

## Раздел шестой. Столбовые игры

Наиболее понятная идея игровой фигуры состоит из описания способов хода и рубки фигур противника. Такая фигура есть нечто стационарное, неизменяемое в ходе игры. Наверное, совершенно естественно, что с развитием игровой культуры появилась идея создания составных фигур, то есть фигур образованных каким-то способом из базовых.

Наиболее простой способ – это создание столбика фигур. Фактически такой столбик становится новой фигурой с новыми свойствами. Можно выделить три способа создания столбика. Самый простой, реализован в Русских столбовых шашках. Шашки, составляющие столбик в этой игре не передают своих свойств столбику. Он становится новой фигурой просто в силу того, что в нем несколько шашек. Столбик из шашек не получает никаких дополнительных свойств хода, просто он высокий и срубить его труднее.

В качестве примера второго способа можно привести Таврели или как их еще называют – Русские столбовые шахматы. Столбик, состоящий из Таврелей, выполняет ход, так как это предписано фигуре стоящей наверху. То есть, свое свойство столбику передает только одна фигура – верхняя.

Третий способ, наверное, самый сложный. Его можно проиллюстрировать Шашками – Фокус Сиднея Саксона. В этой игре шашка, вставшая в столбик, делегирует всему столбику право хода на одну клетку, поэтому, чем выше столбик, тем длиннее ход, который он может выполнить.

Столбовые игры интересны тем, что даже с небольшим набором фигур и простыми правилами хода, настолько повышается разнообразие игровых вариантов, что делает практически нереальным создание эффективной дебютной теории и игровое соревнование сводится к искусству тактического анализа.

Столбовых игр придумано достаточно много. Довольно сложно сказать с какой игры начала свое развитие столбовая идея. Ее фрагменты появились достаточно давно. Например, средневековая Ритмомахия уже содержит полноценную столбовую фигуру – пирамиду, хотя саму Ритмомахию назвать столбовой игрой еще нельзя. Вполне возможно, что первой полноценной столбовой игрой стали Русские столбовые шашки, хотя конечно, в отношении истории игр сложно что-либо утверждать однозначно.

### ***Игра №1. Русские столбовые шашки***

Если убрать из названия слово «столбовые», то останутся Русские шашки. И действительно эта игра ведется по правилам Русских шашек, с той только разницей, что срубленная шашка не убирается с доски, а забирается под столбик её срубивший. На рисунке внизу пример того, как это делается.



На диаграмме одиночная шашка белых рубит такую же одиночную шашку черных. Белая шашка, стоящая в левой крайней позиции, совершает прыжок через черную шашку и забирает ее под себя. Результат рубки - столбик из двух шашек, принадлежит белому игроку. На диаграмме справа в исходной позиции имеются два столбика. Один принадлежит белому игроку и состоит из двух белых шашек. Второй столбик принадлежит черному игроку, так как сверху столбика стоит черная шашка.

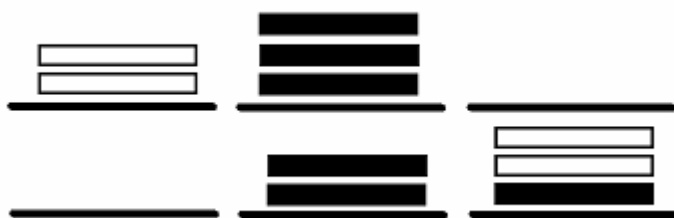
Черный столбик содержит одну белую шашку, которая в данной ситуации также принадлежит черному игроку. В ходе рубки, белый рубящий столбик снимает с атакованного столбика одну черную шашку, оставляя остальные на месте.

В результате все шашки, участвовавшие в рубке, остаются на доске, но оба образовавшихся столбика теперь принадлежат белому игроку на том основании, что сверху обоих столбиков стоит белая шашка.



Правило хода создает уникальную игровую ситуацию. Все шашки в процессе игры, остаются

на доске, а процедура рубки позволяет игрокам забирать свои шашки обратно, срубив столбик противника. Это и создает разнообразие тактических вариантов, так как в результате удачного удара, игрок имеющий очень мало столбиков на доске, может вернуть себе материал обратно.



Разрешение снимать во время боя только одну верхнюю шашку создает необходимость еще одного правила. Столбик можно рубить только один раз. Это правило проиллюстрировано на диаграмме слева. Здесь белый столбик выполнил рубку, сняв одну черную шашку. Этим же ходом белый столбик не

может продолжить рубить черный. В результате теперь черный столбик в свою очередь хода может срубить белый, также сняв только одну белую шашку.

**Правило дамки.** Если столбик является дамкой, то его дамочное свойство определяется только верхней шашкой. Если эта шашка срублена, то она переворачивается и перестает быть дамкой.

