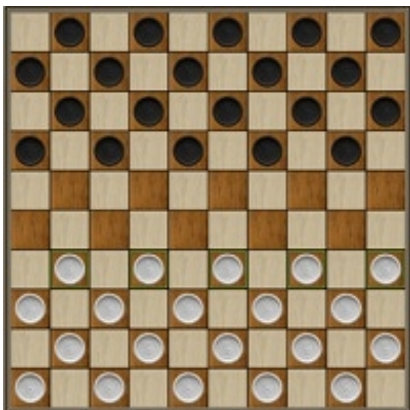


## Раздел 11. Шашечные игры без дамки

Возможность получить дамку, то есть шашку с большими, чем у обычных шашек возможностями очень важный пункт шашечных игр. Его можно даже назвать определяющим, поэтому есть смысл выделить такие игры в отдельный класс, но оставить за ними название шашечных игр. Можно еще называть их малофигурными, но термин шашечные игры можно считать устоявшимся и общеприменимым.

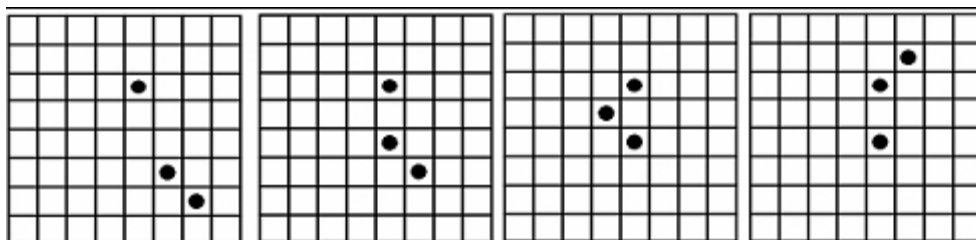
Есть правда еще одно важное определяющее свойство – это необратимость хода, но если делить еще и по этому признаку, то классификация станет, по моему мнению не более детальной, а более путанной. Кроме того, наличие дамки противоречит условию необратимости хода.

### Игра №1. Парные шашки

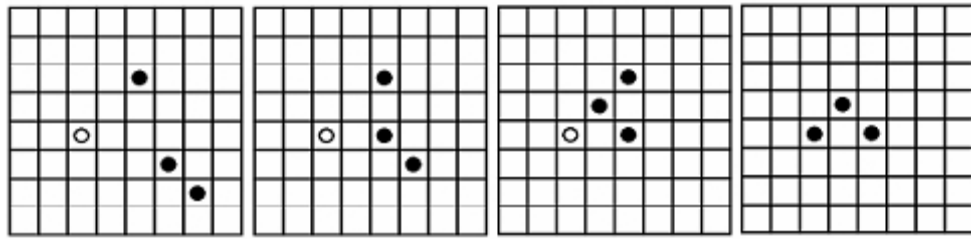


В Парные шашки можно играть на доске 8x8, но все же лучше использовать доску большего размера, например сто клеточную, с четным количеством рядов шашек. Это связано с техникой хода. Шашка сама по себе ход сделать не может. Ход выполняется только прыжком через шашку такого же цвета, то есть ход выполняется двумя шашками. Одна при этом перемещается прыжком по диагонали, вторая является опорной. Техника рубки такая же. Если шашка, выполняя ход, попала на шашку противника, то вражеская шашка снимается с доски. Рубка не обязательна. Серийной рубки нет.

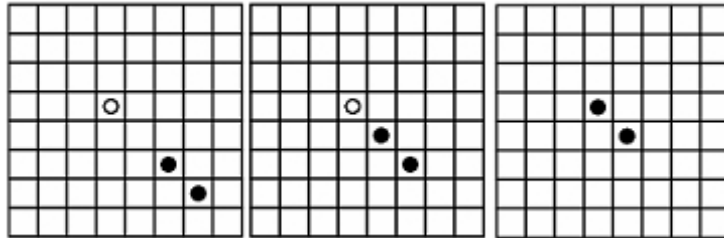
Шашка, дошедшая до последней горизонтали, в дамку не превращается. Таким образом, движение почти всегда происходит только вперед. Есть только одна возможность хода назад – это рубка. Рубить в обратном направлении разрешается. Игра завершается тогда, когда один из противников теряет возможность выполнить ход по правилам, то есть все его оставшиеся шашки зашли в тупик. Тот игрок за кем остался последний ход объявляется победителем. Ниже для примера последовательность ходов тремя шашками. На этой диаграмме показана принципиальная возможность смены направления движения шашками.



