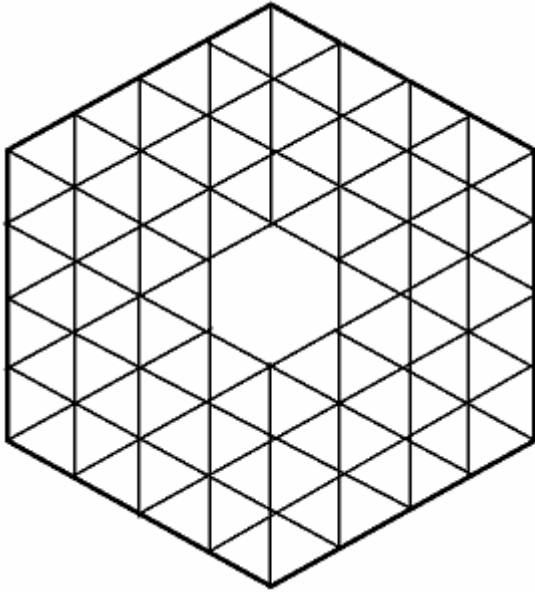


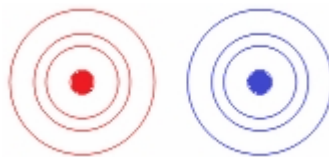
## ЦААР



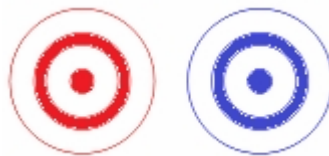
В этой игре Криса Бурма не только довольно сложное поле, но и непростые правила хода. Начнем с того, что здесь каждый игрок пользуется не одним видом фишек, а сразу тремя. Ход состоит из двух полуходов, и игровая цель тоже достаточно непроста. Завершить игру можно двумя способами. В ЦААР для игрока может сложиться такая ситуация, когда у него не будет возможности выполнить ход. Если это произошло, то игрок считается проигравшим. Еще завершить партию, можно забрав все фишки одного типа. В этом особенность игры, можно не уничтожать всю армию противника, вполне достаточно лишить его фишек лишь одного типа. А теперь, правила игры



Пустые фишки или Тотт. Фишек этого вида у каждого игрока по 15 штук.



Фишки с закрашенным центром или Царра. Этих фишек по 9 штук.



Фишки с закрашенным центром и ободком называются ЦААР и их только 6.

Таким образом, у каждого игрока по 30 фишек трех типов. А доска состоит из 60 перекрестий. Следовательно, в исходной позиции доска будет полностью заставлена фишками игроков. Есть два способа установки фишек. В первом из них, фишки ставятся случайным образом. Игроки в этом не участвуют. Первый способ, на мой взгляд, не очень удачен, так как от начальной расстановки многое зависит и один из игроков может получить преимущество, не прилагая к этому усилий. Поэтому, лично мне больше нравится второй подход, при котором игроки по очереди выставляют свои фишки. В этом случае первый этап игры приобретает важный стратегический смысл.

Игровой ход в ЦААР состоит из двух полуходов. Первым полуходом надо обязательно срубить фишку противника. Делается это ходом своей фишки. А именно, своя фишка может, двигаясь по прямой, встать на место фишки противника и тогда вражеская снимается с доски. Двигаться, рубящая фишка может сколько угодно далеко, но только по прямой, перескакивать через другие фишки она не может и она не может перескочить через пустой шестиугольник в центре доски. Если ход выполняется столбиком из фишек (как он образуется сказано ниже), то столбик может срубить столбик равной или меньшей высоты. Соответственно столбик меньшей высоты не может срубить

столбик большей высоты. В частности одиночная фишка не может срубить столбик высоты два и более. Первый полуход обязательно должен быть рубящим. Если игрок не может первым полуходом срубить фишку противника, то он объявляется проигравшим.

Второй полуход сложнее. Здесь возможны три варианта. Первое, - игрок может сделать еще один рубящий ход, любой фишкой или столбиком. Второе, - игрок может образовать столбик, выполнив ход своей фишкой или столбиком завершив его на другой своей фишкой или столбике. Третье, - игрок может отказаться от второго полухода.

Завершение игры. Об этом уже было сказано выше, но повторим. Если игрок не может выполнить первый полуход, то он проиграл. Если у игрока не осталось сверху столбиков фишек одного из типов, он проиграл. При этом фишки находящиеся внутри столбика в расчет не берутся. Считаются только верхние.

## **Анализ игры**

Анализ будем проводить для варианта расстановки в котором эту исходную расстановку осуществляют игроки. Начнем с того, что возможна игра атакующая и оборонительная. В оборонительном варианте фишки надо стараться ставить скопом, сплошным массивом. Это затруднит противнику взятие без ответной атаки, так как при такой стратегии расстановки каждая своя фишка будет гарантировано прикрыта несколькими своими. Но если играть активно, то можно расставлять фишки вперемежку в фишками противника. Но в этом случае расстановка должна быть такой, чтобы взятие противником вашей фишки давало возможность взятия рядом фишки противника. То есть его атака на вашу фишку должна создавать ситуацию, в которой его атакующая фишка уходит от защиты своей.

Более тонкая оборонительная стратегия, чем выставление фишек скопом исходит из той особенности, что любая фишка и столбик могут выполнять ход по прямой, как угодно далеко. Если свои фишки выставить на одной линии, то очевидно любой пункт этой линии будет бит своей фишкой, причем внутри линии, он будет бит с двух сторон.

Построение столбиков в ЦААР имеет две стороны. С одной стороны, столбик – это конструкция с большим резервом защиты, нежели одиночная фишка или столбик меньшей высоты. Поэтому построение столбиков – это еще один важный оборонительный прием. Но с другой стороны, столбики уменьшают количество фишек на доске, а критическое уменьшение фишек одного типа может привести к поражению. Поэтому желательно столбики строить из фишек типа Тотт. Их больше всего, а если фишек некоторого типа мало, то их лучше ставить на вершину столбика. Отсюда следует, что фишки ЦААР более пригодны именно для вершины столбика.

Еще один важный момент. Проиграть можно, потеряв возможность первого полухода, то есть хода со взятием. Учесть это обстоятельство можно так. В каждой позиции, у вас есть некоторое количество столбиков (в том числе и одиночных) посчитать, сколько этими столбиками вы можете сделать результативных ходов несложно. В начале игры – этого можно не делать, но с убыванием количества фишек и столбиков на доске такой подсчет сделать будет проще или если не точный подсчет, то во всяком случае оценку их количества. Старайтесь выбирать такой ход, который менее всего уменьшает количество ваших результативных полуходов в следующей позиции или хотя бы старайтесь выбирать такой ход при котором у вас будет результативных ходов больше нежели у противника.