## Анализ игры

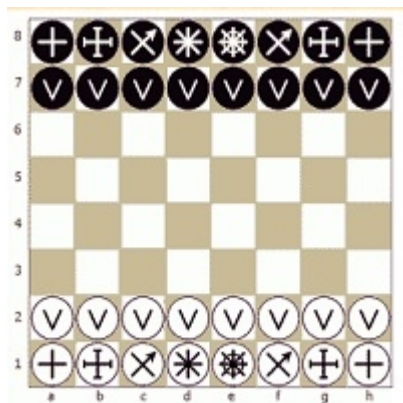
Так как высокий столбик имеет большую ценность, а получить его можно отдав несколько своих шашек, а затем, срубив получившийся столбик противника, то в Русских столбовых шашках есть смысл начинать игру, как в поддавки. Можно сказать, что дебютная цель игры заключается именно в создании некоторого количества высоких столбиков. Однако слишком увлекаться созданием высоких столбиков не стоит, так как, собрав шашки в один столбик, вы оголяете игровое поле и даете противнику свободу маневра.

Высокий столбик сверху которого 2 и более ваших шашек и только одна шашка противника или вообще ни одной, есть смысл выставлять на переднюю линию борьбы, они хорошие бойцы, чтобы уничтожить такой столбик, его надо срубить несколько раз, а значит возможны ситуации, в которых такой столбик может в одиночку прорваться в дамки. Если в столбике больше шашек противника, то их лучше, если есть такая возможность, оставлять в тылу, так как их взятие даст большие бонусы противнику.

Дамка в столбовых шашках не имеет такой высокой ценности, как в обычных Русских шашках. Высокий столбик в ряде позиций может оказаться более боеспособным. Но, тем не менее, дамка важная фигура, единственно необходимо помнить, что ее качества дамки не усиливаются от того, что она представляет собой столбик из нескольких шашек. И последнее. В столбовых шашках рубка довольно часто становится

рубкой многоходовой, резко меняющей картину игры, поэтому ходы с рубкой надо просчитывать очень тщательно.

## **Игра №2. Русские шахматы. Таврели**



Есть мнение, что Таврели – игра древняя. Можно даже услышать суждение о том, что Таврели появились до Классических шахмат. Скорее всего это миф, так как простой анализ правил показывает слишком большое сходство с двумя играми. С одной стороны с Классическими шахматами, а в части столбового характера игры с Русскими столбовыми шашками. Однако историю Русских столбовых шашек проследить можно, и она не уходит слишком далеко в глубь веков. Поэтому, если признать древность Таврелей, то придется также признать, что эта игра стала источником и Классических шахмат и Русских столбовых шашек. Но тогда придется отказаться

от большого куска известной истории обеих игр, в обмен на очень туманные предположения истории Таврелей.

История этой игры не подтверждается таким большим документальным пластом, как Классические шахматы. Вполне возможно, что у древних славян была шахматная игра. В этом нет ничего невероятного, сложные игры на досках существовали у разных народов. Вполне возможно, что эта древняя игра была шахматного типа и развивалась вне зависимости от Чатуранги, Шатранжа и других шахматных игр, но это уже вопрос к историкам. Цель этой книги – описание идеи игры и не более того. Насколько изложенные здесь правила соответствуют каким-либо гипотезам вопрос другого исследования. Игровые фигуры называются Таврелями. Это в принципе логично играть таврелями в Таврели. А теперь таврели, их обозначения, свойства и правила хода.

### **Общие правила**








Игроки делают ходы по очереди. Любая фигура, может выполнить ход на пустое поле, в соответствии со своей схемой хода и встать на таврель или башню, как свою, так и противника. Башня принадлежит тому игроку, чья таврель находится на самом верху. Башня выполняет ход по правилам верхней таврели. Таврели могут соскакивать с башни, (точнее с башни можно снять ее часть) в этом случае остаток башни принадлежит тому игроку, чья таврель теперь верхняя. Исключение в построении башен составляет Волхв. Волхв может становиться на любую башню, своим таврелям становится на волхва нельзя.

Один раз за игру можно сделать рокировку. Рокировка может быть короткой или длинной. Делается она следующим образом: волхв перемещается по направлению к ратоборцу через одну клетку, а ратоборец переносится через него и ставится рядом. Рокировка становится невозможной, если волхв и ратоборец, которыми делается рокировка, уже ходили, хотя бы один раз. Рокировка временно невозможна:

- Если поле, на котором стоит волхв, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из таврелей противника;
- если между волхвом и ратоборцем, с которым производится рокировка, на одной горизонтали находится какая-либо таврель;
- Правила рокировки полностью идентичны шахматным, поэтому можно полагать, что это элемент поздней реконструкции. Впрочем и шахматные правила много раз изменялись за сотни лет.
-

Игра заканчивается захватом волхва противника, захватом считается ситуация, когда какая-либо таврель игрока встала на волхва противника.

