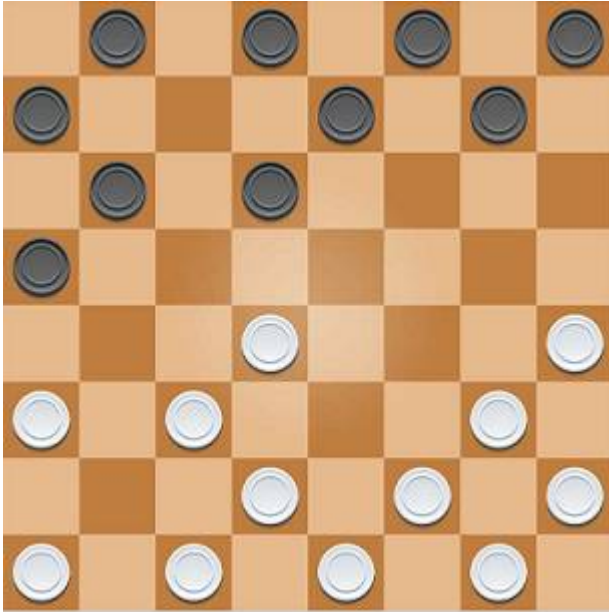


Русские циклические шашки

Текст приведенный ниже принадлежит без изменений взят у автора игры Виктора Байгузжакова.



1) Во время партии у игрока есть 3 варианта хода: Тихий ход (то есть, движение своей шашки без взятия); Бой шашки соперника; Бой собственной шашки (Самовзятие) с дальнейшим введением её в игру.

2) Бить шашки соперника, поставленные под бой (прямой удар), обязательно, а вот брать свои шашки игрок не обязан, но если он начал это делать, то должен будет побить все шашки, которые находятся под боем, независимо от того, чьи они. Если игрок должен бить чужую шашку и после этого у него появляется возможно взять свои шашки, он обязан это сделать.

3) Если есть возможность бить в нескольких направлениях, то выбор предоставляется берущему. Но если надо выбирать бой либо своей шашки, либо чужой, то сначала надо бить шашку соперника. В случае, если при таком раскладе есть возможность бить по 2 и более направлениям, то выбор взятия свободный. При варианте боя либо чужой шашки, либо своей, а потом чужой, приоритет отдаётся первому взятию.

4) Если игроку приходится выбирать между боем 2 чужих шашек, либо чужой и своей, то выбирается 1 вариант, но это касается только непосредственного взятия. А если, например, у игрока есть возможность взятия, при котором можно побить чужую шашку, потом свою, и затем появляется выбор между боем шашки соперника или собственной, то выбирает сам бьющий.

5) В случае, если игрок начинает бить свою шашку, а потом у него появляется возможность взять либо чужую, либо свою, также выбирает сам бьющий. Иначе говоря, обязанности бить шашку соперника после боя собственной, у игрока нет!

6) Шашки из "резерва" можно сбрасывать на доску на любом ходу, то есть, если "Самовзятие" произошло на 5 ходу, то ввод резервной шашки возможен на 6, 7, 8 и т.д. ходу. Единственное ограничение для игрока: сбрасывать "резервиста" можно только в пределах 4 горизонталей своей зоны.

7) По ходу партии может возникнуть ситуация, при которой игрок имеет возможность сбить одновременно свою шашку и шашку соперника (или несколько каждой из них), что правилами допускается. Свои сбитые шашки при этом уходят в "резерв" с дальнейшей возможностью их сброса, а чужие выходят из игры навсегда.

8) Самосбитая Дамка при уходе в резерв становится простой и только в этом качестве может в ходе партии возвратиться в игру. Конечно, чисто практически в такой "операции", как правило, нет особого смысла, но всё же ситуации в партии могут возникнуть разные. Иногда "замена" Дамки на простую с последующей постановкой её на доску может быть единственным способом выигрыша или спасения партии.

Базовые игровые идеи

Русские Циклические шашки в определённой степени являются синтезом 3 российских Шашечных игр: Русских шашек (Классических), Самоедов и Московских шашек (автор - Виктор Синельников). От обычных Русских шашек РЦШ. отличаются тем, что в них возможен бой своих "фигур" (самовзятие) с переводом их в резерв и дальнейшим сбросом резервных игровых единиц на доску, когда это необходимо; от Самоедов тем, что бой своих "фигур" не является обязательным, то есть, самовзятие осуществляется только по желанию самого игрока; а от Московских шашек отличие состоит в том, что партия начинается с традиционной шашечной расстановки (в МШ. доска в начальной позиции пустая, как в Го или Рэндзю) и в том, что сбрасывать "резерв" можно под бой (в МШ. делать это запрещено правилами, что существенно ограничивает комбинационные возможности самой Игры). Кстати, кроме Самоедов, в которых самовзятие обязательно, в интернете описан вариант, в котором игрок может не бить свои шашки и делает это только тогда, когда можно следом побить и чужие "фигуры" (правда, я не знаю, как в данной Игре осуществляется взятие, если сперва берутся чужие шашки, а потом появляется возможность бить свои), так что, наверно, можно будет считать РЦШ. синтезом этих "продвинутых" Самоедов и Московских шашек.

Циклические шашки - Игра преимущественно тактическая. Благодаря наличию резерва у игроков появляется возможность осуществлять Комбинации в позициях, где в Русских шашках ни о какой Тактике не могло бы быть и речи. Позиционные принципы РЦШ. трудноформулируемы, поэтому о Стратегии в этой Игре можно говорить только "от противного". Итак:

1) Во время партии игрок не должен "отрывать свои "фигуры" от коллектива", то есть, создавать у себя изолированные шашки, а вот, если появляется возможность тактическим путём создать "изолят" у соперника, это надо делать.

2) Если в Русских шашках постановка Кола, как правило, выгодна, то в РЦШ. "неподкреплённая своими" коловая шашка очень легко может стать изолированной. Кол можно ставить только, если в случае опасности игрок может с помощью самовзятия "отбить назад" и создать себе резерв.

3) Размены назад без явной на то необходимости - нежелательны. Это может привести к темповому отставанию и пространственному перевесу у соперника, который будет "диктовать инициативу". Если же игрок всё же хочет разменяться ради осуществления каких-то своих замыслов, то желательно, чтобы при этом у него появились в запасе резервные шашки.

4) Нежелательно впустую "расходовать резерв". Сброс необходимо делать только в случае явных угроз со стороны соперника, либо тогда, когда игрок сам начинает реально угрожать чужой позиции. Особенно важно иметь "фигуры в руке" ближе к концу партии, ибо в Эндшпиле наличие резервных шашек позволит игроку "диктовать условия" сопернику и даст возможность мимикрировать свои планы. Кроме того, надо учитывать, что резерв является ещё и существенным "психологическим фактором в любой стадии партии, потому что другая сторона не может предвидеть, когда именно резервная "фигура" будет сброшена.

P.S. Резюмируя сказанное, мы приходим к выводу, что Циклические шашки являются "промежуточным звеном" между Играми "чистого расчёта" и "вероятностными" (азартными) Играми. Отличие РЦШ. от полностью вероятностных Игровых Систем состоит в том, что "фактор случайности" полностью зависит ни от удачного "броска кубика", как, например, в Нардах, а от самих игроков.