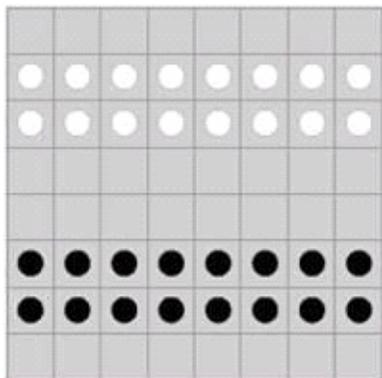


## Кены



Осетинская шашечная игра. Кены, во многом повторяют другие шашечные игры, что естественно. В такой простой игре, как шашки, трудно придумать что-то совсем необычное. Но, тем не менее, по совокупности правил ее можно считать игрой оригинальной.

**Правила игры.** Как и во всех шашечных играх, здесь есть два вида шашек. Простая шашка, называемая Кен и Перец, играющая роль дамки. Кены могут ходить вперед по ортогонали или вбок. Есть у них дополнительная возможность перепрыгнуть через свою шашку, если за ней есть пустая клетка. Рубят Кены во всех направлениях, в том числе и назад. Турецкий удар запрещен. Перец ходит и рубит также как дамка в русских шашках, только по ортогоналям. Рубка в Кенах необязательна. Если есть выбор, то вариант рубки выбирает игрок. Завершать вариант, рубкой всех возможных шашек противника, не обязательно. Если Кен перепрыгнул через свою шашку, то ход на этом считается завершенным. Победы можно достигнуть лишь в случае, если противника возможности хода. А это достигается рубкой шашек противника и их запирианием. И есть еще одно интересное дополнение. Если в течении десяти ходов не произошло ни одного взятия, то партия считается завершенной вничью. Это, наверное, сделано в качестве компенсации необязательности рубки. Правило необязательности позволяет сколько угодно повторять нерезультативные ходы.

### Анализ игры

По причине необязательности рубки, в Кенах сильно ограничены комбинационные возможности. Все богатство шашечных комбинаций начинающихся с жертвы здесь невозможно. Поэтому Кены скорее игра стратегическая, нацеленная на ограничение подвижности шашек противника. Проще говоря, необходимо создать такую ситуацию, в которой, у противника не было бы другой возможности, кроме как отдать свою шашку.

Необходимость игры на ограничение подвижности очень сильно поднимает роль центра доски, так как захват центра наиболее сильный метод овладения пространством. В Кенах очень важно использовать прыжок через свою шашку. Этот тип хода дает два преимущества. Во-первых, он позволяет двигаться «сплошным массивом». Шашка перепрыгнувшая через своего товарища, стоит к нему вплотную, а значит ее нельзя атаковать в направлении хода. Во-вторых, прыжок позволяет за один ход переместиться не на одну клетку, как при обычном ходе, а на две, что полезно для более быстрого захвата игрового пространства.