

Игра «Вся королевская конница»



Цель игры – поставить всех четырех коней в конюшню. Выигрывает тот игрок, который сможет загнать больше коней. Конюшней называется квадрат из четырех клеток в левом верхнем углу. На рисунке конюшня отмечена красной линией. Коней расставляют игроки до начала игры. Каждый ставит двух коней на свое усмотрение, с одним условием – конь не должен попасть в конюшню первым же ходом. Игрок, выставивший первого коня, делает ход вторым.

Каждый из игроков в свою очередь хода делает по одному ходу каждым, из оставшихся на доске коней. То есть, если на доске четыре коня, то игрок делает четыре хода, если на доске три коня, то три хода. Ход одного коня нельзя передавать другому коню. Ход можно выполнять только так, чтобы кратчайшее расстояние от коня до конюшни не увеличивалось. Имеется в виду, до ближайшей клетки конюшни, вне зависимости от того, занята она или нет. На рисунке синей линией показаны кратчайшие пути для каждого коня из данной позиции. Ставить коня на клетку, занятую другим конем нельзя, это касается как поля, так и конюшни. Если позиция 3 раза повторяется, то игра прекращается и победа засчитывается тому, кто поставил в конюшню больше коней.

Основная идея игры

Это игра на цугцванг, каждый игрок стремится загнать коней в такую позицию, из которой его противник будет вынужден дать возможность поставить коня в конюшню. Успех решается простым просчетом всех возможных ситуаций, выделить какую-либо оптимальную стратегию в этой игре не представляется возможным. Поэтому единственно верная идея - это как можно глубже просчитать ход игры.