



HIC SUNT
LEONES

JOE HENBETHYDD



НІС SUNT LEONES

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА
МАКА-ДАЙ-ДАЙ-СЁГИ

ALPHOISTO V, TRANAI

2020

Информация от автора

Обработанная компиляции из различных источников как обучающие пособие.

Джо Хэнбэтхидд

«HIC SUNT LEONES» — Alphaisto V, Tranai, 2020.

Основные правила разновидности сёги на больших досках - Мака-дай-дай-сёги (19×19).

All rights reserved.

Книга целиком, либо любая часть данной книги может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме на любых носителях и ресурсах, использована в любых обучающих и иных целях (кроме коммерческих, политических, азартных и любых противозаконных) с дополнениями, изменениями или без таковых, но с указанием источника.

© Joe Henbathydd, 2018-2020



*Посвящается ищущим
необычное и неординарное*

*С благодарностью
всем предшественникам*

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данная книга является кратким руководством по правилам игры в Мака-дай-дай-сёги ("великие большие сёги"). Составлена по общедоступным в интернете материалам с дополнениями и изменениями, рисунки (ходы фигур и диаграммы) созданы самим составителем, остальные используемые рисунки и фотографии - найдены в интернете, публикуются без указания источника, т.к. собирались случайно на протяжении длительного периода времени.

В ходе работы над составлением руководства были проанализированы названия, нотация и ходы фигур, некоторые были изменены. Все изменения нотации, иероглифов и названий на русском языке (английские оставлены как есть) отмечены в сводной таблице фигур (в конце книги) из наборов Сёги (9×9), Тю-Сёги (12×12), Дай-Сёги (15×15), Мака-Дай-Дай-Сёги (19×19). Изменения в ходах касались Старой Крысы, всех для львиных фигур и Императора (о чем говорится далее в тексте). Если по каким-либо причинам читателей не устраивают внесенные изменения - данную книгу как руководство по правилам можно более не использовать и попросту удалить.

По возможности приведены исторические справки, названия терминов на японском языке, дополнительно для фигур - приведены их названия на английском языке, альтернативные переводы, коды символов Юникода и размеры для самостоятельного изготовления фигур, условная ценность для разработки AI шахматных программ, последовательность написания черт каждого иероглифа для лучшего их визуального запоминания. В конце книги в отдельный раздел собраны вместе различные заметки и рассуждения о том, почему некоторые моменты были сделаны так или иначе.

Работа не претендует ни на "истину в последней инстанции", ни на эталон правил, ни на точность в исторических ссылках или сравнении фигур с их прототипами в реальной жизни - составлена в первую очередь для очень узкого круга давно знакомых людей во время обучения правилам в процессе самой игры, постепенно уточняется и дополняется. Приветствуются любые вопросы, разъяснения, уточнения, критика, указания на ошибки и неточности, материалы и дополнения, пожелания и замечания - по email или другим каналам связи.

Отдельная благодарность Валетнину Челнокову за помощь в проверке и уточнении правил.

Джо Ханбэтхидд

摩訶大大將棋

МАКА ДАЙ ДАЙ СЁГИ

(19 × 19)



Мака-дай-дай-сёги (яп. 摩訶大大将棋 «великие огромные шахматы») - средневековый вариант сёги на доске 19×19 . Игра была создана в XV веке и базировалась на Дай-дай-сёги (17×17) и ранних Дай-сёги (15×15). Три японских источника эпохи Эдо¹ - "Сёги дзусики" (яп. 象戯図式, «*Диаграммы сёги*»), "Сё сёги дзусики" (яп. 諸象戯図式, «*Диаграммы сё сёги*») и "Сёги рокусю-но дзусики" (яп. 象棋六種之図式, «*Диаграммы шести вариантов сёги*»), а также многочисленные современные руководства дают для неё различные в деталях описания ходов фигур. Кроме различия в наборе и количестве фигур, этот вариант сёги отличается от большинства вариантов наличием правилом «превращения при захвате» и отсутствием правила сброса фигур. В данной книге правила ходов некоторых фигур даны в изменённом при анализе правил и логики игры варианте, более точно соответствующих стилю игры.

Фигуры в Мака-дай-дай-сёги имеют форму клиновидных пятиугольников, острием направленных в сторону противника, на которых с обеих сторон (если фигурка переворачивается) надписаны их названия. Фигурки имеют разные размеры² в зависимости от силы и значимости и варьируются от самой большой (Король) до самой маленькой (Пешка).

Доска для игры (яп. 将棋盤 *сё:гибан*) представляет собой деревянный прямоугольный параллелепипед с нанесённой на его верхнюю грань разметкой, создавая сетку 19×19 из прямоугольных клеток (полей) одного цвета, размер полей — в зависимости от размеров фигурок, но часто соотношение сторон делается из пропорции 11:12 — таким образом, при взгляде сверху доска для глаза игрока приобретает форму квадрата. Традиционный сёгибан делают из древесины *торреи орехоносной* (яп. かや *кая*), фигурки — из *самшита мелколистного* (яп. ツゲ *цугэ*).

Средняя продолжительность партии в Мака-дай-дай-сёги - 300—500 ходов³, под одним ходом понимается полный ход одной фигурой каждым игроком.

История

По мнению современных историков, сёги представляют собой обособившуюся ветвь шахмат. В точности не известен ни момент появления этой игры, ни её первоначальный вариант, но, по всей видимости, во второй половине I тысячелетия н. э. распространённый на арабском Востоке *шатрандж* попал в Юго-Восточную Азию, где стал основой для ряда местных настольных игр, среди которых наиболее известны китайские шахматы *сянци*, родственные им корейские шахматы *чанги*, а также тайландские шахматы *макруж*, гораздо более двух первых игр напоминающие шатрандж и европейские шахматы. Видимо, от этих игр, в свою очередь, сёги и произошли. Первые документальные свидетельства о шахматной игре в Японии относятся к VIII веку, но в точности неизвестно, что это была за игра. Достоверно можно утверждать только то, что в это время в Япо-

1. исторический период с 1603 по 1868 в Японии, время правления клана Токугава

2. см. раздел "Размеры фигур" в "Записках на спичечных коробках".

3. см. раздел "Не начинай, если не собираешься закончить" в "Записках на спичечных коробках".

нию из Китая попал китайский вариант шахмат — сянци, но одновременно с ним в стране появились и другие игры шахматного типа.

Первые археологические находки фигур сёги относятся к XI веку. Эти фигуры имеют уже вполне современный вид — пятиугольные плоские фишки с иероглифическими обозначениями. Более-менее подробные описания сёги появились в документах эпохи Хэйан⁴. В это время существовали «малые сёги» и «большие сёги». «Малые» игрались на доске размером 9×9, «большие» — на доске 13×13.

Мака-дай-дай-сёги известны с XV века, а по наличию в них большинства фигур так или иначе связанных с буддийской и синтоисткой (в меньшей степени) символикой **можно предположить** (как гипотеза), что они были созданы монахами-воинами из буддийских монастырей Энряку-дзи (яп. 延暦寺) и Мии-дэра (яп. 三井寺, "Храм Трёх Колодцев"), расположенными на горе Хиэй (яп. 比叡山 *Хиэй-дзан*) около Киото и у ее подножия. Гора Хиэй с конца VII века является одним из религиозных центров страны, у подножия горы расположено синтоистское святилище Хиёси-тайся (яп. 日吉大社). Монастыри были основаны в конце VIII — начале IX веков, Энряку-дзи в период своего расцвета представлял собой огромный комплекс из 3000 храмов и огромной армией монахов-воинов (僧兵, *сохэй*), которые вступали временами в ожесточённые битвы с другими монастырями и политическими лидерами. В 1571 году военачальник Ода Нобунага, реализуя свою программу по объединению страны, наведению стабильности и ликвидации мятежей, прекратил существование буддийских армий, взяв штурмом монастырь Энряку-дзи и уничтожив три тысячи его обитателей, монастырь Мии-дэра также серьёзно пострадал, монахи-воины погибли в войне против хорошо вооружённой и опытной самурайской армии. Монастыри были разрушены, Энряку-дзи прекратил существование, святилище Хиёси-тайся сожжено, но после битвы через некоторое время (30-40 лет) монахам разрешили вновь отстроить монастыри, а в конце XVI века было восстановлено и святилище Хиёси-тайся. С тех пор монахи более не принимали активных действий в вооруженных конфликтах.

С другой стороны, т.к. названия фигур (особенно касается наборов на больших досках) так или иначе связаны с буддизмом или синтоизмом, то также **можно предположить**, что в первоначальном виде игра отражала не ход военного сражения, а усилия человека в достижении буддистских ценностей. Т.е., каждый игрок вел не войну против другого соперника за власть, а своими усилиями уничтожал страсти и омрачения окружающего мира и овладевал занятиями (представленного фигурами противника, в зависимости от того, кого закую захватывали) и как итог овладевал Сокровищем (玉) буддийского знания. Это видно из названий и расположений главных фигур - 玉 *тама* означает "сокровище", символ буддийского знания, несущий свет во тьму и способный исполнять желания, окружение Короля фигурами типа *Золото, Серебро* и т.п. по горизонтали - "ограда" буддийского (синтоистского храма) *"тамагаки"* (яп. 玉垣), сильные фигуры перед Королем - *Комаину, Лев* и др. - традиционные статуи, размещаемые перед входом в храм, его символические защитники.

4. яп. 平安時代, *хэйан-дзидай* — период в истории Японии с 794 по 1185 год, «Хэйан» в переводе означает мир, спокойствие

Отличия от других вариантов

Принципиальное отличие мака-дай-дай-сёги от других вариантов сёги - это правило переворота, которое выгодно отличает их от других, делая игру более сбалансированной и динамичной. В отличие от других вариантов, переворот фигур происходит не в лагере противника, а на любом месте доски - но только при условии захвата фигуры соперника. Но в данном случае правило переворота имеет также и свои правила - так, при захвате обычной фигуры игрок сам решает, **переворачивать** ему свою **или нет** (за исключением 2 фигур - см. далее), а если захвачена уже перевернутая - **обязан** перевернуть. Однако при этом следует помнить, что многие фигуры при перевороте (еще одно отличие) не усиливаются, как в других вариантах, а наоборот становятся слабее - так, например изначально дальнобойные фигуры превращаются в Золото, что заметно ограничивает их подвижность. Т.е. захват перевернутых фигур во многих ситуациях становится невыгодным - тем самым ограничивая "произвол" на доске многих мощных фигур, а каждого игрока заставляет тщательнее продумывать свои атаки и оборону.

Другими, но не столь значительными, отличиями является наличием фигуры, которая может захватить до 3 фигур соперника за один ход (Кوماину); возможность превращения Короля в Императора - фигуры практически неуловимой, но при этом беспомощной, т.к. не имеющей права (за редким исключением) захватывать чужие фигуры; наличием Козерога и Крюкового Ходока - фигур, имеющими право ходить с разворотом в 90 градусов в любом месте доски, т.е. по сути имеющими возможность поражать практически любую цель на любом расстоянии.

Цель игры

Цель игры — захватить всех членов королевской семьи противника, которые будут на доске — Короля (Императора) и/или Принца, если он вступил в игру.

Кроме того, победить можно, захватив все фигуры противника кроме его Короля (Императора) или Принца (если он был создан), иначе говоря - оставив на доске только одну фигуру противника. Другой вариант победы - создание патовой ситуации, под которой в данной игре понимается невозможности сделать ход ни одной из фигур, даже если их несколько на доске.

Правила

Партию играют два игрока, условно называемые **чёрные** (яп. 先手 *сэнтэ*, «*ходящие прежде*») и **белые** (яп. 後手 *готэ*, «*ходящие позже*»).

Игроки делают ходы поочередно, первым делают ход черные. Ход

включает себя перемещение фигуры на доске и (потенциально при взятии) одновременное её превращение. Пропуск хода (пас) - запрещен, поэтому тот игрок, у которого не возможности походить ни одной фигурой - проигрывает.

Часто право первого хода определяется ритуальным подкидыванием пяти пешек — **фуригомой** (яп. 振り駒 «кидание фигур»). Происходит это следующим образом - один из игроков берёт пять пешек, встряхивает и бросает их на доску. Если число пешек, упавших лицевой стороной вверх больше числа перевернувшихся (*токинов*), то партию начинает бросавший. Если больше *токинов*, то первый ход делает его соперник. Подсчитываются все пешки, упавшие лицевой и перевернутой сторонами вверх, даже если они вылетели за пределы доски, если же одна или несколько пешек легли на боковую грань, так что невозможно однозначно определить в чью пользу исход, то бросок повторяется до первого результативного исхода. В традиционной церемонии бросок делает более уважаемый игрок: старший по разряду, возрасту или положению и т.д.

За ход игрок может или передвинуть одну свою фигуру на доске, или (при захвате на определенных позициях определенными фигурами - *Львом*, *Яростью* и т.п.) продвинуть эту фигуру дальше, или сделать третий ход (*Комаину* и *Патриарх*). В случае, если на первом (втором) таком ходе фигура превращается, то далее она уже не имеет права делать второй (третьей) ход.

Пешки, *Конья*, *Камни*, *Железо*, *Кони* могут двигаться только вперёд, поэтому если они достигают последнего ряда (или предпоследнего в случае *Коня*) не перевернувшимися, то теряют право хода и остаются без возможности движения.

Лев и *Ярость* могут за один ход съесть до 2 фигур, *Комаину* и *Патриарх* - до 3 (если они расположены в первых трех полях по горизонтали или диагонали), делая последовательно ход на следующее поле.

Лев, *Комаину*, *Патриарх*, *Дхармата*, *Ярость* - за один ход должны сделать 2 (*Лев*, *Ярость*, *Дхармата*) или 3 (*Комаину*, *Патриарх*) передвижения по доске ("составные", или "промежуточные" ходы). Одна из разновидностей такого двойного хода носит название "Игуи" (яп. 居喰い *игуи*, "ход без движения") - возврат на своё исходное поле.

Император может ходить на любое поле доски, но **только** на защищенное своими фигурами и неатакуемое чужими фигурами. Если свой *Принц* в игре, то может ходить и на атакуемые поля (лишь бы они были защищены своими фигурами). Теоретически может захватить фигуру чужой Королевской семьи (если их две и одна из них осталась под боем). Захватить *Императора* можно только захватив все фигуры противника, либо поставив под бой все защищенные клетки (т.е. после потери им возможности хода). Патовая ситуация с Императором приравнивается к мату, т.к. по правилам игрок должен сделать ход, но не может, тем самым нарушая правила игры.

Правило «превращения при захвате»

Фигуры могут быть (при желании) превращены **только** когда они за-

хватывают непревращённую вражескую фигуру; если фигура захватывает превращённую фигуру - она **обязана** превратиться. Т.е., захватив неперевернутую вражескую фигуру **игрок сам решает** - переворачивать свою фигурку или нет, если был захват вражеской перевернутой - уже **обязан**. Из этого следует, что при планировании захватов необходимо учитывать, что некоторые свои фигуры после захвата и переворота существенно теряют свою силу (например, *Ладья* - в *Золото*). Это правило распространяется и на переворот *Короля* в *Императора* - игрок либо сам решает, какую фигуру ему иметь, либо обязан перевернуть.

Превращение фигуры меняет возможности её хода, поэтому, если превращение произошло на 1-й или 2-й части хода (например, *Лев* или *Коммуну*), то превращённая фигура далее **не продолжает** своей изначальной части ходов (если они были допустимы для непревращённой фигуры).

Любая фигура (превращённая или нет), кроме *Короля*, *Принца* и *Императора* ("*королевская семья*") при захвате *Дэва* или *Патриарха* всегда превращается в **Патриарха**. Аналогично, при захвате **Омрачения** или **Дхармата** - превращается в **Дхармата** (в реальной игре это происходит заменой своей фигуры на захваченную). Это правило распространяется также и на *Дэва* (*Патриарха*) и **Омрачение** (*Дхармата*), если они захватывают друг друга.

Правила превращения

При превращении фигуры меняют не только свое название, но и возможности своих ходов. Все превращённые фигуры (за исключением *Золота*) не имеют своих аналогов в обычном виде (как в других вариантах сёги). Превращения можно разделить на несколько типов:

- а) - непревращаемы фигуры - *Лошадь*, *Царь-Дракон*, *Ферзь*;
- б) - превращаемые в *Золото* - большей частью при этом теряющими свою силу при превращении (т.е., за исключением *Пешки* и некоторых других), - все фигуры из 6-й, 5-й и 4-й горизонтали, а также находящиеся на внешних 1-й и 19-й вертикалях;
- с) - увеличивающими свою дальность в основном в тех направлениях, на которые они ходят в обычном состоянии;
- д) - полностью меняющие ходы от изначальных направлений (*Дэва*, **Омрачение**, **Король**);
- е) - все фигуры (кроме королевской семьи) - при захвате *Дэва* (*Патриарха*) или **Омрачения** (**Дхармата**) становятся **Патриархом** или **Дхарматой** (происходит простым переворотом фигуры как замену на свою).

Игровой набор

В начале игры у каждого из игроков имеется по 96 фигур 50 типов 77 названий 71 уникального вида ходов.

Названия фигур (русские), обозначения (иероглифы), нотация — были выведены из объединённого общего списка всех фигур, участвующих в

наиболее и относительно распространенных вариантах - Сёги (9×9), Тю-Сёги (12×12), Дай-Сёги (15×15), Мака-Дай-Дай-Сёги (19×19) таким образом, что бы фигура с одним названием и типом хода имела одинаковые значения в любом из 4 перечисленных вариантов. Общее количество иероглифов, необходимых для запоминания - **77**. Сводная таблица всех фигур из вышеперечисленных вариантов приведена в приложении.

Русские названия не всегда являются прямым переводом с японского: оставлены те, которые есть в классических сёги (9×9); для фигур, у которых есть полные шахматные аналоги, они взяты из шахматной терминологии; для остальных в спорных вариантах взято наиболее близкое значение либо по переводу (с японского или китайского), либо по смыслу (синонимы), либо оригинальное название, прямого перевода значения которого в русском языке нет (напр., *Комаину* - *Львина Собака*, *Дхармата* - *Буддийский Дух* и др.).

Все фигуры в оригинальном варианте пишутся 2 иероглифами, однако для незнакомых с японским или китайским языками такое восприятие непривычно и является одним из существенных препятствий к изучению игры, поэтому обозначения для всех фигур приведены к 1 иероглифу - либо из японского языка, либо из китайского, а в случаях, когда это невозможно - то синонимы, записанные 1 иероглифом. Для лучшего запоминания начертания и обозначений иероглифов самый наилучший способ - это попробовать их написать самостоятельно, что бы кроме зрительной юбла задействована моторная память. Однако, все иероглифы пишутся по определенным правилам, поэтому для каждой фигурки дается последовательность написания черт. Как они пишутся - запоминать полностью их совсем не обязательно, достаточно написать хотя бы десяток-другой раз.

Условные обозначения (нотация), изначально предложенная Джорджем Ходжесом в 1976 году, для некоторых фигур была изменена по причине конфликта имен с другими вариантами Сёги, а так же для регистра-независимости и максимальной длины обозначения в 2 символа. Перевернутые фигурки помечаются префиксом "+" к исходному обозначению, просто "+G" для тех, кто превращен в Золото - **нельзя**, т.к. в данном случае может возникнуть конфликт имен с нотацией Быстрого Золота, которое обозначается как "+G", но имеет другие отличные от простого Золота ходы.

Игра происходит на доске размером в 19×19 клеток общим числом 361, фигурки ставятся в клетки (как в шахматах). Поля не различаются ни маркировкой, ни цветом. Обозначения координат полей (клеток) соответствует по смыслу шахматной - от левого нижнего угла игрока, делающего первый ход (в случае Сёги - левый нижний угол стороны Черных), цифрами обозначаются ряды (горизонтали), буквами - колонки (вертикали).

Фигурки игроков не отличаются по цвету и обозначения - с лицевой стороны черным цветом название в нормальном состоянии, с обратной - красным для обозначения фигурки в перевернутом. Король у черных имеет дополнительную точку в написании иероглифа, но это не является обязательным.

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

первоначальная расстановка

Далее приводится список все фигур - их количество, нотация, иероглифы и названия в обычном и перевернутом виде для удобства сгруппированы по их расположению слева направо по рядам сверху вниз (за исключением фигур, присутствующих в единичном экземпляре и расподожженных зеркально друг напротив друга от центра - сначала указана фигурка с левой стороны, следом - фигурка, находящаяся зеркально справа).

7-й ряд

2 仲 GB Посредник → 人 Гонец

6-й ряд

19 步 P Пешка → と Токин

5-й ряд

2 飛 R Ладья → 金 Золото

1 左 LV Левая Колесница → 金 Золото

1 右 RV Правая Колесница → 金 Золото

2 橫 SM Горизонтальный Ходок → 金 Золото

2 桁 SF Горизонтальный Летун → 金 Золото

2 豎 VM Вертикальный Ходок → 金 Золото

2 角 B Слон → 金 Золото

2 馬 DH Лошадь → 金 Золото

Не переворачивается

2	龍	DK	Царь-Дракон	Не переворачивается
1	摩	CA	Козерог	→ 金 Золото
1	行	HM	Крюковой Ходок	→ 金 Золото
1	奔	Q	Ферзь	Не переворачивается

4-й ряд

2	驢	DN	Осел	→ 金 Золото
2	桂	N	Конь	→ 金 Золото
2	猛	VO	Сильный Бык	→ 金 Золото
2	竜	FD	Летающий Дракон	→ 金 Золото
1	羅	BD	Демон	→ 金 Золото
1	叉	SD	Демоница	→ 金 Золото
1	力	W	Борец	→ 金 Золото
1	剛	GG	Алмаз	→ 金 Золото
1	狛	LD	Комаину	→ 金 Золото

3-й ряд

2	鼠	OR	Старая Крыса	→ 蝠 Летучая Мышь
2	嗔	AB	Дикий Кабан	→ 猪 Быстрый Кабан
2	熊	BB	Слепой Медведь	→ 羆 Быстрый Медведь
2	狼	EW	Злой Волк	→ 群 Быстрый Волк
1	麒	KR	Единорог	→ 大 Великий Дракон
1	鳳	PH	Феникс	→ 翅 Золотая Птица
1	獅	LN	Лев	→ 迅 Ярость

2-й ряд

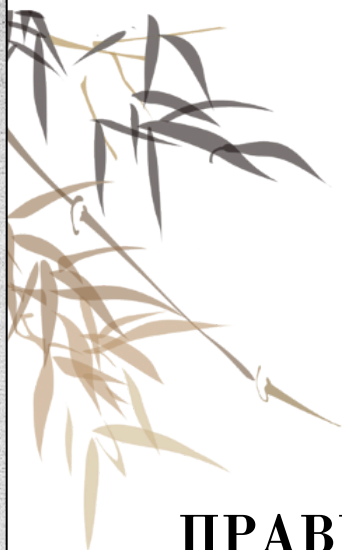
2	反	RC	Гарпун	→	金	Золото
2	猫	CS	Кошачий Меч	→	貌	Быстрая Кошка
1	鷄	CC	Китайский Петух	→	鶴	Небесный Журавль
1	猿	OM	Старая Обезьяна	→	姥	Горная Ведьма
1	蛇	CO	Свернувшаяся Змея	→	蟒	Быстрая Змея
1	臥	RD	Спящий Дракон	→	瓏	Быстрый Дракон
2	豹	FL	Яростный Леопард	→	猊	Быстрый Леопард
2	虎	BT	Слепой Тигр	→	猊	Быстрый Тигр
1	象	DE	Пьяный слон	→	太	Принц

1-й ряд

2	香	L	Копье	→	金	Золото
2	土	E	Земля	→	堆	Быстрая Земля
2	石	ST	Камень	→	砭	Быстрый Камень
2	瓦	T	Черепица	→	瓦	Быстрая Черепица
2	鉄	I	Железо	→	鑄	Быстрое Железо
2	銅	C	Медь	→	酮	Быстрая Медь
2	銀	S	Серебро	→	鑒	Быстрое Серебро
2	金	G	Золото	→	鑄	Быстрое Золото
1	提	DV	Дэва	→	教	Патриарх
1	無	DS	Омрачение	→	性	Дхармата
1	玉	K	Король	→	天	Император

駒の動き

ПРАВИЛА ХОДОВ



Условные обозначения

Ходы фигур указаны условными обозначениями, некоторые отличаются от принятых в других руководствах:



В указанное поле. Если на линии (горизонтально, вертикально или диагонально) указано несколько таких полей, то ходить можно при условии, что по ходу движения между фигурой и конечным пунктом нет других фигур



Прыжок, можно ходить в указанное поле несмотря на занятые между фигурой и указанным местом других фигур ("перепрыгивать")



Промежуточный ход ("ход Льва", "львиный ход"), после которого необходимо сделать вторую (третью) часть хода, кроме случаев превращения при взятии - в таких ситуациях является конечным (без продолжения)



Прыжок на любое поле доски. Возможен только для **Императора**



По горизонтали влево на любое возможное количество свободных полей



То же, но по горизонтали вправо



То же, но по вертикали вверх



То же, но по вертикали вниз



По диагонали влево вверх на любое возможное количество свободных полей



То же, но по диагонали вправо вверх



То же, но по диагонали влево вниз



То же, но по диагонали вправо вниз



Влево по горизонтали на любое возможное количество свободных полей, с одновременным поворотом (на любом поле) на 90° и далее по вертикали вверх или вниз так же на любое количество свободных полей. Поворот на 90° не является обязательным.



