх (микадо) – генерал или драгоценных генерал – король; * золотой генерал; * серебряный генерал | Понятие шахматы состоит из сочетания персидского слова «шах», что означает «король», и арабского слова «мат», что значит «умер». Стало быть, название игры можно перевести так «Смерть королю противника!» |

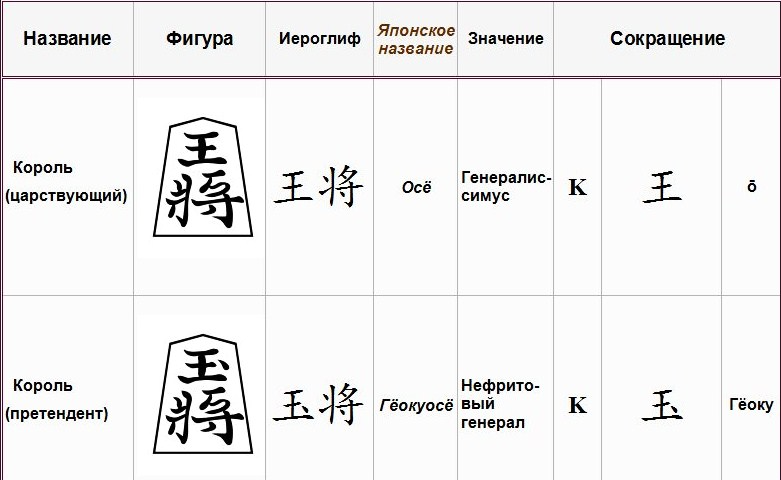
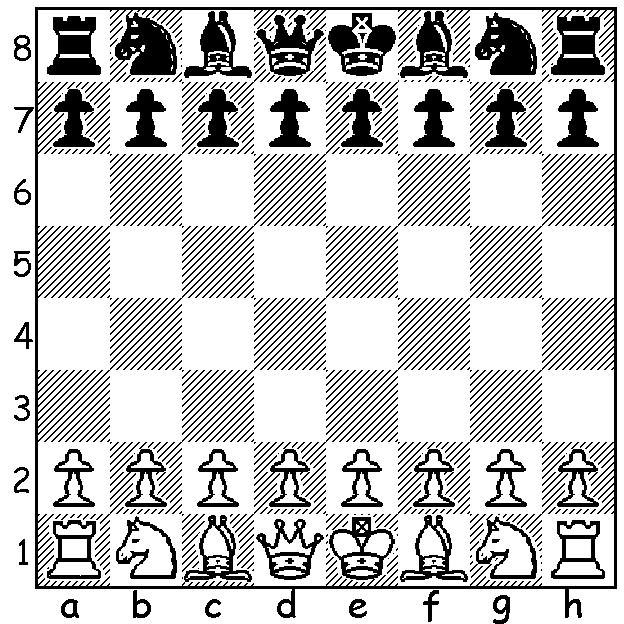
Для игры в шахматы и сеги необходимо: доска и фигуры.

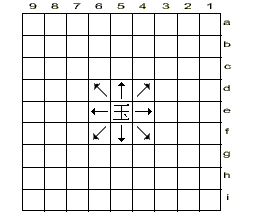
Играют в сёги на доске размером 9 x 9 = 81 поле, то есть «поля боя»

|  |  |
| --- | --- |
| заметно больше, чем в привычных нам шахматах. Все квадраты доски одного цвета (белого). Линии a, b, c – лагерь белых; линии g, h, i – лагерь чёрных.  Первыми в сёги ходят чёрные, следующий ход делают белые. | Шахматное поле 8 x 8 = 64 клеточки. Белые и черные поле расположены в шахматном порядке. Белые делают первый ход. |

