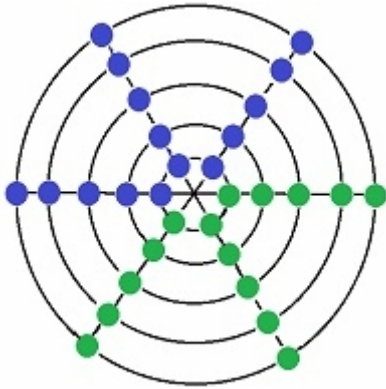


## Гол Сквиш



На традиционной доске Гол Сквиш количество радиальных линий такое же, как и на нашей диаграмме, но игровых кругов 7. Таким образом, традиционный набор каждого игрока состоит из 21 шашки (или камня, как кому нравится).

В распоряжении игрока два типа хода: тихий ход и рубящий. Тихий ход выполняется на соседнее, свободное поле вдоль радиальной линии, и тихий ход выполняется только по направлению к центру доски. Рубящий ход имеет большую свободу. Как и в шашках рубящий ход выполняется прыжком через шашку противника, и как в шашках рубящая шашка должна встать на пустое поле. Если после рубки шашки противника, рубку можно повторить, то рубящий ход повторяется, то есть правилами разрешена серийная рубка. И еще две важных особенности. Если тихий ход выполняется только в направлении центра, то рубка выполняется вдоль радиальной линии в обоих направлениях. Вторая особенность заключается в том, что рубящий ход возможен и вдоль круга по тем же правилам.

Игра заканчивается полным уничтожением шашек одного из противников. Игра в этом отношении конечная. Это несложно показать. Если нет рубки, то тихий ход обязателен, а это означает, что даже две оставшиеся шашки противника, обязательно встретятся, так как тихий ход всегда работает на сближение в направлении единственного общего центрального поля. И последнее, если игрок не может сделать ход, то он проиграл. Эта ситуация возможна, например в том случае, если у игрока только одна шашка и она дошла до центрального поля и следственно выполнить ход уже не может.

## Анализ игры

Если бы не было возможности рубить вдоль окружностей, то единственное поле, с которого была бы возможна рубка шашек противника, – это центральное поле. Отсюда следует, что никакой долгоиграющей стратегии в Го Сквиш нет. Необходимо тактически бороться за овладение центральной точкой. Но так противник будет делать тоже самое и, следовательно, для занятия центрального поля будет необходима жертва, то взятие только с центрального поля при исходном равенстве шансов вообще не дает никакой возможности для разумной игры.

Реально борьба возможна только по причине возможности круговой рубки. Рубка по кругу открывает, в том числе, возможность серийного взятия шашек противника и выхода своими шашками на радиальные линии противника. Отсюда следует важность срединной радиальной линии.

Заметьте, что шашки каждого игрока занимают три линии. Две из них соседствуют с рядами шашек противника, то есть потенциально находятся под ударом, но взятие невозможно пока закрыт тыл в виде срединной линии, которая и не дает рубить прыжком. Как только эта линия открывается, рубка по кругу становится потенциально возможной. Следовательно, в этом отношении появляется некоторая стратегия которую можно определить, как необходимость максимально удерживать срединную линию. Просто не двигать ее не получится, так как воевать шашками других линий нельзя до бесконечности, но использовать шашки срединной линии необходимо максимально аккуратно.