Следующая диаграмма показывает рубку в обратном направлении. В прямом направлении рубка выполняется также.



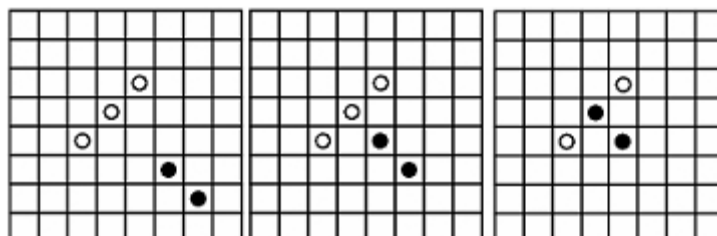
Есть правило позволяющее выполнить два хода. А именно если своим ходом игрок смог создать возможность рубки, то он имеет право продолжить ход и срубить атакованную шашку противника. На диаграмме ниже показан атакующий ход и рубка.



## Анализ игры

Так как рубка не обязательна в этой игре, то комбинационные возможности обычных шашечных систем, опирающихся на требование рубить, в этой игре не доступны. Парные шашки игра скорее позиционная, и ее главная цель сохранять связность своей позиции. Связность позволяет игроку иметь большее количество пар шашек. Чем больше пар, тем больше возможностей для хода. Именно это имеет смысл, так как проигрывает игрок первым теряющий возможность хода. Кстати такой характер движения делает игру конечной, так как все шашки двигаются только вперед, и даже возможность рубки в обратную сторону в этом отношении ничего не меняет, так как количество шашек для рубки ограничено, а значит, все равно игра сводится к движению вперед, а оно не беспрельдно.

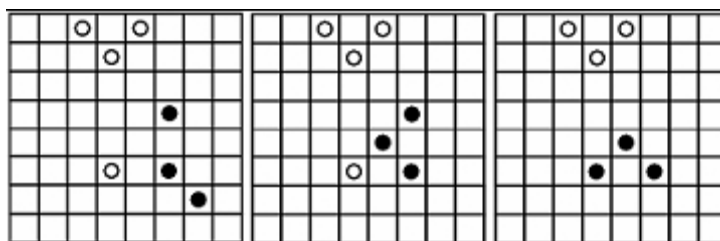
Через конечное число ходов один из игроков не сможет выполнить хода, а поэтому игра конечна и ничья невозможна. Рубка полезна не только тем, что уменьшает количество шашек противника, но более тем, что уменьшает количество связных пар. На диаграмме ниже, две черных шашки атакуют три белых. В итоге после взятия на доске появляется материальное равенство, но тем не менее, белые проиграли партию, так как две их оставшиеся шашки оказались изолированными и белый игрок теряет возможность хода.



Эта позиция подчеркивает необходимость сохранения связности, создающей как можно большее количество парных шашек. Единственно необходимо помнить, что изолированная шашка может вернуться в борьбу, если до нее дойдет пара.

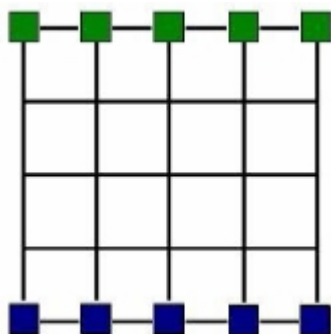
На первой диаграмме с веру показана именно такая ситуация. Конечно, надо понимать, что в этом конкретном случае количество возможных ходов у черного игрока

не увеличилось, но изолированная шашка может дать дополнительные ходы, если она например рубит в обратном направлении. Ниже на диаграмме показана такая возможность.



