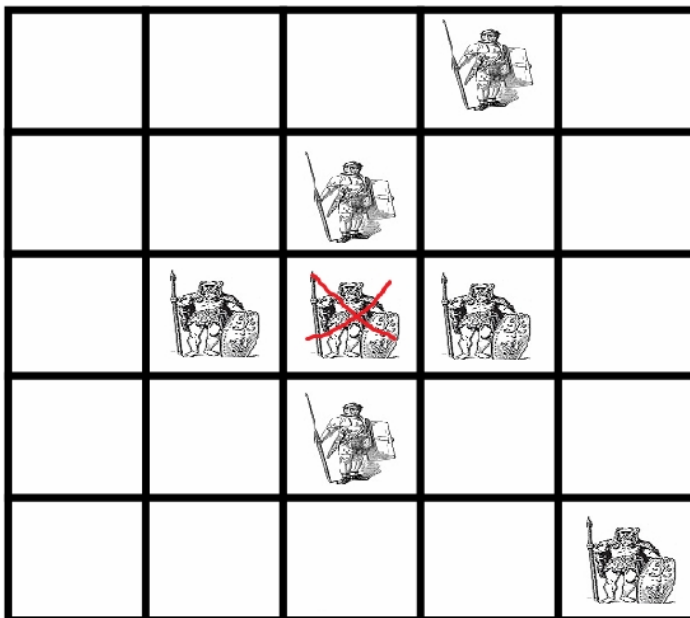


Ludus Latrunculorum

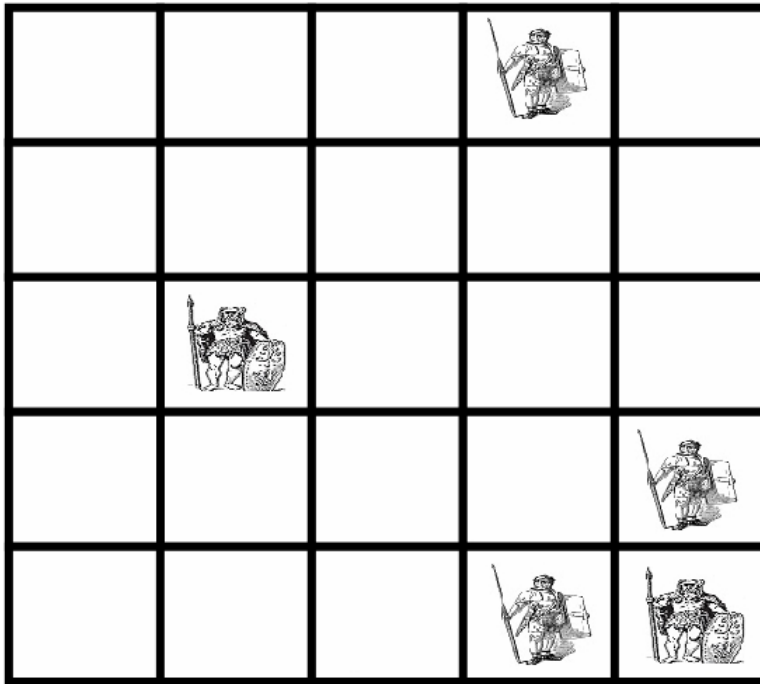
Правила игры:

- В игре участвуют 2 человека использующих от 10 до 16 воинов. Игра ведется в две стадии. На первой стадии игроки выставляют своих воинов. На второй стадии воины двигаются. За один ход, воина можно передвинуть на одно поле по горизонтали или вертикали, ходы по диагонали запрещены.
- Цель игры состоит в том, чтобы загнать воина противника между двумя собственными воинами, убирая, таким образом, воинов противника с доски. Если удалось убить воина противника, то игрок, которому это удалось, имеет право сделать еще один ход.
- Воина противника можно забрать только в результате своего хода по захвату, если игрок поставил своего воина между двумя солдатами противника сам, то его следующим ходом нельзя забрать. Но через ход уже можно.
- Игра заканчивается, когда у кого-то из противников останется только один воин, при условии, что у другого игрока их минимум два, или если один из игроков не может в свою очередь выполнить ни одного хода.
- Игра может вестись на досках разного размера, минимально интересная доска 5x5.

На рисунке ниже ситуация в которой воин противника считается убитым. Двое римлян взяли в клещи одного варвара. И тот факт, что варвара поддерживают двое товарищей, ничего не меняет. Он все равно погиб.



А следующая картинка демонстрирует ситуацию блокировки воина-варвара двумя римлянами. Но хотя варвар не может выполнить ни одного хода, он не погиб, так как на доске есть еще один его товарищ. Эта ситуация ничейная, так как единственный незанятый римлянин не сможет победить единственного свободного варвара, в то же время этот варвар может прийти на помощь своему товарищу и вместе с ним убить одного из римлян.



Стратегические идеи

В первой стадии игры потеря хотя бы одного воина может означать слишком много, но внимательный игрок вполне может провести эту стадию без потерь. Поэтому, цель первой стадии игры ограничивается созданием боеспособной конфигурации своих бойцов. Боеспособность заключается в двух вещах: это, во-первых, обеспечение собственной безопасности и, во-вторых, создание атакующих возможностей.

Основной стратегический принцип обеспечения безопасности заключается в том, чтобы держать воинов кучно, так чтобы они поддерживали друг друга с разных сторон, но это ведет к гарантированной ничьей и серой игре.

Атакующие возможности обеспечиваются действиями, охватывающими построения противника. А так как при равном количестве воинов на доске охват всей армии противника невозможен, то для нападения необходимо определить слабую, наиболее изолированную группировку, вокруг которой, возможно быстро организовать хотя бы минимальное преимущество.

Тактическое преимущество на небольшое время можно организовать благодаря правилу, дающему возможность дополнительного хода после уничтожения воина противника. Это дает возможность рискнуть, и вторгнуться в построения противника.

Идея полной блокировки части армии противника очень опасна, так как отвлекает значительные силы от борьбы и дает оставшимся воинам противника большую свободу для передвижения. Идея блокировки хорошо работает только по достижению значительного преимущества.

Расстановка воинов кучно, рядом друг с другом не продуктивна. Это, конечно, создает очень серьезные возможности для обороны, но при этом теряется атакующий потенциал. Оптимальная расстановка – через поле. При этом воины могут быстро прийти друг к другу на помощь, но в то же время охватывается значительное пространство и для армии создается свобода атакующего маневра.