То же, но по диагонали вправо



То же, но по вертикали вверх с поворотом по горизонтали влево или вправо



То же, но по вертикали вниз



То же, но по диагонали влево вверх с поворотом по диагонали вправо-вверх или влево-вниз



То же, но по диагонали вправо вверх с поворотом по диагонали вправо-вниз или влево-вверх



То же, но по диагонали влево вниз с поворотом по диагонали влево-вверх или вправо-вниз



То же, но по диагонали вправо вниз с поворотом по диагонали влево-вниз или вправо-вверх

仲 (GB) Посредник [人 Гонец]



Посредник 【仲人】 [тю: нин]

Нотация: **GB**

Английское название: **Go-Between**

Количество: **2**

UNICODE 【仲】: **4EF2**

Условная ценность: **37**

Условный размер: **6**



Гонец 【奔人】 [хоннин]

Др. название: **Свободный ходок**

Нотация: **+GB**

Английское название: **Free Goer**

UNICODE 【人】: **4EBA**

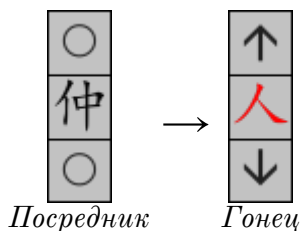
Условная ценность: **108**

Посредник ходит:

- на 1 поле вперёд или назад по вертикали.

Переворачивается в **Гонца**, который ходит:

- на любое поле по вертикали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

					仲								仲					
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

7-я горизонталь, 6-я и 14-я вертикали

歩 (P) Пешка [と Токин]



Пешка 【歩兵】 [фухё:]
 Нотация: P
 Английское название: Pawn
 Количество: 19
 UNICODE 【歩】 : 6B69
 Условная ценность: 24
 Условный размер: 7



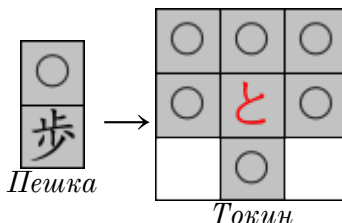
Токин 【金将】 [кинсё:]
 Нотация: +P
 Английское название: Tokin
 UNICODE 【と】 : 3068
 Условная ценность: 108

Пешка ходит:

- только на 1 поле перед собой.

Переворачивается в **Токина**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



步 1 卜 止 牛 井 米 步

と 1 と

порядок написания иероглифов

Асигару (яп. 足輕, букв. «легконогие», то есть «не прикрытые доспехами») — вид лёгкой пехоты в средневековой Японии, из не-самураев. Асигару называли простых пехотинцев японских армий позднего средневековья, которые являлись самой многочисленной частью самурайских армий и их действия на полях сражений во многом определяли исход противостояний между соперничавшими даймё.

К 10 веку армию Японии в основном укомплектовывали из представителей класса землевладельцев, которые имели у себя в хозяйстве лошадей и были заинтересованы отстаивать свои интересы правящего сословия (эти люди в некоторых источниках считаются первыми самураями). Многочисленность армии содержалась за счет ополченцев, которые в своей обычной жизни были простыми крестьянами, некоторые из этих ополченцев долгое время поддерживали связь с определенным семейством или какой-либо географической областью. При этом они смогли достичь для себя статуса оруженосца (яп. 下忍, *генин*). В основном в составе армии находились и другие пешие воины, которые не имели никаких социальных обязательств и личных связей. Этих людей быстро вербовали перед началом кампании. Как правило, они плохо вооружались и практически не обучались.



Асигару

					仲								仲					
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

вся 6-я горизонталь

飛 (R) Ладья [金 Золото]



Ладья 【飛車】 [хися]
 Нотация: **R**
 Английское название: **Rook**
 Количество: **2**
 UNICODE 【飛】 : **98DB**
 Условная ценность: **296**
 Условный размер: **4**



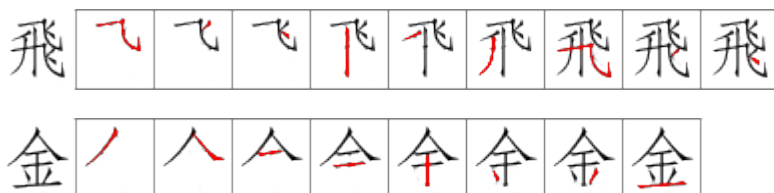
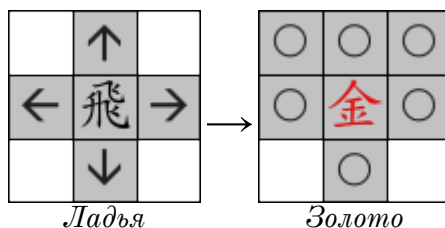
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: **+R**
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】 : **91D1**
 Условная ценность: **108**

Ладья ходит:

- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на любое поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов



Пушпака-вимана Раваны

Вимана (санскр. विमान *vitāna* — букв. «измеряющий, обходящий») — гипотетический летательный аппарат, описанный в древнеиндийской литературе; может обозначать в мифологических текстах как царский чертог, так и колесницу. Образ виманы восходит к колесящим по небу повозкам Индры и иных арийских божеств, которые упоминаются в Ведах.

В «Махабхарате» сообщается, что четырёхколёсная вимана Майасуры имела двенадцать локтей в длину и использовалась царём для метания пылающих снарядов. Когда во время преследования Кришной своего соперника колесница последнего стала невидимой для взгляда, Кришна всё-таки поразил соперника, определив траекторию движения виманы по звуку. Изготовителями виман в тексте назван «всезнающий на-

род йона» (древние греки). В поэме говорится, что поверженные герои падают со своих коней и слонов, «как обитатели неба низвергаются вниз со своих виман, когда исчерпается их благая заслуга».

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

5-я горизонталь, 1-я и 19-я вертикали

左 (LV) Левая Колесница [金 Золото]



Левая Колесница 【左車】 [сася]

Нотация: LV

Английское название: Left Chariot

Количество: 1

UNICODE 【左】: 5DE6

Условная ценность: 208

Условный размер: 4



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +LV

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】: 91D1

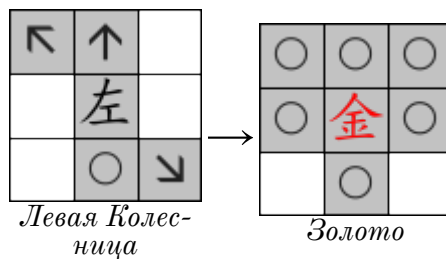
Условная ценность: 108

Левая Колесница ходит:

- на любое поле по диагоналям вперед-влево,
- на любое поле по диагоналям назад-вправо,
- на любое поле по вертикали вперед,
- на 1 поле назад.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



左 一 丩 ㄣ ㄣ 左

金 丩 人 人 人 人 金 金 金 金

порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 2-я вертикаль

右 (RV) Правая Колесница [金 Золото]



Правая Колесница 【右車】 [уся]

Нотация: RV

Английское название: Right Chariot

Количество: 1

UNICODE 【右】: 53F3

Условная ценность: 208

Условный размер: 4



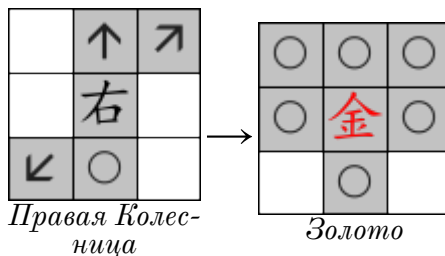
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: +RV
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】: 91D1
 Условная ценность: 108

Правая Колесница ходит:

- на любое поле по диагоналям вперед-вправо,
- на любое поле по диагоналям назад-влево,
- на любое поле по вертикали вперед,
- на 1 поле назад.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



右 ㄣ ㄣ ㄣ ㄣ ㄣ

金 丩 人 人 人 人 人 人 人 金

порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

横 (SM) Горизонтальный Ходок [金 Золото]



Горизонтальный Ходок 【横行】 [o: gē:]

Нотация: SM

Английское название: Side Mover

Количество: 2

UNICODE 【横】: 6A2A

Условная ценность: 183

Условный размер: 5



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +SM

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】: 91D1

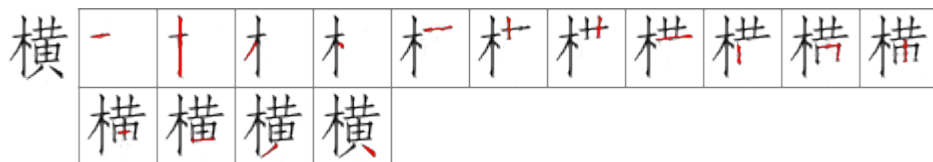
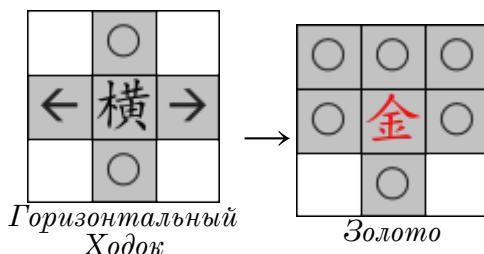
Условная ценность: 108

Горизонтальный Ходок ходит:

- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле вперёд или назад по вертикали.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.





порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 3-я и 17-я вертикали

桁 (SF) Горизонтальный Летун [金 Золото]



Горизонтальный Летун 【橫飛】 [o: xu]

Нотация: SF

Английское название: Side Flier

Количество: 2

UNICODE 【桁】: 6841

Условная ценность: 205

Условный размер: 4



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +SF

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】: 91D1

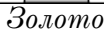
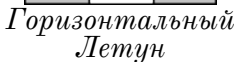
Условная ценность: 108

Горизонтальный Летун ходит:

- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в Золото, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

豎 (VM) Вертикальный Ходок [金 Золото]



Английское название: **Vertical Mover**

UNICODE 【豎】 : 7AEA

Условная ценность: 176

Условный размер: 5



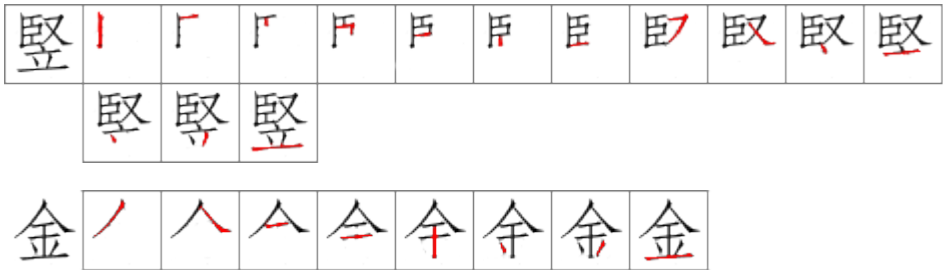
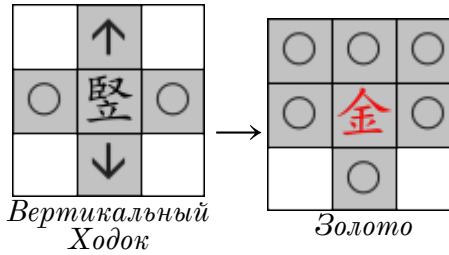
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: +VM
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】: 91D1
 Условная ценность: **108**

Вертикальный Ходок ходит:

- на любое поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали влево и вправо.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

5-я горизонталь, 5-я и 15-я вертикали

角 (B) Слон [金 Золото]



Слон 【角行】 [какүгё:]
 Нотация: **B**
 Английское название: **Bishop**
 Количество: **2**
 UNICODE 【角】: 89D2
 Условная ценность: **227**
 Условный размер: **4**



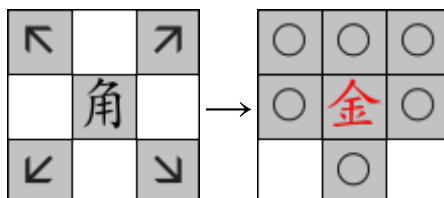
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: **+B**
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】: 91D1
 Условная ценность: **108**

Слон ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



角 丿 ㄣ 𠃊 角 角 角 角

金 丿 人 人 人 人 人 金

порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 6-я и 14-я вертикали

馬 (DH) Лошадь [не переворачивается]



Лошадь 【龍馬】 [рю: мэ/рю: ма]

Др. название: Лошадиный дракон

Нотация: DH

Английское название: Dragon Horse

Количество: 2

UNICODE 【馬】: 99AC

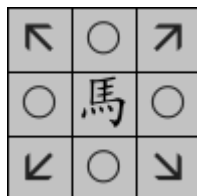
Условная ценность: 309

Условный размер: 4

Лошадь ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали вверх и вниз,
- на 1 поле по горизонтали влево и вправо.

Не переворачивается.



Лошадь



порядок написания иероглифа

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 7-я и 13-я вертикали

龍 (DK) Царь-Дракон [не переворачивается]

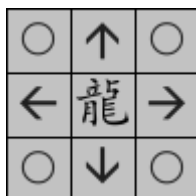


Царь-Дракон 【龍王】 [рю: о:]
 Др. название: Королевский дракон
 Нотация: DK
 Английское название: Dragon King
 Количество: 2
 UNICODE 【龍】: 9F8D
 Условная ценность: 376
 Условный размер: 4

Царь-Дракон ходит:

- на любое поле по любой вертикали в любую сторону,
- на любое поле по любой горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону.

Не переворачивается.



Царь-Дракон



порядок написания иероглифа

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 8-я и 12-я вертикали

摩 (CA) Козерог [金 Золото]



Козерог 【摩羯】 [макацу]

Нотация: CA

Английское название: Capricorn

Количество: 1

UNICODE 【摩】: 6469

Условная ценность: 489

Условный размер: 4



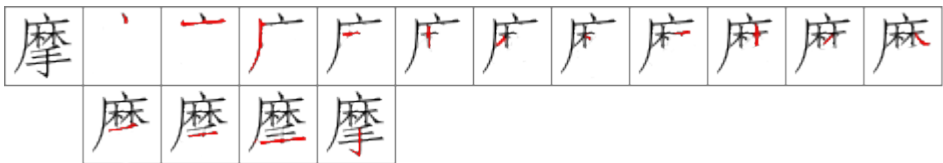
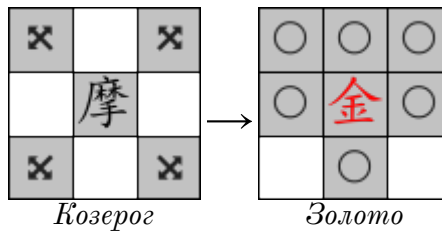
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: **+CA**
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】: **91D1**
 Условная ценность: **108**

Козерог ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону, после чего:
 - а) остаться на занятом поле
 - или
 - б) может пойти еще раз на любое поле по любой диагонали в любую сторону (кроме хода назад).

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

5-я горизонталь, 9-я вертикаль

行 (HM) Крюковой Ходок [金 Золото]



Крюковой Ходок 【鉤行】 [ко: гё:]

Нотация: HM

Английское название: Hook Mover

Количество: 1

UNICODE 【行】: 884C

Условная ценность: 661

Условный размер: 3



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +HM

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】: 91D1

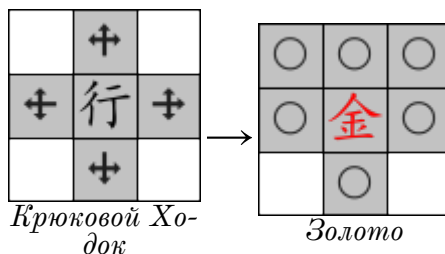
Условная ценность: 108

Крюковой Ходок ходит:

- на любое поле по любой вертикали в любую сторону,
 - на любое поле по любой горизонтали в любую сторону,
- после чего:
- а) может остаться на занятом поле
- или
- б) может пойти еще раз на любое поле по любой горизонтали или вертикали в любую сторону (кроме хода назад).

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 11-я вертикаль

奔 (Q) Ферзь [не переворачивается]



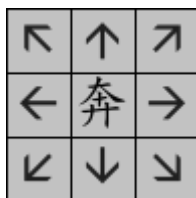
Ферзь 【奔王】 [хон'о:]
 Нотация: Q
 Английское название: Queen
 Количество: 1
 UNICODE 【奔】: 5954
 Условная ценность: 520
 Условный размер: 3

Ферзь ходит:

- на любое поле по любой вертикали в любую сторону,
- на любое поле по любой горизонтали в любую сторону,

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону.

Не переворачивается.



Ферзь



порядок написания иероглифа

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		噉		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		噉		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

5-я горизонталь, 10-я вертикаль

驢 (DN) Осёл [金 Золото]



Осёл 【驢馬】 [роба]

Нотация: DN

Английское название: Donkey

Количество: 2

UNICODE 【驢】: 9A62

Условная ценность: 85

Условный размер: 6



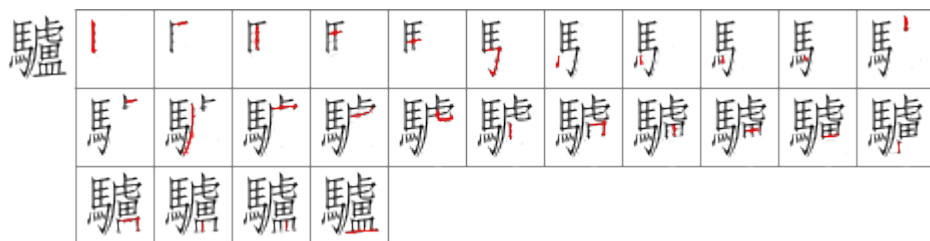
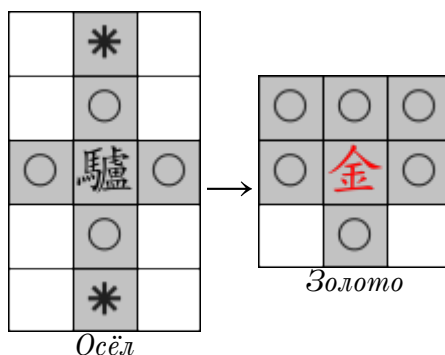
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: +DN
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】: 91D1
 Условная ценность: **108**

Осёл ходит:

- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на любое поле по вертикали в любую сторону,
- прыгает на 2 поле по вертикали вверх или вниз.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

					仲								仲					
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

4-я горизонталь, 1-я и 19-я вертикали

桂 (N) Конь [金 Золото]



Конь 【桂馬】 [кэйма]
 Нотация: N
 Английское название: Knight
 Количество: 2
 UNICODE 【桂】 : 6842
 Условная ценность: 35



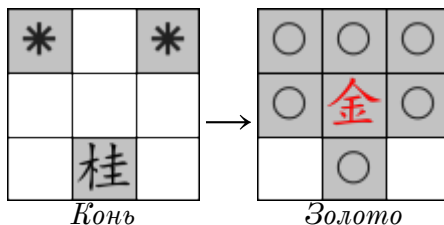
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: Золотой генерал
 Нотация: +N
 Английское название: Gold General
 UNICODE 【金】 : 91D1
 Условная ценность: 108

Конь ходит:

- прыгает на 2 поля прямо вперёд и одну вправо или влево (буквой 'T').

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



桂 一 十 才 木 木 木 木 杜 杜 桂 桂

金 丿 人 人 人 人 人 人 金 金

порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 3-я и 17-я вертикали

猛 (V0) Сильный Бык [金 Золото]



Сильный Бык 【猛牛】 [мо: гю:]
 Др. название: Яростный бык
 Нотация: V0
 Английское название: Violent Ox
 Количество: 2
 UNICODE 【猛】: 731B
 Условная ценность: 104
 Условный размер: 5



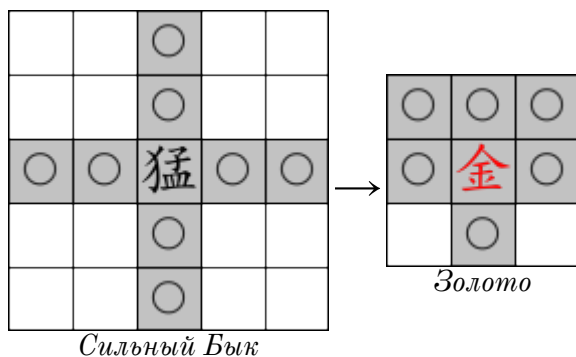
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: Золотой генерал
 Нотация: +V0
 Английское название: Gold General
 UNICODE 【金】: 91D1
 Условная ценность: 108

Сильный Бык ходит:

- на 1 или 2 поля по горизонтали в любую сторону,
- на 1 или 2 поля по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов



Хакутаку (яп. 白沢) или Байцзе (кит. 白澤, *Bái Zé*) — фантастическое существо в японском и китайском мифологическом пантеоне.

Согласно китайским преданиям, волшебного зверя Байцзе встретил во время путешествия на морском берегу Небесный владыка (Жёлтый император) *Хуан-ди*. Внешне Байцзе был похож на рогатого льва, говорил человеческим языком и был исключительно умён. Он рассказал Хуан-ди о всех 11,520 разновидностях нечистой силы, обитающей в горах, лесах, реках и озёрах Поднебесной империи. Никто, включая Небесного владыку, не обладал такой полнотой знаний о бесах, чудовищах, духах, демонах и других представителях сверхъестественных существ, как чудесный зверь Байцзе.

Хакутаку, рисунок Ториямы Сэкиэна
(яп. 鳥山石燕) (1712 — 1788)

Хакутаку выглядит как буйвол, но с 9 глазами и 6 рогами, расположенными по три и два ряда по бокам

и по-человечески, сидящий под деревом. Тем не менее, количество дополнительных глаз на самом деле варьируется в зависимости от интерпретации, и иногда существо изображается только с одним в центре его головы. Очень умён, понимает и отвечает на человеческую речь.

С древних времен считалось, что это существо съедает наши дурные сны и плохие переживания, и по этой причине люди, желающие уничтожить все эти беды, которыми они страдают, используют повешенное на входных воротах или в доме изображение Хакутаку.

