

Раздел 10. Двухстадийные игры

В полном соответствии с названием это – игры, разделяющиеся на две стадии. В первой стадии выставляются фигуры, и во второй стадии они начинают движение, для достижения заявленных игровых целей. Обычно, первая стадия игры в целом стратегическая. Это так даже в тех играх, где игровых целей можно пытаться достичь и в первой стадии. Таковы, например, Мельница и Го-бан. Но все же, материальные достижения на первой стадии, возможны только в случае серьезной ошибки одного из игроков. Поэтому главные цели, ставящиеся игроками – это конечно контроль игрового пространства и создание условий для взаимодействия своих фигур в будущем.

Большое преимущество этого класса игр в том, что игроки на протяжении партии играют, по сути, в две различные игры, отличающиеся даже правилами. Это накладывает особенно высокие требования на стратегическое мышление, умение планировать на много ходов вперед. Понятно, что речь идет не о полном просчете дерева вариантов, а об умении выделить позиционные преимущества и бороться за них без быстрого результата. Эти игры учат мышлению на длинные дистанции.

Двухстадийные игры – малофигурные, в том смысле, что в партии участвуют фигуры с ограниченным функционалом. Чаще всего это просто камни. Поэтому двухстадийные игры, как и игры из раздела позиционных, требуют хорошо развитого пространственного мышления.

Игра №1. Го-Бан

Достаточно странное название для игры, так как Го-Бан – это вообще игровой стол для Го. Традиционная доска для игры, как в русских шашках 8x8. Но если вам хочется более сложного варианта, то можно взять доску 10x10, как в международных шашках или любого другого размера. Для доски 8x8, каждому игроку выдаются 12 шашек или камней в китайской терминологии. В русских шашках, заметьте, количество шашек такое же. Цель игры - поставить пять камней в один ряд, по вертикали, горизонтали или диагонали. Игра состоит из двух этапов:

Первый этап. Игроки по очереди выставляют свои камни на доску, стараясь поставить пятерку камней уже на этом этапе, что впрочем, при внимательной игре достаточно сложно. Реальная цель этого этапа, не поставить пять камней, а захватить возможно большее пространство для маневра.



Второй этап. Игроки начинают двигать камни, с той же целью - поставить пять камней в ряд. Пятеркой опять же считается: вертикаль, горизонталь или диагональ. Но двигать камни можно только по вертикали или горизонтали. За один ход, можно передвинуть один камень на одну клетку. Перепрыгивать через камни нельзя. Возможности срубить камень противника нет. Все камни находятся на доске в течении всей игры. Этот этап радикально отличается от Рэндзю, ставящей такую же цель – установки пяти камней в ряд, но здесь, в процессе игры, на втором этапе важно ограничить подвижность камней противника и при этом обеспечить своим камням большее пространство для маневра.

Важные замечания. Возможно, игра будет более интересной, если поставить задачу выставить не одну пятерку, а несколько, например пять пятерок. Тогда выигрывает тот, кто первым поставит пять разных пятерок. Установленную пятерку можно разрушать, иначе для следующей, материала может не хватить. Единственно, тогда к партии надо приготовить лист бумаги, чтобы записывать уже полученные пятерки, так как запоминать, уже построенные пятерки не совсем удобно. Второе замечание касается исходного количества камней – 12 штук. Возможно, это связано с отсутствием правил фола, чем Го-Бан отличается от Рэндзю. Как известно без правил фола первый игрок гарантированно выигрывает. Видимо 12 камней, - это количество, обеспечивающее разумную игру и при этом еще не дающее первому игроку возможность быстро поставить пятерку, или первую пятерку, если вы играете до нескольких очков.

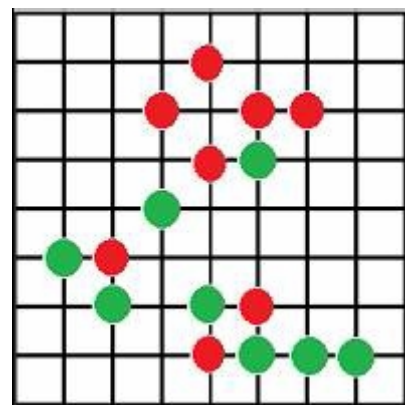
Анализ игры

Прежде всего, заметим, что выстроить пятерку на первом этапе достаточно сложно при грамотной обороне второго игрока. Атаковать второй игрок, безусловно не должен, так как в сравнении с Рэндзю, в Го-Бан у первого игрока двойное преимущество. Во-первых, у него на доске на один камень больше, а во-вторых, для него нет запретных ходов, как в Рэндзю.

