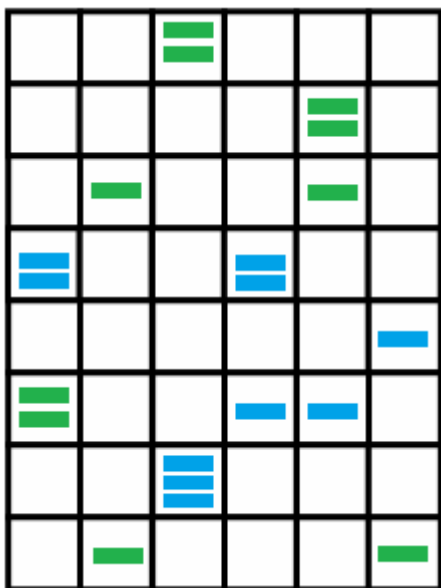


## Банглагор

Игра ведется на прямоугольной доске, традиционный размер которой видимо был 8x12 квадратов. На рисунке изображена доска меньшего размера. Половинки доски 8x6



– это две страны собравшиеся повоевать друг с другом. Армия каждой стороны состоит из столбиков трех размеров: 1, 2, 3. Например: 1 см, 2 см, 3см. Не нравятся сантиметры, возьмите дюймы или еще какую-нибудь единицу. Важно, чтобы высота столбиков была кратна некоторой величине. Столбиков каждого вида, у каждого правителя по 6. Итого армия вторжения насчитывает 18 столбиков.

Сражение в Банглагор проходит в два этапа. На первом, игроки расставляют свою армию. За один ход можно выставить одного воина. Ставить можно на любую клетку кроме граничных с территорией противника. То есть на 6-ой и соответственно 7-ой горизонтали нельзя.

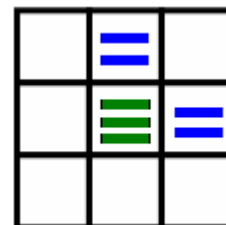
Затем начинается движение столбиков. Сразу заметим, что если в течении десяти ходов ни один столбик не встанет на вражескую территорию, то есть

оба игрока будут маневрировать на своей земле, включая граничную горизонталь, то партия останавливается и объявляется ничья.

**Ход столбика.** Ход выполняется в зависимости от высоты столбика. Столбик высоты 1, может встать на любое соседнее поле. А соседним полем считается поле, имеющее общую сторону с полем, с которого выполняется ход. Столбик высоты 2 может сходить на два поля, в любом направлении и не обязательно по прямой. Ходы выполняются по ломаной линии, при соблюдении единственного условия – переходить с поля можно только на соседнее (то есть имеющее с этим общую сторону). Таким образом, столбик высоты 2 может перейти на соседнее поле, и вернуться на исходное, это также будет ход по правилам. Столбиком высоты 3 можно построить ломаную хода из трех полей.

**Атака столбика противника.** Столбик атакует столбик противника, если своим ходом, он встал на поле, соседствующее с полем на котором стоит вражеский столбик. При этом, если атакуемый столбик меньше атакующего, то атакуемый снимается с доски. Если атакуемый одной высоты или больше, атакующего, то он связывается. То есть теряет право на ход. Для этого столбики сверху и снизу красятся разной краской, и связанный столбик переворачивается.

Атака одним столбиком не единственный способ связывания и рубки. Если столбик игрока совершил нападение на столбик противника, то при решении вопроса о связывании и рубки на самом деле учитывается высота не только нападающего столбика, но и уже соседствующих столбиков игрока. То есть против столбика противника играют все соседствующие с ним столбики игрока (несвязанные). На рисунке справа пример рубки столбика высоты 3. Это означает, что можно одним ходом связать столбик противника и вторым добить его. Если в результате хода атакующий столбик или столбики оказались соседями двух или более столбиков противника, то рубиться или связывается только один, на выбор атакующего игрока. Если игрок своим ходом пришел на поле с которым соседствуют превосходящие силы противника, то это не приводит ни к его рубке ни к его связыванию. То есть на картинке зеленый столбик рубится только если эта ситуация создалась после хода синего.



**Дополнительные правила.** Игрок свой связанный столбик в свою очередь хода может освободить, просто перевернув его, но это будет считаться ходом. Двигать его этим же ходом нельзя. Если игрок своим ходом освободил свой связанный столбик, то это не дает ему право связывать или рубить столбик противника этим же ходом. Рубка и связывание выполняются только как результат движения столбика. Связывание дает интересный способ защиты своих столбиков. Если, например, ваш столбик связали и следующим ходом могут срубить подведя еще один столбик, то вы можете атаковать столбик противника связавший ваш и вывести его из игры связав или даже срубив.

Если столбик достиг последней горизонтали на территории противника, то игрок, - его владелец, в любой из последующих ходов может снять этот столбик и поставить на любое свободное поле. В процессе движения столбики не могут перескакивать через столбики, как противника, так и свои. Игра завершается если суммарная высота столбиков одного из игроков становится меньше половины суммарной высоты столбиков другого игрока. Игрок, имеющий при этом большую суммарную высоту, объявляется победителем.

## **Игровые идеи**

Как и во многих играх на досках, большое значение имеет центр. Это не значит, что армии противников будут пробиваться именно в центре, просто высоким столбикам из центральных областей проще перейти на фланги. Поэтому высокие столбики лучше размещать в центре, но так чтобы одним ходом их нельзя было связать. Впрочем, если вы любите рискованную игру, то можно ставить их под удар, только здесь нужен добросовестный расчет. Если потеряв столбик вы не сможете ответить контрударом, то атака противника будет развиваться.

Все столбики равны, в том смысле, что нет короля, с гибелью которого завершается партия, это означает, что могут быть отряжены группы столбиков для борьбы на некотором участке доски.

В плане тактической борьбы, в Банглагоре многое решается суммарным преимуществом в высоте, поэтому стратегическое мастерство заключается в умении обеспечить превосходство в высоте на ограниченной территории. Если в атакующей группировке есть высокие столбики, то можно своей атакой охватить большую территорию, если их нет, или их мало, то охват контролируемой территории должен быть меньше.

Атака в Банглагоре приводит к эффекту кучи. Столбик атакует противника, связывает его, на помощь к связанному приходят другие столбики, на помощь атакующему также приходят товарищи. В результате создается «Куча» - группа столбиков, часть из которых связана. Возможность освобождения столбиков и возможность свободных перемещаться вдоль границы группы создают богатые комбинационные возможности и для того чтобы играть в Куче необходимо развитое умение считать варианты игры как можно глубже. Какие либо методические рекомендации здесь практически невозможны. Проигрыш в достаточно большой Куче может означать проигрыш партии вообще, так как может сыграть эффект домино и потеря одного столбика привести к форсированной игре и потере всех своих столбиков находящихся в Куче.