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 5-я и 15-я вертикали

竜 (FD) Летающий Дракон [金 Золото]



Летающий Дракон 【飛龍】 [хирю:]

Нотация: FD

Английское название: Flying Dragon

Количество: 2

UNICODE 【竜】: 7ADC

Условная ценность: 100

Условный размер: 5



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +FD

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】: 91D1

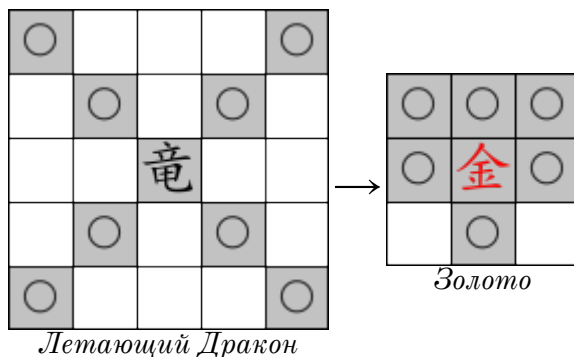
Условная ценность: 108

Летающий Дракон ходит:

- на 1 или 2 поля по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



龍 丶 一 一 一 一 一 一 一 一 龍

金 丿 人 人 人 人 人 人 金

порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		龍	羅	力	狛	剛	又	龍		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 7-я и 13-я вертикали

羅 (BD) Демон [金 Золото]



Демон 【羅刹】 [*расэцу*]

Нотация: **BD**

Английское название: **Buddhist Devil**

Количество: **1**

UNICODE 【羅】: **7F85**

Условная ценность: **113**

Условный размер: **5**



Золото 【金将】 [*кинсё:*]

Др. название: **Золотой генерал**

Нотация: **+BD**

Английское название: **Gold General**

UNICODE 【金】: **91D1**

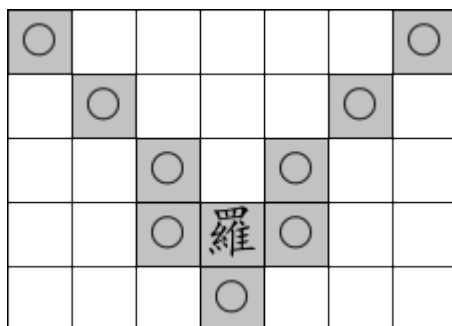
Условная ценность: **108**

Демон ходит:

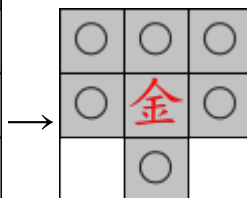
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле назад,
- на 1, 2 или 3 поля вперед по любой диагонали.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

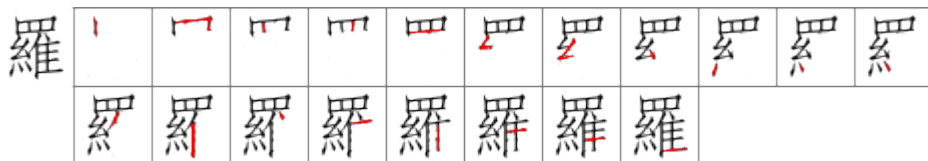
- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



Демон



Золото





порядок написания иероглифов



Ракшас в изображении якшаганы
(традиционное
танцевально-драматическое индийское
искусство)

Ракшасы (санскр. **रक्षसः**, *rākṣasaḥ*) — демоны-людоеды и злые духи в индуизме и буддизме. Ими рождаются особо греховные люди, поскольку ракшасы носят много эпитетов, изображающих их различные отталкивающие свойства и наклонности: убийцы, воры жертв, ночные бродяги, людоеды, кровопийцы, черноты и т.д.. Обычно изображаются в виде полутораметровых косматых чудищ с желтоватой кожей, гранитными зубами. В индуизме ракшасы являются собирательным образом тёмного начала (тамас), то есть всего, что несёт страдание, несправедливость и зло в существующий мир, нарушает дхармический порядок. Ракшасы мешают проведению ведийских яджн (и против них тогда обычно призывают Агни, прогоняющего тьму и убивающего ракшасов), оскверняют могилы, причиняют всяческие беспокойства брахманам, пытаются завладеть ребёнком беременной женщины. У них ядовитые ногти и они питаются человеческой плотью, лошадиным и протухшим мясом, выпивают коровье молоко. Ракшасы

пытаются вселиться в человека, когда он ест или пьёт, и попав внутрь, начинают терзать его внутренности и причиняют болезнь, а также доводят человека до сумасшествия. По вечерам ракшасы стараются напугать людей, устраивая танцы вокруг их жилищ, кричат по-обезьяньи, шумят и громко смеются, а ночью летают, приняв образ птиц. А главная их власть и сила наступает ночью, и прогнать их может только восходящее Солнце. Ракшасы обладают мистическими способностями и могут принимать различные облики (собаки, коршуна, совы и других птиц, брата, мужа, любовника и т. д.).

В японском буддизме также есть легенды о ракшасах. Одна из них — легенда о *дзикининки*, голодном духе. Если человек совершал при жизни тяжёлый грех, то в наказание по закону кармы после смерти перерождался в дзикининки. Этот дух по ночам питается падалью, а днём может превращаться в человека. Дзикининки страдает и испытывает сильное чувство вины от того, что занимается людоедством. Он может быть освобождён от

такого существования с помощью молитвы по-настоящему праведного монаха.

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 8-я вертикаль

叉 (SD) Демоница [金 Золото]



Демоница 【夜叉】 [яся]

Др. название: Дьяволица

Нотация: SD

Английское название: She-Devil

Количество: 2

UNICODE 【叉】 : 53C9

Условная ценность: 236

Условный размер: 4



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +SD

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】 : 91D1

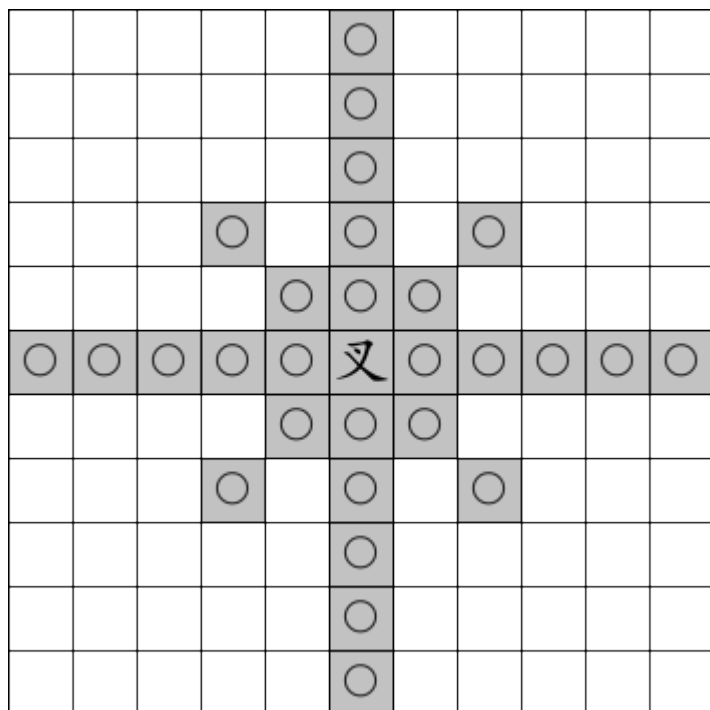
Условная ценность: 108

Демоница ходит:

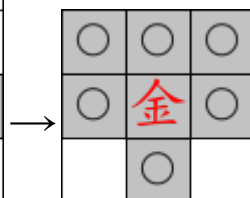
- на 1, 2, 3, 4 или 5 полей по горизонтали в любую сторону,
- на 1, 2, 3, 4 или 5 полей по вертикали в любую сторону,
- на 1 или 2 поля по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в Золото, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



Демоница



Золото

又 ㄅ ㄆ 又

金 ㄇ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ 金

порядок написания иероглифов



Статуя Якши, храм Ват Пхракэу (храм «Изумрудного Будды»), Бангкок, Тайланд

Якша (санскр. यक्ष, *yakṣa*) — в индуизме, буддизме и джайнизме — одна из разновидностей природных духов, ассоциируемых с деревьями и выступающих хранителями природных сокровищ. Женская форма — якши или якшини. С одной стороны, якша может быть совершенно безобидным существом, ассоциируемым с лесами и горами, а с другой — подобным ракшасе монстром-людоедом, злым духом или демоном, поедающим путников в лесной глухомани.

Якша выступает рассказчиком в поэме Калидасы «Мегахадута», где он представлен как романтический персонаж, страдающий от разлуки со своей возлюбленной. На контрасте с этим выступает якша в дидактическом индуистском трактате «Якшапрашна» («Вопросы Якши»). Здесь якша представлен опасным людоедом, духом вод, угрожающим жизни героя Юдхиштхиры.

В индийском искусстве якши изображаются либо как грозные воины, либо как толстые гномы. Якши-женщины, называемые якшини, изображаются как красивые, улыбающиеся, круглолицые девушки с большой грудью и бёдрами. В южноиндийском штате Керала якшини изображаются как чародейки-вампиры.

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	豹	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 12-я вертикаль

力 (W) Борец [金 Золото]



Борец 【力士】 [*рикиси*]

Нотация: W

Английское название: **Wrestler**

Количество: 1

UNICODE 【力】: 529B

Условная ценность: 150

Условный размер: 5



Золото 【金将】 [*кинсё*]

Др. название: **Золотой генерал**

Нотация: +W

Английское название: **Gold General**

UNICODE 【金】: 91D1

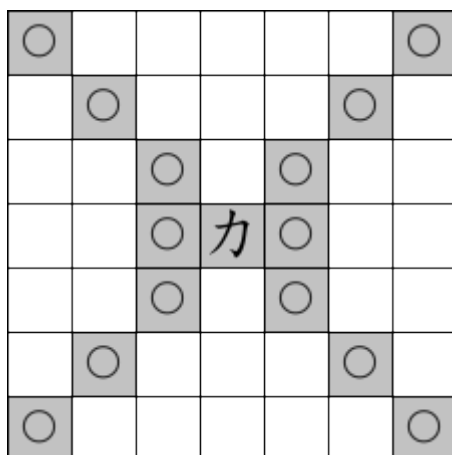
Условная ценность: 108

Борец ходит:

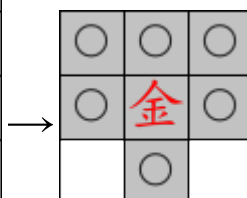
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1, 2 или 3 поля по любой диагонали в любую сторону.
- на 1 или 2 поля по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



Борец



Золото





порядок написания иероглифов

Сумо (яп. 相撲) — вид единоборств, в котором два борца выявляют сильнейшего на круглой площадке (дохё). Родина этого вида спорта — Япония. Японцы относят сумо к боевым искусствам. Традиция сумо ведётся с древних времён, поэтому каждый поединок сопровождается многочисленными ритуалами.

Первое письменное упоминание о сумо встречается в «Кодзики» («Записях древних дел»), книге, датированной 712 годом, являющейся древнейшей дошедшей до нас японской летописью и старейшим источником японской письменности. Согласно приведённой там легенде, 2500 лет назад боги Такэмикадзути и Такэминаката схватились в поединке сумо за право владеть Японскими островами. По преданию в первом поединке победу одержал Такэмикадзути. Именно от этого героя древности ведёт свою родословную император Японии.



Придворное сумо

Сумо упомянуто в старинных японских текстах, датированных VIII века, под названием сумай. В дополнение к своему основному предназначению, сумо ассоциировался с ритуалом религии Синто. По сей день в некоторых монастырях можно увидеть ритуальную схватку человека и Бога.

Сумо было важным ритуалом императорского двора. Представители всех провинций должны были участвовать в соревновании при дворе. Известна также роль сумо в боевой подготовке.

Считается, что современная площадка для сумо — дохё, появилась около XVI века, однако форма и размер дохё менялись со временем. Так, часто обычной формой был квадрат.

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	豹	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

4-я горизонталь, 9-я вертикаль

剛 (GG) Алмаз [金 Золото]



Алмаз 【金剛】 [конго:]

Нотация: GG

Английское название: Guardian Of The Gods

Количество: 1

UNICODE 【剛】 : 525B

Условная ценность: 155

Условный размер: 5



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: Золотой генерал

Нотация: +GG

Английское название: Gold General

UNICODE 【金】 : 91D1

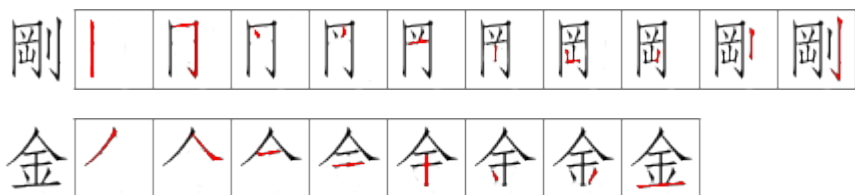
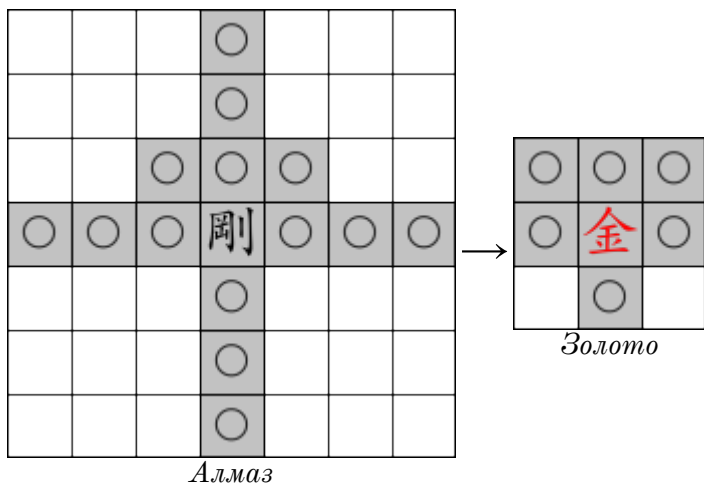
Условная ценность: 108

Алмаз ходит:

- на 1, 2 или 3 поля по горизонтали в любую сторону,
- на 1, 2 или 3 поля по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле вперед по любой диагонали.

Переворачивается в Золото, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов



Буддийская ваджра

Ваджра (санскр. वज्र) — ритуальное и мифологическое оружие в индуизме, тибетском буддизме и джайнизме. Было создано божественным ремесленником Тваштаром из костей мудреца Дадхичи для Индры.

Имея важное религиозное и культурное значение, символ ваджры распространился вместе с индуизмом, а затем с буддизмом во многие части Азии. Слово имеет несколько значений на санскрите: «молния» и «алмаз», используется в буддийских священных текстах и в названиях

сутр. Ваджра символизирует силу и твёрдость духа, а также вечность и нерушимость (например, обета).

Символизируя, помимо прочего, мужское начало, ваджра часто используется в ритуалах в паре со специальным колокольчиком гхантой, который в таких случаях обозначает женское начало. Имеет символическую аналогию с алмазом — может резать что угодно, но не сам себя — и с молнией — непреодолимая сила. Благодаря загибанию и соединению концов

превращается в короткий металлический жезл.

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 11-я вертикаль

狛 (LD) Комаину [金 Золото]



Комаину 【狛犬】 [кома-ину]
 Др. название: **Львиная собака**
 Нотация: **LD**
 Английское название: **Lion Dog**
 Количество: **1**
 UNICODE 【狛】: **72DB**
 Условная ценность: **860**
 Условный размер: **2**



Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: **Золотой генерал**
 Нотация: **+LD**
 Английское название: **Gold General**
 UNICODE 【金】: **91D1**
 Условная ценность: **108**

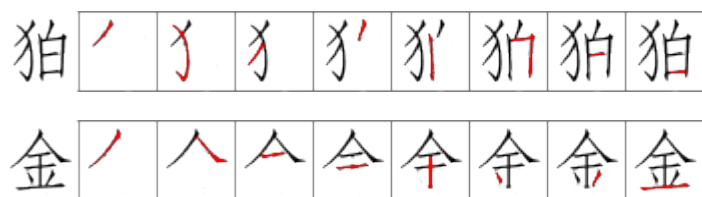
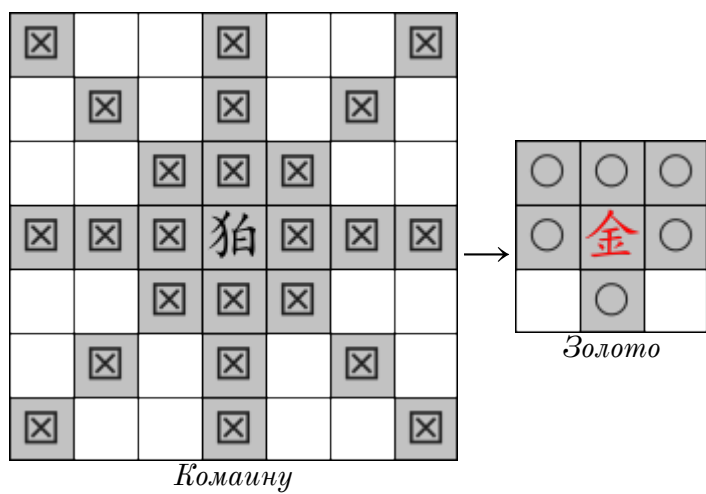
Комаину делает **ТРОЙНОЙ** ход (3 хода подряд) в одном из выбранных (по первому ходу) направлений⁵:

- на 1 поле по горизонтали в любом направлении,
- на 1 поле по вертикали в любом направлении,
- на 1 поле по любой диагонали в любом направлении.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.

5. см. раздел "Ходы Комаину" в "Записках на спичечных коробках".



порядок написания иероглифов



статуя Комаину в Нинна-дзи (яп. 仁和寺, большой храмовый комплекс подишюлы Омуро-ха буддийской школы сингон-сю, расположен в районе Укё города Киото, Япония)

Комаину (яп. 狛犬), или "лев-собака", "львиная собака" — пара статуй, напоминающие смесь льва и собаки, представляют собой мистических стражей, в основном расположены при входе в синтоистские храмы, могут встречаться и при буддийских. Часто сделаны из камня, но также могут быть из бронзы, железа, дерева и даже керамики. Первые статуи львов появились в Индии в III веке до н. э., и позже традиция распространилась на Китай во время династии Тан (618—907), а затем на Корею и Японию. Во времена периодов Нара (710—794) и Хэйан (794—1185) в Японии комаину были сделаны из дерева и располагались только внутри храмов, к тому же иногда статуи могли использоваться как ограничитель двери. Однако позже в период Камакура (1185—1333) внешность комаину изменилась - одна из статуй стала изображаться более похожей на льва и с открытой пастью, чтобы отгонять злых духов, в то время как вторая больше стала представлять из себя собаку с закрытой пастью, чтобы

удерживать и охранять добрых духов. Также вторая статуя могла быть представлена с рогом на голове. С XIV века в период Муромати (1336—1573) комаину стали устанавливаться снаружи, как хранители храма. Начиная с этого времени для защиты статуй от дождливых погодных условий их начали вырезать из камня.

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

4-я горизонталь, 10-я вертикаль

鼠 (OR) Старая Крыса [蝠 Летучая Мышь]



Старая Крыса 【老鼠】 [po: co]

Нотация: **OR**

Английское название: Old Rat

Количество: **2**

UNICODE 【鼠】 : 9F20

Условная ценность: **60**

Условный размер: **6**



Летучая Мышь 【蝙蝠】 [ko: мори]

Нотация: **+OR**

Английское название: Bat

UNICODE 【蝠】 : 8760

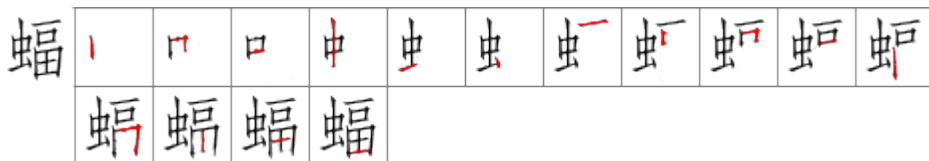
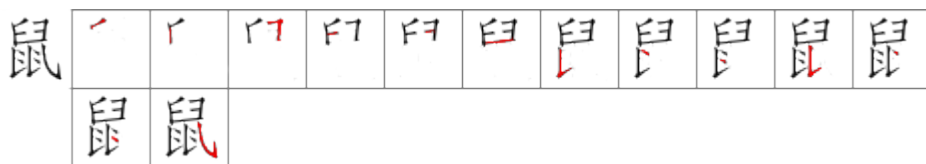
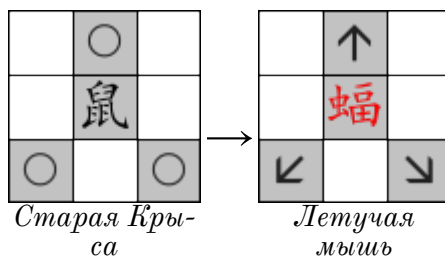
Условная ценность: **184**

Старая Крыса ходит⁶:

- на 1 вертикально вперед,
- на 1 поле назад по любой диагонали.

Переворачивается в **Летучую Мышь**, который ходит:

- на любое поле вперед по вертикали,
- на любое поле назад по диагонали в любую сторону.



6. см. раздел "Ход Старой Крысы" в "Записках на спичечных коробках".

Нэдзуми (яп. 鼠) - разновидность оборотней в японской мифологии, способные превращаться в крыс. В человеческом облике - маленькие мерзкие людишки без всяких моральных принципов, невысокого, маленький рост, с отменным нюхом и острым зрением. Как правило, этот вид существ-оборотней становится шпионами и убийцами.

Крысы всегда воспринимались в Японии. С одной стороны, было заметно влияние китайского гороскопа, в котором крыса является первым из двенадцати знаков. А в китайской традиции крысе приписывались такие черты как острый ум и изобретательность, но в то же время их считали беспринципными существами.

С другой стороны, крысу часто воспринимали как злой дух, в многочисленных легендах это существо изображалось в числе самых пронырливых и зловредных. Было и ещё одно сословие в древней Японии, называемое *Эта*, которое также связывали с нэдзumi, так как они считались самой низшей прослойкой общества. По всей вероятности, это поверье появилось из-за известных способностей крыс незаметно проникать в жилые помещения и хранилища, где они творили бесчинства и уничтожали урожай.



*Нэдзуми. Иллюстрация Ториямы
Сэкиэна*

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

3-я горизонталь, 2-я и 18-я вертикали

嗔 (AB) Дикий Кабан [猪 Быстрый Кабан]



Дикий Кабан 【嗔猪】 [синтё]
 Др. название: Яростный кабан
 Нотация: AB
 Английское название: Angry Boar
 Количество: 2
 UNICODE 【嗔】: 55D4
 Условная ценность: 74
 Условный размер: 6



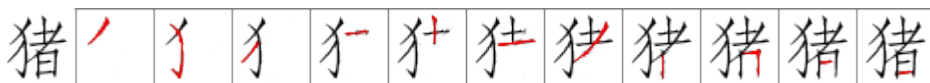
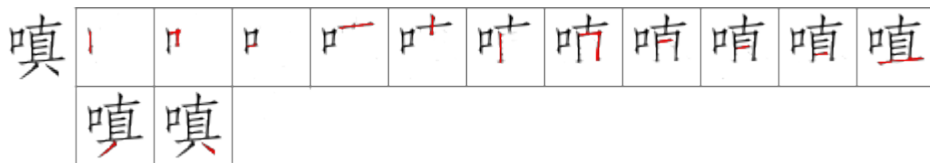
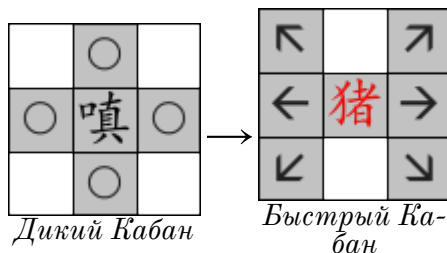
Быстрый Кабан 【奔猪】 [хонтё]
 Др. название: Свободный кабан
 Нотация: +AB
 Английское название: Free Boar
 UNICODE 【猪】: 732A
 Условная ценность: 365

Дикий Кабан ходит:

- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в Быстрого Кабана, который ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- прыгнуть на 2-е поле вперед по диагонали в любую сторону.



					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

3-я горизонталь, 4-я и 16-я вертикали

熊 (BB) Слепой Медведь [𪛗 Быстрый Медведь]



Слепой Медведь 【盲熊】 [мо: ю:]

Нотация: **BB**

Английское название: **Blind Bear**

Количество: **2**

UNICODE 【熊】: **718A**

Условная ценность: **128**

Условный размер: **5**



Быстрый Медведь 【奔熊】 [хонрю:]

Др. название: **Свободный медведь**

Нотация: **+BB**

Английское название: **Free Bear**

UNICODE 【𪛗】: **7F86**

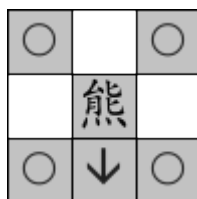
Условная ценность: **376**

Слепой Медведь ходит:

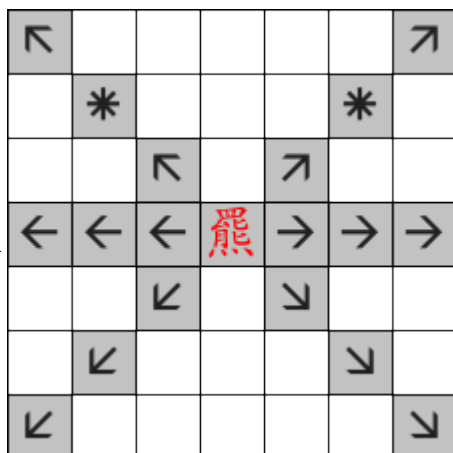
- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле назад по вертикали.

Переворачивается в Быстрого Медведя, который ходит:

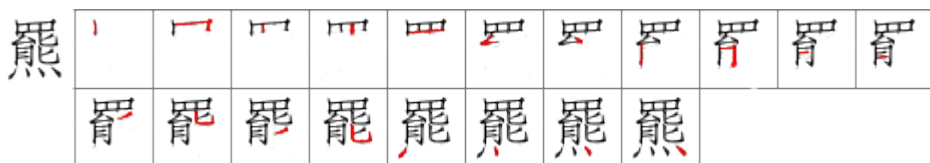
- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- прыгнуть на 2 поле вперед по диагонали.



