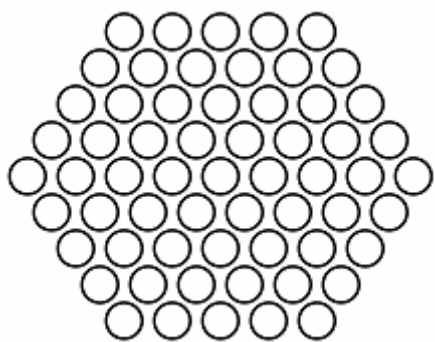


ЗЕРЦ



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

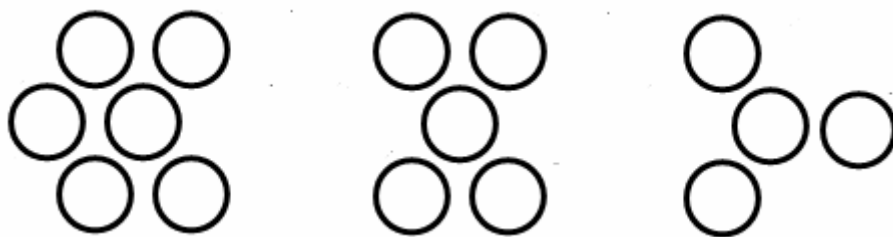


Комплект белых состоит из 6 шариков

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 разного цвета 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, то тех пор пока это возможно. То есть в ЗЕРЦ возможна серийная рубка как в шашках. Единственно, нельзя рубить шарики цвета рубящего шарика. Срубленные шарики отправляются в общий запас, а игрок, срубивший шарики записывает себе результат. 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 шарики острова убираются из игры. Выигранные шарики идут в зачет игроку создавшему своим ходом такой остров.

Завершение игры

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

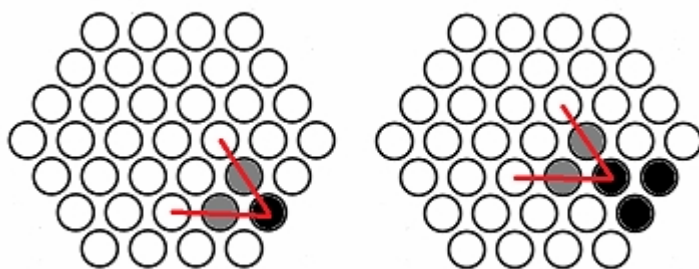
1. Захватить 3 шарика разных цветов.
2. Захватить 4 белых шарика.
3. Захватить 5 серых шариков.
4. Захватить 6 черных шариков.
5. Если никто не смог набрать нужное количество шариков, то выигрывает тот, кто смог поставить шарик на последнее не занятое кольцо.

Анализ игры

Сразу хочу заметить, что рассчитывать на образование острова позволяющего взять сразу несколько шариков не стоит. Перед образованием острова, должен появиться полуостров с перемычкой в одно кольцо и трудно ожидать, что противник этого не заметит. Вторая возможность – одновременное образование двух полуостровов тоже не слишком вероятное событие, поэтому в захвате шариков реально рассчитывать только на рубку.

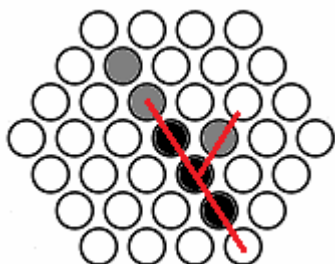
С рубкой тоже есть проблема. Если подставить шарик под рубку шариком другого цвета, то противник обязательно воспользуется такой возможностью, поэтому для рубки есть два варианта.

Вариант первый, установить шарик так, чтобы создавалась угроза сразу для двух шариков другого цвета и при этом поставленный шарик срубить нельзя. Для этого его можно поставить ли возле края игрового поля, либо под podporку шариками своего цвета. Ниже примеры таких ситуаций.



Очередным ходом в обеих позициях установлена черная фишка и она угрожает двум серым. В позиции слева, черная фишка подперта краем. В позиции справа, черная фишка подперта двумя черными. В обеих позициях не выполнены вторые полуходы убирающие кольца.

Второй вариант взятия – это взятие с жертвой, когда противник вынуждает к взятию, но рубящий шарик, создает возможность для следующей рубки. Ниже пример такой позиции.



В этой позиции черный шарик вынуждено берет один серый. После чего, другой игрок серым шариком забирает два черных. Это пример взятия с жертвой. Такого рода взятия наиболее эффективны, что делает игры в основном комбинационной.