Поэтому возможна только игра на оборону, заключающаяся в быстром блокировании всех возникающих атак. Цель первого этапа - выйти на возможно большее открытое пространство, в котором нет камней противника, но достаточно своих камней для построения пятерки.

Идеальное построение камней – это достаточно большая группа своих камней, для построения пятерки. Достаточно большая группа – это хотя бы 6 камней. Необходимо на один камень больше пяти для свободы маневра. Остальные камни можно расположить между камнями противника для того, так чтобы они мешали его маневрам. На рисунке пример такого расположения. В верхней части доски красные камни выстроили эффективную атакующую конструкцию, а внизу только три красных камня успешно блокируют остальные зеленые камни. Понятно, что возникновение такой позиции возможно только в следствие грубой стратегической ошибки зеленых. Скорее всего камни будут перемешаны.

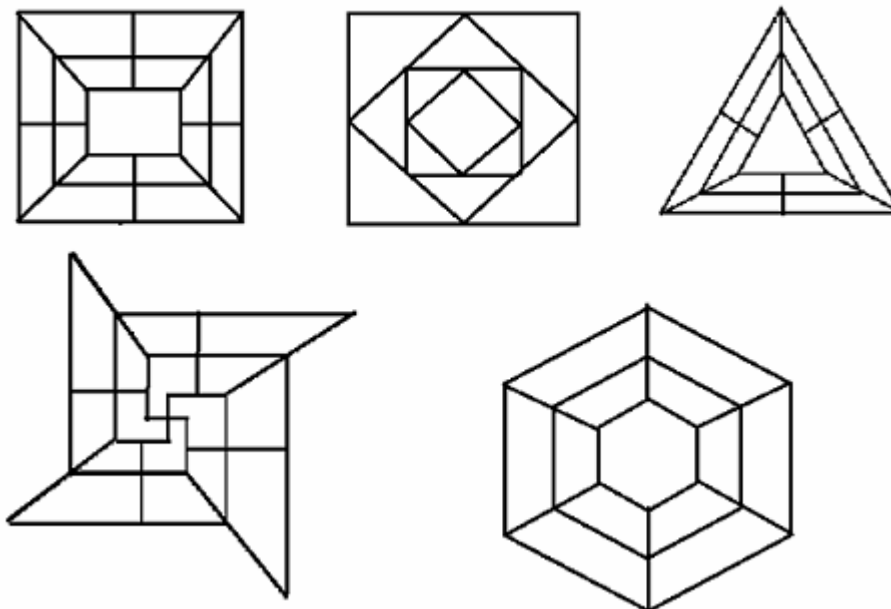
Если исходить из того, что стратегического превосходства, на первой стадии добиться не удалось, и вся борьба перешла во вторую стадию, то для выбора хода второй стадии можно дать один совет. Любой ход должен увеличивать свободу передвижения собственных камней. Но, освобождая свои камни, игрок, очевидно, будет освобождать и камни противника. Поэтому необходимо следить, за тем, чтобы у вашего оппонента не образовалась достаточно большая свободная группа камней.



Игра №2. Мельница

Мельница имеет много национальных корней. Эта игра была известна в Средней Азии. По легенде, Мельница – одна из любимых игр Тамерлана, знали игру в России, собственно Мельница – это русское название. В Европе игра была известна под названием «Девять пляшущих мужчин»

Игра ведется камнями двух цветов на доске специальной конфигурации. На доске есть поля соединенные линиями так, что на одной прямой может быть не более трех полей. Это единственное условие обязательное для доски Мельницы, но обычно выполняется даже более жесткое условие – на прямой три и только три поля. Ниже несколько примеров возможных досок.



Правила игры

Правило 1. Начинается игра с пустой доски. Игроки по очереди выставляют камни по одному на поле – на перекрестья линий, стремясь выстроить три камня в ряд – «мельницу». Если это удалось, игрок может «сломать» любой камень противника, убрав его с доски. Срубленный камень больше в игру не возвращается.

Правило 2. Камни расставлены и начинают двигаться. Ходить можно только по линиям на соседний перекрёсток или стык двух линий, и прыгать камнем через камень (но не с линии на линию), любое движение, в том числе и прыжок, выполняются строго по прямой. Цель прежняя – выстроить три камня в ряд, что позволит «сломать» камень противника. Прыгать можно, как через свои камни, так и камни противника.