Слепой Медведь



Быстрый Медведь



порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

3-я горизонталь, 6-я и 14-я вертикали

狼 (EW) Злой Волк [群 Быстрый Волк]



Злой Волк 【悪狼】 [акуро:]

Нотация: EW

Английское название: Evil Wolf

Количество: 2

UNICODE 【狼】: 72FC

Условная ценность: 96

Условный размер: 6



Быстрый Волк 【奔狼】 [хонро:]

Др. название: Свободный волк

Нотация: +EW

Английское название: Free Wolf

UNICODE 【群】: 7FA4

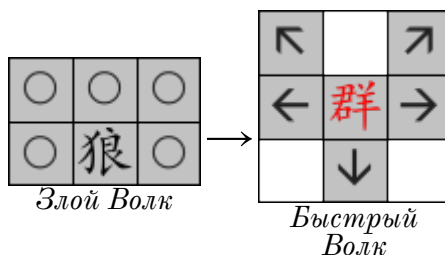
Условная ценность: 390

Злой Волк ходит:

- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали вперед.

Переворачивается в **Быстрого Волка**, который ходит:

- на любое поле вперед по диагонали в любую сторону,
- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на любое поле назад по вертикали.



狼
 ノ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ

群
 ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ
ㄣ

群
群

Райдзю (яп. 雷獣 *Райдзю*; «громовой зверь») — легендарное существо из японской мифологии, вероятное воплощение молнии. Его тело состоит из молний, и он может предстать в форме кошки, лисы, ласки, барсука, обезьяны или волка. Обычной для райдзю является форма белого или синего волка (или даже волка, окутанного в молнии). Во время грозы райдзю прыгает с дерева на дерево; поваленные и расщеплённые молнией деревья считаются делом его когтей. Он также может летать как шаровая молния, а его крик подобен громовому раскату.

Райдзю является спутником Райдэна, синтоистского бога грозы. Своёобразным поведением райдзю является привычка спать в человеческом пупке. Это побуждает Райдэна метать молнии-стрелы в райдзю, чтобы его пробудить, и таким образом наносится ущерб человеку, на чьём брюхе это существо решило вздремнуть. По этой причине суеверные японцы в ненастную погоду часто спят на животе; в других легендах говорится, что «громовой зверь» прячется в пупки только тех людей, которые во время грозы спят на открытом воздухе.



Райдзю (иллюстрация 1791 года)

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	析	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	析	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

3-я горизонталь, 8-я и 12-я вертикали

麒麟 (KR) Единорог [大 Великий Дракон]



Единорог 【麒麟】 [*кирин*]

Нотация: **KR**

Английское название: **Kirin**

Количество: **1**

UNICODE 【麒麟】 : **9E92**

Условная ценность: **129**

Условный размер: **5**



Великий Дракон 【大龍】 [*дадзю:ю:*]

Нотация: **+KR**

Английское название: **Great Dragon**

UNICODE 【大】 : **5927**

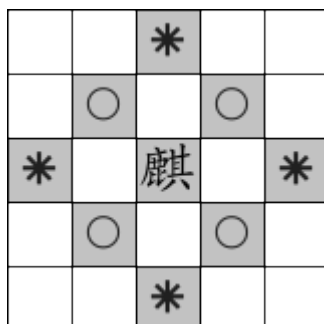
Условная ценность: **316**

Единорог ходит:

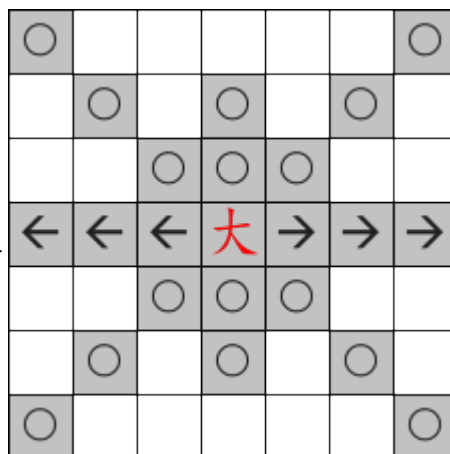
- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- прыгнуть на 2-е поле по горизонтали в любую сторону,
- прыгнуть на 2-е поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Великого Дракона**, который ходит:

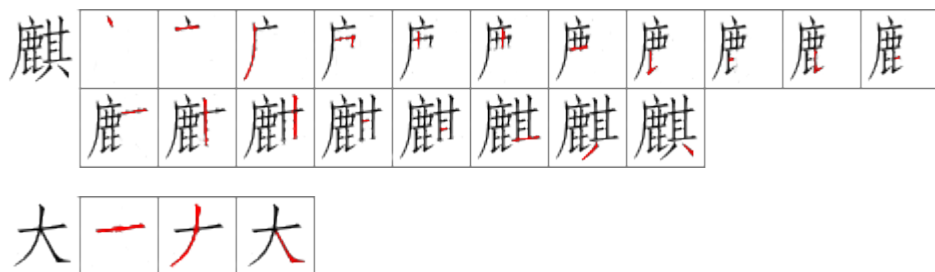
- на 1, 2 или 3 поля по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 или 2 поля по вертикали в любую сторону,
- на любое поле по горизонтали в любую сторону.



Единорог



Великий дракон



порядок написания иероглифов



Статуя в Летнем дворце (кит. трад. 頤和園, "Летний императорский дворец", Пекин, Китай)

Цилинь (кит. 麒麟, *qílín*) или *кирин* в японском языке — мифическое существо, известное в китайской и других культурах Восточной Азии. Его иногда включают в перечень четырёх благородных животных наряду с китайскими драконом, фениксом и черепахой — вместо тигра.

Цилинь — своего рода химера: как правило, у него несколько рогов, зелёно-голубая чешуйчатая кожа, тело коня, ноги оленя, голова дракона и медвежий или бычий хвост. Он живёт не менее 2000 лет, но увидеть его дано только избранным (так, видели его незадолго до смерти Конфуция). Подобно европейскому единорогу, цилинь символизирует долговечность и благополучие. Благодаря этому его изображения часто наносились на предметы императорского

обихода. Император Канси повелел носить нагрудные нашивки с изображением цилиня обладателям высшего военного ранга Поднебесной (раньше они ассоциировались со львами).

На спине цилиня иногда можно увидеть младенцев мужского пола. Подобно аисту в европейской традиции, это цилинь, по представлениям китайцев, приносит счастливым родителям долгожданного наследника.

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

3-я горизонталь, 9-я вертикаль

鳳 (PH) Феникс [翅 Золотая Птица]



Феникс 【鳳凰】 [xo: o:]

Нотация: PH

Английское название: Phoenix

Количество: 1

UNICODE 【鳳】: 9CF3

Условная ценность: 127

Условный размер: 5



Золотая Птица 【金翅】 [кинси]

Др. название: Золотое крыло

Нотация: +PH

Английское название: Golden Bird

UNICODE 【翅】: 7FC5

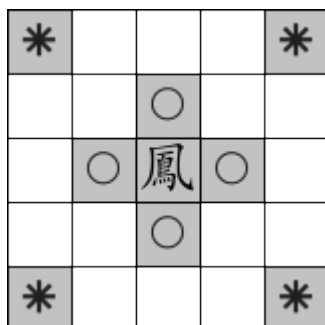
Условная ценность: 317

Феникс ходит:

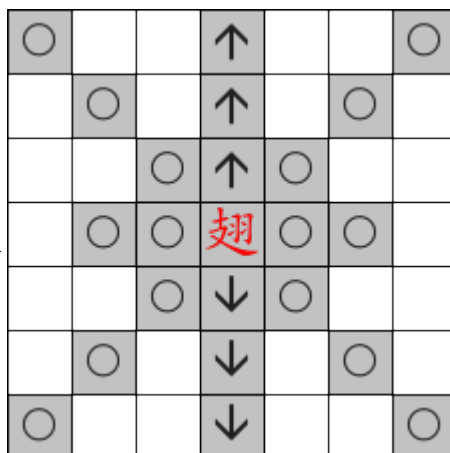
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- прыгнуть на 2-е поле любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в Золотую Птицу, который ходит:

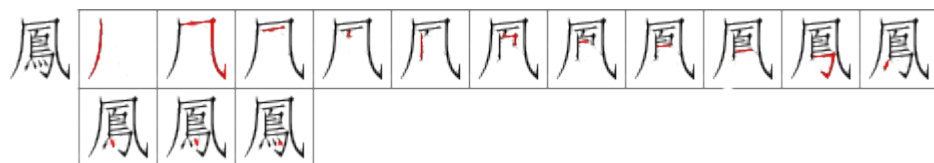
- на 1, 2 или 3 поля по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 или 2 поля по поризонталли в любую сторону,
- на любое поле по вертикали в любую сторону.



Феникс



Золотая Птица



порядок написания иероглифов

Китайский феникс (кит. 鳳凰, *фэнхуан*) — в китайской мифологии чудо-птица, в противовес китайскому дракону воплощающая женское начало (инь), является символом юга. Её явление людям — великое знамение, которое может свидетельствовать о могуществе императора или предвещать значительное событие.

В составленном при Ханьской династии словаре «Шоувэнь» о фэнхуане сказано, что у этой птицы «клюв петуха, зоб ласточки, шея змеи, на туловище узоры, как у дракона, хвост рыбы, спереди как лебедь, сзади как единорог Ци Линь, спина черепахи». Рост её достигает трёх метров.

Согласно китайским поверьям, фэнхуан видели перед смертью Жёлтого императора. Последний раз её наблюдали на могиле отца основателя династии Мин в 1368 году.



Статуя в городе Наньнин, Китай



Луань-няо (кит. 鸞鳥, *luán niǎo*) — чудесная птица в древнекитайской мифологии, чьё появление было возможно лишь в мирные времена. В древнем Китае декоративно-ритуальные изображения луань-няо помещались на знамя правителя, также ими расписывали его колесницу.

Внешний вид луань-няо напоминал петуха, цвет перьев и описание голоса в разных источниках разнятся, по одной версии — птица имеет красные перья, с разноцветным переходом, и способна издать любой звук, существующий на свете; по другой версии — перья луань-няо окрашены в преимущественно сине-зелёный цвет, а её пение подобно бречанию колокольчика. Кроме того встречается описание со змеями, свисающими с щитоносной головы, с груди и лапок.

Луань-няо в некоторых древних книгах описывалась как самка *фэнхуана* (феникса), их верные и гармоничные супружеские отношения считались идеалом и символизировали

Птица Луань, иллюстрация из «Вакан сансай-дзюэ», 1712 год

счастливую чету, а также людей, достигших совершенства в каком-либо деле и, собственно, сами шедевры, сотворённые человеком. Эта нераз-

лучная птичья пара проживала на священной горе *Куньлунь* вблизи от дворца Жёлтого императора *Хуан-ди*, порхая между деревьями, дающими бессмертие (*бу-сы-шу*), с ветвей которых свешивались плоды, подобные самоцветам (*фу-чан-шу*, *лан-гань-шу*). Птенец луань-няо назывался *луань-чжо* (кит. 鸞鷟).

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

3-я горизонталь, 11-я вертикаль

獅 (LN) Лев [迅 Ярость]



Лев 【獅子】 [сиси]
 Нотация: LN
 Английское название: Lion
 Количество: 1
 UNICODE 【獅】: 7345
 Условная ценность: 732
 Условный размер: 2



Ярость 【奮迅】 [фунсин]
 Др. название: Яростное порождение
 Нотация: +LN
 Английское название: Furious Fiend
 UNICODE 【迅】: 8FC5
 Условная ценность: 850

Лев ходит⁷:
 - делает ДВОЙНОЙ ход (2 хода подряд, так называемый "двойной ход Короля") на 1 поле вокруг себя.

Т.е., сначала на любое соседнее с собой поле (при этом может захва-

⁷ с.м. раздел "Ходы Льва" в "Записках на спичечных коробках".

тить вражескую фигуру), после чего ходит на любое соседнее этого поля (также возможен повторный захват). При этом возврат вторым ходом на исходную позицию с захватом вражеской фигуры называется "игуи" ("взятие без хода"), без захвата - пас (пропуск хода). Другая разновидность - обход своей фигуры внешне похож на прыжок.

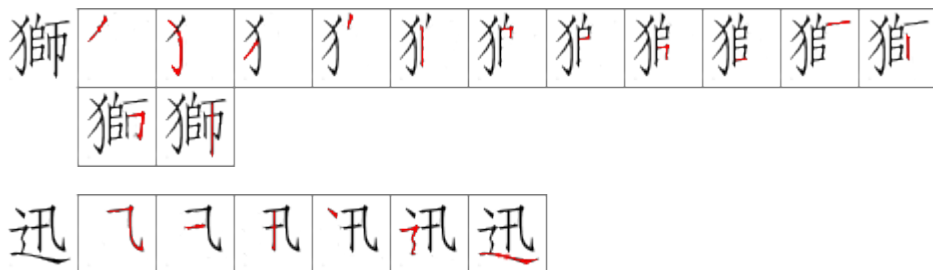
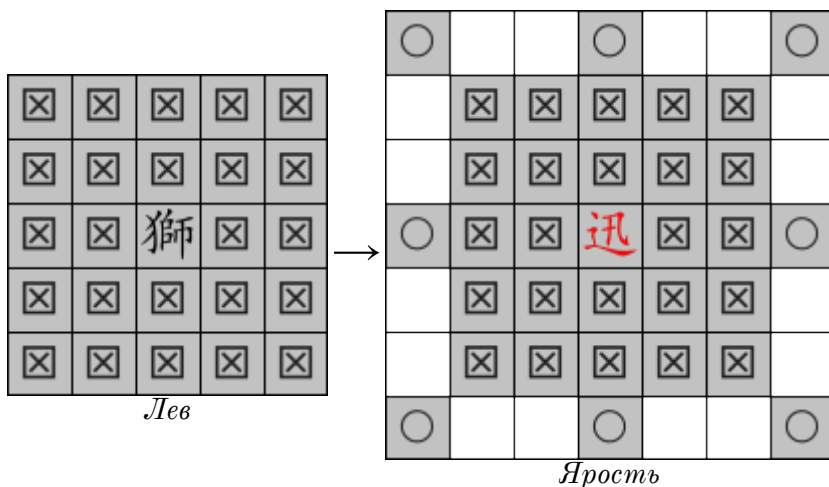
Переворачивается в **Ярость**, который имеет 2 варианта ходов⁸:

- делает **ДВОЙНОЙ ход** (2 хода подряд, так называемый "двойной ход Короля") на 1 поле вокруг себя.

или:

- на 2 или 3 поля по горизонтали в любую сторону,
- на 2 или 3 поля по вертикали в любую сторону,
- на 2 или 3 поля по любой диагонали в любую сторону.

Одиночный ход на соседнее поле невозможен, т.к. это противоречит более приоритетному правилу "двойного хода Короля". Ход на второе поле ортогонально или диагонально - по сути, тот же самый двойной ход в одном направлении, т.е. существенное дополнение имеет только на 3 поле ортогонально или диагонально в любую сторону.



порядок написания иероглифов

8. см. раздел "Ходы Ярости" в "Записках на спичечных коробках".

Китайский лев, лев-страж (яп. 獅子, *дзиси*) — традиционное, обычно скульптурное и парное изображение мифического льва-стража (иногда — собаки или оленя) перед воротами императорских усыпальниц, правительственных резиденций, административных зданий и культовых сооружений императорского Китая и Японии, в настоящее время — атрибут буддийских храмов и синтоистских святилищ. Лев как мистический символ имеет широкое распространение в дхармических религиях. В соответствии с верованиями Древнего Китая, лев — мифический защитник Закона, страж сакральных сооружений, является символом могущества и успеха, царской власти и силы. В Японии дзиси представляют собой смесь китайского льва и корейского пса, наделяясь теми же мифическими силами и способностями.

Традиционно львы-стражи располагаются парой по обеим сторонам входа в святилище, при этом по правую руку обычно располагается лев, по левую — львица. Обычно лев придерживает лапой шар, который в буддийской традиции трактуется как *тама* (яп. 玉) — сокровище, символ буддийского знания, несущий свет во тьму и способный исполнять желания. Львица в таком случае обычно изображается придерживающей лапой львёнка. У парной скульптуры обычно одна фигура изображается с открытой пастью, другая — с закрытой. Это трактуется по-разному: как символ рождения и смерти; как символ открытости к добрым помыслам и неприятия злых, либо как визуальное обозначение первой и последней букв санскритского алфавита («а» и «у»). Вообще, открытая пасть должна отпугивать злых демонов, закрытая — удерживать и защищать добрых.



*Мраморная львица у входа в храм.
Камакура, Япония*

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

3-я горизонталь, 10-я вертикаль

反 (RC) Гарпун [金 Золото]



Гарпун 【反車】 [хэнся]

Др. название: **Контрстрелка**

Нотация: **RC**

Английское название: **Reverse Chariot**

Количество: **2**

UNICODE 【反】: 53CD

Условная ценность: **151**

Условный размер: **5**



Золото 【金将】 [кинсё:]

Др. название: **Золотой генерал**

Нотация: **+RC**

Английское название: **Gold General**

UNICODE 【金】: 91D1

Условная ценность: **108**

Гарпун ходит:

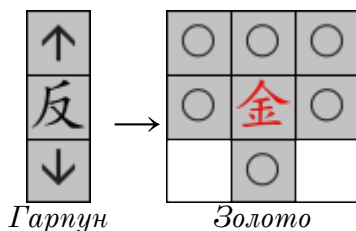
- на любое поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,

- на 1 поле по вертикали в любую сторону,

- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

Яри (яп. 槍) — японский тип древкового оружия, представляющий собой копьё и имеющий множество модификаций. Термин появился в период Камакура.

Самым древним японским копьём было хоко. Наконечники хоко были втулочными, с ромбическим в сечении пером длиной около 25 см. Иногда они дополнительно снабжались крюком, наподобие багра. К периоду Нара относят появление тэбоко — «ручного копья» с прямым или слегка изогнутым наконечником около 30 см, с выступающим ребром. Поначалу оно отличалось небольшим древком и, возможно, применялось для метания, но к периоду Намбокутё его длина увеличилась до 1,8 м, и его стали называть кикутти-яри. Во второй половине периода Муромати копья получают наибольшее распространение и появляются различные модификации.

Классическое яри состоит из древка (*эбу* или *нагаэ*), к которому крепится наконечник (*хо*). Древко длиной 1,8—2,5 м, в сечении, как правило, круглое или многогранное (а не овальное), из дуба или, реже — бамбука. Наконечники были длиной 15—90 см и отличались мечевидной формой, крепились с помощью хвостовика (*накаго*). Они позволяли наносить колющие и рубящие удары. Благодаря таким наконечникам яри могут быть классифицированы, как глефы. Иногда на 30 см ниже наконечника дела-



Като Кийомаса с катакама-яри. Гравюра Утагава Эсику, 1867 г.

лась металлическая крестовина хадомаэ. Обычной была цуба. Для более надёжного крепления конец древка снабжали крепёжной муфтой (*хабаки*) и шайбами (*сэнпа*). На нижнем конце был подток (*исидзуки*), который мог применяться для нанесения ударов. Верхняя часть древка лакировалась и обматывалась шнуром (*сэн-дан-маки*).

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

2-я горизонталь, 1-я и 19-я вертикали

猫 (CS) Кошачий Меч [貌 Быстрая Кошка]



Кошачий Меч 【猫刃】 [мё: дзин]
 Нотация: CS
 Английское название: Cat Sword
 Количество: 2
 UNICODE 【猫】 : 732B
 Условная ценность: 71
 Условный размер: 6



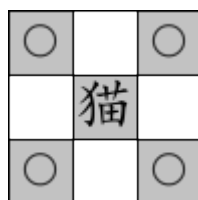
Быстрая Кошка 【奔猫】 [хонмё:]
 Др. название: Свободная кошка
 Нотация: +CS
 Английское название: Free Cat
 UNICODE 【貌】 : 8C8C
 Условная ценность: 226

Кошачий Меч ходит:

- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в **Быструю Кошку**, который ходит:

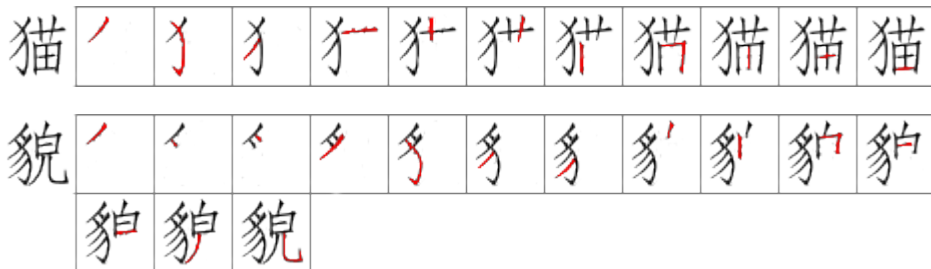
- на любое поле по любой диагонали в любую сторону.



Кошачий Меч



Быстрая
Кошка



порядок написания иероглифов

Нэкомата (яп. 猫股 или 猫又) — существо из японской мифологии, двуххвостая кошка-ёкай. В японских и китайских легендах описывается два типа нэкоматы: дикие нэкоматы, обитающие в горных районах, и домашние кошки, которые превращаются в нэкомат по мере роста. Нэкомата относится к группе сверхъестественных существ ёкаев.

Нэкомата считается близким «родственником» другого японского ёкая, *бакэнэко* (также кошкоподобного существа), а ввиду расплывчатого описания в легендах их очень часто путают. Как правило, только раздвоенный хвост у нэкоматы является отличительным признаком для их разделения.

Образ древней нэкоматы не был сверхъестественным, это были просто пугающие звери, которые, по слухам, пожирали людей.

Есть предположения, что внешнее описание нэкоматы были основаны на реально существовавшем животном. Считают, что это могли быть карликовые тигры, которых часто привозили из Китая или заболевшие бешенством животные.

Нэкомата является частью традиционных народных верований и



Рисунок Нэкоматы в
"Иллюстрированном томе тысячи
демонов" (яп. 百怪図巻, *Hyakkai-Zukan*,
1737, автор Саваки Сусу)

предстаёт в легендах злым персонажем. В существование нэкомату верят как буддисты, так и синтоисты. В китайской мифологии также описаны существа, похожие на нэкомату.



Часть из триптиха "Ume no Hara Gojūsantsugi" (яп. 梅初春五十三駅), 1835г. Утагавы Кунисэи (яп. 歌川国芳, 1798 — 1861) с изображением Бакэнэко

Бакэнэко (яп. 化け猫, дословный перевод "бакэ-нэко" — "кошка, которая подверглась изменению") — кошка в японском фольклоре, обладающая магическими способностями. Демон. Одно из трёх наиболее популярных животных-оборотней в Японии (другими двумя выступают *кицунэ* и *тануки*).

Бакэнэко часто терроризирует тот дом, где живет, вызывая шаровые молнии, представляет опасность для спящих. Бакэнэко может ходить на задних лапах, говорить, изменять форму тела, превращаясь в человека, в разы превосходит в размерах обычного кота. Когда бакэнэко в конце концов убьют, то тело его может достигать целых пять футов в длину. Бакэнэко охотится и на людей. Он запускает свои огромные лапы в двери, ища добычу — человека, как поступают обычные коты, когда охотятся у мышиной норы.

В плане стихий, бакэнэко тесно связаны с огнем: они часто изображаются облизывающими масло из ламп. Поскольку в старинных лампах масло делалось из рыбьего жира, а кошки — существа плотоядные и им часто не хватало животной пищи, то такая их особенность становится понятной. Наверное из-за этой скрытой любви к пламени, на *Сэцубун* (яп. 節分 "разделение сезонов", 3-4 февраля)⁹ все японские бакэнэко собираются в своем кошачьем дворце на вершине "кошачьей горы" — вулкана *Нэкодакэ*. Нэкодакэ (яп. 中岳) — самая высокая вершина центрального кратерного холма, действующий вулкан с семью кратерами, входящий в окружение вулкана Асо (яп. 阿蘇山, *Асо-сан*) — самой активной вулканической кальдеры в мире.

9. Последний день перед началом каждого сезона, но обычно его относят к наступлению весны. Фактически — японский Новый год по лунному календарю. Следующий день называется *риссюн* (яп. 立春).

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

2-я горизонталь, 3-я и 17-я вертикали

鷄 (CC) Китайский Петух [鶴 Небесный Жу- равль]



Китайский Петух 【淮鷄】 [вайкэй]

Нотация: CC

Английское название: Chinese Cock

Количество: 1

UNICODE 【鷄】: 9D8F

Условная ценность: 85

Условный размер: 6



Небесный Журавль 【仙鶴】 [сэнкаку]

Др. название: Волшебный аист

Нотация: +CC

Английское название: Wizard Stork

UNICODE 【鶴】: 9E64

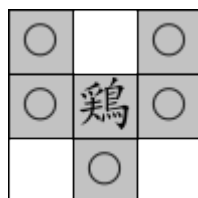
Условная ценность: 337

Китайский Петух ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле назад по вертикали.

