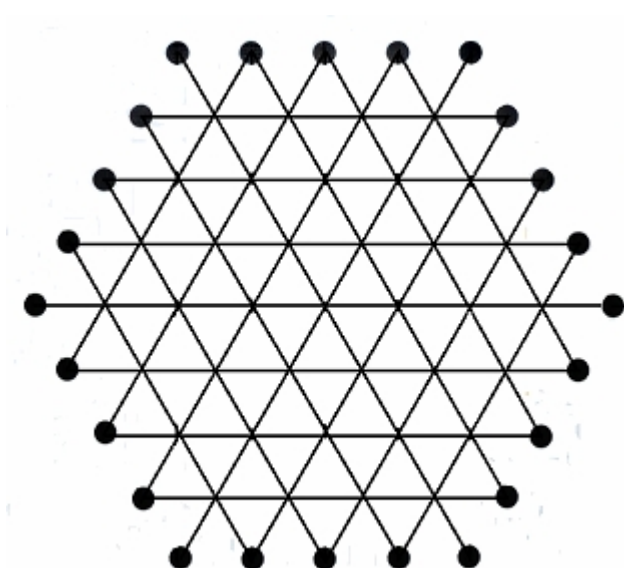


ГИПФ

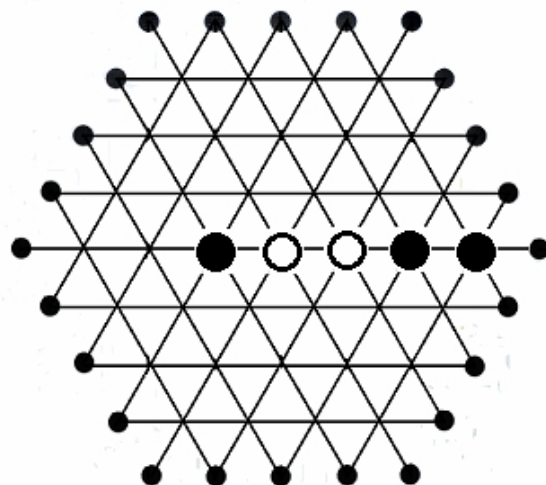
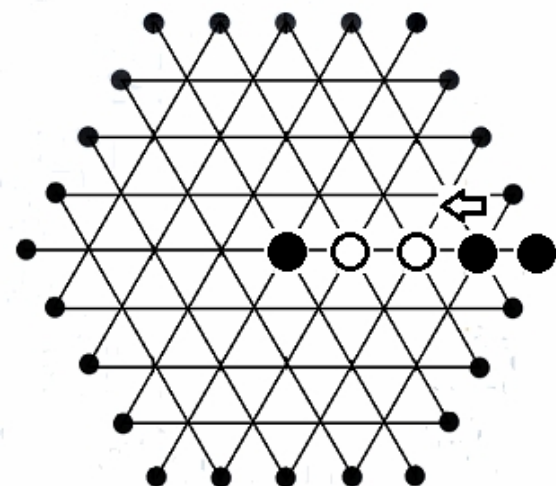


Есть какая-то легенда, объясняющая почему Крис Бурм назвал игру именно так, но легенды создания современных игр лично меня не интересуют, поэтому отсылаю за этой информацией в Интернет, единственно сообщу, что ГИПФ – это не аббревиатура.

На рисунке изображена доска. А ведется игра шашками. Цель игры формировать ряды своих шашек по четыре. Если это удастся, то шашки снимаются с доски. Проигрывает тот, кто не может ввести шашку в игру. Есть разные варианты правил, Крис Бурм ввел так называемые потенциалы, которые также изменяют игру. Существует стандартная версия, базовая версия, турнирная. Мы во

всем этом разбираться не будем, так как, по сути, важна только оригинальная идея в чистом виде. А теперь подробнее о правилах игры.