**Начальная расстановка фигур**

|  |  |
| --- | --- |
| Фигуры одного цвета. Форма у всех фигур плоская пятиугольная, Белые и черные отличаются направлением (стрелочкой)  Восемь названий фигур: король, генерал, ладья, слон, рыцарь, конь, улан, пешка.  Горизонталь «c» заполнена пешками белых; горизонталь «g» – пешками чёрных.  На полях 2h и 8b стоят ладьи, на полях 2b и 8h – слоны. Эти фигуры в сёги называются **старшими.**  Фигуры, стоящие на горизонталях a и i: копьё, конь, серебро, золото, король, золото, серебро, конь, копьё. Всего 40 фигур на поле (по 20 у каждого игрока).  http://battle-chess.ru/netcat_files/Image/jepdoska.jpg | Шахматные фигуры двух цветов: белые и черные.  C:\clip.bmp  16 белых и 16 черных фигур. Названий фигур шесть: король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. |

 КОРОЛИ  



Король название самой главной фигуры на шахматной доске и в японских шахматах. Ход короля одинаков в обоих играх.

Принципы игры в сёги подобны принципам любого представителя её семейства: играют два игрока, делая по одному ходу по очереди. Цель игры – заматовать короля противника «съесть» его. Побеждает игрок, поставивший королю противника мат или «съевший» его.

|  |  |
| --- | --- |
| Слово «шах» при угрозе королю противника не произносится. Если противник не заметил шаха, его короля можно «съесть» и тем самым победить.  Право на рокировку нет в японских шахматах. | В шахматах слово «шах» можно тоже не произносить, но взятия короля не происходит, судьей присуждается невозможный ход, при трех невозможных – поражение.  Рокировка возможна. |

Фигуры как ходят, так и происходит взятие фигур противника, как в классических, так и в японских шахматах.

|  |  |
| --- | --- |
| Съеденная фигура в сёги не выбывает из игры, а переходит «в руку» захватившего её игрока, который далее может любой свой ход потратить на её сброс (выставление) на любое пустое поле за несколькими следующими исключениями:  Правило «нифу»: запрещается сбрасывать пешку на вертикаль, на которой уже есть своя неперевёрнутая пешка.  Запрещается сбрасывать фигуры на поле, с которого они никогда не смогут ходить, то есть: стрелку и пешку – на последнюю горизонталь, а коня – на последнюю и предпоследнюю горизонтали.  Правило «учифудзумэ»: запрещается сброс пешки, если этим сбросом королю противника ставится мат.  Если ход потрачен на сброс, ходить фигурами на доске в этот ход уже нельзя. | В шахматах взятые фигуры противника назад в игру не возвращаются. |



Превращение фигур

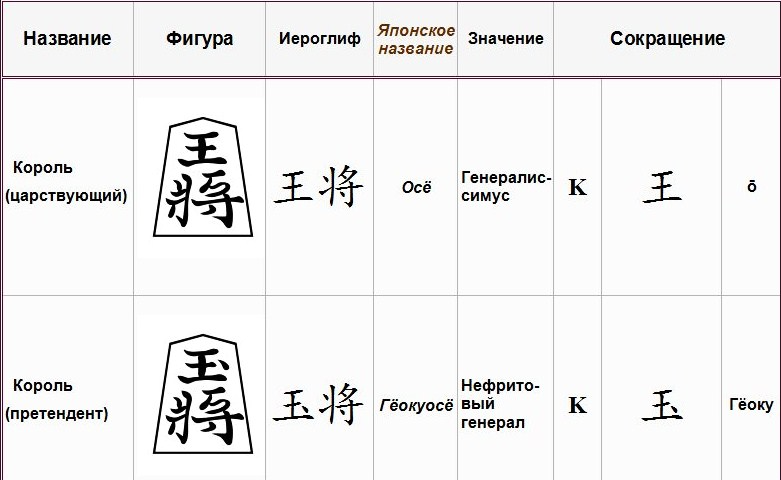
Все фигуры в сёги, кроме королей и золота, могут «превращаться», изменяя свои свойства.