Переворачивается в **Небесного Журавля**, который ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле вперед по вертикали,
- на 1 поле назад по вертикали.



Китайский
Петух



Небесный Жу-
равль



порядок написания иероглифов



Басан из "Эхон хяку-моногатари" (яп. 絵
本百物語, «Сто иллюстрированных
историй»), Такэхара Сюнсэн, 1841 г.

Басан (яп. 波山), также *Басаба-са* (яп. 婆娑婆娑) или *Инухоо* (яп. 犬鳳凰) — мифическая нелетающая птица, похожая на большого петуха, которая по легенде обитала в горах провинции *Иё* (ныне — префектура *Эхимэ*). Басан обладает ярко-красным петушиным гребнем и плюётся блистающим огнём, который однако является холодным и не опалает.

Басан обычно живёт в бамбуковых рощах горных долин, но иногда, поздними вечерами, может появиться в окрестных человеческих селениях. Когда Басан хлопает своими крыльями, то стоит жуткий шелест, похожий на звук «баса-баса»). Предполагается, что если человек услышав эти звуки, выглянет из дома наружу, то птичий облик внезапно исчезнет.

Цуру (яп. ツル) относятся к очень редким оборотням. Птицы довольно редко используют свои способности перевоплощения в человека, предпочитая вести свою беззаботную жизнь. Журавли купаются в горных озерах и парят высоко в небе, греясь под теплыми лучами солнца. Цуру — это миролюбивые и от природы ненавидящие насилие создания, которые никогда не ввяжутся в драку. Если уж благородная птица решит принять человеческий облик, то чаще всего предстает в образе юной девы или странствующего монаха. Определить что перед тобой цуру, можно по самому только взгляду: мудрому и понимающему. Журавли-оборотни с большой охотой помогают обычным людям.

Японские журавли-оборотни считаются покровителями искусства. Люди считают, что если возле неоконченной картины найти журавлиное перо – это добрый знак, одобренный самим цуру за время его ночного посещения.

К концу Токугавской династии журавль в Японии считался священной птицей. Его охраняли и восхваляли, называя «достопочтенным господином» или «человеком в перьях», при этом, не делая различий между обычными птицами и оборотнями.

2-я горизонталь, 5-я вертикаль

猿 (OM) Старая Обезьяна [姥 Горная ведьма]



Старая Обезьяна 【古猿】 [*коэн*]
 Нотация: **OM**
 Английское название: **Old Monkey**
 Количество: **1**
 UNICODE 【猿】: **733F**
 Условная ценность: **83**
 Условный размер: **6**



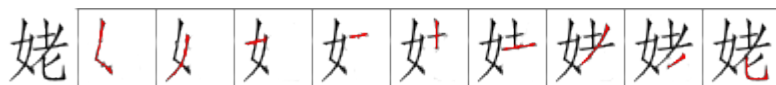
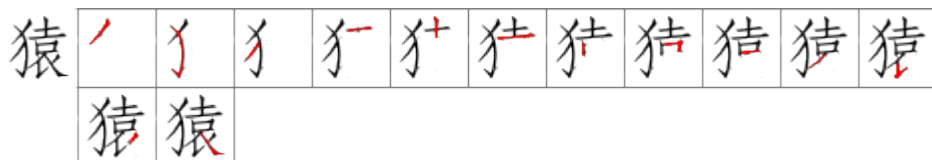
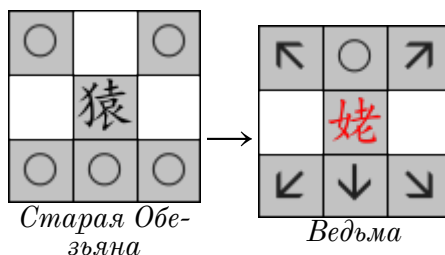
Горная ведьма 【山母】 [*самбо*]
 Нотация: **+OM**
 Английское название: **Mountain Witch**
 UNICODE 【姥】: **59E5**
 Условная ценность: **303**

Старая Обезьяна ходит:

- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле назад по вертикали.

Переворачивается в **Ведьму**, который ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле назад по вертикали,
- на 1 поле вперед по вертикали.



порядок написания иероглифов



Ямауба и Кинтаро (Китагава Утамаро
(яп. 喜多川歌麿), 1753—1806)

Ямауба (яп. 山姥, «горная ведьма») — чудовищное существо, ёкай (монстр) из демонического пантеона японской мифологии, выглядит как страшная, уродливая старуха. Волосы её неухожены, они длинные и седые. Часто изображается в красном кимоно, грязном и рваном. Огромный рот ведьмы растянут на всё лицо, согласно некоторым описаниям, у неё два рта. В то же время ямауба способна менять свою внешность, что помогает ей заманивать к себе доверчивых людей.

Согласно большинству легенд, её жилище — нечто вроде лесной избушки. Ведьма заманивает к себе заблудившихся в лесу путников и пожирает их. Иногда она предстаёт перед своей жертвой в виде его родственницы или прекрасной девушки, иногда — в своём обычном облике, представляясь беспомощной старухой. Усыпив бдительность жертвы, ямауба его убивает и пожирает на месте. Иногда ведьма заманивает неосторожных в свою хижину, там

откармливает и затем съедает. Иногда она, назвавшись проводником, заводит несчастных в крутые скалы и сталкивает их в пропасть. В других случаях ямауба способна превращать свои волосы в ядовитых змей, жалящих жертву.

Ямауба не отличается большим умом, и иногда её жертвам удаётся ведьму перехитрить. С другой стороны, она признанный мастер колдовства, знаток целебных и привораживающих напитков, а также ядов. Известны случаи, когда ведьма делится своими тайными знаниями с кем-либо из людей, если тот доставит ей другого человека на съедение, или способен будет на какой-либо другой сатанинский обмен.

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

蛇 (CO) Свернувшаяся Змея [蟒 Быстрая Змея]



Свернувшаяся Змея 【蟠蛇】 [бандзя]

Нотация: CO

Английское название: Coiled Serpent

Количество: 1

UNICODE 【蛇】: 86C7

Условная ценность: 61

Условный размер: 6



Быстрая Змея 【奔蛇】 [хондзя]

Др. название: Свободная змея

Нотация: +CO

Английское название: Free Serpent

UNICODE 【蟒】: 87D2

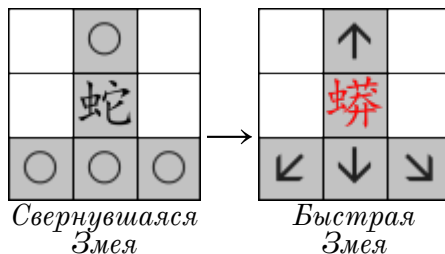
Условная ценность: 238

Свернувшаяся Змея ходит:

- на 1 поле назад по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Быструю Змею**, который ходит:

- на любое поле по вертикали в любую сторону,
- на любое поле назад по любой диагонали.



蛇 1 口 口 中 虫 虫 虫 虫 虫 虫 蛇

蟒 1 口 口 中 虫 虫 虫 虫 虫 虫 蟒

蟒 蟒 蟒 蟒 蟒

Путиноко (яп. ツチノコ или 槌の子) — легендарное змееподобное существо (*криптид*) из Японии. Название «путиноко» распространено в Западной Японии, в том числе в регионах Кансай и Сикоку; существо известно также как «Бати Хэби» (バチヘビ) в Северо-Восточной Японии.

Цутиноко описываются как существа от 30 и 80 сантиметров в длину, похожие на змею, но с центральной частью туловища гораздо шире, чем его голова и хвост, и как имеющее клыки и яд, подобный гадюке. Некоторые отчёты также описывают способность цутиноко прыгать на расстояние до метра.

Согласно легендам, некоторые цутиноко обладают способностью говорить и склонностью ко лжи, а также имеют пристрастие к алкоголю. Легенды сообщают и о том, что иногда они проглатывают свой собственный хвост, образуя подобие круга и катясь в таком состоянии (возможно, отсылка к символу уробороса). Сообщения о наблюдениях цутиноко в Японии известны с древних времён и продолжают поступать до сих пор, однако, естественно, нет никаких доказательств реальности его существования.



Цутиноко, «Современные и старые картины Хякуки» (яп. 今昔画图続百鬼), Торияма Исидзуги (яп. 鳥山石燕), 1779

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

2-я горизонталь, 7-я вертикаль

卧 (RD) Спящий Дракон [瓏 Быстрый Дракон]



Спящий Дракон 【卧龍】 [гарю:]
 Др. название: **Лежащий дракон**
 Нотация: **RD**
 Английское название: **Reclining Dragon**
 Количество: **1**
 UNICODE 【卧】 : **81E5**
 Условная ценность: **97**
 Условный размер: **6**



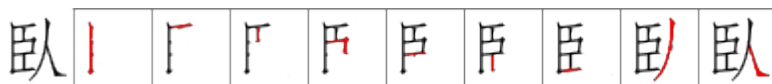
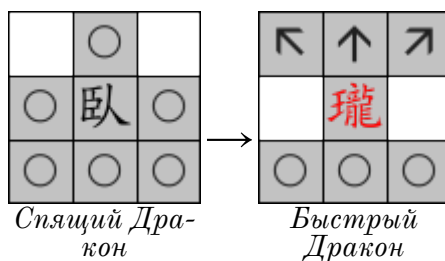
Быстрый Дракон 【奔龍】 [honryū]
 Др. название: **Свободный дракон**
 Нотация: **+RD**
 Английское название: **Free Dragon**
 UNICODE 【瓏】 : **74CF**
 Условная ценность: **276**

Спящий Дракон ходит:

- на 1 поле назад по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Быстрого Дракона**, который ходит:

- на любое поле вперед по любой диагонали,
- на любое поле вперед по вертикали,
- на 1 поле назад по вертикали,
- на 1 поле назад по любой диагонали.



瓏	一	丅	𠂇	王	王	王	王	王	王	王	王
瑯	瑯	瑯	瑯	瑯	瓏	瓏	瓏	瓏			

порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

2-я горизонталь, 13-я вертикаль

豹 (FL) Яростный Леопард [𪔐 Быстрый Леопард]



Яростный Леопард 【猛豹】 [мо: хё:]

Нотация: FL

Английское название: Ferocious Leopard

Количество: 2

UNICODE 【豹】: 8C79

Условная ценность: 107

Условный размер: 5



Быстрый Леопард 【奔豹】 [хонпё:]

Др. название: Свободный леопард

Нотация: +FL

Английское название: Free Leopard

UNICODE 【𪔐】: 8C8B

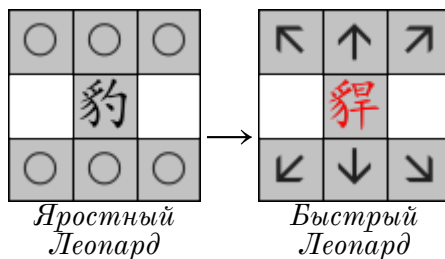
Условная ценность: 367

Яростный Леопард ходит:

- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Быстрого Леопарда**, который ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле по вертикали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

2-я горизонталь, 8-я и 12-я вертикали

虎 (ВТ) Слепой Тигр [𪔐 Быстрый Тигр]



Слепой Тигр 【盲虎】 [мо: ко]

Нотация: ВТ

Английское название: Blind Tiger

Количество: 2

UNICODE 【虎】: 864E

Условная ценность: 119

Условный размер: 5



Быстрый Тигр 【奔虎】 [хонко]

Др. название: Свободный тигр

Нотация: +ВТ

Английское название: Free Tiger

UNICODE 【𪔐】: 7307

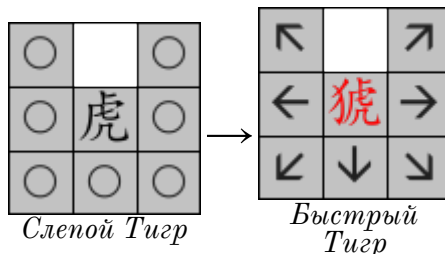
Условная ценность: 430

Слепой Тигр ходит:

- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле назад по вертикали.

Переворачивается в **Быстрого Тигра**, который ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на любое поле назад по вертикали.



порядок написания иероглифов

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

2-я горизонталь, 9-я и 11-я вертикали

象 (DE) Пьяный Слон [太 Принц]



Пьяный Слон 【醉象】 [суйдзо:]
 Нотация: DE
 Английское название: Drunk Elephant
 Количество: 1
 UNICODE 【象】: 8C61
 Условная ценность: 480¹⁰
 Условный размер: 5



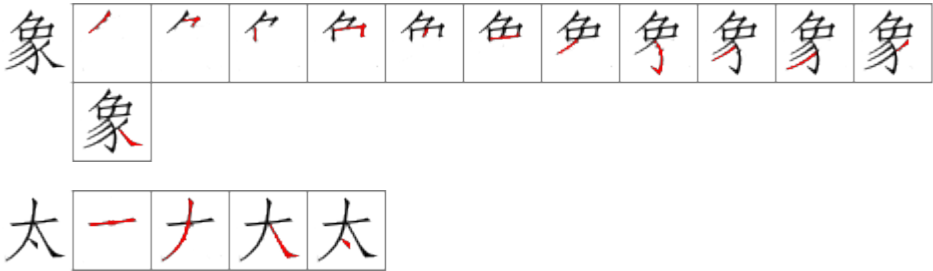
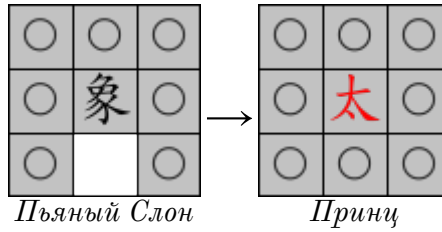
Принц 【王子】 [о: дзи]
 Др. название: Кронпринц
 Нотация: +DE
 Английское название: Prince
 UNICODE 【太】: 592A
 Условная ценность: 3526

Пьяный Слон ходит:

- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону,
- на 1 поле вперед по вертикали.

Переворачивается в **Принца**, который ходит:

- на 1 поле вокруг себя.



порядок написания иероглифов

Индра (санскр. इन्द्र), или Шакра (санскр. *Śakra* — букв. "могучий, сильный") — царь богов (девов) и повелитель небесного царства (*Сварги*) в ведизме, буддизме и индуизме. Индра — один из главных богов ригведийского пантеона, громовержец (бог дождя) и змееборец; бог войны, возглавляющий девов в их противостоянии асурам. Индра был включен в буддизм и стал Тайсякутеном (яп. 帝釈天), буддийским божеством-хранителем небес. Имя Тайсякутеном — это санскритское «*śakro devānām indrah*», «*indra*» переводится как «император», «*śakra*» транслитерируется как «Будда», а «рай» добавляется в конце.

Как только Тайсякутен был включён в буддийский пантеон японской тантрической школы Сингон, он сразу стал одним из величайших Защитников Дхармы. Он обретается на вершине Меру во Дворце правильных взглядов на небесах Траястримшат (33-х божеств), защищает и богов, и людей от всякого зла. Во взглядах на него произошло смешение его образа с образом Шукры, духа Венеры, предводителя асуров — это выразилось в том, что японцы были уверены, что Тайсякутен способен возрождать воинов на поле боя (магия, связан-



Статуя Тайсякутена в Храме Тодзи (яп. 東寺; восточный храм), южная часть Киото

ная с семенем и бессмертием, является тайной Шукры).

В японских произведениях искусства Тайсякутен часто изображается на слоне. Это отражает его индуистские "корни". В предании Индии Индра освобождает слона с 33 головами и 33 бивнями, его зовут *Айравата*. В буддийской традиции это символизирует 33 богов Неба Траястримшат. Японцы зовут его *Эраван* и часто изображают трехговым. Слон также тесно связан с *Шака Нерай* (исторический Будда Шакьямуни). Согласно буддийскому преданию, когда Шакьямуни было 72 года, его двоюродный брат, злонамеренный Девадатта надеялся сместить Будду и взять на себя руководство Сангхой (буддийская община). Девадатта выпустил слона, которого накачали алкоголем, на Будду, но слон был поражен духовной силы сына Шакьев и упал ниц перед ним.

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

2-я горизонталь, 10-я вертикаль

香 (L) Копье [金 Золото]



Копье 【香車】 [кё: ся]
 Др. название: Стрелка
 Нотация: L
 Английское название: Lance
 Количество: 2
 UNICODE 【香】: 9999
 Условная ценность: 94
 Условный размер: 6



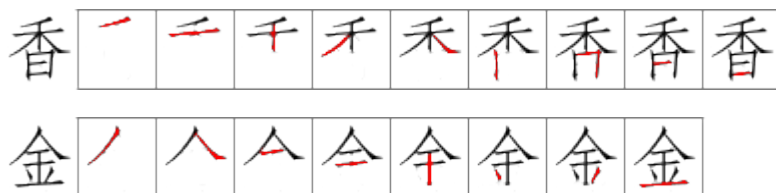
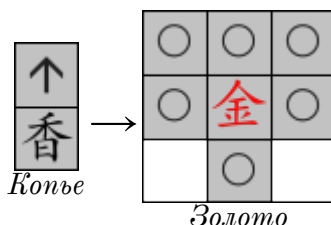
Золото 【金将】 [кинсё:]
 Др. название: Золотой генерал
 Нотация: +L
 Английское название: Gold General
 UNICODE 【金】: 91D1
 Условная ценность: 108

Копье ходит:

- на любое поле вперед по вертикали.

Переворачивается в **Золото**, который ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону,
- на 1 поле по горизонтали в любую сторону.



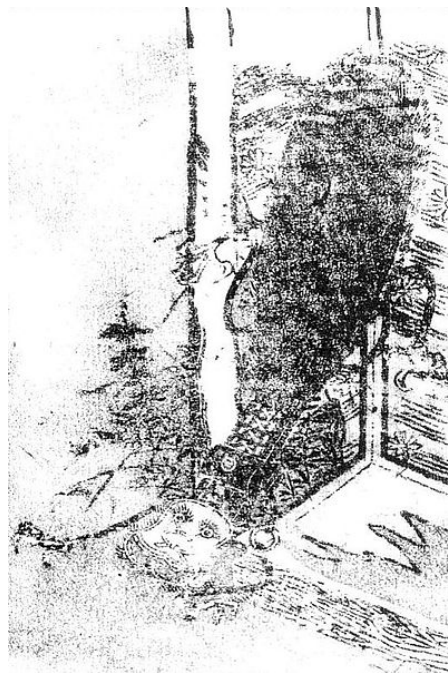
порядок написания иероглифов

Хоко (яп. 矛) - древняя форма японского копья, основанная на китайском копье. Хоко начал использоваться где-то между периодом Яёи и периодом Хэйан, возможно, в период Нара в 8-м веке нашей эры.

Считалось, что хоко - копье стражи, используемое для защиты городских стен и ворот. Один из источников описывает хоко как монтируемый на шестиметровом шесте с восьмидюймовым лезвием либо в форме листа, либо с волнистым краем, похожим на малайский крис. Как и в более позднем периоде, металлический клинок имел полое гнездо для древка, а не длинный хвост. У хоко также может быть серповидный рог, выступающий и немного вперед на одной или обеих сторонах клинка, что указывает на то, что это оружие в основном использовалось для отражения противника.



Бронзовые копья хоко и ритуальные колокольчики дотаку, раскопанные на участке Кодзиндани (яп. 荒神谷遺跡), Хикаве, Симанэ



Фуру-уцубо, иллюстрация Ториямы Сэкиэна (яп. 鳥山石燕, 1712 — 1788) из "Иллюстрированного собрания 100 случайно выбранных демонов" (画图百鬼徒然袋, 1784), часть третья "Низ" (下).

Фуру-уцубо (яп. 古空穂) — ожившие любимые колчаны сражённых лучников, особенно погибших трагичной смертью. Эти колчаны — наряду с доспехами и другим оружием, — создают свою жизненную силу благодаря энергии, оставленной владельцами. И начинают передвигаться самостоятельно.

Самым известным фуру-уцубо был колчан военачальника *Миуры Ёсиаки*, жившего в конце эпохи Хэйан. Ёсиаки был храбрым воином, искусным во владении мечом и луком. Во время войны *Гэмпэй* (гражданской войны 1180-1185 годов между кланами Минамото и Тайра, приведшей к установлению первого в Японии сёгуната) он воевал на стороне клана Минамото. Когда враг обложил замок тяжёлой осадой, Ёсиаки помог их домочадцам бежать. После того, как последние уцелевшие оказались в безопасности, он остался, чтобы защищать замок от вражеской армии. И пожертвовал жизнью. После героической гибели Ёсиаки, его любимый колчан был объят горем от потери хозяина. Он обрел жизнь и сделался ёкаем-цукумогами.

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狗	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒麟	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

1-я горизонталь, 1-я и 19-я вертикали

土 (E) Земля [堆 Быстрая Земля]



Земля 【土将】 [досё:]
 Др. название: **Земляной генерал**
 Нотация: **E**
 Английское название: **Earth General**
 Количество: **2**
 UNICODE 【土】: **571F**
 Условная ценность: **37**
 Условный размер: **6**



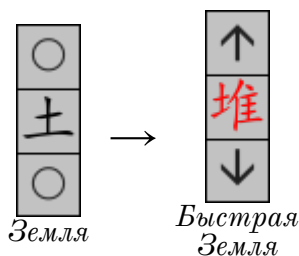
Быстрая Земля 【奔土】 [хондо]
 Др. название: **Свободная земля**
 Нотация: **+E**
 Английское название: **Free Earth**
 UNICODE 【堆】: **5806**
 Условная ценность: **143**

Земля ходит:

- на 1 поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Быструю Землю**, который ходит:

- на любое поле по вертикали в любую сторону.



порядок написания иероглифов

Сандо (яп. 参道, сандо.; "тропа паломников") - дорога, ведущая к зданию святилища, по которой идут посетители чтобы почтить божество. Часто она посыпана гравием или вымощена камнем. Прогулка по этой дороге уже является частью паломничества, и она проходит через всю территорию. Во многих святилищах считается, что по центральной части дороги (*сэйтё*) ходит божество, поэтому люди проявляют к божеству вежливость и ходят по правой и левой сторонам, оставляя между собой и серединой дороги пространство.



Святилище Мицуминэ (преф. Сайтама, г. Титибу)

В старых святилищах вдоль Дороги паломников тянутся аллеи деревьев. Само святилище расположено посреди «леса божества-хранителя», а аллеи нужны для прохода через лес. Этот лес в синто называется *химороги* – «божественная ограда», и считается священным местом, куда нисходит божество. Этот лес не рубят, и палую листву никогда не убирают, и в древних святилищах он сохраняется с глубокой древности в своём первозданном виде.

					仲								仲						
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鶏		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

1-я горизонталь, 2-я и 18-я вертикали

石 (ST) Камень [砒 Быстрый Камень]



Камень 【石将】 [*сэкисё*.]
Др. название: **Каменный генерал**
Нотация: **ST**
Английское название: **Stone General**
Количество: **2**
UNICODE 【石】 : **77F3**
Условная ценность: **36**

Условный размер: 6



Быстрый Камень 【奔石】 [хонсэки]

Др. название: Свободный камень

Нотация: +ST

Английское название: Free Stone

UNICODE 【石】: 7821

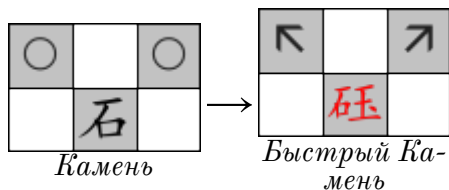
Условная ценность: 132

Камень ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали в любую сторону.

Переворачивается в **Быстрый Камень**, который ходит:

- на любое поле вперед по диагонали в любую сторону.



石 一 丌 丌 石 石

石 一 丌 丌 石 石 石 石 石 石 石

порядок написания иероглифов



Хокёинто, Дзико-идзи (Тасаго, Хёго, Япония)

Хокёинто (яп. 宝篋印塔, *хо:кё:инто:*) - это японская пагода, называется так, потому что изначально содержала сутру *Хокёин дхарани* (яп. 宝篋印陀羅尼). Дхарани (санск. धारणी, *дхарани*) - буддистское песнопение, мнемонический код, заклинание или чтение, обычно мантра, состоящая из санскритских или палийских фраз. Считается, что они защищают и обладают способностью приносить заслуги буддийскому преданному, составляют основную часть исторической буддийской литературы. Японский буддийский монах Кукэй (яп. 空海 *Ку:кай*, «*море пустоты*» (774—835) — крупный религиозный, культурный и общественный деятель Японии эпохи Хэйан, основатель буддийской школы Сингон) провел различие между дхарани и мантрой, согласно которой буддийская мантра ограничена эзотерической буддийской практикой, тогда

как дхарани встречается как в эзотерических, так и экзотерических ритуалах.