Черные создали атакующую ситуацию, получили право срубить белую шашку, и срубили ее. Этим ходом черные не ухудшили ситуацию для белого игрока, по крайней мере на текущий момент, так как срубили изолированную шашку. Возможно, белым и не удалось бы ее вернуть в игру, но черные вернули в игру свою шашку и она отошла на один ход назад и получила возможность движения вперед, и, кроме того, эта черная шашка смогла уйти от аналогичного удара белых.

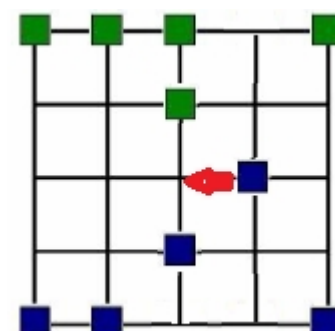
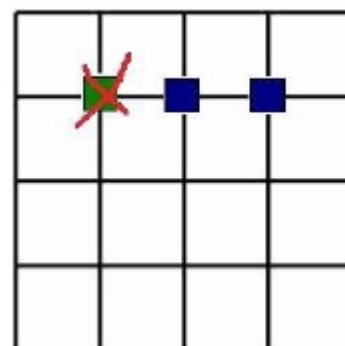
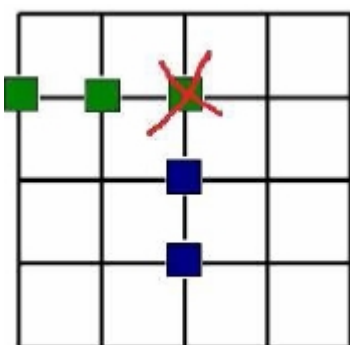
## Игра №2. Нанайские шашки – Апокачи



Апокачи - шашечная игра, придуманная нанайцами, народом живущем в Приамурье, как на российской, так и на китайской территории.

Начальная расстановка показана на первом рисунке. Надо полагать, что играть можно и на доске большего размера. Доска изображенная на рисунке минимально интересная. Шашки ставятся на перекрестия, так как ходы выполняются вдоль линий от перекрестия к перекрестию, ход можно выполнять и по крайним линиям. Шашки не могут перепрыгивать друг через друга, ни через свою шашку, ни через шашку противника. Для хода доступны все четыре направления от перекрестия, в том числе допустим и ход назад. Рубка шашки противника осуществляется по очень простому правилу. Если на одной линии (горизонтальной или вертикальной) удалось против шашки противника поставить две или более своих, то эта шашка снимается с доски. Рубящая шашка может быть одиночной, может иметь соседями шашки своего цвета, это роли не играет, если против нее выставлен ряд из двух или более шашек противника, она считается срубленной. На рисунках показаны примеры рубки. Важное замечание. Для того чтобы срубить шашку необходимо создать именно численный перевес и атака считается результативной только против одной шашки. Атака против двух шашек по любой линии, как горизонтальной, так и вертикальной не ведет к

более шашек противника, она считается срубленной. На рисунках показаны примеры рубки. Важное замечание. Для того чтобы срубить шашку необходимо создать именно численный перевес и атака считается результативной только против одной шашки. Атака против двух шашек по любой линии, как горизонтальной, так и вертикальной не ведет к



рубке. Справа пример позиции без рубки. Ход синего игрока в направлении красной стрелки, дает конфигурацию две шашки против двух. Это не результативная позиция.

Завершается игра тогда, когда ни один из противников уже не может срубить ни одной шашки противника. Это, очевидно, будет тогда, когда у одного из игроков останется только одна шашка. Но здесь в нанайских шашках надо признать важную недоработку. Вообще, гарантировать комбинацию с рубкой можно только при существенном количестве шашек на доске. Например, в игре три на три загнать шашку очень проблематично. На мой взгляд, необходимо дополнение в правилах, которое гарантировало бы завершение игры. Самое разумное дополнение – это ограничить количество ходов между рубками. Например, если за 30 ходов никто шашки не срубил, то игра завершается и проводится подсчет оставшихся. Это обострит игру, так как проигравший хотя бы одну шашку, будет вынужден атаковать, чтобы не проиграть по очкам.

