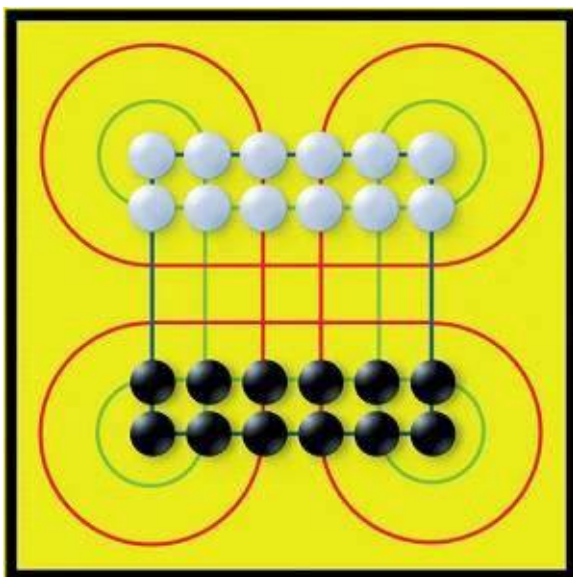


Суракарта

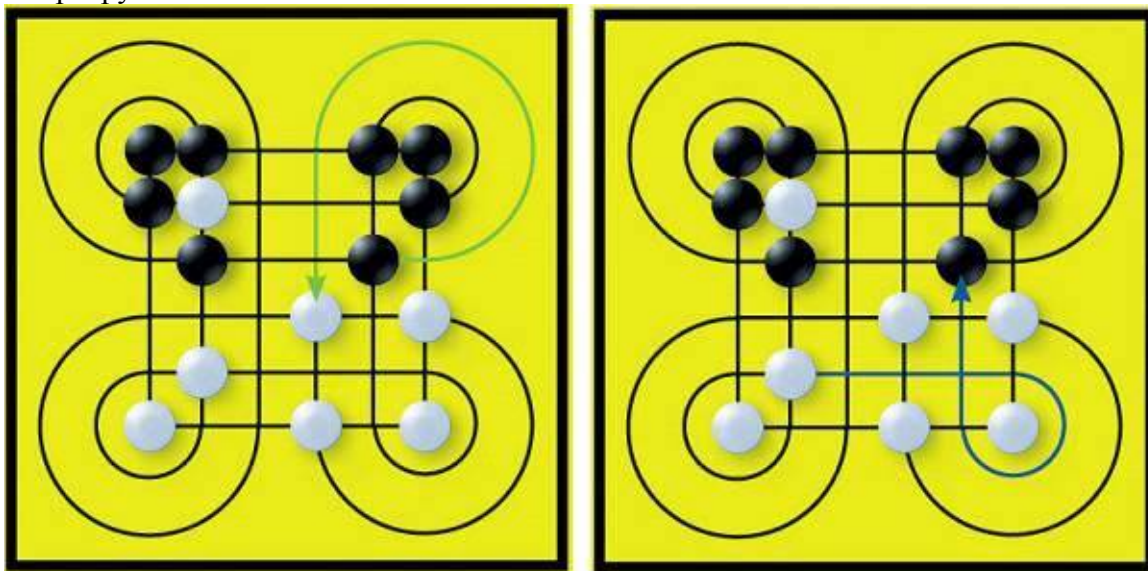


Индонезийская игра Суракарта отличается от множества игр, необычностью доски. Все линии доски замкнуты. Ход одним камнем может быть достаточно длинным. Цель игрока срубить все камни противника. На рисунке показана стандартная доска и начальная расстановка.

Для игрока, выполняющего ход, есть две возможности. Можно сделать тихий ход на пустое поле. Тихий ход возможен на любое свободное поле по горизонтали, вертикали или диагонали. То есть не вдоль линии, а именно на любое свободное, соседнее поле. Вторая возможность – это рубка камня противника. Сразу заметим, что ход, предназначенный для рубки, обязан завершиться снятием одного камня.

Серия взятий запрещена. То есть за один ход, можно срубить ровно один камень.

Общее правило рубки. Камень перемещается строго по горизонтали или вертикали на любое количество свободных полей, затем он проходит петлю, после чего опять проходит любое количество пустых полей по горизонтали или вертикали и встает на место вражеского камня. В этом процессе обязателен проход по петле. Первая и вторая стадия, в которых, камень движется по прямой, не обязательны. На рисунке внизу показаны примеры рубки.



На рисунке слева черный камень, сделав петлю, проходит вертикальную линию из пустых камней и рубит белый камень. На рисунке справа, белый камень проходит горизонтальную линию, затем делает петлю, затем проходит вертикальную линию и рубит черный камень.

Анализ игры

Суракарта сверхдинамичная игра. Здесь фактически нет своей и чужой зоны, что для начинающих игроков и людей, привычных к традиционным игровым системам создает некоторые психологические сложности в сфере внимательности. Впрочем – это вопросы игрового навыка и не более того.

Из существенных вещей могу заметить, что игровое поле Суракарты само дает ключ к пониманию игровой стратегии. Камни, стоящие на боковых полях наиболее защищены от ударов, но в тоже время они и наименее подвижны в атакующих действиях. Центр создает максимальные возможности для атакующей игры. Здесь практически невозможна игра от обороны. Попытка отсидеться на угловых полях приведет к быстрому уничтожению центральных камней, после чего все равно придется уходить из угловых полей, так как пропустить ход нельзя, по правилам, а любой тихий ход может подставить камень под удар.

Из более тонких идей позволяющих выстроить осмысленную игру я бы назвал принцип «око за око». Если свои камни расставить так, чтобы любой свой камень «рубился» другим своим камнем, то это обеспечивало бы, по крайней мере, мгновенную месть за срубленный камень. Собственно этот принцип в Суракарте и обеспечивает динамичную игру от обороны.

П.С.

Ни первом рисунке изображена стандартная доска. Обратите внимание, что ядро доски составляет квадрат из четного числа линий. Конкретно в стандартном варианте это шесть линий. Если в основу доски положить четный квадрат с большим количеством линий (8, 10 и т.д.), то принципы игры останутся без изменений, но партия Суракарты будет длиться намного дольше.