Хокёинто разделен на 5 основных частей, одна из которых - "тело", или *каса* (яп. 笠) украшен четырьмя характерными крыльями, которые называются *мимикадзари* (яп. 耳飾) или *сумикадзари* (яп. 隅飾).

Предполагается, что традиция хокёинт в Японии началась в *Период Асука* (яп. 飛鳥時代, *асука дзидай* — эпоха в истории Японии (538—710)). Изначально были деревянными, начали изготавливаться из камня только в период Камакура. Как и *горинто*, он разделен на пять основных разделов, представляющих пять элементов японской космологии. В сутре, которую она скрывает, содержатся все благочестивые поступки Будды Татхагаты и верующие верят, что, молясь перед хокёинто, их грехи будут прощены, а во время их жизни они будут защищены от бедствий и после смерти они пойдут на небеса.

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

1-я горизонталь, 3-я и 17-я вертикали

瓦 (T) Черепица [𠂔 Быстрая Черепица]



Черепица 【瓦将】 [gacē:]
 Др. название: **Плиточный генерал**
 Нотация: **T**
 Английское название: **Tile General**
 Количество: **2**
 UNICODE 【瓦】: **74E6**
 Условная ценность: **48**
 Условный размер: **6**



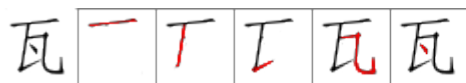
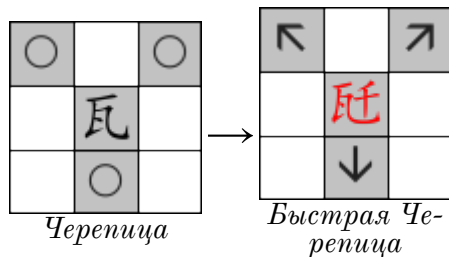
Быстрая Черепица 【奔瓦】 [хонга]
 Др. название: **Свободная плитка**
 Нотация: **+T**
 Английское название: **Free Tile**
 UNICODE 【𠂔】: **74E9**
 Условная ценность: **152**

Черепица ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле назад по вертикали.

Переворачивается в Быструю Черепицу, который ходит:

- на любое поле вперед по диагонали в любую сторону,
- на любое поле назад по вертикали.



порядок написания иероглифов

История говорит, что впервые черепица появилась в Китае около 2800 лет назад, была завезена в Японию вместе с буддизмом в 588 году, примерно 1400 лет назад. В период Асука единственным каменным зданием являлся храм, а самая старая из существующих черепичных плиток в Японии относится к периоду Асука и считается плиткой, созданной Гокуракубо Хонду и Цудзимуро из Мотокодзи. Черепица того периода имеет почти такие же характеристики, как и у черепицы, используемой сегодня, в которой плоские плитки выложены, а круглые плитки выложены на стыках.



Самая старая черепица Японии (период Асука, Ганго-дзи, (яп. 元興寺) — древний буддийский храм в городе Нара)

Считается, что черепица использовалась впервые за пределами храмов, поскольку было археологически подтверждено, что дворец, такой как Зал Большого Полюса, был построен из камня в конце 7-го века.

Во время периода Нара и периода Хэйан, крыша выкладывалась черепицей в храмах, дворцах и общественных учреждениях. В частности, она также использовалась в зданиях, которые символизируют национальную власть, таких как национальные правительства. Однако в исторических источниках указывается, что дворянские дома не были покрыты черепицей. Было государственное учреждение, которое производило и поставляло черепицу а определенные храмы и государственные учреждения.

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

1-я горизонталь, 4-я и 16-я вертикали

鉄 (I) Железо [鑄 Быстрое Железо]



Железо 【鉄将】 [тэссё:]
 Др. название: **Железный генерал**
 Нотация: **I**
 Английское название: **Iron General**
 Количество: **2**
 UNICODE 【鉄】: **9244**
 Условная ценность: **60**
 Условный размер: **6**



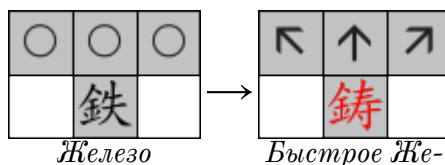
Быстрое Железо 【奔鉄】 [хонтэцу]
 Др. название: **Свободное железо**
 Нотация: **+I**
 Английское название: **Free Iron**
 UNICODE 【鑄】: **92F3**
 Условная ценность: **165**

Железо ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле вперед по вертикали.

Переворачивается в **Быстрое Железо**, который ходит:

- на любое поле вперед по диагонали в любую сторону,
- на любое поле вперед по вертикали.



鐵	ノ	人	人	人	人	人	人	人	人	人	人
	鉄	鉄									

鑄	ノ	人	人	人	人	人	人	人	人	人	人
	鋳	鋳	鑄	鑄							

порядок написания иероглифов

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	横	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	横	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

1-я горизонталь, 5-я и 15-я вертикали

銅 (C) Медь [銅 Быстрая Медь]



Медь 【銅将】 [до: сё:]

Др. название: Медный генерал

Нотация: C

Английское название: Copper General

Количество: 2

UNICODE 【銅】: 9285

Условная ценность: 72

Условный размер: 6



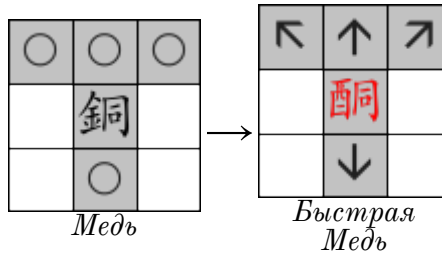
Быстрая Медь 【奔銅】 [хондо:]
 Др. название: **Свободная медь**
 Нотация: +С
 Английское название: **Free Copper**
 UNICODE 【銅】 : 916E
 Условная ценность: 284

Медь ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле по вертикали в любую сторону.

Переворачивается в **Быструю Медь**, который ходит:

- на любое поле вперед по диагонали в любую сторону,
- на любое поле по вертикали в любую сторону.



銅 𠂇 𠂈 𠂉 𠂊 𠂋 𠂌 𠂍 金 𠂎 𠂏 銅

銅 銅 銅

酉 一 𠂐 𠂑 𠂒 𠂓 酉 酉 酉 酉 酉 酉 酉

酉 酉

порядок написания иероглифов

Торо (яп. 灯籠 или 灯篭, 灯楼 *tōrō*, "корзина света", "башня света") — традиционный японский светильник, сделанный из камня, дерева или металла. Как и многие другие элементы традиционной японской архитектуры, он имеет китайское происхождение. В Японии торо обычно использовались возле буддистских храмов, где они устанавливались в линию и освещали дорожки. Освещенные фонари тогда считались подношением Будде. В течение периода Хэйан (794—1185) они стали использоваться возле синтоистских святилищ и храмов, а также в частных домах.

Торо можно поделить на два главных типа: *цури-дōрō* (яп. 釣灯籠, 搔灯, 吊り灯籠 "подвесная лампа"), которые обычно подвешивались под карнизом крыши, и *дай-дōрō* (яп. 台灯籠 "лампа на платформе"), которые использовались в садах и вдоль подходов к сандо храма или святилища. Два наиболее часто встречающихся типа *дай-дōрō* — это бронзовый или каменный светильник, который, расположенный на пьедестале.

Самые старые из сохранившихся бронзовых и каменных светильников могут быть найдены в Нара, где находится *Тодай-дзи* (яп. 東大寺 *то:дай дзи*) — древний буддийский храм считающийся самым большим деревянным сооружением в мире. В нём находится гигантская бронзовая статуя Будды Вайрочаны. Строительство храм началось в 743, завершено в 745, а Будда закончен в 751 году, при этом на проект была брошена почти вся производимая в стране бронза (500 тонн).



*Бронзовый светильник в Тодай-дзи (яп.
東大寺 то:дай дзи), Нара, Япония*

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

銀 (S) Серебро [鎳 Быстрое Серебро]



Серебро 【銀将】 [гинсё:]
 Др. название: **Серебряный генерал**
 Но́тация: **S**
 Английское название: **Silver General**
 Количество: **2**
 UNICODE 【銀】: **9280**
 Условная ценность: **83**
 Условный размер: **6**



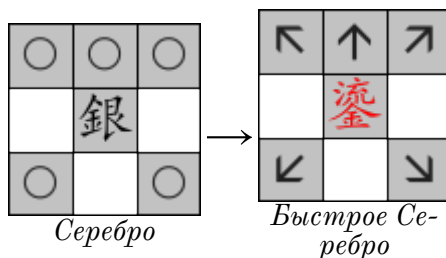
Быстрое Серебро 【奔銀】 [хонгин]
 Др. название: **Свободное серебро**
 Но́тация: **+S**
 Английское название: **Free Silver**
 UNICODE 【鎳】: **938F**
 Условная ценность: **314**

Серебро ходит:

- на 1 поле по любой диагонали в любую сторону,
- на 1 поле вперед по вертикали.

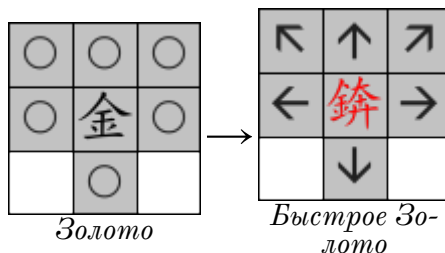
Переворачивается в **Быстрое Серебро**, который ходит:

- на любое поле по любой диагонали в любую сторону,
- на любое поле вперед по вертикали.



Переворачивается в **Быстрое Золото**, который ходит:

- на любое поле вперед по диагонали в любую сторону,
- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на любое поле назад по вертикали.



порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

1-я горизонталь, 8-я и 12-я вертикали

提 (DV) Дэва [教 Патриарх]



Дэва 【提婆】 [дайба]
Нотация: DV
Английское название: Deva
Количество: 1
UNICODE 【提】: 63D0
Условная ценность: 71
Условный размер: 6



Патриарх 【教王】 [кё: о:]
Др. название: Учебный король
Нотация: +DV
Английское название: Teaching King
UNICODE 【教】: 6559
Условная ценность: 1090

Дэва ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле влево по горизонтали,
- на 1 поле вправо вниз по диагонали.

Переворачивается в Патриарха, который имеет 2 варианта ходов¹¹:

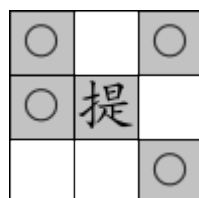
- делает ТРОЙНОЙ ход (3 хода подряд) в одном из выбранных (по первому ходу) направлений:
- на 1 поле по горизонтали в любом направлении,
- на 1 поле по вертикали в любом направлении,
- на 1 поле по любой диагонали в любом направлении.

или:

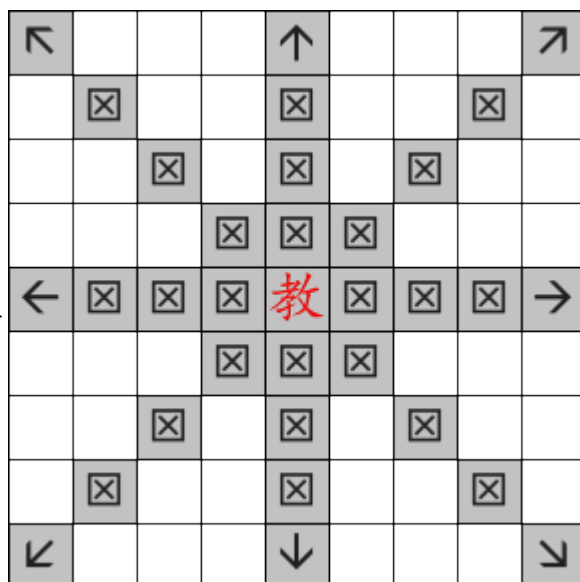
- на любое поле по любой вертикали в любую сторону,
- на любое поле по любой горизонтали в любую сторону,
- на любое поле по любой диагонали в любую сторону.

Одиночный ход на соседнее поле невозможен, т.к. это противоречит более приоритетному правилу "тройного хода". Ход на второе поле ортогонально или диагонально - по сути, тот же самый двойной ход в одном направлении, т.е. существенное дополнение имеет только на 3 и далее поля ортогонально или диагонально в любую сторону.

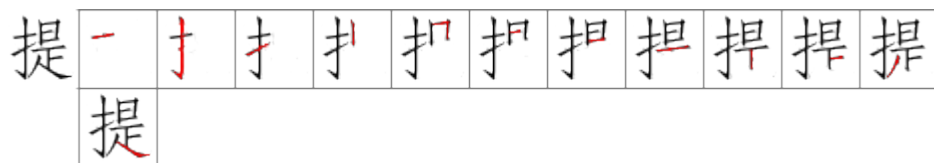
11. см. раздел "Ходы Патриарха" в "Записках на спичечных коробках".



Дэва



Патриарх



порядок написания иероглифов



*Статуя Арьядевы, Центральный хурул,
Элиста, Калмыкия*

Арьядева (санскр. आर्यदेव, *Āryadeva*, яп. 提婆), также Канадэва (санскр. काणदेव, *Kaṇadeva*) — индийский мыслитель, буддийский монах, ученик Нагарджуны, сформулировавший учение Мадхьямака-Прасангаки, мастер дебатов и логики. Входит в число 84 махасиддх буддизма. Сведения об Арьядеве противоречивы, и некоторые исследователи предполагают, что существовали два разных мыслителя под этим именем, живших в разные эпохи.

Арьядева родился в семье брахманов, по некоторым сведениям был принцем Шри-Ланка.

Арьядева прибыл в Индию с острова Шри-Ланка для встречи с Нагарджуной, и стал его учеником, а в дальнейшем — преемником. Арьядева путешествовал по всей Индии и участвовал во многочисленных диспутах, особенно он прославился в диспутах против небуддистов.

Прозвище Канадэва (одноглазый) он получил потому, что пожертвовал свой глаз божеству Махешвара. По легендам, его полюбила колдунья, которая, восхищаясь его красотой и совершенством, стала просить в подарок глаз, на что Арьядева легко согласился из сострадания. Когда же колдунья попросила через некоторое время второй глаз, Арьядева получил предостережение.

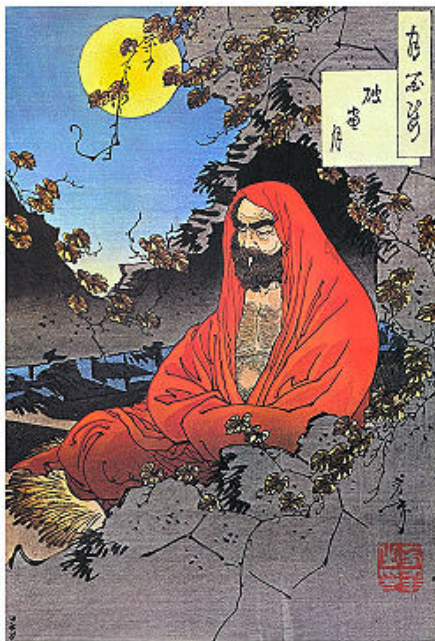
Традиция передаёт, что Арьядева был убит одним из своих учеников, но до последней минуты жизни он демонстрировал сострадание ко всем вокруг, и, стремясь спасти своего убийцу, стал объяснять ему сущность буддийского учения.

Влияние Арьядевы на буддийскую мысль было более чем значительным. Значение его сочинений для развития идей Мадхьямаки в Китае и Тибете считается общепризнанным, также служит основой китайской махаянской школы Саньлунь и японской махаянской школы Санрон.

Патриархи чань (патриархи буддизма) — линия преемственности учеников от Будды Шакьямуни до Бодхидхармы. Существуют различные варианты линии преемственности, общепринятым в дзэн является список из 28 патриархов буддизма и 6 патриархов чань в Китае. Бодхидхарма является двадцать восьмым индийским патриархом и первым патриархом чань. Всего в Китае было шесть общих патриархов чань, после чего чань разделился на северную и южную школы.

Китайские буддийские писания называли Бодхидхарму или «28-м патриархом буддизма», или «патриархом» без уточнения. Таким образом писания указывали на то, что школа чань берёт свои истоки от «доподлинно истинного буддизма», в отличие от всех прочих школ, являвшихся или «боковыми ветвями истинной традиции», или «искажениями». Тем самым также подчёркивалось то, что Бодхидхарма был на тот момент «лидером всей буддийской сангхи», а не просто «случайным буддистом».

Список из 28 патриархов «единой линии Чань» формировался несколько веков. Процесс формирования завершился в тексте «Записи о передаче светильника, составленные в годы правления под девизом «Цзиньдэ»[9], который был написан в 1004 году. Предполагается две причины формирования единой линии. Согласно первой причине, чаньские школы в VII—VIII веках конкурировали между собой, пытаясь укрепиться в столице Китая. Согласно второй причине, прочие школы буддизма приписывали учителям чань «еретизм» (*се*) и «ложный путь» (*вай дао*). Поэтому последователи чань пытались связать чаньских учителей с Буддой и патриархами в Индии. Возможно, что с помощью редактирования источников и удаления из них некоторой информации, не согласующейся с линией преемственности, «возраст» чань был увеличен с реальных VI—VII веков до времени жизни Будды.



Бодхидхарма из серии "100 видов луны"
(яп. 月百姿 - цуки хякуси), 1886,
Цукиока Ёситоси

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

1-я горизонталь, 9-я вертикаль

無 (DS) Омрачение [性 Дхармата]



Омрачение 【無明】 [мумё:]
 Др. название: Дух невежества
 Нотация: DS
 Английское название: Dark Spirit
 Количество: 1
 UNICODE 【無】: 7121
 Условная ценность: 71
 Условный размер: 6



Дхармата 【法性】 [хо: сэй]
 Др. название: Буддийский дух
 Нотация: +DS
 Английское название: Buddhist Spirit
 UNICODE 【性】: 6027
 Условная ценность: 984

Омрачение ходит:

- на 1 поле вперед по любой диагонали,
- на 1 поле право по горизонтали,
- на 1 поле влево вниз по диагонали.

Переворачивается в **Дхармата**, который имеет 2 варианта ходов¹²:
 - делает **ДВОЙНОЙ** ход (2 хода подряд, так называемый "двойной ход Короля") на 1 поле вокруг себя.

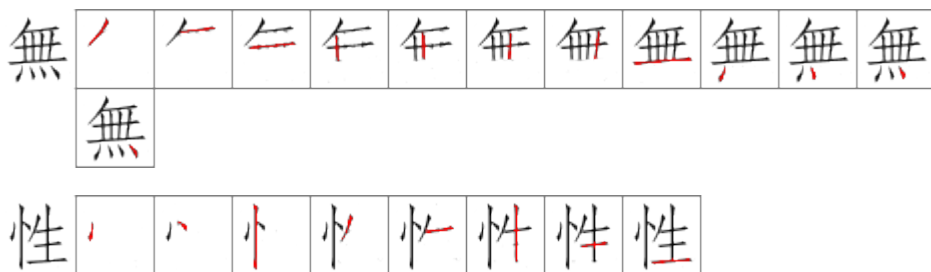
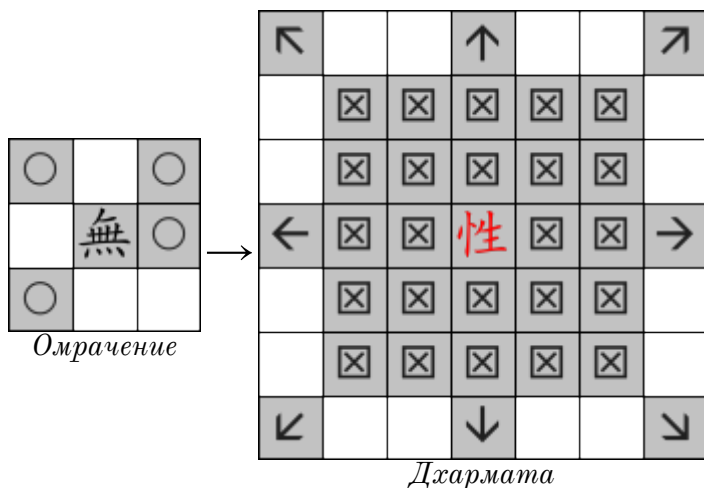
или:

- на любое поле по горизонтали в любую сторону,
- на любое поле по вертикали в любую сторону,
- на любое поле по любой диагонали в любую сторону.

Одиночный ход на соседнее поле невозможен, т.к. это противоречит

12. см. раздел "Ходы Дхармата" в "Записках на спичечных коробках".

более приоритетному правилу "двойного хода Короля". Ход на второе поле ортогонально или диагонально - по сути, тот же самый двойной ход в одном направлении, т.е. существенное дополнение имеет только на 3 и далее поле ортогонально или диагонально в любую сторону.



порядок написания иероглифов

Авидья (санскр. अविद्या, *avidyā*) — в индийской философии — незнание или «исходная омраченность сознания», являющаяся корневой причиной «неподлинного восприятия мира» и противодействующая «постижению сущности бытия».

В буддизме авидья является одной из главных клеш (омрачений) и оков, создающих у человека привязанность к существованию и мешающих прекращению дуккхи и достижению нирваны. Другое название авидьи — *моха* (обман, заблуждение). Моха может как отождествляться с неведением, так и рассматриваться как «аффективное упорствование в заблуждении». Вместе с гордыней и гневом авидья составляет три корня зла, являясь при этом опорой для побочных корней и всех негативных состояний (*акушала-дхарма*).

Авидья является причиной, вследствие которой существа действуют и думают таким образом, что это приводит их к радости и к страданию, а затем к последующим перерождениям. Авидья стимулирует процесс «кон-

струирования ложных концепций (*диптхи*)», вследствие чего появляется затруднение в познании непостоянства существования и отсутствия само-сти — «я», что вызывает *дуккху*.

Для избавления от авидьи в первую очередь необходима интуитивная мудрость — *праджня*, которая появляется при практике осознания (*смрити*), терпении (*кшанти*) и медитации (*дхьяны*). Также существование авидьи связано с непониманием четырёх благородных истин. Авидья исчезает при достижении *архатства*.

Дхармата (санскр. धर्मता, *dharmatā*), "*Природа дхарм*" - означает подлинную необусловленную реальность, природу, присущую всему, суть вещей, таковых, какими они являются.

Слово «дхарма» происходит от санскритского корня *дхар* — «поддерживать» и *ма* - "мать", "моя", поэтому под ней понимается "природа": как "своя природа", то есть то, чем является вещь/существо/явление, так и Природу, которая поддерживает, Природу-Мать. Традиционно под дхармой понимаются религиозные обязанности, но понятие дхармы - шире. Это - естественная природа воплощенного существа. На уровне Бытия - Дхарма, это то, чем существа являемся органически, их природа, со всеми ее аспектами на всех уровнях сознания. На уровне делания Дхарма - это способ, каким существа проявляют себя в физической реальности. Осознание собственной дхармы включает ощущение своей органической связи со Вселенной и реализацию себя в качестве ее части.

Будда есть наивысшее существо, и его Дхарма — наивысшая Дхарма. Таким образом, духовное Тело Будд есть Дхарма дхарм, «дхармовая природа», *дхармата*, реальность реальности.

					仲								仲					
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	叉	竜		猛		桂		驢
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠	
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香

1-я горизонталь, 11-я вертикаль

玉 (K) Король [天 Император]



Король 【玉将】 [гёкусё:]

Нотация: **K**

Английское название: **King**

Количество: **1**

UNICODE 【玉】 : 7389 (черные)

UNICODE 【王】 : 738B (белые)

Условная ценность: **3526**

Условный размер: **1**



Император 【自在天王】 [дзидзай тэнно:]

Др. название: **0**

Нотация: **+K**

Английское название: **Emperor**

UNICODE 【天】 : 5929

Условная ценность: **3529**

Король ходит:

- на 1 поле вокруг себя.

Переворачивается в **Императора** , который ходит¹³:

на любое поле доски, но с разными условиями в зависимости от наличия Принца среди своих фигур:

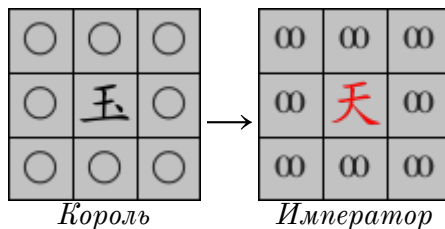
a) Принц не в игре:

- только на защищенные поля

- только на поля, не находящиеся под боем

b) Принц в игре:

- только на защищенные поля.



玉 一 丁 干 王 玉

天 一 二 天 天

¹³ см. разделы "Ход Императора" и "И еще про ход Императора" в "Записках на спичечных коробках".

