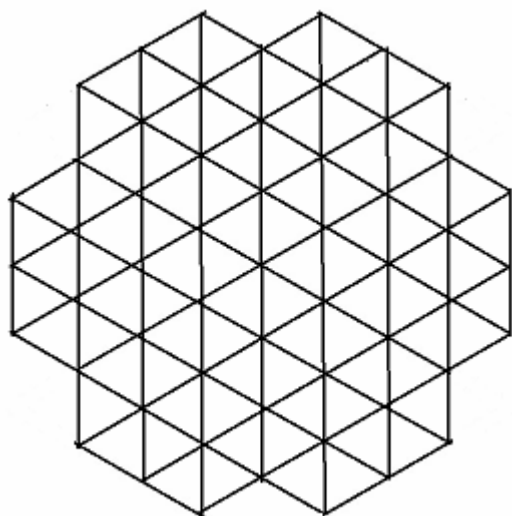


## Игра ИНШ



Доска в ИНШ имеет вот такую сложную форму. А игровой комплект каждого участника содержит два вида фигур. Это плоские двухцветные шашки, и кольца. Если кольца белые и черные, то плоские шашки тоже окрашены в эти два цвета, с одной стороны они белые, с другой черные, как в Реверси.

Кольца сделаны такого размера, чтобы внутри кольца свободно помешалась плоская шашка и при этом, если кольцо поднимается вверх, шашка должна остаться на месте. Исходный набор колец и шашек у каждого игрока содержит пять колец и десять шашек.

Начинается игра с пустой доски. На первой, подготовительной стадии игры, противники по очереди выставляют на доску

свои кольца. Кольца можно выставлять на любые перекрестия, в том числе и боковые. Затем начинается игра двусторонними шашками. Техника хода в ИНШ достаточно непростая. Начинается ход с того, что игрок берет двустороннюю шашку из своего запаса и вставляет ее в какое-нибудь из своих колец стоящих на доске. Шашку игрок вставляет своим цветом вверх. Затем это кольцо, без шашки, перемещается по прямой на любое количество перекрестий. Еще раз заметим, что шашка может только выставляться, перемещаться она не может.

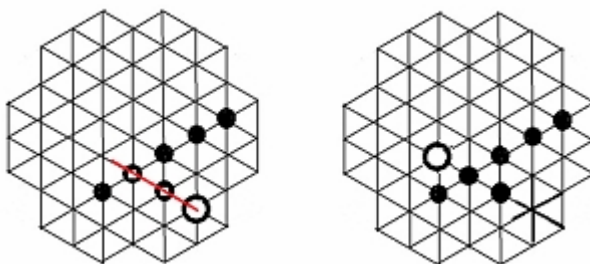
В процессе движения кольцо может перепрыгнуть через группу плоских шашек, при условии, что они стоят подряд. Если кольцо совершает свой путь по пустому пространству, оно может передвинуться на любое количество полей. Если оно перепрыгивает через группу плоских шашек, то оно завершает свой путь на первом свободном перекрестии за этой группой. Перепрыгивать через другие кольца нельзя. Перепрыгивать через две группы отделенные пустыми перекрестиями также нельзя.

Если кольцо перепрыгнуло через группу плоских шашек, то они переворачиваются, то есть белые шашки становятся черными, а черные белыми. Цель перемещений колец – выстроить ряд из пяти своих шашек. Если это удалось, то эти пять шашек снимаются с доски и отправляются в запас. Также снимается и любое свое кольцо.

Результатом хода может стать образование двух пятерок. В этом случае, если эти две пятерки не пересекаются, то снимаются обе. Если пятерки пересекаются, то снимается одна из них по решению игрока. Если в результате хода игрока образовалась пятерка у его противника, то противник получает право до совершения своего хода снять эту пятерку и одно из своих колец.

Игра завершается, тогда когда один из игроков смог построить три пятерки. Это означает, что он смог убрать три своих кольца.

## Пример хода



На левой диаграмме стоит ряд из пяти шашек, одна из которых белая. Черное кольцо, прыгая через две белых шашки, вдоль красной линии, переворачивает их и превращает в черные, после чего образуется ряд из пяти черных шашек, которые по правилам снимаются с доски.

## Анализ игры

В первой стадии необходимо стремиться расставить свои кольца так, чтобы охватить возможными перемещениями по возможности большее количество направлений. Для этого необходимо избегать ставить кольца на одной линии. Наиболее выгодными перекрестиями для установки колец, являются центральные.

На второй стадии игры желательно сохранять такую же конфигурацию колец, чтобы как можно меньше своих колец стояло на одной линии. В отношении перемещений колец можно сказать следующее. Трудно ожидать, что противник даст вам возможность беспрепятственно построить пять шашек в один ряд. Фактически ИНШ по своей природе комбинаторная игра. Здесь нельзя постепенно накапливать стратегическое преимущество, завершающееся построением пятерки. Окончательный результат в виде пятерки – это скорее завершение комбинаторного варианта, но можно использовать общий стратегический принцип, работающий в Реверси. А именно, важно не количество ваших шашек, а количество превращений, которое вы можете обеспечить своими кольцами. Для этого как уже было сказано необходима максимальная свобода передвижения колец и лучше иметь меньше своих шашек, нежели противник.

Большое количество шашек более уязвимо. Если вы имеет много шашек, то противник своим ходом может больше перевернуть ваших и наоборот, если ваш противник имеет много шашек, то значит вы своим ходом можете перевернуть больше его шашек. Это фундаментальный стратегический принцип второй стадии игры. Все остальное решается тактическим мастерством.