Правило 3. Игрок обязан выполнить ход, если камни игрока заперты, то это поражение.

Правило 4. Разрушать и строить одну и ту же «мельницу» можно неоднократно, камень соперника при этом всякий раз подлежит взятию. Единственно между разрушением мельницы и ее восстановлением должно пройти два хода. Это правило существенно усложняет игру. В противном случае было бы возможно построить одну мельницу, затем двигать одни ее камень, сначала разрушая мельницу и следующим ходом ее восстанавливая. Но есть версия правил, где мельницу можно восстанавливать сразу.

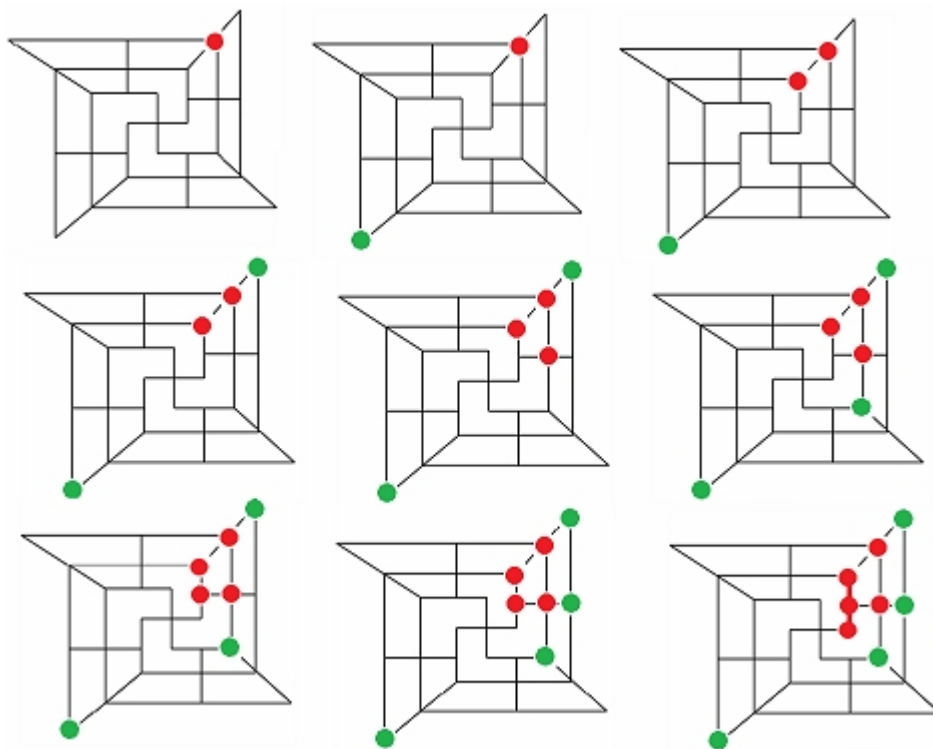
Правило 5. Если игрок одним ходом строит сразу несколько мельниц, то он снимает столько камней противника, сколько ему удалось построить мельниц.

Правило 6. Проигрывает тот, у кого осталось только два камня. Если противники согласились завершить игру имея большее количество камней, то это ничья.

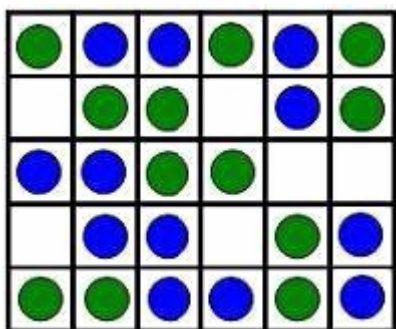
Правило 7. Ясно, что для разных досок необходим разный набор камней. Разумное их количество должно быть таким, чтобы игроки после расстановки всех камней, могли продолжать игру. Чему равно это самое разумное количество сказать трудно, но можно предположить, что если останется свободна треть доски, то свобода для маневра будет вполне достаточной.

Анализ игры

Мельница быстрая игра, в том смысле, что двух ходов достаточно, для того, чтобы создать реальную угрозу. Это означает, что игрок должен ставить свои камни на небольшом удалении друг от друга. Кроме того, второй игрок некоторое время вынужден тратить на оборону, а эффективно отбивать атаки можно тоже только вплотную играя к камням противника. Таким образом, стратегия Мельницы заключается в создании группы близкостоящих камней, на которой можно создавать угрозы. А тактическая цель – создание двойной угрозы одним ходом. Ниже показан фрагмент начала партии, в которой, второй игрок допускает стратегическую ошибку делая ход в противоположном углу, что дает первому игроку возможность провести стандартную неотразимую атаку. Позиции партии читаем слева – направо и сверху вниз. Позиции на диаграммах содержат по одному ходу. Одна диаграмма - ход первого игрока, вторая - ответ второго.