|  |  |
| --- | --- |
| Превращение может происходить, когда фигура входит в лагерь противника, или перемещается по нему, или выходит из него. Таким образом, зона превращения для чёрных – горизонтали a, b и c, а зона превращения для белых – горизонтали g, h и i.  При превращении фигура переворачивается сразу после хода и приобретает свойства превращенной фигуры.  Пешка, копьё, конь и серебро после переворота теряют свои свойства и приобретают свойство золота, при этом пешка получает имя «токин» (と).  Ладья и слон при перевороте своих свойств не теряют, а вдобавок получают свойства короля. Превращенная ладья называется королевским драконом (кратко – дракон) (竜), а перевёрнутый слон – лошадью-драконом (коротко - просто лошадь) (馬).  Когда фигура ходит на поле, с которого она никогда более не сможет сделать ход (то есть, пешка и копьё – на последнюю горизонталь, а конь – на две последние), её переворот обязателен. *Во всех остальных случаях превращение фигуры производится по желанию.*  Если фигура выходит из лагеря противника без переворота, то для переворота ей необходимо снова зайти в лагерь противника.  Превращенная фигура обратно уже не переворачивается вплоть до того, пока её не съедят.  Съеденная фигура, даже если она была перевёрнутой, в руке захватившего её игрока снова становится обычной и сбрасывается как обычная, и лишь затем может быть перевёрнута, в соответствии с правилами.  Съеденные фигуры следует класть основной стороной вверх, на место хорошо видное противнику (обычно – перед доской, или справа от неё). | В шахматах превращается только одна фигура – пешка. Самая волшебная фигура в этой игре. Она превращается: в ферзя чаще всего, или ладью, или коня, или слона. И превращение обязательно. |

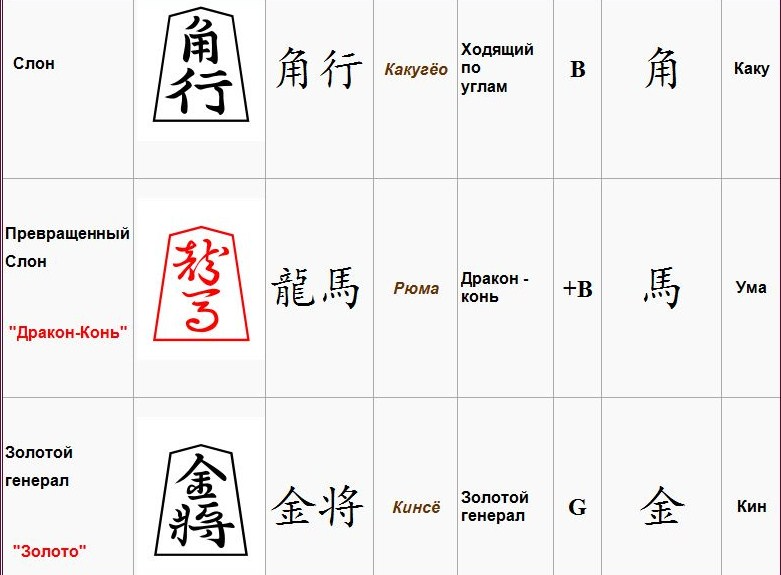
****

**Сводная таблица названий и обозначений фигур Сёги**

**на русском и японском языках.**















Вывод: Все очень ПРОСТО, но не совсем!

Особенность сёги, делающую игру уникальной: взятая фигура не просто исчезает с доски, но идет в плен или резерв к тому, кто ее побил, и он может в дальнейшем поставить ее на доску как свою. Поэтому потери в сёги более чувствительны, чем в других вариантах шахмат и шашек. Появляющиеся в ходе игры в различных местах доски «воздушные десантники» - фигуры из резерва – придают борьбе особую остроту. С этим изменением, сёги считаются наиболее восхитительными и сложными, в особенности, когда Вы подходите к концу игры.

Эта игра действительно генералов – у каждой фигуры есть шанс стать «Генералом».

**Глава 2. Испытания для настоящих генералов**

**2.1. Сражения на звание «Генерала».**

Как и шахматах, так и в сёгах проводятся различные соревнования на определение самого сильного из сильных.