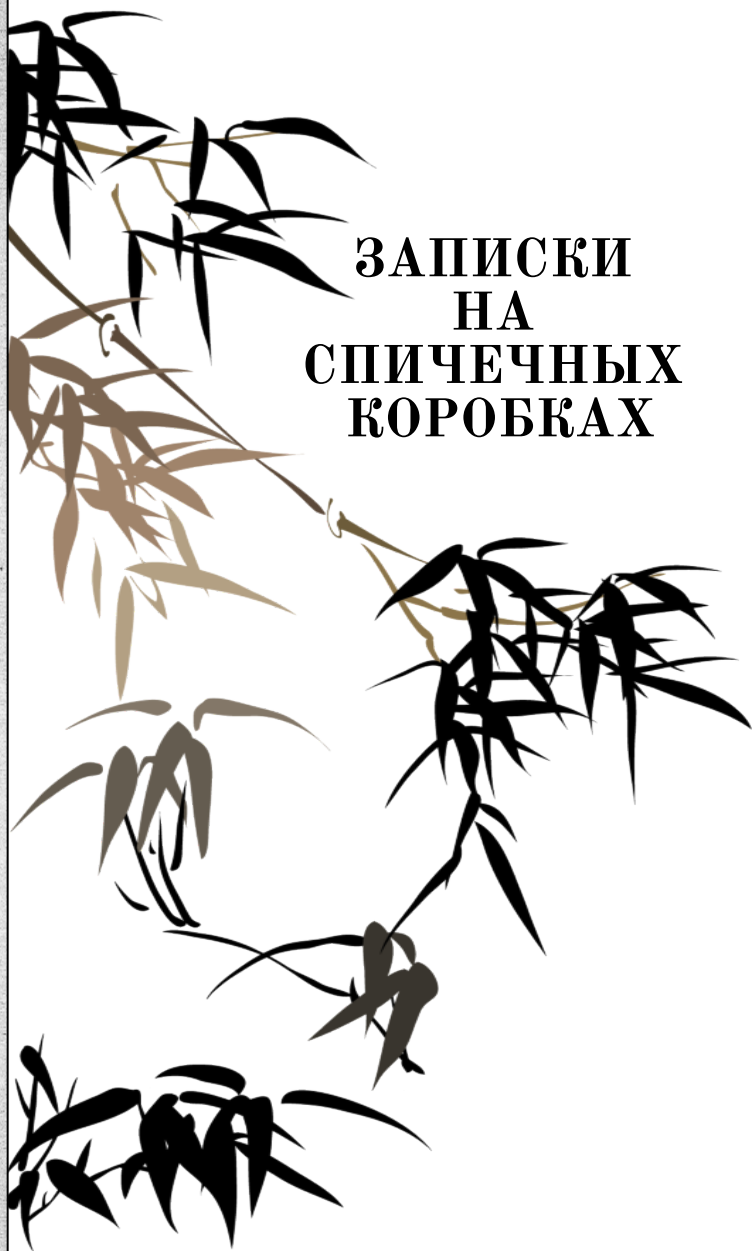
порядок написания иероглифов

					仲								仲						
步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步	步
飛	左	橫	桁	豎	角	馬	龍	摩	奔	行	龍	馬	角	豎	桁	橫	右	飛	
驢		桂		猛		竜	羅	力	狛	剛	又	竜		猛		桂		驢	
	鼠		嗔		熊		狼	麒	獅	鳳	狼		熊		嗔		鼠		
反		猫		鷄		蛇	豹	虎	象	虎	豹	臥		猿		猫		反	
香	土	石	瓦	鉄	銅	銀	金	提	玉	無	金	銀	銅	鉄	瓦	石	土	香	

1-я горизонталь, 10-я вертикаль

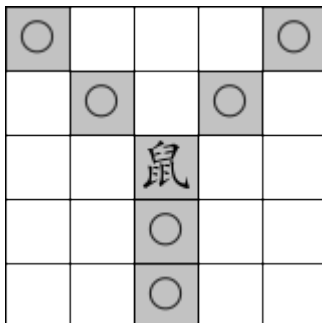
隨筆

ЗАПИСКИ
НА
СПИЧЕЧНЫХ
КОРОБКАХ



Ход Старой Крысы

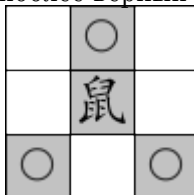
Ход Старой Крысы в Википедии изначально описан как по 2 поля назад по вертикали и 2 поля вперед по любой диагонали, т.к. "Движение Старой Крысы **не описано** в SZ или SSZ. Движение взято из Дай-Дай-Сёги." (*Википедия*):



Однако, это противоречит общему правилу превращения фигур, когда по превращении становятся дальнбойными в тех же направлениях что и непревращённые. Старая Крыса превращается в Летучую Мышь, которая ходит иначе:



Поэтому ход Старой Крысы заменен на ход из правил Тайкёку-Сёги, который, во-первых, отвечает условию хождения в том же направлении, во-вторых - сила фигур нарастает от края доски к центру, т.е. следующий за ней Дикий Кабан должен иметь больше вариантов ходов. Количество ходов Дикого Кабана - 4, Старая Крыса же из Дай-Дай-Сёги имеет 6, а должна иметь меньше, т.е. наиболее верный вариант из Тайкёку-Сёги - 3:



Ход Императора

В Википедии ходы Императора описаны сл. образом:

- *Император может прыгнуть на любую незащищённую клетку на доске (или - вводная статья в Японской Википедии указывает также*

на возможность хода императора как объединённого Льва и Ферзя, как Буддийский Дух (однако в Японской Вики вообще ничего не говорится и не говорилось, по крайней мере на момент написания книги и проверки правил - прим. автора)).

- Он может прыгнуть на клетку под боем если принц в игре(не рекомендуется).

- Он не может захватить защищённую фигуру даже если этот ход приводил бы к выигрышу партии.

- Если принц не в игре и оба игрока имеют императора, император не может двигаться на поле незащищённое дружественными фигурами. Император должен быть защищён от другого императора всё время.

Если принять правило, что Император ходит как Дхармата, то получится во-первых - две фигуры с одиновым ходом (что несколько противоречит основному правилу переворотов), во-вторых - на доске появится еще одна самая мощная фигура. Однако, члены королевской семьи - традиционно слабые фигуры, которые могут только минимально себя защитить и превращение Короля в одну из самых мощных фигур - противоречит такому условию, - зачем ему защитники, если он сам в состоянии смести с доски всю армию соперника?

Если принять правила прыжка на любое незащищенное поле доски и захвата незащищенной фигуры ("не может захватить защищённую фигуру" - следовательно, может захватить незащищенную), то по превращению Короля в Императора игра приобретает бессмысленный характер. Во-первых, Император может быть создан только ближе к концу игры, когда большая часть фигур у обеих сторон уже захвачена и снята с доски, тем самым - на доске остается мало фигур, которые могут его захватить и очень много полей, куда он может беспрепятственно уйти, т.е. поймать Императора становится практически невозможно, а он сам может моментально уничтожить армию соперника и несколькими оставшимися своими фигурами захватить чужого Короля и/или Принца (сам он этого сделать не может). Если же Императоры появятся у обоих противников - то итогом партии будут все те же два Императора, но только одни на всей доске, иначе говоря - ничья.

Наиболее логичным и правильным будет ход Императора на любое, но защищенное своими фигурами и не находящееся под боем противника поле. Таким образом, Император становится более мобильным (в обмен на способность невозможность захвата чужих фигур), но его передвижения на доске все-таки ограничены. При нахождении на доске своего Принца Император может уже ходить и на поле под боем, т.к. в этом случае при его захвате у игрока останется фигура королевской семьи, т.е. Принца - и даже при потере Императора игрок не проигрывает. Это дает возможность использовать Императора в очень редких случаях, когда необходимо захватить ключевую или стратегически (тактически) важную фигуру противника, находящуюся под атакой (т.е. поле в этом случае является защищенной своей фигурой), но без потери своей фигуры, которая необходима для дальнейшей игры (например, Комаину или Патриарха).

И еще про ход Императора

Это рассуждение касается варианта правила, когда

Император может ходить на любое не находящееся по боем поле доски и захватывать любую незащищенную вражескую фигуру.

Король находится в самой глубине лагеря собственных фигур, т.е. окружен со всех сторон всей массой своих фигур. Из этого следует, что превращение Короля в Императора возможно только под конец партии, когда большинство фигур уже снято с доски и Король имеет относительную свооду передвижения и безопасного приближения к фигурам противника.

Теперь, если принять правило, что Император может ходить на любое поле, не находящееся под боем фигур противника и захватывать любую незащищенную фигуру (кроме королевских), то в реальной партии получается такая картина. Т.к. фигур на доске уже небольшое количество, то:

- количество полей, находящихся под боем противника немного (относительно начала партии), т.е. Император может свободно "гулять" по доске и поймать его с каждой последующей захватываемой фигурой все менее и менее вероятно, а на самом деле - практически невозможно,

- Император с каждым ходом может все свободнее и свободнее захватывать фигуры противника, т.к. во-первых фигуры противника теряют свою мобильность (они должны быть взаимозащищены от атак Императора), во-вторых - с каждой захватываемой фигурой все меньше фигур могут защитить друг друга.

Исходя из этого следует простой вывод - сторона, успевшая первой сделать Императора - в 99% случаев выигрывает партию (1% - это в случае ошибки оставления его на поле под боем вследствие невнимательности), т.е. для другого игрока партия становится уже с предрешенным проигрышем, т.е. после создания Императора игра приобретает характер "избиения младенцев", а это скучно и неинтересно. А если нет интереса - то нет и игры.

Далее - обратимся к самой игре, в частности к фигурам, и истории Японии. Фигурки в больших сёги - это различные персонажи из реальной жизни и мифологии, в том числе и Император. В средневековой Японии, когда создавались большие варианты сёги, император номинально управлял всей страной и мог перемещаться по всей ее территории. Но есть одно "но". Не смотря на то, что он являлся важной фигурой в стране, реальной власти он не имел - ей обладал сёгунат. Т.к., император имел столицу, дворцы по всей стране, но управлять армией, воевать - он не мог. Т.е., если исходить из этой параллели, Император в сёги может обладать свободой передвижения, но при этом не может быть самой сильной фигурой, а это противоречит правилу, что Император может захватывать любую фигуру.

Исходя из этих доводов можно сделать вывод, что ход Императора должен обладать такими свойствами:

- сторона, Имеющая Императора, должна обладать преимуществом над стороной НЕ имеющей Императора, но не настолько преобладающими,
- сторона, НЕ имеющая Императора, могла иметь возможность захватить чужого Императора,

- сам Император должен иметь ограничения в свободе передвижения (т.к. в конце партии фигур с обеих сторон мало, а количество свободный полей на доске много).

Если снова обратиться к истории средневековой Японии, то в ней можно увидеть, что Император посещал дворцы и владения своих вассалов. Но он сам не вел никаких боевых действий. Т.е., применительно к ма-ка-дай-дай-сёги это может означать:

- что Император может ходить на любые поля доски, находящиеся под контролем своих фигур (= "Император посещал дворцы и владения своих вассалов"),

- Император НЕ может захватывать чужие фигуры (= "сам не вел никаких боевых действий"),

- Император НЕ может ходить на поля, находящиеся под боем фигур противника (в этом случае это означает проигрыш).

Если принять эти правила, то после создания какой-либо стороной Императора, партия принимает не предреженный характер (сторона, не имеющая Императора - в 99% случаев проигрывает), а уже тотальный характер, т.к. для того, что бы захватить вражеского Императора, другая сторона должна лишить его возможности перемещаться по доске, а это возможно только в одном случае - захвата ВСЕХ фигур противника. Т.е. в данном случае характер игры меняется кардинально и с этого момента сама игра становится более интересной и напряженной, т.к. в партии вынуждены задействоваться ВСЕ фигуры - без Императора основные атаки и боевые действия происходят в зоне нахождения Королей и часть фигур (особенно на нижней стороне, такие как Кошачий Меч, Черепица, Земля и аналогичные) так и остаются на своих местах, не сделав до конца игры ни одного хода. В этом случае выигрыш может быть достигнут двумя способами:

- или захватом Императора (когда все поля с его возможными ходами находятся под боем),

- или ситуации, у Императора нет возможности вообще ходить либо из-за отсутствия фигур вообще, или когда фигуры есть, но они даже сами ходить уже не могут (например, Пешки на последней горизонтали) - в этом случае проигрыш наступает из-за нарушения правила, что игрок должен сделать ход своей фигурой, а пас - запрещен.

Однако может сложиться такая ситуация, что сторона имеющей Императора, создаст Принца. В этом случае, даже при захвате противником Императора, партия не заканчивается, т.е. Император получает возможность захватить чужую фигуру, даже из королевской семьи (даже если она защищена), но при этом находится под боем. Это может дать некоторые красивые тактические приемы. Например, у Белых нет Императора, но есть Козерог и Крюковой Ходок, у Черных - есть Император, Принц и Дхармата. Козерог Белых находится под защитой собственного Крюка, но и под боем Черного Дхармата. Если Черные захватят Белого Козерога своим Дхармата, то Белые захватят его своим Козерогом, который превратится в Дхармата. В этом случае Черные просто потеряют сильнейшую фигуру, а Белые разменяют две своих фигуры на одну сильнейшую. Теперь представим другое развитие ситуации - Черные захватывают Белого Козерога, Белые - вынуждены захватить Крюком Императора (если они этого не сделают, то оставят Черным в подарок 2 королевские фигуры), но

т.к. Император - это перевернутый Король, то Козерог при захвате вынужден тоже перевернуться, а это - обычное Золото. Т.е. в итоге получается, что у обеих сторон - по одному Королю (Белый Король и Черный Принц), но при этом Белые разменяли две сильные фигуры на одно обычное Золото, а Черные сохранили Дхармата, что в конце игры дает сильное преимущество.

Теперь, суммируя все, получаются такие правила хода Императора при котором сторона с Императором получает некоторое преимущество (но не огромное превосходящее), но при этом взамен получения свободы перемещения получает и ограничение в виде необходимости наличия собственных фигур для обеспечения ходов Императора, а сама партия приобретает более напряженный характер, требуя вовлечения всех ресурсов (фигур):

- Император может перемещаться на любое поле, находящееся под защитой собственной фигуры,
- Император не имеет возможности захватывать фигуры противника кроме случая, когда кроме Императора у стороны имеется и Принц.

Ходы Льва

В Википедии ходы Льва описаны так:

- *Лев ходит на одно поле в любом направлении, или дважды за один ход.*
- *Он может захватить фигуру на каждом таком ходу.*
- *Он может вернуться на то поле с которого начал движение, позволяя игроку пропустить ход.*
- *Он может захватить фигуру на соседнем поле и сразу вернуться на своё поле (**игуи**) в течение одного хода.*
- *Он может перепрыгнуть ближайшую клетку и оказаться на второй клетке за ней в любом направлении.*
- *Он может также перепрыгнуть по углу между ортогональю и диагональю.*
- *Ограничения для захвата для льва принятые в тью сёги не применяются для мака дай дай сёги.*

✱	✱	✱	✱	✱
✱	☒	☒	☒	✱
✱	☒	獅	☒	✱
✱	☒	☒	☒	✱
✱	✱	✱	✱	✱

Как и в случае с ходами Императора, в теории это красиво, но на практике означает, что потеря Льва или Комаину означает почти гарантированный проигрыш в партии, т.к. при наличии двойного хода и прыжка Лев или Комаину, прикрываясь своими фигурами, становятся практически неуязвимыми. Лев и Комаину находятся в первых рядах расположения армии фигур, что означает их вступление в игру в уже самом начале партии. Если львиные фигуры будут обладать возможностью прыжков, то ход партии в самом начале будет означать молниеносное уничтожение других фигур Львами до первой потери чьей-либо стороны своего Льва (Комаину), а далее - еще быстрые потери своих фигур, т.е. исход партии будет предreshен практически в самом начале, а дальнейшие ходы будут означать только добивание вражеских фигур. Интересна продолжать партию у стороны, которая уже точно уверена в своем поражении - нет никакого, что неизбежно будет приводить к сдаче, т.е. игра будет принимать быстрый характер "кто первый поймает Льва", а вся красота и сложность игры попросту теряется. В случае, если львиные фигуры не могут иметь возможности прыжков, то потеря львиных даже в начале партии еще не означает гарантированного проигрыша, т.е. игра приобретает более сбалансированный характер.

Наиболее логичным будет ход Льва как «двойной ход Короля», т.е. Лев ходит именно ровно 2 раза как Король, ни о каких прыжках и пропуске хода речи быть не может

- Ход на соседнюю клетку и возврат на исходную позицию фактически означает, что Лев пропустил ход, давая возможность сделать пас (игуи). Но это возможно только в том случае, если вокруг Льва имеется хотя бы одно свободное поле, а если такого поля нет - то ход (и, соответственно, пропуска хода) Львом невозможен.

- Обход Львом фигуры на первом ходе и постановка за фигурой в результате очень похож на прыжок через фигуру, но в действительности возможен только в случае, если вокруг "перепрыгиваемой" фигуры есть свободное незанятое поле, т.е. Лев сначала ходит на соседнее поле, вторым ходом - встает перед фигурой.

Ход на соседнее поле можно осуществить 4 способами - это означает, что существует до 4 вариантов прохода на соседнее поле но при условии, что на промежуточных полях нет своих фигур. Например, что бы попасть на клетку вертикально перед собой, можно первый промежуточный ход сделать на:

- вправо по горизонтали,
- влево по горизонтали,
- вправо по диагонали вверх,
- влево по диагонали вверх.

Ходы Комаину

В Википедии ходы Комаину обозначены так:

- *Львиная собака имеет тройной ход во всех направлениях. Хотя в отличии от льва она «замкнута» на одном из этих направлений. Она может прыгать, и не нуждается в обязательном тройном ходе: она мо-*

жет пойти на одну, две или три клетки в любом направлении с возможностью взятия на каждой клетке.

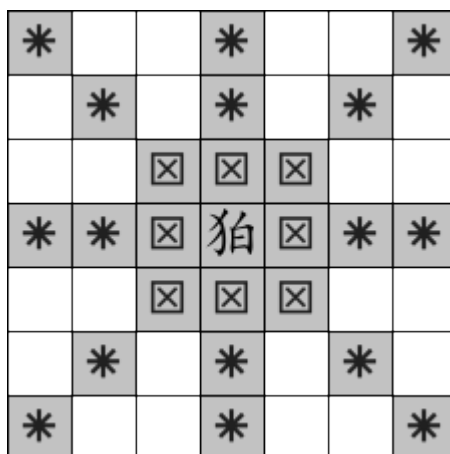
- Как и лев, она может взять соседнюю фигуру и вернуться обратно (игуи).

- Она может прыгнуть на соседнюю клетку и (опционально) продолжить ход на третью клетку в том направлении, потенциально делая двойное взятие.

- Она может прыгнуть на две клетки, приземляясь на третью в том же направлении.

Или (англоязычные источники):

- Львиная собака ходит в любом из восьми направлений (до трёх клеток).



Но, если следовать логике правил ходов вообще и Льва в частности, то вероятнее всего имеет место тройной ход. По аналогии со Львом - если у него двойной ход на 8 полей, то у Комаину - тройной ход по 2 поля, т.к. "область покрытия" у Льва и Комаину одинакова - по 24 поля и некоторая слабость Комаину в покрытии одним движением (2 поля вместо 8) компенсируется добавлением третьей части хода.

Ходы Ярости

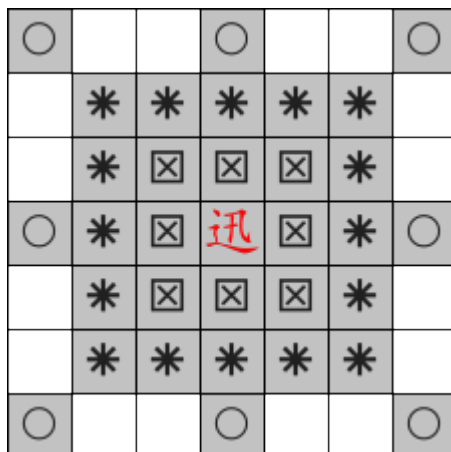
В Википедии ходы Ярости обозначены как:

- Ход льва: яростное порождение ходит как лев, включая все ходы льва (прыжки и пропуск хода).

- Ход с ограниченной дальностью : Оно может пойти (но не прыгнуть) на 3 клетки во всех направлениях.

- Также, ход яростного порождения в дай дай сёги, в соответствии

с источникам эпохи Эдо, можно описать, как «лев + левинная собака», если левинная собака описана как фигура с ограниченной дальностью.



Однако, как было описано выше в разделе "Ходы Льва", прыжки не являются правильным. Т.е. Ярость ходит точно так же, как и Лев ("двойной ход Короля") плюс конечные 3-й поля ортогонально и диагонально, как у Комаину.

Ходы Дхармата

В Википедии ходы Дхармата указаны как:

- Буддийский дух может двигаться как лев и как ферзь.
- Он может двигаться как ферзь, в любую из восьми сторон на любое количество клеток.
- Он может захватить две фигуры за один ход в любом из направлений.

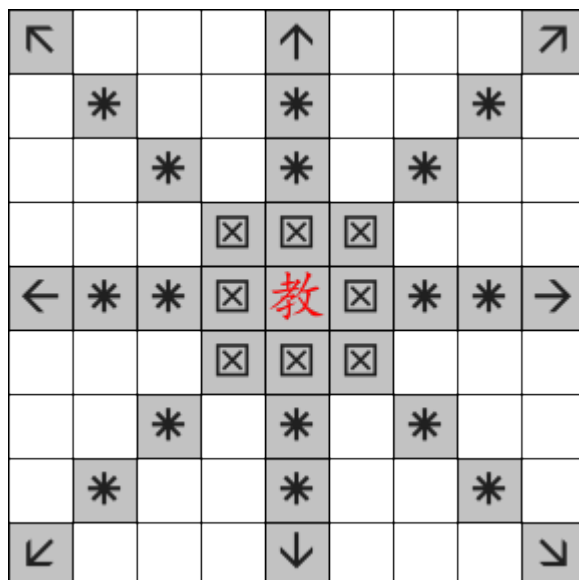
↖			↑			↗
	*	*	*	*	*	
	*	☒	☒	☒	*	
←	*	☒	性	☒	*	→
	*	☒	☒	☒	*	
	*	*	*	*	*	
↙			↓			↘

См. раздел "Ходы Льва". Т.е. Дхармата ходит точно так же, как и Лев ("двойной ход Короля") плюс в любую сторону ортогонально и диагонально, как Ферзь.

Ходы Патриарха

В Википедии о ходах Патриарха говорится:

- Учебный король может двигаться как левинная собака, либо как ферзь, хотя в западных описаниях традиционный ход ферзя было назван новейшей инновацией.
- Он может двигаться как ферзь, в любую сторону на любое количество клеток, ортогонально или диагонально.
- Он может захватить три фигуры за один ход в любом из направлений.



Однако (см. раздел "Ходы Комаину"), прыжки не являются правильным. Т.е. Патриарх ходит точно так же, как и Комаину ("тройной ход") плюс на любые поля ортогонально и диагонально, как Ферзь.

Цена Пьяного Слона

Условная стоимость Пьяного Слона исходя из его ходов - 121, но дело в том, что Пьяный Слон - это не совсем обычная фигура, а потенциальный Принц, фигура королевской семьи и его наличие влияет на исход партии. Т.е., при разработке AI необходимо учитывать возможность превращение Пьяного Слона в Принца, поэтому для обсчета стоимости позиции ценность Пьяного Слона должна быть увеличена так, что бы AI понимал, что это не ценная фигура в обычном понимании, а потенциально ценная фигура. Т.е., условная стоимость Пьяного Слона должна быть выше, чем у обычных фигур (с примерно такими же вариантами ходов), но ниже, чем у действительно сильных фигур, т.е. выше чем, например, у Ладьи, но ниже, чем, например, у Ферзя и Козерога, т.е. примерно 480.

Фигурки сёги

Фигурки для сёги - клиновидные деревянные дощечки с надписанными на них названиями. Как и большинство фигур, они так же имеют отношение к синто (буддизму) и, скорей всего произошли от уменьшенных в размере *эма*.

Эма (яп. 絵馬, えま эма, «рисунок лошади» или «нарисованная лошадь») — небольшие votивные дощечки (votивные дары — различные вещи, приносимые в дар божеству по обету, ради исцеления или исполнения какого-либо желания) из дерева светлых пород, часто несут на себе изображения или имеют форму животных или символов зодиака, синто, или конкретной святыни или храма. На табличках эма с



Эма в храме Касуга-Тайша в Наре

одной стороны изображаются животные и другая синтоистская или буддистская символика, а с другой верующие пишут свои просьбы. На многих эма сбоку также начертано слово *ганзи* (яп. 願意), означающее «пожелание». Сверху проделывается отверстие, чтобы дощечку можно было повесить в специально отведённом месте.

