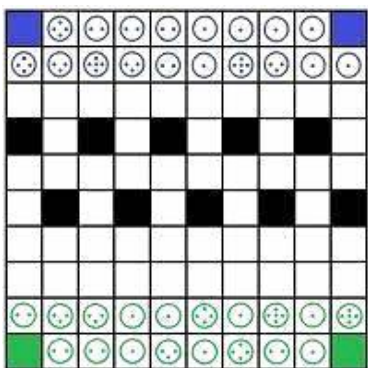


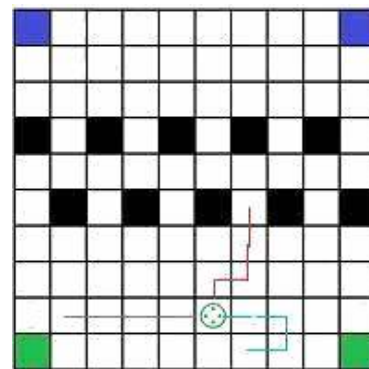
Гамма – игра



Игра ведется на доске 10x10. Цель игры – уничтожение всех шашек противника или захват одного из полей жизни. В обоих случаях признается поражение и игра завершается.

Структура доски. На доске есть белые поля, это основные, десять черных играют роль преград. На них нельзя выполнять ход, через них нельзя перешагивать. Черное поле можно только обойти. У каждого игрока есть два поля жизни, которые он должен защищать. В нашем случае – это два зеленых и два синих поля. Их захват противником означает поражение.

Шашки и правила хода. Игра ведется шашками разной силы. Сила шашки обозначается точками на верхней стороне шашки. Если шашка имеет 5 точек, это максимально возможно, то такая шашка может за один ход пройти в любом направлении на 5 полей, при этом шашка имеет право в процессе хода произвольно менять направление движения, вплоть до противоположного. Но ни одна шашка не может вступить или перешагнуть через черные поля. На рисунке показаны несколько возможных маршрутов хода шашки с четырьмя точками.



Перепрыгивать через шашки, как свои, так и противника нельзя. Можно только завершить ход на поле занятом шашкой. Если поле занято своей шашкой, то завершать ход на нем можно только при равном количестве точек шашек (одноточечная на одноточечной и т.д.). Завершать ход на поле занятом шашкой противника можно всегда. Запрещается завершать ход на своем поле жизни, если это не необходимо для отражения захвата (см. ниже).

Создание столбика шашек. Если шашка может свой ход завершить на поле, занятом своей же шашкой, такой же силы, то она может встать на шашку, добавляя свою силу к силе той шашки, на которую она встала. Можно ставить еще одну шашку и на столбик из шашек, при соблюдении того же правила, все шашки в столбике имеют одинаковую силу, а сила столбика равна сумме сил шашек его составляющих. Шашка, стоящая на верху столбика может выполнить собственный ход, спрыгнув со столбика.

Правило рубки. Шашка или столбик могут свой ход завершить на шашке или столбике противника, но снять захваченные шашки можно только следующим ходом. То есть очередной ход используется для захвата и любым последующим ходом захваченные шашки можно снять, если противник в свою очередь этот столбик не перехватит. Снятие захваченных шашек не является ходом, на поле остается одна верхняя шашка. Срубленные шашки противника выбывают из игры, собственные шашки забираются в запас, игрок, имеющий шашки в запасе может в свою очередь хода выставить любую из них на любое стартовое поле.

То есть, если игрок захватил столбик, содержащий шашки противника и противник своим следующим ходом не захватил этот столбик обратно, то игрок оставляет от этого столбика только одну верхнюю шашку. Свои снятые шашки игрок ставит на любые поля исходной позиции, а шашки противника снимает с доски как срубленные. Это действие не является ходом, и сняв шашки игрок выполняет ход любой шашкой на поле.

Захват поля жизни. Захват любого поля жизни выполняется как и рубка. То есть в свою очередь хода игрок может поставить на поле жизни противника свою шашку или столбик из шашек, и если противник следующим своим ходом не сможет парировать удар, поставив на поле жизни свою шашку или столбик, то игра завершается. Если после завершения борьбы за поле жизни оно остается за хозяином поля, но снимается весь столбик, в том числе и верхняя шашка. Шашки противника при этом объявляются срубленными, свои убираются в запас.

Ход игры. Каждый игрок имеет набор из шашек с разным количеством точек силы:

5 точек – две шашки, 4 точки – две шашки, 3 точки – три шашки, 2 точки – четыре шашки, 1 точка – 7 шашек. В дебютной стадии игроки по очереди выставляют свои шашки на два стартовых ряда. Стартовые ряды показаны на первой картинке. Каждый игрок в свою очередь хода выставляет только одну шашку, на любое стартовое поле за исключением полей жизни.

На следующей стадии игры, каждый из игроков может выполнить один из следующих вариантов хода:

1. Выполнить ход одиночной шашкой (одиночной или стоящей на вершине столбика) или столбиком, в результате чего может образоваться столбик или выполнен захват столбика противника или выполнен захват поля жизни.
2. Выполнена рубка, если противник не перехватил захваченный столбик.
3. Объявлена победа, если у противника не осталось шашек или он не смог парировать захват поля жизни.

Анализ игры

1. Так как шашка обязана выполнить свой ход до конца, то может так получиться, что две шашки равной силы не смогут образовать столбик, любым количеством ходов. Для того, чтобы образование столбика было возможно, необходимо в дебюте просчитывать начальные положения шашек.
2. Высокий столбик имеет большую личную силу, но он уменьшает маневренность всего войска, так как уменьшает количество шашек на доске, кроме того, есть риск его гибели, а значит и гибели всех шашек столбика.
3. Две самых сильных шашки продублированы, это дает возможность по одной сильной шашке отдать в атакующий отряд и по одной выделить в оборону.
4. Шашки с одной точкой эффективно действуют только группой, так как им из-за тихоходности трудно уйти от удара.
5. Рубеж из черных полей удобен для концентрации сил, так как он служит естественной защитой.
6. Центральные вертикали имеют особое значение, так как позволяют быстро переориентировать атаку с одного поля жизни на другое.
7. Две шашки большой силы, объединившиеся в столбик, имеют возможность атаковать поля жизни из-за линии черных полей.

8. Риск уничтожения шашек тем меньше, чем больше шашек могут потенциально завершить ход на поле занятом шашкой.