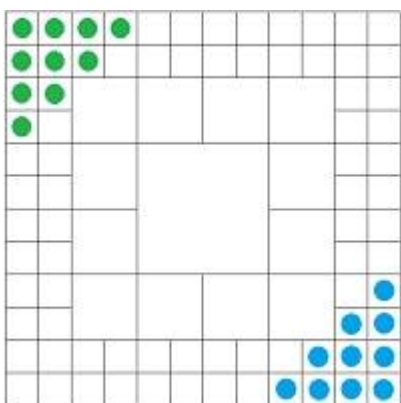


Неоднородные шашки



На рисунке изображено минимально интересное поле. Можно наращивать поле за счет дополнительных рядов из маленьких квадратов, но это не обязательно. Добавление рядов из маленьких квадратов обязывает добавлять и шашки, так как длинный диагональный ряд должен соседствовать с угловым большим квадратом. Но у меня есть основания полагать, что и это поле обеспечивает тактически богатую игру.

Цель игры, чисто шашечная, - срубить или запереть все шашки противника. Шашка может сделать простой ход или прыгающий. Простой ход – это смещение на соседнее свободное поле. Соседним полем называется поле, имеющее общую сторону с тем полем, на котором стоит выполняющая ход шашка. Это означает, что на большое поле могут встать шашки его окружающие, и их достаточно много, так как к каждой стороне больших квадратов примыкает разное количество полей. Разумеется встать на поле можно только в том случае, если оно пусто.

Прыгающий ход – это прыжок через шашку соседа на пустой квадрат. При этом если после прыжка можно совершить еще один прыжок, то это можно сделать, но не обязательно. То есть траектория прыгающего хода может быть очень длинной, в этой части Неоднородные шашки похожи на Халму. Если шашка совершает прыжок через шашку противника, то шашка противника снимается с доски. Но рубка в Неоднородных шашках также не обязательна.

Есть два общих правила хода. Во-первых, траектория прыгающего хода не может иметь самопересечений. Во-вторых, шашка, выполняющая ход в результате хода обязана удаляться от своего угла. То есть на картинке - зеленые шашки обязаны удаляться от верхнего левого угла, а синие от нижнего правого.

Шашка может превратиться в дамку, если дойдет до крайних полей, на которых в стартовой позиции стояли шашки противника. Крайние поля – это поля края доски. На картинке вверху для каждого игрока таких полей 7. Если доска будет больше, то количество полей превращения будет больше.

Дамка может из своего исходного положения совершить прыгающий ход, как обычная шашка. Дамка может совершить длинный ход на любое количество пустых квадратов по любой ортогонали. Если после выполнения длинного хода появляется возможность выполнить прыгающий ход, то она имеет на это право. Для дамки не работает правило обязательного удаления от своего угла. Выполнять длинный ход после прыгающего нельзя, только прыгающий после длинного. Длинный ход вообще не обязателен, как и прыгающий. Все на усмотрение игрока.

Игровая стратегия

Есть два принципиально важных момента. Это возможность прыгающего хода и большие квадраты. Обсудим, что эти вещи дают для игры. Прыгающий ход повышает динамичность игры, и создает массу комбинационных возможностей без жертвы, что крайне сложно в классических или приближенных к классическим шашках. Но для прыгающего хода важно наличие значительного количества своих соседствующих шашек. Это означает необходимость наступления «скопом». Это же правило работает и в Халме. А для того, чтобы ваши шашки не порубили «скопом» необходимо ставить их не просто по соседству, а по возможности вплотную.

Большие квадраты дают большое увеличение вариантов дальнейшего движения шашки. Но и атаковать шашку, вставшую на большой квадрат тоже можно с большого количества направлений. Поэтому, захватывая шашкой большой квадрат, необходимо подумать и об ее прикрытии со всех сторон. А так как сторон действительно много, то надежно прикрыть такую шашку крайне сложно, поэтому захват большого квадрата полезен только для организации быстрой атаки при приближении противника. А так как оба противника одинаково близки к большим квадратам, то времени на подготовку атаки очень мало. Поэтому борьба в зоне больших квадратов будет очень динамичной.

Важное замечание об игре дамкой. В центре доски за счет прыгающего хода и больших квадратов возможности обычных шашек очень велики и игра дамкой в центре может оказаться не очень эффективной. Дамка становится очень сильной фигурой на удалении. Поэтому, получив дамку разумно отвести ее к краю. С крайней позиции дамка может длинным ходом быстро войти в игру, и прыгающим ходом провести серию ударов в течении одного хода.