В старые времена японцы жертвовали святилищам живых лошадей ради благосклонности богов. Но лошади были чрезвычайно дорогими, и впоследствии стали заменяться символическими табличками с изображением лошадей. Самые древние найденные эма были фигурками из глины или дерева, относящиеся к периоду Нара. Со временем эта традиция преобразовалась в обряд приношения деревянных дощечек с изображением лошади или другой жертвы. А в период Камакуры эта практика вошла в буддийскую практику, о чем свидетельствуют расписные свитки эмы в буддийских храмах.

Таким образом, **можно предположить**, что для древних японцев не было нужды вырезать и придумывать фигурки-статуэтки (как в случае с шатранжем или шахматами), для них эма были аналогичны тем существам, которые они изображали.



*Набор из 16 фигурок сеги из префектуры Нара
(примерно 1058г.)*

Подтверждение тому - древнейший, найденный при рытье котлована в префектуре Нара, набор из 16 клиновидных фигурок (датируются 6-м годом эпохи Тенки, 1058 г.). Они имеют пятиугольную форму уменьшенного эма, однако в отличие от современных - еще плоской формы (по толщине) и имеют еще вид прямоугольника. Современные же фигурки сёги слегка сужающиеся к острию по толщине и имеют трапециевидную форму. Предположение о том, что скос по толщине был сделан специально, что бы лучше видеть фигуры противника - вероятнее всего, не совсем

верно, т.к. в таком случае свои фигурки выглядят (с высоты игрока) как бы сплюснuto. Ответ может дать эволюция формы от прямоугольной к трапециевидной. Тогда наиболее вероятное объяснение - фигурки сёги сами по себе небольшого размера и размещаются на доске достаточно плотно. Если фигурка плоская и прямоугольная, ее трудно захватывать пальцами, не сдвинув при этом рядом стоящие фигурки, но если она скошена вперед по толщине и имеет форму трапеции - в таком случае можно легко "подцепить" фигурку сзади одним пальцем (придерживая другим с противоположной стороны), а спереди - двумя, при этом не задевая и не сдвигая другие.

Синтоистская архитектура

Дзиндзя (яп. 神社) — синтоистское святилище, включая здания и территорию. Чаще под «дзиндзя» понимают только само святилище, за некоторыми исключениями, общий проект синтоистского храма имеет буддийское происхождение. До буддизма святыни были просто временными сооружениями, возведенными для определенной цели, но с приходом буддизма в Японию пришла идея постоянных святынь, а также и большое разнообразие синтоистской архитектуры. Присутствие веранд, каменных фонарей и сложных ворот - примеры этого влияния.

Каждое святилище делится на две части. Первая представляет собой закрытый от публики **хондэн** (яп. 本殿, букв. «главное святилище»), в котором хранится местный **синтай** (яп. 神体, «тело ками»), или **го-синтай** (яп. 御神体, «священное тело ками»). Вторая часть, называемая **хайдэн** (яп. 拝殿), предназначена для молений, часто соединяется с *хондэном* за-

лом ритуальных пожертвований — **хэйдэном** (яп. 幣殿).

Состав синтоистского храма чрезвычайно разнообразен и ни одна из его возможных особенностей не обязательно присутствует. Некоторые храмы могут даже вовсе не иметь *хондэна* — например, если храмы посвящены божеству горы, на которой находятся, или поблизости есть *химороги* (священные места) или *ёрисиро* (священные объекты, например, выдающиеся деревья) — более «явные» места присутствия божества. Однако, поскольку его территория священна, они обычно окружены забором из камня или дерева, называемым *тамагаки*, в то время как доступ возможен благодаря тропинки из песка. Сами входы перекрыты воротами, называемыми *тории*, которые, следовательно, являются самым простым способом определить синтоистскую святыню.

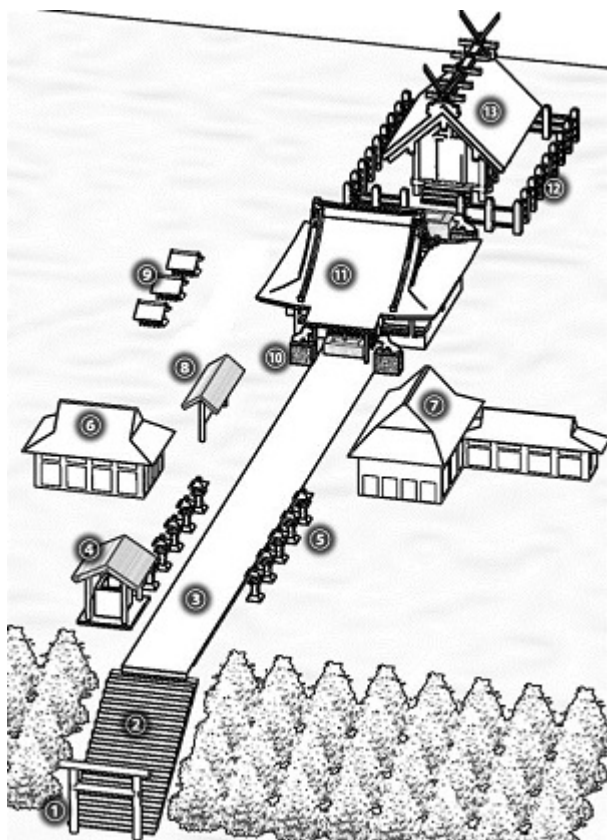
Во время периода Нара и в раннем периоде Мэйдзи нередко на территории дзиндзя или непосредственно рядом помещался буддийский храм. Когда такой храм находится внутри, он называется **дзингудзи** (яп. 神宮寺).

1. Тории (яп. 鳥居, букв. «птичий насест») — ритуальные врата, устанавливаемые перед святилищами японской религии синто. Традиционно они представляют собой выкрашенные в красный цвет ворота без створок, из двух столбов, обычно (но не обязательно) ведут в храм. В храме может быть любое количество торий из дерева, камня, металла, бетона или любого другого материала.

2. Каменная лестница

3. Сандо (яп. 参道 *сандо*; «тропа паломников») - подход к святыне, с одной стороны ограждена *торией*, с другой - *Саммон* (яп. 三門/山門), также *сангэдацумон* (яп. 三解脱門), «*ворота трёх освобождений*» — наиболее важные ворота храма.

4. Тёдзуя (яп. 手水舎, букв. «место воды для рук») - обычно открытая площадка, где чистая вода из фонтана заполняет один или несколько каменных бассейнов для церемониального ритуала очищения.



Наиболее важные элементы синтоистского храма

5. Торо (яп. 灯籠 или 灯笼, 灯楼, *то:ро*, "корзина света", "башня света") — традиционный японский светильник, сделанный из камня, дерева или металла, имеет китайское происхождение. В течение периода Хэйан (794—1185) стали использоваться возле синтоистских святилищ и храмов, а также в частных домах. Обычно использовались возле буддистских храмов, где устанавливались в линию и освещали дорожки.

6. Кагура-дэн - здание для проведения священных танцев *Кагура* (яп. 神楽, *каぐら*, "Божья радость") — древние ритуальные синтоистские танцы, сопровождающиеся игрой на барабанах и флейте. Этот термин можно также перевести как «развлечение для kami».

7. Самусо - административное здание храма.

8. Стенд с эма (яп. 絵馬, *эма*, «рисунок лошади» или «нарисованная лошадь») - деревянными табличками с молитвами или пожеланиями.

9. Сецумацуса (яп. 摂末社) - маленькими или миниатюрные святыни сесса (яп. 摂社, "вспомогательный храм") и масса (яп. 末社, "внутрихрамовый"), иногда называемый *эда-мия* (яп. 枝宮, "ветка святыни"), находящиеся на попечение более крупного храма, как правило, из-за какой-то глубокой связи с закрепленной kami.

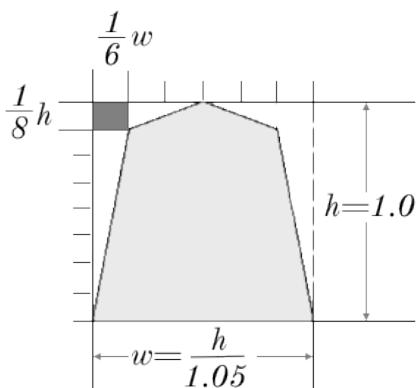
10. Комаину (яп. 狛犬) — пара статуй, напоминающая смесь льва и собаки, хранители святыни, в основном расположены при входе в синтоистские храмы, однако могут встречаться и при буддийском храме.

11. Хайдэн (яп. 拝殿) — зал для молящихся, обычно расположен непосредственно перед главной святыней храма (хондэном) и больше его по размеру.

12. Тамагаки (яп. 玉垣) - забор (ограда), окружающий хонден.

13. Хондэн (яп. 本殿, букв. «главное святилище»), также иногда называемое *синдэн* (яп. 神殿, «обиталище бога») — главное здание храмового комплекса, считается исключительно домом почитаемого божества-kami, закрыт для посещения публики. Является сердцем храмового комплекса, представляет собой небольшое здание, находящееся позади остальных построек на возвышении, обычно огороженном забором.

Размер фигурок



Форма фигурок имеет клиновидный размер. Наилучшее соотношение высоты фигурки к ее ширине определяется по пропорции **1,05:1**, т.е. ширина = **100%:1,05 = 95,25%** от высоты.

Для определения точки скоса необходимо использовать одно и то же количество долей ширины и высоты для всех фигурок набора. Наилучшим размером будет в **1/6 от ширины** и в **1/8 от высоты**, как показано на схеме (затемненный участок).

Все фигурки незначительно различаются по своим размерам. Для ма-

ка-дай-дай-сёги определено 7 условных размеров от 1 (самая крупная) до 7 (самая маленькая) в зависимости от их условной ценности в обычном (не перевернутом) состоянии. Каждый размер вычисляется в процентах от самой большой фигурки по формуле как $100\% - (\text{размер} - 1) \times 3\%$, т.е. для Короля это $100\% - (1 - 1) \times 3\% = 100\%$, для Пешки $100\% - (7 - 1) \times 3\% = 82\%$.

Сводная таблица размеров:

№ размера	размер в %	диапазон ценности
1	100%	> 3000
2	97%	700 — 3000
3	94%	400 — 700
4	91%	200 — 400
5	88%	100 — 200
6	85%	25 — 99
7	82%	25 <

Отличия в иероглифах

При создании фигур использовались шрифты:

- **STFangsong** Version 1.02 [Changzhou SinoType Technology Co., Ltd., 1991-1998] - для "тонких начертаний" (таблицы и пр.);

- **KaiTi** Version 5.01 [Beijing ZhongYi Electronics Co., 1995-2005] (для фигур).

В процессе составления руководства выяснилось, что некоторые иероглифы для одного и того же индекса Unicode (7F85 - *Демон*, 55D4 - *Дикий Кабан*, 7FC5 - *Золотая Птица*, 87D2 - *Быстрая Змея*, 864E - *Слепой Тигр*) имеют различное начертание в шрифте **MS Mincho** (и в некоторых других от компании Microsoft), поэтому перед использованием шрифтов необходимо проверить правильность написания иероглифов.

"Не начинай, если не собираешься закончить"

Эта фраза из книги Криса Ван Олсбурга "Джуманджи" должна быть эпиграфом к книге и девизом игры. Игра на доске 19×19 уже изначально предполагает, что игра будет долгой и изнурительной, т.е. о быстрой скорости процесса здесь речи быть не может. Если кому-то интересен быстрый результат - это добро пожаловать в казино, поиграть в блэкджек или рулетку. Так же сдаваться является неэтичным - во-первых (в память о воинах-монахах - они дрались до последнего, никто не сдался) переломный момент может произойти в любой момент, во-вторых - какой смысл делать 500 ходов в течение пары дней, что бы потом все перечеркнуть одним сло-

вом "сдаюсь", в-третьих - если ты и проигрываешь, то противник должен получить полное удовлетворение от долгой игры, захватив всех членов королевской семьи. Ну и еще один весомый аргумент - если сдаваться, то успехов игре никогда не достигнуть, это равносильно прекращать спортсменом тренировку в тот момент, когда он немного устал - рост силы происходит постепенно, раз за разом и именно в тот момент, когда достигнут предел сил (на данный момент) и еще одно упражнение делается уже "через не могу". Эти единичные усилия "через не могу" - как ступеньки лестницы к вершине.

"Плитка" или все-таки "Черепица"?

追
録

ПРИЛОЖЕНИЯ



Сводная таблица фигур

Сводная таблица фигур сёги в вариантах Сёги (9×9), Тю-Сёги (12×12), Дай-Сёги (15×15), Мака-Дай-Дай-Сёги (19×19). В случае, если для фигуры не указано ее условное обозначение - фигура существует только в перевернутом варианте. Звездочками отмечены те иероглифы и/или нотация, которые были изменены (иероглифы в основном тех фигур, которые в перевернутом состоянии имеют приставку 奔 "ходящий во все стороны").

иероглиф	нотация	unicode	日本	русский	english	19	15	12	9
剛	GG*	525B	金剛	Алмаз	Guardian Of The Gods	☒			
駒	WH	99D2	白駒	Белый Конь	White Horse		☒	☒	
力	W*	529B	力士	Борец	Wrestler	☒			
堆*		5806	奔土	Быстрая Земля	Free Earth	☒			
蟒*		87D2	奔蛇	Быстрая Змея	Free Serpent	☒			
貌*		8C8C	奔猫	Быстрая Кошка	Free Cat	☒			
銅*		916E	奔銅	Быстрая Медь	Free Copper	☒			
瓦*		74E9	奔瓦	Быстрая Черепица	Free Tile	☒			
鑄*		92F3	奔鉄	Быстрое Железо	Free Iron	☒			
鎔*		931B	奔金	Быстрое Золото	Free Gold	☒			
鑒*		938F	奔銀	Быстрое Серебро	Free Silver	☒			
群*		7FA4	奔狼	Быстрый Волк	Free Wolf	☒			

иероглиф	нотация	unicode	日本	русский	english	19	15	12	9
瓏*		74CF	奔龍	Быстрый Дракон	Free Dragon	☒			
猪		732A	奔猪	Быстрый Кабан	Free Boar	☒	☒	☒	
砒*		7821	奔石	Быстрый Камень	Free Stone	☒			
豹*		8C8B	奔豹	Быстрый Леопард	Free Leopard	☒			
熊*		7F86	奔熊	Быстрый Медведь	Free Bear	☒			
虎*		7307	奔虎	Быстрый Тигр	Free Tiger	☒			
大		5927	大龍	Великий дракон	Great Dragon	☒			
豎	VM	7AEA	豎行	Вертикальный Ходок	Vertical Mover	☒	☒	☒	
反	RC*	53CD	反車	Гарпун	Reverse Chariot	☒	☒	☒	
人*		4EBA	奔人	Гонец	Free Goer	☒			
桁*	SF	6841	横飛	Горизонтальный Летун	Side Flier	☒			
横	SM	6A2A	横行	Горизонтальный Ходок	Side Mover	☒	☒	☒	
姥		59E5	山母	Горная ведьма	Mountain Witch	☒			
羅	BD	7F85	羅刹	Демон	Buddhist Devil	☒			
叉	SD	53C9	夜叉	Демоница	She-Devil	☒			
嗔	AB	55D4	嗔猪	Дикий Кабан	Angry Boar	☒	☒		

иероглиф	нотация	unicode	日本	русский	english	19	15	12	9
性		6027	法性	Дхармата	Buddhist Spirit	☒			
提	DV	63D0	提婆	Дэва	Deva	☒			
麒麟	KR	9E92	麒麟	Единорог	Kirin	☒	☒	☒	
鉄	I	9244	鉄将	Железо	Iron General	☒	☒		
土	E*	571F	土将	Земля	Earth General	☒			
狼	EW	72FC	悪狼	Злой Волк	Evil Wolf	☒	☒		
翅		7FC5	金翅	Золотая Птица	Golden Bird	☒			
金	G	91D1	金将	Золото	Gold General	☒	☒	☒	☒
天		5929	自在天王	Император	Emperor	☒			
石	ST*	77F3	石将	Камень	Stone General	☒	☒		
鯨	WK*	9BE8	鯨鯢	Кит	Whale		☒	☒	
鷄	CC	9D8F	淮鷄	Китайский Петух	Chinese Cock	☒			
摩	CA	6469	摩羯	Козерог	Capricorn	☒			
狛	LD	72DB	狛犬	Комаину	Lion Dog	☒			
桂	N	6842	桂馬	Конь	Knight	☒	☒		☒
香	L	9999	香車	Копье	Lance	☒	☒	☒	☒
玉	K	7389	玉将	Король	King	☒	☒	☒	☒

иероглиф	нотация	unicode	日本	русский	english	19	15	12	9
王	K	738B	王将	Король	King	☒	☒	☒	☒
猫	CS	732B	猫刃	Кошачий Меч	Cat Sword	☒	☒		
行	HM	884C	鉤行	Крюковой Ходок	Hook Mover	☒			
飛	R	98DB	飛車	Ладья	Rook	☒	☒	☒	☒
獅	LN	7345	獅子	Лев	Lion	☒	☒	☒	
左	LV*	5DE6	左車	Левая Колесница	Left Chariot	☒			
牛	OX	725B	飛牛	Летающий Бык	Flying Ox		☒	☒	
竜	FD	7ADC	飛龍	Летающий Дракон	Flying Dragon	☒	☒		
鹿		9E7F	飛鹿	Летающий Олень	Flying Stag		☒	☒	
蝠		8760	蝙蝠	Летучая мышь	Bat	☒			
馬	DH	99AC	龍馬	Лошадь	Dragon Horse	☒	☒	☒	☒
銅	C	9285	銅将	Медь	Copper General	☒	☒	☒	
鶴		9E64	仙鶴	Небесный Журавль	Wizard Stork	☒			
無	DS	7121	無明	Омрачение	Dark Spirit	☒			
驢	DN*	9A62	驢馬	Осёл	Donkey	☒			
鷲	EL	9DF2	飛鷲	Парящий Орёл	Soaring Eagle		☒		
教		6559	教王	Патриарх	Teaching King	☒			

иероглиф	нотация	unicode	日本	русский	english	19	15	12	9
杏		674F	成香	Перевернутое Копье	Promoted Lance				☒
全		5168	成銀	Перевернутое Серебро	Promoted Silver				☒
圭		572D	成桂	Перевернутый Конь	Promoted Knight				☒
歩	P	6B69	歩兵	Пешка	Pawn	☒	☒	☒	☒
仲	GB	4EF2	仲人	Посредник	Go-Between	☒	☒	☒	
右	RV*	53F3	右車	Правая Колесница	Right Chariot	☒			
太	CP	592A	太子	Принц	Prince	☒	☒	☒	
象	DE	8C61	酔象	Пьяный Слон	Drunk Elephant	☒	☒	☒	
鷹	HF	9DF9	角鷹	Рогатый Сокол	Horned Falcon		☒	☒	
蛇	CO*	86C7	蟠蛇	Свернувшаяся Змея	Coiled Serpent	☒			
銀	S	9280	銀将	Серебро	Silver General	☒	☒	☒	☒
猛	VO	731B	猛牛	Сильный Бык	Violent Ox	☒	☒		
熊	BB	718A	盲熊	Слепой Медведь	Blind Bear	☒			
虎	BT	864E	盲虎	Слепой Тигр	Blind Tiger	☒	☒	☒	
角	B	89D2	角行	Слон	Bishop	☒	☒	☒	☒
臥	RD	81E5	臥龍	Спящий Дракон	Reclining Dragon	☒			
鼠	OR	9F20	老鼠	Старая Крыса	Old Rat	☒			

иероглиф	нотация	unicode	日本	русский	english	19	15	12	9
猿	OM	733F	古猿	Старая Обезьяна	Old Monkey	☒			
と		3068	と金	Токин	Tokin	☒	☒	☒	☒
鳳	PH	9CF3	鳳凰	Феникс	Phoenix	☒	☒	☒	
奔	Q	5954	奔王	Ферзь	Queen	☒	☒	☒	
龍	DK	9F8D	龍王	Царь-Дракон	Dragon King	☒	☒	☒	
瓦	T	74E6	瓦将	Черепица	Tile General	☒			
豹	FL	8C79	猛豹	Яростный Леопард	Ferocious Leopard	☒	☒	☒	
迅		8FC5	奮迅	Ярость	Furious Fiend	☒			

И напоследок...

春は花
 夏ほととぎす
 秋は月
 冬さえて
 すずしかりけり
 道元禪師

Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	8
МАКА ДАЙ ДАЙ СЁГИ.....	9
История	10
Отличия от других вариантов.....	12
Цель игры.....	12
Правила	12
Правило «превращения при захвате».....	13
Правила превращения	14
Игровой набор	14
ПРАВИЛА ХОДОВ.....	19
Условные обозначения	20
仲 (GB) Посредник [人 Гонец]	22
歩 (P) Пешка [と Токин]	23
飛 (R) Ладья [金 Золото]	25
左 (LV) Левая Колесница [金 Золото]	27
右 (RV) Правая Колесница [金 Золото]	28
横 (SM) Горизонтальный Ходок [金 Золото]	30
桁 (SF) Горизонтальный Летун [金 Золото]	31
豎 (VM) Вертикальный Ходок [金 Золото]	32
角 (B) Слон [金 Золото]	34
馬 (DH) Лошадь [не переворачивается].....	35
龍 (DK) Царь-Дракон [не переворачивается]	36
摩 (CA) Козерог [金 Золото]	37
行 (HM) Крюковой Ходок [金 Золото]	39
奔 (Q) Ферзь [не переворачивается].....	40
驢 (DN) Осёл [金 Золото].....	41
桂 (N) Конь [金 Золото]	43
猛 (VO) Сильный Бык [金 Золото].....	44
竜 (FD) Летящий Дракон [金 Золото]	46
羅 (BD) Демон [金 Золото].....	48
叉 (SD) Демоница [金 Золото]	50
力 (W) Борец [金 Золото]	53
剛 (GG) Алмаз [金 Золото].....	55
伯 (LD) Комаину [金 Золото].....	57
鼠 (OR) Старая Крыса [蝠 Летучая Мышь]	60
嗔 (AB) Дикий Кабан [猪 Быстрый Кабан]	62
熊 (BB) Слепой Медведь [羆 Быстрый Медведь]	63
狼 (EW) Злой Волк [群 Быстрый Волк].....	65
麒 (KR) Единорог [大 Великий Дракон].....	67
鳳 (PH) Феникс [翅 Золотая Птица]	69
獅 (LN) Лев [迅 Ярость].....	72
反 (RC) Гарпун [金 Золото]	75
猫 (CS) Кошачий Меч [貌 Быстрая Кошка]	77
鷄 (CC) Китайский Петух [鶴 Небесный Журавль]	80
猿 (OM) Старая Обезьяна [姥 Горная ведьма]	83
蛇 (CO) Свернувшаяся Змея [蟒 Быстрая Змея]	85
臥 (RD) Спящий Дракон [瓏 Быстрый Дракон]	87
豹 (FL) Яростный Леопард [猊 Быстрый Леопард]	88
虎 (BT) Слепой Тигр [猊 Быстрый Тигр].....	90
象 (DE) Пьяный Слон [太 Принц]	91
香 (L) Копье [金 Золото]	93
土 (E) Земля [堆 Быстрая Земля].....	96
石 (ST) Камень [砗 Быстрый Камень]	97
瓦 (T) Черепица [甃 Быстрая Черепица]	100
鉄 (I) Железо [鑄 Быстрое Железо]	102
銅 (C) Медь [醕 Быстрая Медь]	103
銀 (S) Серебро [鑞 Быстрое Серебро].....	106
金 (G) Золото [鑄 Быстрое Золото]	107
提 (DV) Дэва [教 Патриарх]	109

無 (DS) Омрачение [性 Дхармата]	113
玉 (K) Король [天 Император]	116
ЗАПИСКИ НА СПИЧЕЧНЫХ КОРОБКАХ	118
Ход Старой Крысы	119
Ход Императора	119
И еще про ход Императора	121
Ходы Льва	123
Ходы Команну	124
Ходы Ярости	125
Ходы Дхармата	126
Ходы Патриарха	127
Цена Пьяного Слона	128
Фигурки сёги	128
Синтоистская архитектура	130
Размер фигурок	132
Отличия в иероглифах	133
"Не начинай, если не собираешься закончить"	133
"Плитка" или все-таки "Черепица"?	134
ПРИЛОЖЕНИЯ	135
Сводная таблица фигур	136
И напоследок	141

ALPHOISTO V, TRANAI

henbethydd@protonmail.com

Формат А5. Гарнитура Old Standard TT
version 0.1.28