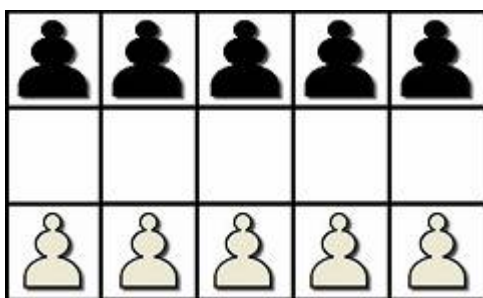


## Шахматы Доусона



На рисунке показана простейшая доска 3x5. Вообще ширина и высота доски могут быть любыми. Но наибольшую сложность создает увеличение высоты. Пешки расставляются на крайних горизонталях. Ход, пешка выполняет вперед на одно поле, как в шахматах, рубка осуществляется по диагонали, почти по шахматному, отличие лишь в том, что пешка за

один ход может срубить две пешки противника, стоящие на одной диагонали и если есть возможность рубки, то она обязательна, в том числе и рубка двух пешек. Если есть выбор что рубить, то выбор за игроком. Изменять направление рубки пешка не может. Игра заканчивается тогда, когда один из противников не может выполнить ни одного хода, кто теряет возможность хода тот и проиграл, количество срубленных пешек при этом роли не играет.

**Игровые идеи.** Критерий завершения игры, заключающийся в невозможности хода усложняет построение разумной стратегии. Достаточно легко придумать стратегию, если есть возможность планомерного наращивания преимущества. Шахматы Доусона этого не позволяют, все решает последний ход. Это означает, что фактически игру нужно просчитать от начала до конца. Если высота доски 3 линии и ширина невелика, то это возможно, при большей ширине и больше высоте, можно взятиями разбить позицию на две или более независимых части, в которых выполнить полный просчет будет уже проще.

Впрочем, есть еще один интересный вариант развития событий, основанный на переводе игры в форсированное русло. Форсированная игра – это когда на каждый ваш ход, для противника возможен только один вариант ответа. В шахматах Доусона создание такой ситуации вопрос искусства, но есть один важный нюанс, - больше возможностей для форсированной игры имеет тот игрок, кто первым сможет отдать хотя бы одну пешку. Отдавая пешки, игрок лишает своего противника возможности выбирать ход и, стало быть, форсированная отдача пешек резко уменьшает дерево перебора и упрощает просчет игры.