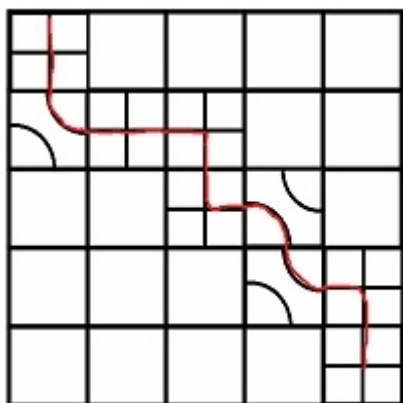


Игра №7. Блэк (Черный путь)



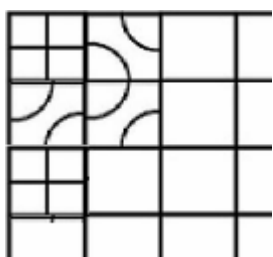
Игру придумал в 1960 году Ульям Лари Блэк, учившийся в том время в Массачусетском технологическом институте. Основой игры стали так называемые топологические плитки Труше. Плитки Труше



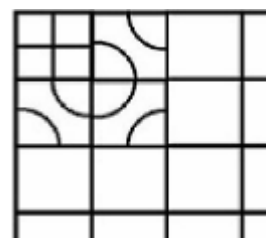
устроены таким образом, что выкладывая их в квадраты доски можно строить путь представляющий собой непрерывную линию. Для этой игры есть несколько формулировок игровой задачи. Видимо игра имела некоторую популярность в студенческой среде и возможно прошла какой-то путь развития. Какая версия игровой задачи может быть названа оригинальной, сейчас сказать трудно, поэтому здесь изложена версия наиболее интересная с точки зрения автора этого текста.

Игровая задача. Начинается партия с установки креста первым из игроков в верхний левый угол. Правый нижний угол является целевым. Тот, кто заведет общую линию в правый нижний угол, выигрывает партию.

Есть еще два способа зафиксировать поражение. Игрок допустивший пересечение общей линии или доведший ее до края



доски считается проигравшим. На диаграмме справа ситуация с самопересечением общей линии. Игрок, допустивший это, считается проигравшим. На диаграмме слева длинная линия, заканчивающаяся крестом упирается в край доски. Игрок, допустивший такую ситуацию, проиграл.



Главное игровое понятие – это общая линия. Общая линия – это самое длинное продолжение на данный момент, игрок может поставить плитку только для продолжения самого длинного пути. Плитки, содержащие полукруги дают только одно продолжение. Интригу в игре создает плитка, содержащая крест, она на старте игры имеет два свободных ответвления, в середине игры она создает три возможности продолжения игры. Установка такой плитки и создает возможность управления игрой и изменение ее течения.

Анализ игры

Прежде всего, заметим, что пользоваться крестом у края доски нельзя, так как одна его ветка будет обязательно упираться в край доски, что означает поражение. Что же касается техники игры, то как и в каждой игре в которой исход партии решается последним ходом, выигрыш может обеспечить только полный анализ дерева игры до конца партии. Фактически это невозможно. Но полный просчет становится возможным, если общая линия достаточно близко подошла к целевому углу, то есть правому нижнему.

Поэтому желательно, чтобы к тому моменту, когда общая линия подойдет на расстояние возможности полного просчета, чтобы у игрока был хотя бы один гарантированный вариант. Обеспечить этот запасной вариант достаточно несложно. Просто постройте от точки хода до целевого угла выигрышную для вас линию. И если такая линия возможна (а она почти всегда возможна), то выполняйте ход вдоль этой

линии. В этом случае, как уже было сказано по крайней мере один выигрышный вариант у вас есть.

Такой тип рассуждений справедлив и для построения тупика, вынуждающего замкнуть линию или вывести ее на край. Только в этом случае вы должны построить проигрышный вариант для своего противника и придерживаться уже его.