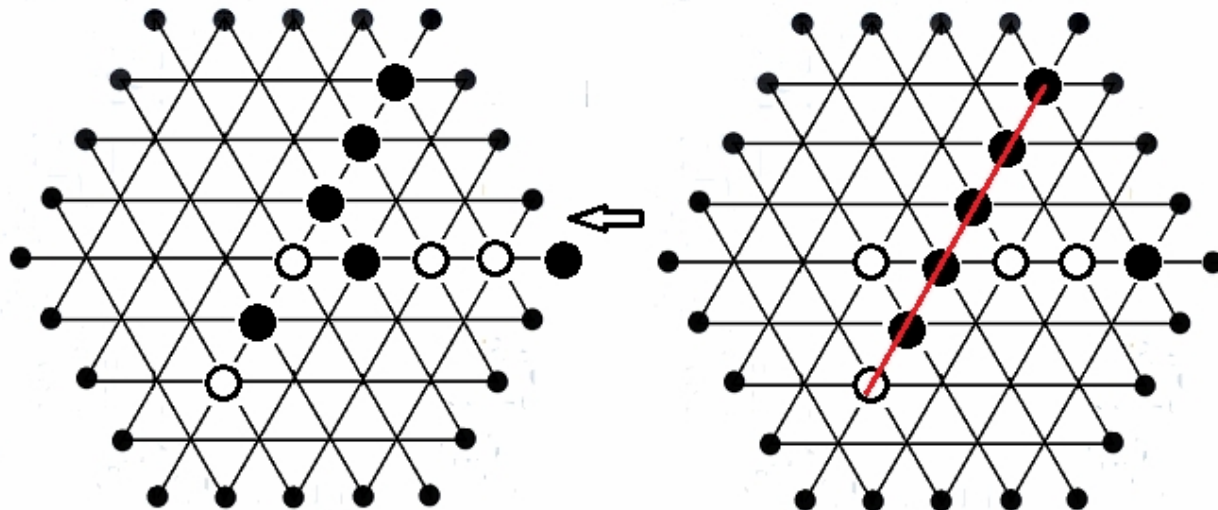
Каждый игрок в начале партии получает 18 шашек в запас. Ход заключается в двух действиях. Первым действием игрок устанавливает свою шашку на один из черных кружочков. Вторым действием он сдвигает эту шашку вдоль линии, до первого перекрестия. Если это первое перекрестие свободно, то игрок просто ставит на него шашку. Если оно занято, своей шашкой или шашкой противника, то она (мешающая шашка) сдвигается в направлении хода на следующее перекрестие. Если следующее перекрестие или даже ряд перекрестий в направлении хода занят, то сдвигаются все мешающие шашки. Ниже пример, поясняющий процедуру хода. Слева исходная позиция после установки черной шашки, права позиция после завершения хода.



Единственно, необходимо учитывать, что смещение не всегда возможно. Смещая ряд шашек, нельзя крайнюю шашку этого ряда вытолкнуть за пределы доски. Черные кружки также не считаются частью игрового поля, а значит и на черном кружке смещаемая шашка оказаться не может. Ряд который в связи с этим ограничением не может быть сдвинут

считается заблокированным, и ход, требующий смещения заблокированного ряда правилами запрещен.

Цель игрок построение ряда из четырех рядом подряд стоящих шашек. Если это удалось, то снимаются с доски и эти четыре шашки и все шашки прилегающие к ним по прямой. Ниже пример хода. Слева исходная позиция с указанием направления хода, справа результирующая позиция, на которой красной линией отмечены снимаемые шашки.



Таким образом, после выполненного хода черные снимают шесть шашек, из которых пять черных, забираются в запас и одна белая выходит из игры. Как видно из этого примера – четыре шашки в ряд – это повод снять шашки с доски, но снять можно существенно больше. В результате хода может возникнуть ситуация в которой, игрок выполняющий ход, образует два ряда шашек. Если эти ряды пересекаются, то снять можно только один, на выбор игрока. Если два ряда не пересекаются, то снимаются оба. И последнее, игроком снимаются только те ряды, которые образовались в результате его собственного хода. Если его ряд образовался в результате хода противника, то это не приводит к снятию ряда. Игра завершается тогда, когда один из игроков не может сделать хода, потому что у него не осталось запаса.

Анализ игры

В этой игре очень многое решает тактическое мастерство игроков, но если говорить о стратегии, то можно отметить следующие вещи. Просто выстроить ряд из четырех своих шашек для того, чтобы его убрать не имеет никакого смысла. Более того, если игрок просто убирает в запас четыре своих шашки на срубив ни одной шашки противника, то он теряет стратегическое преимущество на доске, так как уменьшив свое присутствие игрок безусловно теряет возможности атаковать шашки противника. То есть важно иметь на доске некоторое количество шашек, позволяющих организовывать атакующую игру. Итак, первый важный принцип – это количество шашек, не должно быть существенно меньше шашек противника, откуда следует запрет на холостые, без взятия удаления рядов.

Второй важный принцип заключается в структуре атакующих линий. Выбор линий атаки довольно велик, но линии атаки должны взаимодействовать, из чего следует, что не вполне разумно строить параллельные линии. Желательно выстраивать линии так, чтобы они имели возможность, как пересекать собственные, и что еще более важно, пересекать линии шашек противника. Вот два важных стратегических принципа, конечно не исчерпывающих игру, то позволяющих выстраивать разумную стратегию.