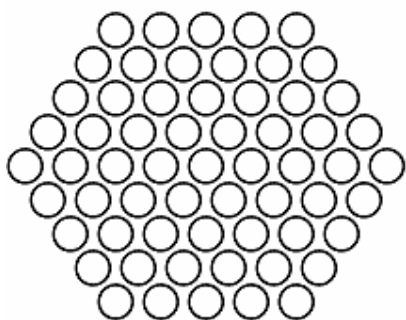


ЗЕРЦ



Как уже было сказано в анонсе, в этой игре Криса Бурма поле является таким же игровым элементом, как и фигуры. Фигуры здесь трех типов и они представляют собой шарики трех цветов. В оригинале круги, составляющие поле – это слегка выпуклые подставки черного цвета с отверстием посередине, так чтобы было удобно на эти подставки класть игровые шарики. И три типа шариков: черные, серые и белые.

Выполняя ход, игрок устанавливает шарик какого-либо цвета на подставку и убирает одну из подставок, таким образом, ход ЗЕРЦа состоит из двух полуходов.

Идея игры заключается в захвате шариков – стоящих на подставках. Определенная комбинация захваченных шариков дает выигрыш. А теперь обо всем этом детально.



Комплект черных состоит из 10 шариков



Комплект серых состоит из 8 шариков

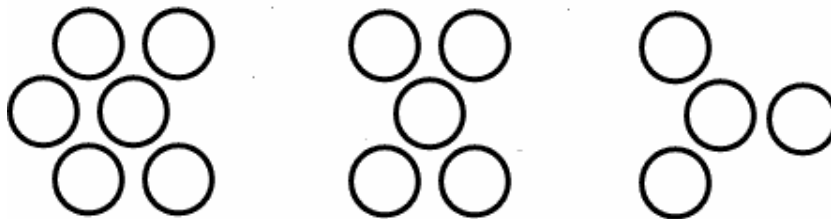


Комплект белых состоит из 6 шариков

Замечание о поле. Поле, показанное на картинке это расширенное поле. Основное имеет сторону не в 5 а в 4 кольца- подставки.

Правило хода. Игровой ход состоит из двух полуходов, но кроме них еще возможно взятие. Начнем со взятия. Если два шарика стоят так, что один из них может перепрыгнуть через другой и приземлиться на пустую подставку, то тот игрок, чья очередь хода, выполняет рубку прыжком как в шашках. Если после рубки одиночного шарика появляется возможность рубки еще одного, то рубка выполняется снова и так, до тех пор пока это возможно. То есть в ЗЕРЦ возможна серийная рубка как в шашках. Взятие, если оно возможно, обязательно. Вариант взятия определяет игрок по своему усмотрению.

Если рубка не возможна, то выполняется стандартный ход, состоящий из двух полуходов. Первый полуход – это установка одного шарика любого цвета на любую подставку. Шарик у игроков общие. Вторым полуходом убирается одна из пустых подставок с края поля. Подставки убираются только с края, так как убрать подставку надо скользящим движением по плоскости, на которой ведется игра и при этом не передвинуть никакой другой подставки. Это означает, что окруженную поставку и полуокруженную пятью подставками убрать нельзя, иногда нельзя убрать подставку полуокруженную четырьмя и даже тремя подставками. Ниже варианты, при которых внутреннюю подставку убрать нельзя.



Здесь промежуток дырки кажется достаточным только в силу плохого качества моего рисунка.

Остров. Возможна ситуация когда на поле образуется изолированная группа подставок. То есть общее поле разобьется на два или более несвязных полей. Если в этом случае есть остров, полностью заполненный шариками, то и подставки и шарика острова убираются из игры. Выигранные шарика идут в зачет игроку создавшему своим ходом такой остров. На острове имеющем подставки без шариков игра продолжается.

Завершение игры

Для того чтобы завершить партию победой необходимо собрать некоторое количество шариков. А именно возможны следующие варианты:

- Захватить 3 шарика каждого цвета.
- Захватить 4 белых шарика.
- Захватить 5 серых шариков.
- Захватить 6 черных шариков.
- Если никто не смог набрать нужное количество шариков, то выигрывает тот, кто смог поставить шарик на последнее не занятое кольцо.

Возможна ситуация, когда игра еще не завершена, но в общем запасе уже нет шариков. Тогда игрок, в свою очередь хода использует шарика из своего личного запаса, то есть он использует выигранные шарика, но это довольно редкий случай.

Анализ игры

Смысл игрового действия заключается в том, чтобы срубить определенный набор шариков разных цветов. Можно сформулировать задачу даже и так – срубить как можно больше шариков. Это естественно, так как рубка вообще создает возможность нарубить набор достаточный для победы. Но естественно нельзя рассчитывать, что противник будет выставлять шарика бездумно, так, чтобы вы могли их рубить. Это означает, что единственная реальная возможность выгодной рубки обеспечивается комбинацией с жертвой. Возможность комбинации с жертвой обеспечивается правилом обязательной рубки.

Зерц игра тактического плана. Оба участника ведут игру общими ресурсами, и доска с шариками является общей, поэтому стратегическое планирование, то есть планирование игры на длительный период в Зерц невозможно. Стратегическое преимущество созданное вашим ходом, на следующем ходу, превращается в преимущество вашего противника. Поэтому Зерц – это игра на искусство счета вариантов. По сути, выигрывает тот, кто смог просчитать глубже своего противника.