Японские шахматы сёги - одна из наиболее популярных интеллектуальных игр в Японии. Сейчас в Японии в сёги играют около 20 миллионов человек. Поэтому неудивительно, что в стране-родоначальнице этой настольной логической игры действует профессиональная лига с множеством турниров и значительными суммами призовых.

Главными профессиональными турнирами считаются так называемые титульные турниры: Мейдзин, Рюо, Осё, Кио, Ои, Кисей, Одза. Проводятся и другие профессиональные турниры, а также женские турниры для профессионалов - представительниц прекрасной половины человечества.

Однако система организации профессиональных сёги внутри Японии представляет значительный интерес. Солидные спонсоры, трансляции по телевидению и радио, освещение турниров в прессе и электронных СМИ привлекают внимание значительного количества жителей Японии и способствуют популяризации игры среди разных слоев населения.

В последние 20 лет сёги уверенно вышли за пределы Японии. В связи с этим резко возросло количество литературы по сёги на иностранных языках (в основном на английском). Чтобы уменьшить трудности, возникающие у иностранцев, было создано несколько вариантов неяпонских (т.е. не иероглифических) обозначений на фигурах и записи ходов (нотации). Однако практика показала, что те, кто серьезно интересуется этой игрой, легко усваивают иероглифы на фигурах. Но что касается неяпонской записи ходов, то в практику устойчиво вошла система, предназначенная для незнающих иероглифы и основанная на использовании латинских букв и арабских цифр. Начиная с 1983 года, ежегодно проводятся международные турниры по сёги. В 1999 году в Токио был проведен Первый Международный Форум любителей сёги, который должен регулярно повторяться. Второй такой форум состоялся в 2002 году. На обоих форумах были представители России. В настоящее время наиболее сильным игроком сёги в мире является представитель Японии **Ёсихару ХАБУ.**

Игроки в сёги классифицируются по традиционной системе *кю-дан*. Низшим разрядом считается 15-й кю, высшим - 1-й. Далее присваиваются мастерские звания: от 1-го дана до 9-го. Любительский 5-й дан приравнивается к профессиональному 5-му кю.

За победы в турнирах можно получить ранг не выше 7-го профессионального дана, 8-й и 9-й даются за вклад в развитие игры и за получение звания *"мэйдзин"* ("мастер") - "абсолютный чемпион". С 1962 года звание мэйдзин соответствует званию "чемпион мира" и присваивается на основе результатов ежегодного чемпионата. Ранее это звание было пожизненным.

Знакомясь с новой для меня логической игрой, и узнавая много интересного из Восточной культуры, учился различать японские иероглифы. Во время игры в сёги развивается дух победителя, ведь в Японских шахмат не бывает ничьих.

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.mddm.org/techno/pict/chess/003.jpg  Японские юные игроки в сеги | G:\Сеги\DSCN3525.JPG  Колпашевские юные игроки в сеги |

Мир сеги надежно хранит древние национальные традиции. Здесь оговорены не только правила игры, но и одежда игрока, и поклоны, которыми обмениваются партнеры, и место, на котором молодым игрокам приходится ждать появления более маститого соперника. Молодежь годами изучает партии мастеров, участвуя в турнирах и двигаясь по сложной квалификационной лестнице. И только самые искусные будут допущены к состязаниям профессионалов.

Многие маститые шахматисты умеют играть в сеги и Гарри Каспаров (13 чемпион мира по шахматам).