## Анализ игры

В плане тактики, очевидно, наиболее реальный способ срубить шашку, - это заблокировать её своими, а затем с одной из сторон, подвести еще одну свою. Понятно, что проще это сделать в углу или хотя бы на боковой линии. Поэтому можно стараться прижимать шашки противника к боковым линиям. Кстати из необходимости взятия шашки противника в клещи следует и запрет на перепрыгивание через шашку. Если это разрешить, то заблокировать шашку становится практически. невозможно. В центре доски блок тоже возможен, так как шашку противника могут с боков блокировать собственные.

Ясно, что нападать на шашки противника необходимо по возможности большими силами, из этого же следует, что разрывать свою позицию на отдельные группы шашек нерационально. Впрочем, говорить об отдельных группах на такой маленькой доске вряд ли разумно, небольшая доска, делает Апокачи чисто тактической игрой. На досках большего размера уже возможно стратегическое мышление, и на больших досках можно анализировать игру с возможностью разбиения шашек на отдельные группы. Кстати, наверное будет разумным на большой квадратной доске, шашки выстраивать хотя бы в два ряда.

## Игра №3. Сенегальские шашки



Шашки размещаются, так как показано на диаграмме слева. Ход можно выполнять вперед, вправо, или влево на одну свободную клетку. Если можно срубить шашку противника, перепрыгнув через неё и встав на свободное поле, то это делать обязательно. Если для игрока есть выбор, сколько срубить, то рубить обязательно по длиннейшему маршруту (со взятием наибольшего количества шашек противника). Если есть выбор, какой шашкой рубить, то опять таки выбирается та шашка и тот вариант рубки, который обеспечивает максимум срубленного.

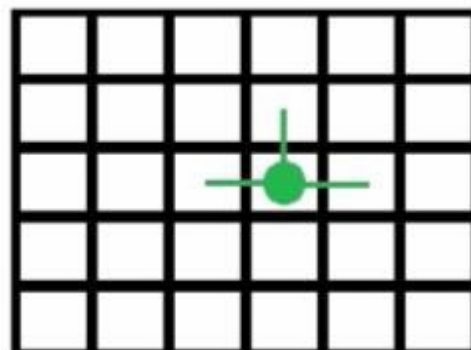
Ход назад невозможен, но рубить назад можно. Игра заканчивается тогда, когда все шашки одного игрока окажутся позади шашек противника. Это такая ситуация, в которой игроки уже не могут рубить шашки друг друга в принципе при любом течении игры. Для

примера, конфигурация ходов для зеленого игрока, показана на следующей диаграмме справа. Для синего игрока изменяется только ход вперед.

Цель игры набрать максимум очков. Очко игрок может получить двумя способами. Во-первых, он получает очко, если срубит шашку противника, во-вторых, получить очко, можно доведя свою шашку до последней горизонтали. Естественно, после того, как все шашки противников оказались в тылу друг друга, игра прекращена, оставшиеся шашки, кроме тех, которые успели дойти до последней



Конфигурация ходов



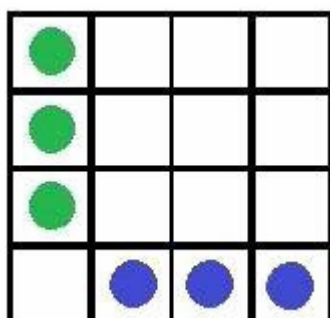
горизонтالي очков игрокам не создают.

Еще одно важное замечание по правилам: шашка дошедшая до последней горизонтали теряет право двигаться даже вдоль горизонтали, что конечно, может создавать проблемы для других шашек желающих попасть для последнюю горизонталь.

## Анализ игры

Изначальная расстановка шашек такова, что ходов без рубки в начале игры очень мало. Поэтому при осторожной игре противников, при нежелании обострять ситуацию игра становится очень вязкой. А риск радикального ухудшения игры даже с потерей одной шашки очень велик. В силу очень плотного контакта с противником времени на стратегическое развитие нет. Собственно здесь нет и самого понятия стратегического развития, так как оно всегда связано с захватом пространства, каких-то стратегических пунктов. Здесь же уже в начале игры противниками захвачено все что можно, но если процесс рубки прошел на равных, но характер игры, конечно, изменится и может стать возможной какая-то стратегическая борьба. Но в самом её начале все решает умение просчитывать тактические варианты.

