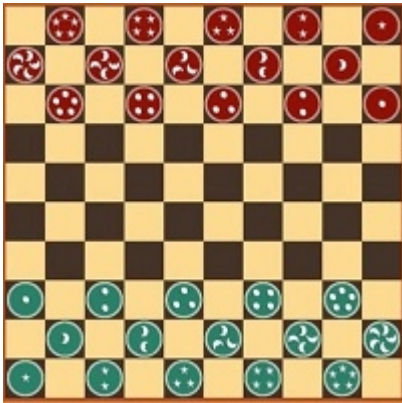


Сальта



Партия ведется на сто клеточной доске. Каждый из игроков получает 15 фигур трех видов: Солнца, Луны и Звезды. Фигуры каждого вида имеют пять номиналов. Номинал каждой фигуры изображен на фигуре количеством соответственно: солнц, лун и звезд. Игровая цель – перевод своих фигур на половину противника. При этом Солнца должны встать в позицию Звезд, Звезды соответственно в позицию Солнц, а Луны встают на позицию Лун противника. При этом номиналы фигур должны совпадать с номиналами фигур, стоящих в этих позициях на старте. То есть фигура с одним Солнцем должна встать в позицию фигуры с одной Звездой. Две Луны должны встать в позицию двух Лун противника и т.д. Игру начинают зеленые. Ход разрешен только по диагонали, то есть игра, как в шашках, ведется только по черным полям. Фигура за один ход может переместиться на любое соседнее диагональное поле. Если есть возможность перепрыгнуть через фигуру противника, то это делать обязательно, если прыжок можно сделать разными фигурами, то вариант прыжка на усмотрение игрока. Серийных прыжков нет. Прыгать можно только вперед. Прыгать через свои фигуры запрещено. Блокировать фигуры противника разрешается только в том случае, если у того есть возможность двигаться другими фигурами, иными словами запрещается лишать противника возможности результативного хода. Требование именно результативного хода важно. Противника нельзя принуждать двигать фигуры, уже стоящие на требуемых позициях. Но запрета на ход фигурой уже вставшей на свое место нет. Игрок для своих целей может ходить любой фигурой.

Игра завершается, когда один из игроков заканчивает расстановку своих фигур. После этого второй игрок продолжает игру один. Необходимое для этого количество ходов – это выигрышные очки победившего игрока. Если первым завершает расстановку зеленый игрок, то красный все равно имеет право на еще один ход.

Анализ игры

Для начала хочу заметить, что автор формулировал игровую цель несколько иначе. По оригинальному замыслу игрок должен был воспроизвести свою позицию зеркально. То есть одно Солнце должно встать на позицию одного Солнца, две Луны на позицию двух Лун, пять Звезд на позицию пяти Звезд и т.д., но в последствии такая цель показалась игрокам слишком сложной и после всемирной выставки в Париже, на которой игра была показана массовой публике, утвердилась упрощенная цель.

В принципе при любой формулировке конечной цели необходимо стремиться двигаться всем массивом своих фигур. Такой способ движения будет мешать движению противника. Но такая стратегия конечно слишком примитивна и годится только в первом приближении. Более интересно использовать требование перепрыгивать через фигуры противников. Это дает сильный способ уводить шашку противника от целевого поля, подставляя ему свои фигуры. Тот есть в Сальте прыжок вперед это не всегда движение к цели. Более того, фигуру противника таким способом можно вывести дальше целевой линии и ей придется терять темпы возвращаясь. Заметим также, что в Сальте свои фигуры являются помехой, в отличии от скажем Халмы, в которой можно прыгать и через свои и все фигуры одинаковы.

В Сальте важно построить план перемещения фигур на основе критерия позволяющего определить получилось ли вам приблизиться к цели или нет. Можно

использовать например такую оценку – сколько ваших фигур могли бы встать на свои места за два три хода на пустой доске и сколько фигур противника могут встать на свои места на пустой доске за такое же количество ходов. Это конечно весьма приблизительный критерий, но он все же даст оценку качества позиции. А тактически, как это было сказано выше важно строить последовательности ходов вынуждающие противника к прыжкам уводящим его фигуры от целевых полей.