**Г.Каспаров:** «Сёги — уникальная игра. Я постараюсь поглубже изучить ее и поехать в Японию».

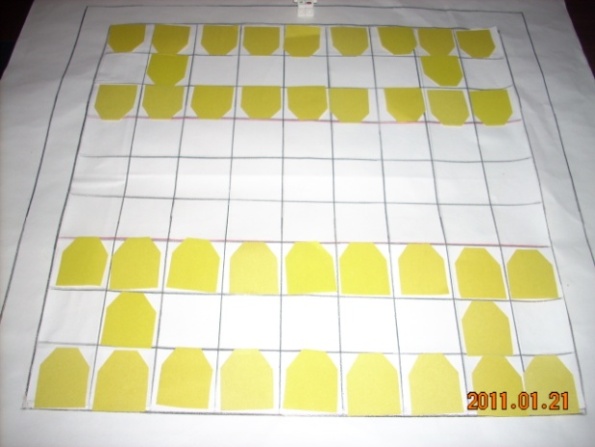
Я с первого класса посещаю шахматный клуб «Белая ладья», который был образован в январе 1997 года на базе Детско-юношеского центра, более 80-ти мальчишек и девчонок получают азы этой мудрой игры. Здесь я получили первые знания и умения игры в шахматы. Вместе с другими ребятами я с большим удовольствием и рвением постигаю новые знания. Принимаем участие в разнообразных соревнованиях: личные, рейтинговые, командные.

В этом году мы решили организовать сражение «Настоящих генералов» - турнир по СЁГАМ. В соревнованиях приняло участие около 40 учащихся нашего клуба. Состязание проходило по олимпийской системе в течение месяца. Игра страны «Восходящего солнца» захватила практических всех ребят!

Мы с ребятами изготовили пять комплектов досок и фигур.

Эта игра построена на логике, выработке тактических и стратегических планов, умении предвидеть действия на доске.

Какой азарт, какой накал страстей!

Если вы сели за доску – обязательно должно состояться сражение. Представьте себя, что вы не шахматист, а генерал, в распоряжение, которого многозначительная армия. Вам предстоит руководить крупным сражением. Ваши бойцы – представители разных родов войск – застыли в ожидании команд. В голове одно слово – ЧТО ДЕЛАТЬ? И здесь вы принимаете правильное и быстрое решение. Шаг за шагом, ход за ходом ваша армия стремится к победе. А победа или поражение, все зависит от Генерала.

Базуев Артем – победитель турнира, он является и действующим чемпионом нашего клуба.



Ему присужден ранг «Генерала».

Из интервью, взятого у Артема, помогли ли ему знания шахматные в игре «генералов», он сказал: «Знания шахматной теории и практики мне и помогли рассчитать путь к победе. Конечно, сеги – это игра для **настоящих генералов**. Настоящие военные маневры на доске, особенно идея десантирования фигур вблизи вражеского короля. Невозможно какое-либо упрощение позиции, поскольку ни одна фигура не подлежит размену, и что более важно, нет ничьих почти».

**2.2. Кроссворды для настоящих генералов**

Знакомы ли вы с правилами игры «Судоку»? Нужно заполнить таблицу таким образом, чтобы каждая горизонтальная строка, каждая колонка, и каждый выделенный четырехугольник содержали все цифры от 1 до 4; 6 или 9 в зависимости от размера таблицы.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **7** |  | **6** |  | **5** |  | **3** |  | **8** |
|  |  | **3** |  |  |  | **2** |  |  |
|  | **1** |  |  | **9** |  |  | **4** |  |
| **6** |  |  | **3** |  | **1** |  |  | **4** |
|  |  | **1** |  |  |  | **5** |  |  |
| **3** |  |  | **4** |  | **5** |  |  | **9** |
|  | **6** |  |  | **8** |  |  | **1** |  |
|  |  | **7** |  |  |  | **9** |  |  |
| **2** |  | **4** |  | **1** |  | **8** |  | **6** |

**строка**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **7** | **4** | **6** | **1** | **5** | **2** | **3** | **9** | **8** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **колонка**   |  | | --- | | **7** | | **8** | | **5** | | **6** | | **4** | | **3** | | **9** | | **1** | | **2** | | **квадрат**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **7** | **4** | **6** | | **8** | **9** | **3** | | **5** | **1** | **2** | |

Но усложним задачу.

Судоку – это японский кроссворд.

Сёги – это японские шахматы.