Игра №3. Болотуду



Игра ведется на доске 5x6. На мой взгляд, на большей доске игра будет интереснее, но эта доска, так сказать африканская классика, так как эта игра пришла в игровой мир именно из Африки. Каждому игроку выдается набор из 12 камней своего цвета. Если доска будет больше, то камней должно быть столько, чтобы на первой стадии можно было заставить почти всю доску. Игра состоит из двух стадий.

На первой стадии игроки выставляют шашки, причем за один ход игрок выставляет сразу две своих шашки. На первой стадии запрещены ходы, в результате которых, появляется непрерывный ряд из трех камней по вертикали или горизонтали. Игру второй стадии начинает тот игрок, которому переходит очередь хода после завершения первой стадии.

Цель второй стадии - создание троек камней. Если игроку удалось построить такую тройку и к какому-либо её концу примыкает камень противника, то игрок, создавший тройку, снимает один камень, но только один, даже если к созданной тройке примыкает два камня, с двух концов. Снимать камень можно только в момент создания тройки, и только тот камень, который примыкает к только что созданной тройке. Тройку можно разрушить и вновь создать. Одной и той же тройкой можно пользоваться многократно. Есть версия правил в которой атакующая тройка может располагаться не только на вертикали и горизонтали, но и на диагонали. В этом случае игра становится более динамичной.

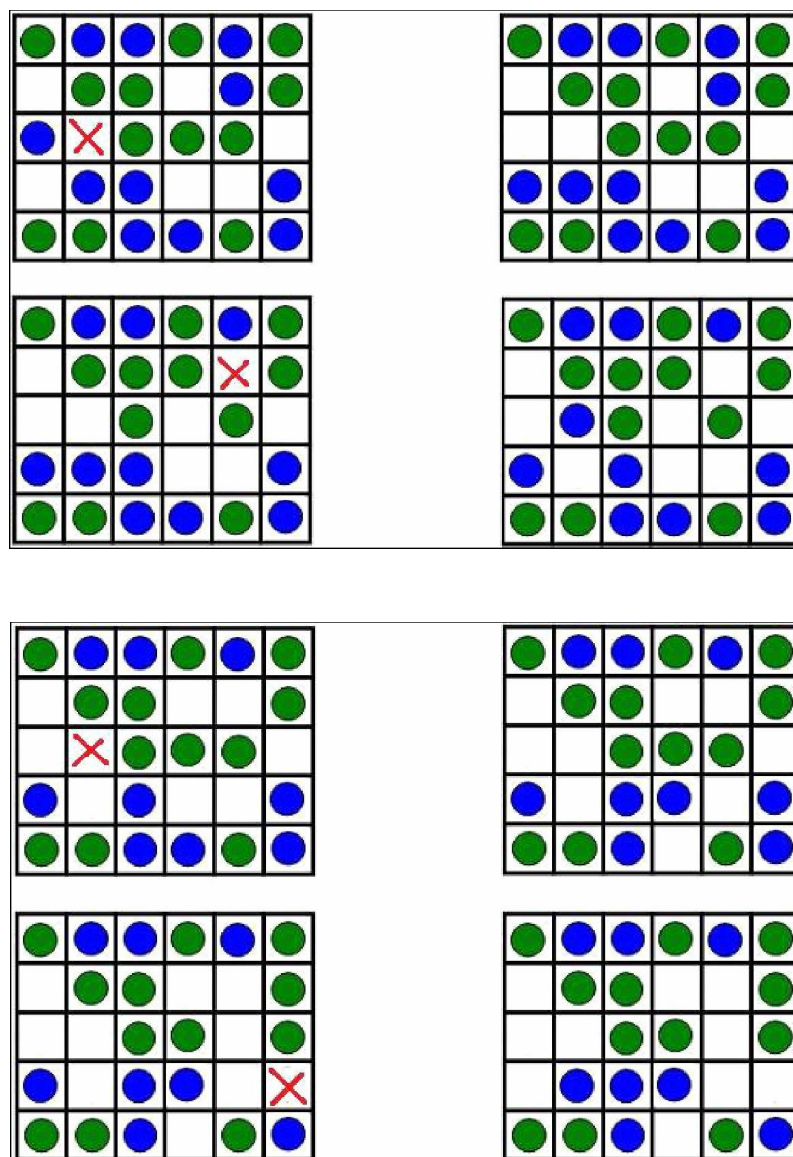
Игра завершается тогда, когда у одного из игроков остается лишь два камня, он соответственно объявляется проигравшим. Ниже фрагмент партии на основе изображенной сверху позиции полученной после первой стадии. Слева позиция после хода зеленых с указанием места снятого камня. Справа позиция после хода синих.

