

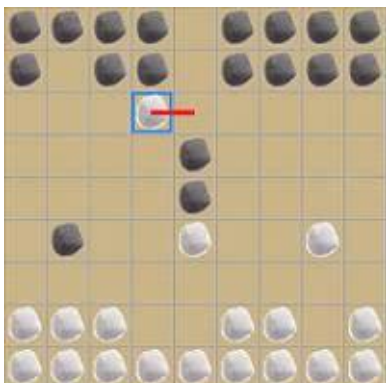
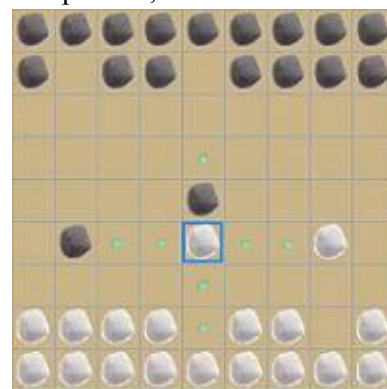
Хасами Сеги



На рисунке начальное расположение камней игроков. Цель игры выставить пять камней в один ряд, по вертикали или диагонали (горизонталь не в счет) или срубить все камни противника кроме одного.

В свою очередь хода, игрок берет любой камень и перемещает его на любое количество полей по горизонтали или вертикали, при условии, что движению не мешают другие камни (и свои и вражеские). Камень может перепрыгнуть через любой камень, как своего цвета, так и через камень противника, при условии, что он стоит на поле соседствующем с камнем через который выполняется прыжок, и поле за камнем

также свободно. После прыжка ход завершается, дальнейшее движение не разрешается. На рисунке показаны все варианты хода центрального белого камня. В Хасами Сеги есть правило рубки камней. Причем срубить можно сразу группу камней, зажав их между двумя своими камнями по вертикали или горизонтали.



Захват по диагонали не в счет. На следующем рисунке красной линией показан ход белого камня создающий захват двух вертикальных черных камней.

Игра считается законченной в двух случаях: если игрок смог построить непрерывный ряд из пяти камней расположенный по вертикали или диагонали и при этом ни один камень ряда не находится на двух крайних (стартовых) рядах. В нашей ситуации: для белого игрока не в счет два нижних ряда, а для черного два верхних. Также игрок считается проигравшим, если у него остался только один камень.

Анализ игры

Общий стратегический принцип проистекает из того соображения, что камни, глубоко вторгшиеся в расположение противника могут быть уничтожены. Отсюда следует, что стратегическая задача игрока - занять возможно большее пространство на котором можно осуществлять построения из камней. На границах этого пространства будут вестись локальные бои, с целью уничтожения камней противника и увеличения своего жизненного пространства. Ставить целью победу через уничтожение всех камней противника не вполне разумно. Но в принципе, если не уничтожать камни противника вообще, то все решает размер захваченного пространства. И здесь, возникает существенная проблема. Все фигуры одинаковы. Это означает практическую

невозможность захвата большего пространства, нежели это сделает противник. Каждому игроку гарантировано достанется только его часть доски. Однако своей половины для требуемого построения недостаточно, поэтому атака, если вы желаете играть на победу, просто необходима.

А простейшая форма атаки – это проход одним или двумя камнями в глубь расположения противника с целью захвата его камней, опираясь на камни в своей зоне. Пример такой атаки показан на третьей картинке. Быстрая атака возможно благодаря способности камней ходить на любое количество полей. Однако такой камень можно поймать, если закрыть ему линию, по которой он прорвался в тыл. Уйти обратно одним ходом при риске захвата он не сможет, так как для этого ему понадобится перепрыгнуть через загромождающий дорогу камень, для чего ему к этому камню придется подойти вплотную и это тот момент, когда атакующий камень можно захватить.