Вместо цифр кроссворд будет заполнен начальными буквами японских шахматных фигур:

**Г – генерал**

**Р – рыцарь**

**У – улан**

**Л – ладья**

**К – конь**

**С – слон**

**П – пешка**

**М – монарх**

**Ш – шахматы**

В японских шахматах восемь названий фигур, девятую букву мы добавляем из классических шахмат – Ш (шахматы). И игре у одного из игроков может быть максимум 39 фигур в игре сразу. И поэтому мы предлагаем вам решить 39 задач-кроссвордов от простых до самых сложных – для настоящих ГЕНЕРАЛОВ!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Р** |  |  |  |
| **Л** |  |  |  |
|  |  |  | **Г** |
|  |  |  | **Л** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **П** |  | **Ш** | **М** |  |  | **С** | **У** |
|  |  | **Р** |  | **У** | **Г** |  |  |  |
| **Г** |  |  |  |  | **П** |  |  |  |
|  |  | **Г** |  |  | **Л** | **У** |  | **С** |
|  | **Р** |  |  |  |  |  | **Ш** |  |
| **С** |  | **К** | **Г** |  |  | **Р** |  |  |
|  |  |  | **П** |  |  |  |  | **К** |
|  |  |  | **Р** | **Л** |  | **Ш** |  |  |
| **У** | **Г** |  |  | **Ш** | **М** |  | **Л** |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Г** |  |  |  | **Л** |
| **С** |  |  | **У** | **Г** |  |
| **Р** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **К** | **Р** |  |  | **Г** |
| **Л** |  |  |  | **С** |  |

Приложение файл Сборник кроссвордов «Японские шахматы».

Заключение

Изучив литературу по теме реферата и историю происхождения японских шахмат, исследовав правила игры от древности до наших дней, познакомившись с названиями фигур, изготовив комплект игры в сеги, выявив чемпиона по сегам, можно сделать вывод:

* сеги не только наука и искусство, это один из видов спорта;
* сеги – это маленькая модель жизни с ее радостями и горестями, тайнами и открытиями;
* Неисчерпаемость японских шахмат и острейший накал страстей вокруг сражений генералов – лучшее доказательство вечной молодости этой древней мудрой игры.

Что подтверждает гипотезу работы: «Сеги – древняя игра, но она популярна, современна и в XXI веке».

В дальнейшем я планирую продолжить работу по изучению других видов шахмат, например: китайских.

**Список литературы:**

|  |
| --- |
| 1. Вольф П. Шахматы – М: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2004, стр. 19 – 20, стр. 36 – 40 |
| 1. Журавлев Н. И. Шаг за шагом. – М.: «Ф и С», 1986 |
| 1. Игры и развлечения. Кн. 2. (Сост. Л. М. Фирсова) – М.: Мол. Гвардия, 1990. |
| 1. Линдер И. М. У истоков шахматной культуры. «Издательство «Знание», М.: 1967, стр. 11 – 54 |
| 1. Новотельнов Н. А. Знакомьтесь: шахматы. М.: Физкультура и спорт, 1981, стр. 27 - 39 |
| 1. Учусь играть в шахматы. (Сост.В. Третьякова) – М.: Тера; «Книжная лавка», 1997, стр. 273 – 290 |
| 1. «Фигуры двух тысячелетий». Журнал «Шахматное обозрение» № 10, 1988, стр. 34 |
| 1. «Удивительное рядом». Газета «Томск шахматный» № 6, 2005, стр. 11 |
| 1. Шахматы. Энциклопедический словарь. Гл. редактор А. Е. Карпов – М.: Советская энциклопедия, 1990, стр. 415 |
| 1. Гижицки Ежи. С шахматами через века и страны. Варшава, 1964, стр. 10 – 79 |
| 1. Линдер И. М. Я познаю мир: Шахматы: Детская энциклопедия. М.: ООО «Издательство АСТ», 2002, стр. 7 – 29 |
| 1. Журнал «Шахматное обозрение» №12, 2003, стр. 65 |
| 1. Журнал «Шахматное обозрение» №5, 1995, стр. 80 |

Приложения

Файл сборник кроссвордов «Японские шахматы».