Анализ игры

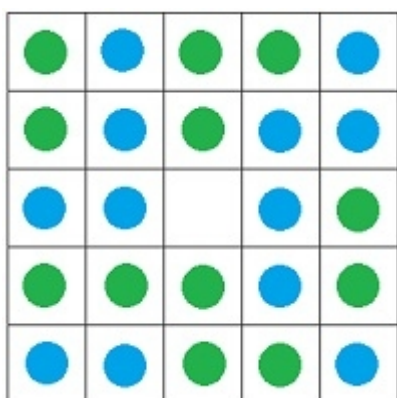
Большая стратегическая проблема первого этапа заключается в том, что после его завершения для дальнейшей игры остается очень мало пространства, в процессе снятия камней, конечно, степень свободы будет расти, но очень важно, кто возьмет первый камень. Поэтому нужна такая расстановка, при которой, даже на очень маленьком пространстве возможен маневр. Позицию можно считать хорошей, если игрок имеет много вариантов построения тройки одним ходом. А это в свою очередь возможно, если удастся выстроить камни змейкой, так чтобы каждое звено змейки состояло из двух камней.

Конечно, часть змейки или даже вся она, вначале второй стадии может быть заблокирована камнями противника, но дело в том, что игроки на второй стадии обязаны двигать камни, а сдвигая свои камни, каждый игрок освобождает и камни своего оппонента. Еще следует обратить внимание на угловые поля. Они наиболее опасны. Противник может запереть камень в углу, особенно при небольшом материальном перевесе и затем спокойно без лишней суеты подогнать к нему достаточное количество камней для выстраивания тройки и уничтожения углового камня.

В принципе такой тактический прием можно применить в любом месте доски, просто для того, чтобы запереть камень в центре доски нужно больше камней. Есть еще одна неплохая оборонительная идея: камни, расположенные через клетку или через две клетки мешают организации атакующих троек.



Игра №4. Сиджа



Сиджа - африканская игра, известная в Египте и Судане. Игра ведется на квадратной доске с нечетным количеством полей на стороне. Традиционная доска имеет размеры 5x5. Каждый из игроков получает количество камней равное половине полей доски за вычетом одного. То есть на доске количество камней у игроков одинаково. Игра состоит из двух этапов. На первом этапе, игроки выставляют свои камни на поле.

Запрещено выставлять камень только на центральное поле. Оно остается пустым до начала второй стадии. Вторую стадию игры начинает тот же игрок, который начинал и первую. На этой стадии, ход заключается в том,

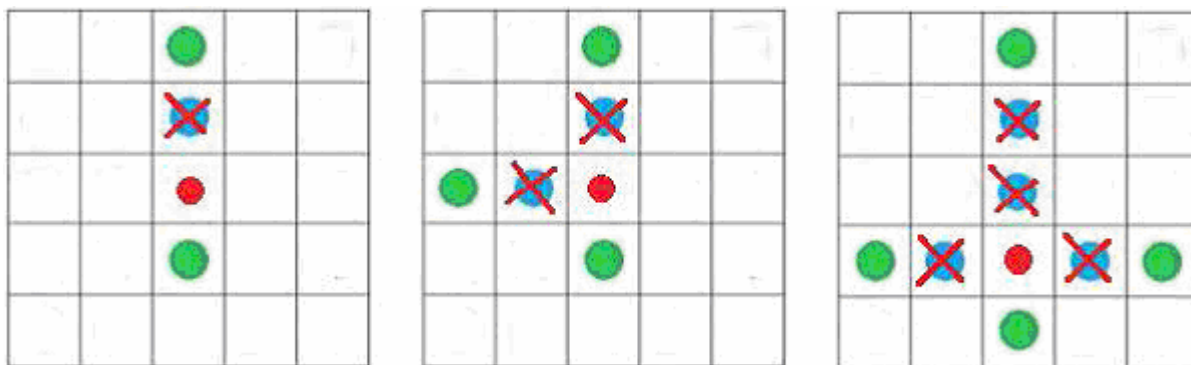
чтобы передвинуть камень на одно поле по горизонтали или вертикали. Результативным считается ход, после которого, хотя бы один камень противника окажется зажатым по горизонтали или вертикали или между камнем, выполнявшим ход и любым другим своим

стоящим на доске. Камни противника, захваченные в соответствии с указанным правилом, снимаются с доски.

