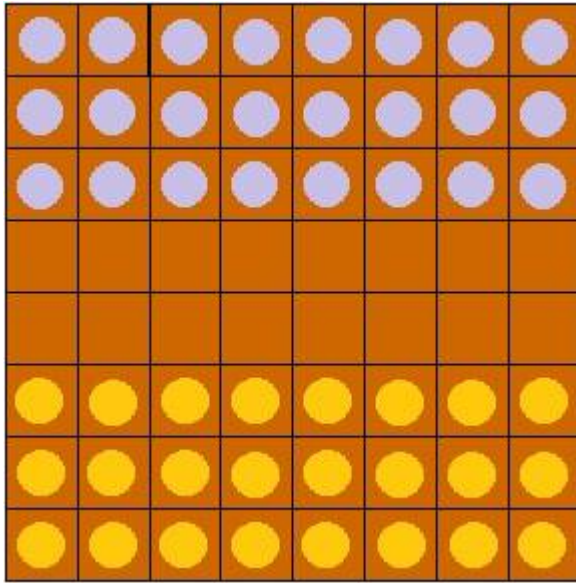


Альфа игра



Игра ведется шашками, начальное положение которых показано на рисунке. Цель игры вывести все свои шашки за пределы доски. Уйти с доски шашка или столбик из шашек может только на стороне противника. Правила рубки шашек в этой игре нет. Шашки могут перепрыгивать через свои шашки и столбики, через шашки и столбики противника, могут двигаться по пустому пространству. А теперь рассмотрим правила хода.

Одиночная шашка может выполнить ход на одно поле, вправо, влево и вперед в направлении противника. Выполняя ход, шашка

может встать на шашку или столбик своего цвета. Максимальная высота создаваемого столбика не может превышать четырех шашек. Если ход приводит к образованию столбика содержащего более четырех шашек, то такой ход запрещен. Одиночная шашка может перепрыгнуть через одиночную шашку своего цвета и столбик своего цвета. Если после прыжка есть еще одна возможность прыжка, то её можно использовать. Для последовательности прыжков существует запрет – нельзя в процессе прыжков одного хода пройти через поле, с которого последовательность прыжков начиналась. Прыжки шашки через шашки и столбики противника описаны особым правилом немного ниже. Фактически через шашки и столбики противника может прыгнуть только столбик.

Ход столбиком. Столбик может выполнить ход на столько полей, сколько шашек стоит в столбике, это называется разрешенной длиной хода. В процессе хода столбик может менять свою траекторию, с тем условием, что ходы в противоположном направлении от противника запрещены для столбика, так же как и для одиночной шашки. Выполнять ход можно по своим шашкам и столбикам также как и по пустым полям, в процессе хода можно, например, вернуться на исходное поле. Для столбика разрешена последовательность прыжков в процессе хода. Если, например, столбик, состоящий из трех шашек, выполнил ход на одно или два поля, после чего можно выполнить последовательность прыжков, то столбик может продолжать обычный ход, но может перейти к последовательности прыжков, так же как это описано для одиночной шашки. Выполнением последовательности прыжков ход завершается, независимо от разрешенной длины простого хода.

Столбик может перепрыгнуть через шашку или столбик противника, но при этом из разрешенной длины его хода вычитается высота столбика противника, через который выполняется прыжок. Например, для прыжка через столбик высотой 2 достаточно разрешенная длина хода равная 3. Если столбик перепрыгнул через столбик противника, и при этом не израсходовал разрешенную длину хода, то он продолжает выполнять ход, по описанным правилам. Например, если перед прыжком через столбик высоты 2, разрешенная длина хода была 4, то после прыжка можно выполнить движение на два поля или выполнить серию прыжков через свои столбики, если это возможно согласно позиции. Если есть необходимость, можно выполнять ход частью столбика по описанным правилам.

Вывод шашек из игры и использование запасных. Шашки, составляющие столбик, можно вывести из игры, если разрешенной длины хода достаточно для того, чтобы по

правилам хода дойти до противоположного края доски и останется еще хотя бы один ход для того, чтобы покинуть доску.

Если у игрока нет запасных шашек, а начинается игра без них, то выведя хотя бы один столбик за пределы доски, игрок получает одну и только одну запасную. Если эта запасная не используется, то вывод за доску других шашек и столбиков количество запасных не увеличивает. Запасная шашка может быть только одна и она приобретает только в момент вывода столбика или одиночной шашки за доску, при условии, что запасной к этому моменту нет. Заработать новую запасную можно, только использовав предыдущую.

Игрок не обязан использовать запасную шашку, но в свою очередь хода, он может поставить её на любое пустое поле или столбик высоты менее 4, и это будет считаться ходом.

Если игрок по не может выполнить ни одного хода по правилам, то ход передается другому игроку.

Игровые идеи и принципы

1. В Альфа игру нельзя играть совсем пассивно, так как разрешенная высота столбика 4 позволяет перепрыгнуть построения глубиной в три шашки.
2. Игра от обороны предполагает построения своих высоких столбиков против высоких столбиков противника и обороняющийся имеет небольшое преимущество, так как высокий столбик противника, прежде чем перепрыгнуть через столбик, закрывающий ему путь должен к нему подойти, а значит потратить темп, за который обороняющийся может успеть нарастить высоту своего столбика.
3. Описанное выше преимущество обороняющегося игрока, однако, не очень эффективно, так как для противовеса есть правило серии прыжков, благодаря которому игрок может передвигать свой высокий столбик по доске очень быстро.
4. Запасная шашка дает очень большое преимущество, поэтому есть смысл, может быть даже в ущерб продвижению остальных шашек добиться появления запасной.
5. Возможность серии прыжков создает серьезные комбинационные возможности, но для этого шашки и столбики не должны стоять плотно друг к другу. С другой стороны, необходимо помнить, что появление пустых полей создает возможности прыжков и для противника, пусть и с потерей длины хода.
6. Создание высокого столбика сложно осуществить без боковых ходов. Поэтому с одной стороны высокий столбик создает возможность для большого прыжка, а с другой стороны он вынуждает игрока к потере темпа.