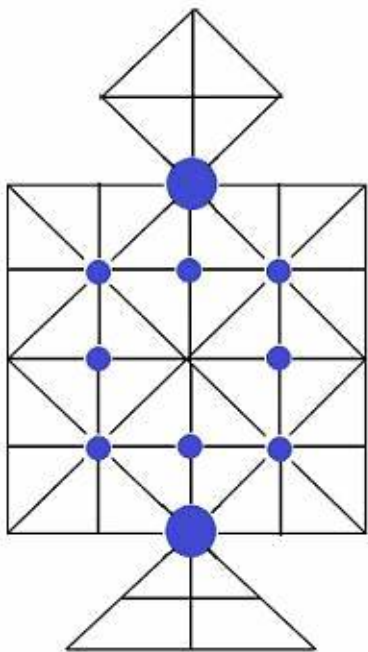


Буга Шыдыраа



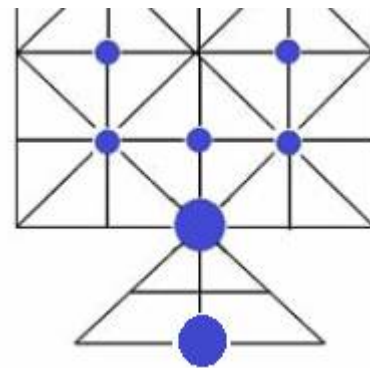
Тувинская национальная игра. Как и в большинстве национальных игр, партия ведется камнями. И это одна из немногих игр, в которой, противники играют разными наборами фигур. Один игрок использует большие камни, которые называются быки (Буги), второй играет маленькими камнями, которые по тувински называются оолдар, что вроде бы как переводится как мальчики. Впрочем, я с тувинским не знаком, утверждать, что перевод точен, не буду. Так как набор фигур различен, то и цели игроков различны. Буги должны срубить как минимум 16 оолдаров. Оолдары же должны загнать бугов в тупик.

Буги начинают игру двумя быками, оолдары выставляют на старте только 8 бойцов и еще 16 держат в руке. Буги выполняют ход либо переместившись на соседнее перекрестие, либо выполнив рубку оолдаров. Рубка выполняется по правилам шашек. То есть, оолдар рубится если следующее за ним перекрестие пусто и Буг может встать туда перепрыгнув через оолдара. Рубить не обязательно, но если Буг желает срубить, то он может это сделать только один раз (только одного оолдара),

этим рубка в Буга Шыдыраа отличается от шашечной. Ход игрока оолдаров может быть выполнен двумя способами. В начале игры пока есть запасные оолдары их хозяин не может двигать уже стоящих на доске, а только лишь выставляет запасных. И только когда все запасные выставлены, оолдары начинают двигаться по доске. И последнее, но очень существенное правило. Игру начинают Буги.

Анализ игры

Стратегические идеи для быков. Буги должны стремиться к сближению друг с другом, это даст и возможность координировать свои действия против оолдаров. Более того, есть по крайней мере одна позиция, в которой буги не позволят себя запереть независимо от количества оолдаров. Эта позиция показана на рисунке справа. Если буга стоящий на входе не будет двигаться, и Буга зашедший внутрь будет выполнять любые ходы, то оолдары окажутся совершенно беспомощными. Как бы они не ходили, они не смогут вынудить уйти Буга охраняющего вход. Этот пример говорит о важности соединения бугов. Также обратите внимание на то, что перекрестия доски не равноценны. В некоторые пересечения входит больше линий, а в некоторые меньше. Перекрестия с большим количеством входящих линий обеспечивают бугам большую свободу, поэтому в случае выбора, буги должны занимать именно эти перекрестия.



Второй важный момент это рубка оолдаров. На первом этапе, когда ооладры только выставляются на доску буги должны постараться срубить их как можно больше. Для этого каждый ход бугов должен быть по возможности рубящим. И наиболее эффективно самым первым ходов зайти в центр доски.

Стратегические идеи для оолдаров. Оолдарам следует отжимать быков от перекрестков с большим количеством линий. Для этого можно идти на жертвы. Лучше всего прижимать Бугов к боковым линиям. Если Буги будут рубить оолдаров, то возможно им придется самим встать на боковые линии и оолдары должны быть готовыми к такой ситуации. На первой стадии оолдары должны выставляться таким образом, чтобы во – первых, не допустить соединения бугов. Это главная задача. Разделив бугов между собой, надо выстроить между ним плотный ряд оолдаров не позволяющий бугам прорваться друг к другу и затем ловить их по отдельности.

Загнав одного Бугу, необходимо точно определить оолдаров которые действительно участвуют в удержании пойманного Буга и не сдвигать их не при каких обстоятельствах. Остальных надо выдвинуть ко второму Бугу для его ловли. Еще раз повторим, у оолдаров две задачи. Во-первых, разделить бугов, и во-вторых, сделать это с минимальными потерями. Если эти задачи решены, то ловля бугов по отдельности уже дело техники.