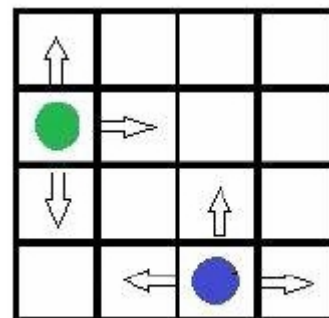
## Игра №4. Доджем



Расположение шашек противника показано на диаграмме слева. Эта доска не минимальная, в Доджем можно играть на любой квадратной доске. Самая маленькая доска, на которой имеет смысл попробовать играть, дает возможность поставить каждому игроку по две шашки. Каждый из игроков стремится перевести свои шашки на противоположный край. Шашка, дошедшая до последней линии, следующим ходом снимается с доски. Тот игрок, чьи шашки покинут доску первыми, считается победителем. Важный нюанс – запереть шашки противника нельзя.

Необходимо оставить ему хотя бы одну возможность для хода. Игрок, полностью заперевший шашки противника считается проигравшим. Игрок, ведущий шашки снизу вверх, имеет возможность ходить вверх, право и влево. Игрок

идуший слева направо ходит направо, вверх и вниз. То есть для каждого игрока запрещено только одно направление – в сторону линии, с которой он начал движение. На диаграмме справа, показана схема ходов для обоих игроков.



Варианты хода

## Анализ игры

Идея игры заключается в том, чтобы заставить оппонента вести свои шашки по максимально удаленной траектории. Ограничение в направлении движения, хотя и минимальное, создает определенные сложности в маневрировании. Как это не странно, но возможность хода назад, которая запрещена, создала бы большее пространство для маневра. Игрок делающий первый ход, получает значительное преимущество, которое заметно на слишком маленьких досках, из опыта могу сказать, что доска 5x5 уже будет довольно интересна. В Доджем нет рубки шашек, что ограничивает тактические возможности игроков. Поэтому игра носит больше позиционный характер борьбы за пространство. Очень интересно следующее - важно провести до конца первую шашку. Понятно, что вывод за пределы хотя бы одной шашки резко уменьшает возможности, по ограничению действий противника и, в это же время, резко увеличиваются возможности противника по блокированию шашек игрока выведшего шашку. Получается интересный парадокс. Чем больше игрок выводит шашек с доски, тем сложнее ему это делать в дальнейшем.

## Игра №5. Шашки Норкотта

Ниже изображено поле для шашек и изначальная расстановка. Поле не обязательно такое. Его длина и ширина (и, следовательно количество шашек) могут быть любыми. Минимально интересная игра, на мой взгляд, с тремя шашками. Увеличение размера поля существенно затрудняет расчет хода. То есть, чем поле больше, тем игра становится более трудоемкой, при сохранении общих принципов.

⊖																		⊖
⊖																		⊖
⊖																		⊖
⊖																		⊖

## Правила игры

Каждый игрок в свою очередь хода может сдвинуть любую шашку, как влево, так и вправо на любое число клеток. Перепрыгивать через шашки противника запрещается. Проигрывает тот игрок, который не может выполнить ход в свою очередь, это означает, что все его шашки заперты в начале доски.

## **Анализ игры**

Если оба игрока будут стремиться двигать свои шашки только вперед (простейшая ситуация – двигать до шашки противника), то наступит момент, когда все шашки обоих игроков будут упираться друг в друга. Проигрывает тот, кто будет вынужден в этот момент отходить назад, так как очевидно, его противник будет преследовать отступающую шашку и неизбежно запрет её в начале доски. При одной шашке с такой стратегией выигрывает первый игрок, он первым ходом запирает единственную шашку противника. При двух шашках и примитивной стратегии, выигрывает второй, но первый может изменить стратегию и не запирает первым ходом шашку противника, тогда, если противник запрет его вторую шашку, то первый выигрывает. Таким образом, расчет хода заключается в ответе на вопрос, что произойдет с точки зрения описанной простейшей стратегии, если игрок своим ходом запрет одну шашку противника.