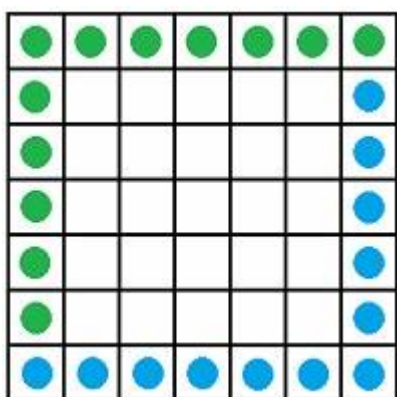


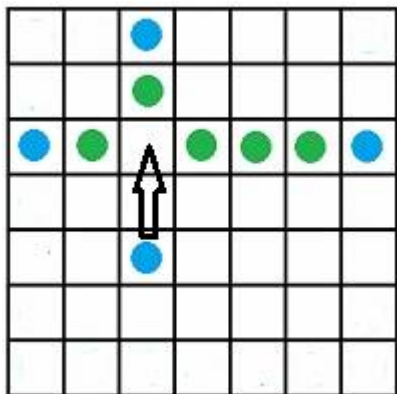
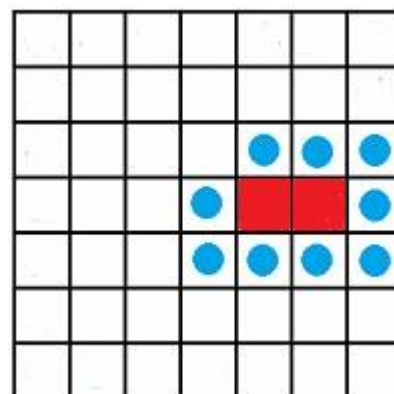
## Мин Манг



На рисунке изображена минимально интересная доска и стандартное расположение камней. Вообще, можно играть на досках любого размера. Камни можно устанавливать как в клетках доски, так и на перекрестиях. Общепринятая расстановка все же как в Го на перекрестиях, но иногда игра ведется и по клеткам. В сущности, это безразлично, ни тактика, ни стратегия игры от этого не зависят.

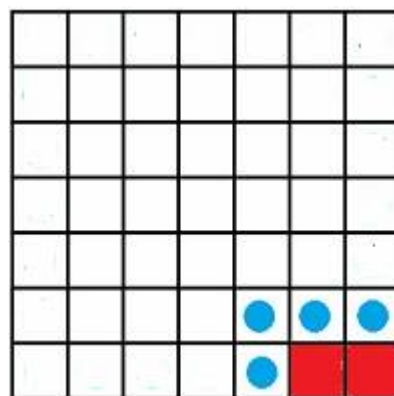
Ход заключается в том, что любой камень игрока смещается на любое количество свободных полей по вертикали или горизонтали. То есть камень выполняет ход как ладья. Цель в игре – захват пространства доски как в Го.

Область доски считается огороженной и принадлежащей игроку, если противник в принципе не может проникнуть в огороженную область. На рисунке справа показан пример огороженной области. Поля, залитые красным на данном этапе игры считаются захваченными голубыми камнями. Но этот захват не окончательный, так как в Мин Манг камни могут быть атакованы противником так как это делается в Реверси. Если группа камней игрока в результате хода противника попала между двумя камнями противника, то эта группа превращается в камни противника. Но захват, повторюсь, происходит только в результате хода. Если вы обнаружили, что группа камней



вашего противника находится между двумя вашими, но это произошло не после вашего очередного хода, то заменить эти его камни на свои, вы не имеете права. Но одним ходом можно захватить сразу несколько линейных групп. Требование к захвату только одно. Атакованные группы обязательно должны быть линейными. А линейная группа – это группа камней расположенная по вертикали или горизонтали без разрывов. На рисунке слева показан пример захвата сразу трех линейных групп зеленых камней. Голубой камень, выполнив ход, показанный черной стрелкой, позволяет захватить сразу три цепочки зеленых камней, состоящие в сумме из пяти камней. Игра

заканчивается, если противники оба отказались от выполнения хода. В этой случае считаются поля огороженных территорий, и выигрывает тот, у кого огорожено больше. Игра считается законченной, если у одного из игроков не осталось больше камней или все его камни заблокированы и не имеют возможности двигаться. Но и в этом случае победа остается тому, у кого больше огороженной территории. То есть, если вы заблокировали или забрали себе все камни противника, но к тому моменту, как у противника не осталось возможности хода, у вас нет огороженной территории, то вы не выиграли. В общем в любом случае, независимо от причины по какой игра



прекращена победа присуждается игроку огорожившему большую территорию. При этом в состав забора входят не только камни, но и край доски. На следующем рисунке пример забора с участием края доски.