Если игроку удалось снять хотя бы один камень, то он получает право на второй ход. И в этом месте в правилах игры есть разночтение. По одной версии, игрок, взявший камень противника, имеет право выполнить ход любым своим камнем. Более интересна версия, в которой, игрок обязан выполнить ход тем камнем, которым был осуществлен захват. Заметим, что игрок не имеет право на дополнительный ход, а он обязан его выполнить, это обязательное правило. Вторая версия правил, более интересна, так как право первой версии на ход любым камнем, дает первому игроку слишком большое преимущество.

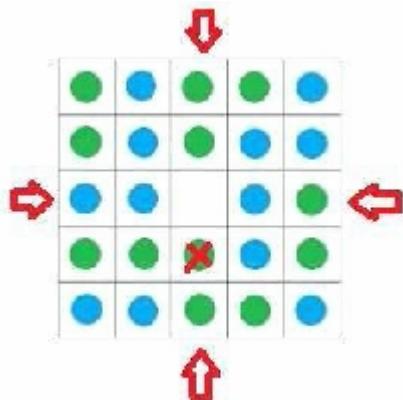
Игра завершается в двух случаях. Во-первых, если один из игроков потерял все свои камни. Во-вторых, если на протяжении десяти ходов не было выполнено ни одного взятия. В этом случае победителем считается игрок, сумевший взять больше камней противника. А теперь еще несколько слов о взятии камней.

Захваченным считается камень противника, попавший между камнем игрока сделавшим ход и любым другим камнем игрока. При этом захваченными может считаться любое количество камней по любой горизонтали и вертикали. Ниже три позиции показывающие варианты взятия после хода. Красный кружок показывает ход зеленого игрока. Красными крестиками отмечены снимаемые синие камни.



Анализ игры

В отношении стратегических идей Сиджи можно сказать следующее. Не все поля одинаково ценны. Камень, стоящий в углу, забрать невозможно, поэтому угловые поля хороши для сохранения камней. Помимо распределения угловых полей необходимо бороться за стороны. Стратегия захвата срединных полей для первого игрока и второго несколько отличаются. Первый игрок начинает и вторую стадию, поэтому для него выгодно такое расположение фишек при котором фишки обоих игроков чередуются вдоль линий. (синяя – зеленая – синяя - зеленая).



При таком расположении очевидно ходов зажимающих фишку противника будет больше. Для второго игрока наоборот необходимо не дать забрать свои фишку уже первым ходом, поэтому стратегия второго игрока с необходимостью оборонительная, а значит, ему выгодно ставить свои фишки таким образом, чтобы фишки его цвета по возможности соседствовали друг с другом. Вторая стадия игры скорее комбинаторная, здесь важен более глубокий расчет. Кто глубже просчитает свой вариант до первого взятия, тот, так сказать и молодец.

Первое взятие в Сидже означает слишком много. А теперь поговорим о первом взятии. Если на рисунке

справа ход за зеленым игроком, то первым ходом второй стадии он обязательно возьмет один синий камень, выполнив ход камнем, отмеченным крестиком. База для такого взятия – это четыре позиции отмеченные красными стрелками. Зеленые захватили три из них, это и создает ситуацию неизбежности взятия одного синего камня, первым ходом зеленых. Зеленый камень возьмет один синий камень справа от центра. После чего зеленые, как было сказано в правилах, получают право на еще один ход.

Заметим следующий момент. Игрок не может захватить все четыре атакующих поля на сторонах, если противник не отдаст ему их сам. Они обязательно будут поделены поровну. В примере три поля за зеленым, что является решением синего игрока, а не естественным ходом борьбы. Это означает, что шанс взятия камня первым игроком, своим первым ходом на второй стадии имеет очень высокую вероятность, но это не является неизбежным. Заметьте, что если бы в этой позиции первый ход был бы за синим игроком, то у него не было бы возможности взятия зеленого камня.