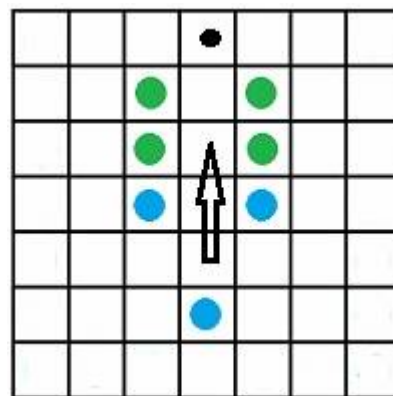
И еще два важных нюанса. Первый. Если игрок объявил, что он отказывается выполнять ход, а его противник ход делает, то игрок может вернуться в игру и сделать очередной ход. Игра прекращается только в том случае, если они оба в течение одного хода и ответа заявили от отказа от хода.

Второй. В Мин Манг можно отказаться от борьбы выполняя ход одним и тем же камнем, перемещая его с позиции, а затем возвращая. Для предотвращения такого развития событий, игрокам запрещено повторения позиции. Хотя надо сказать, что отследить одинаковость позиций после даже не очень значительного количества ходов весьма затруднительно. Правда, чем ходов больше, тем меньше вероятность повтора, поэтому правило реально работает только на паре ходов.

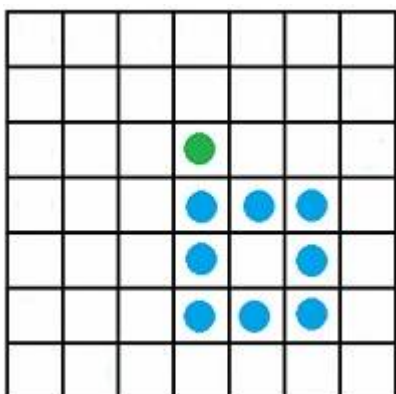
## Анализ игры

Общий стратегический принцип проистекает из того соображения, что камни, глубоко вторгшиеся в расположение противника, могут быть захвачены. 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 захвата камней противника и увеличения своего жизненного пространства.

В Мин Манг, если вы играете на победу важен центр, поэтому разумно стремиться к контролю за ним. А для захвата большого пространства надо уметь организовывать проход одиночными камнями вглубь построений противника. Это возможно, так как камень своим ладейным ходом может пройти достаточно далеко, после чего он может угрожать ветке противника, которая уже подперта камнями игрока. Но камню, зашедшему глубоко, легко перекрыть дорогу обратно, поэтому для организации глубокого прохода одиночным камнем желательно иметь ввиду двойную атаку, то есть атаку на две ветки противника. На рисунке показан такой проход голубого камня, который после хода указанного стрелкой на поле отмеченное точкой нападает на две ветки. Такая атака будет оправданной, потому что она неотразима.



И, наконец, важное замечание по построению огороженных территорий. В отличие от Го, здесь нет понятия глаза, а значит нет смысла строить группу безусловно живую, то есть группу с двумя глазами, так как любая группа



состоит из линейных веток, а любая линейная ветка может быть атакована. И здесь возможен простой совет. Для повышения обороноспособности групп окружающих области доски удлиняйте линейные ветви. Если противник захватит длинную ветвь, ваши потери будут больше, но захватить длинную ветвь сложнее нежели короткую. И следите за камнями, подпирающими ваши ветки. Если такой камень появился, то это уже угроза атаки. Вторым подпирающий камень захватит всю ветку. Поэтому если противник сумел установить камень, подпирающий ветку, подумайте об атаке на этот камень. На рисунке слева пример такой опасной ситуации.