## Описания фигур

	<p><b>Волхв.</b> Фигура сродни шахматному королю. Может выполнить ход на любую соседнюю клетку. Волхва нельзя ставить под удар, поэтому ход на поле или столбик, находящийся под ударом запрещен. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то волхв может встать наверх.</p>
	<p><b>Князь.</b> Ходит во всех направлениях, по всем вертикалям, горизонталям, диагоналям, на любое поле, при условии, что на его пути нет других фигур. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.</p>
	<p><b>Ратоборец.</b> Ходит на любое поле по вертикали или горизонтали, при условии, что на его пути нет других фигур. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.</p>
	<p><b>Лучник.</b> Ходит на любое поле по диагонали, при условии, что на его пути нет других фигур. Если на целевом поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.</p>
	<p><b>Всадник.</b> Ходит как шахматный конь и это единственная таврель, способная перепрыгнуть через другую фигуру. Если на конечном поле стоит другая таврель или башня, то он может встать наверх.</p>
	<p><b>Желги.</b> Самая сильная таврель, объединяющая возможности князя и всадника.</p>
	<p><b>Ратник.</b> Первым ходом, может пойти на два поля вперед. На втором ходу и на последующих, может сдвинуться только на одно поле. Ратник может встать по своему ходу, на свою таврель и свою башню. На башню или одиночную таврель противника он может запрыгнуть только в том случае, если фигуры противника соседствуют с ним по диагонали. В этом ратник схож с шахматной пешкой. Ратник может запрыгнуть на вражеского ратника по шахматным правилам взятия на проходе, только в отличие от шахмат ратник не рубит ратника противника, а запрыгивает на него.</p> <p>Ратники – это фигуры с двойным значением. С одной стороны эта фигура обладает знаком ратника и в этом качестве фигура начинает игру. С другой стороны ратника нарисован знак той таврели, против которой, ратник стоит в стартовой позиции, за исключением ратника стоящего перед волхвом. Этот ратник имеет знак Желги. Ратник, дошедший до последней горизонтали, переворачивается и превращается в ту фигуру, которая изображена у него на обороте. При захвате превращенного ратника он опять становится обычным ратником. Ратник может достигнуть последней горизонтали в составе башни. В этом случае, он превращается, только если он на верху башни. Иначе он получает право на превращение только после</p>

	спрыгивания верхних таврелей. Превращение наступает на том ходе, на котором ратник был освобожден.
--	--

## Анализ игры

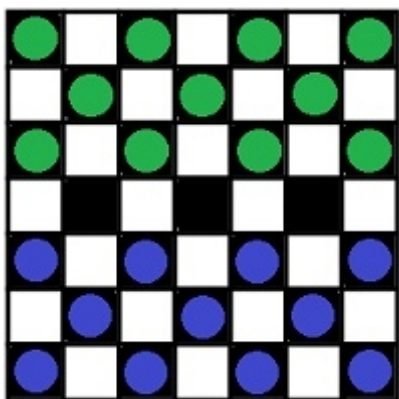
Как и в шахматах, рокировка является очень сильным средством защиты волхва, так как организовать атаку на центр все же проще чем на фланг. Эта особенность защиты волхва полностью аналогична шахматам. Однако большая часть игровых особенностей связана с возможностью создавать башни из фигур. Захватывать таврели противника выгодно всегда, так как потеря таврели ослабляет позицию.

Создание башни из своих таврелей ослабляет свою позицию, но тем не менее это может быть выгодно в нескольких случаях. Если дальнобойная таврель встает на другую таврель, то она становится как бы транспортом, позволяющим перенести всю башню на требуемое поле боя. После чего башню можно разобрать и получить боеспособный отряд из нескольких таврелей. Второй выгодный случай, это когда башню строит волхв. В этом случае он как бы носит свою охрану и в случае нападения на него, может соскочить с башни которая будучи разобранной, сможет вступить в бой, отбивая атаку на волхва.

Третий случай – это транспортировка ратника на последнюю горизонталь для превращения в более мощную фигуру. Процессом построения башен не надо увлекаться. Каждая башня, включающая новую таврель, ослабляет позицию, так как таврелей на доске становится меньше, что уменьшает маневренность сил игрока. К тому же для разборки высокой башни на отдельные таврели необходимы дополнительные ходы, а это всегда потеря темпа.

Способность таврелей строить башни, создает еще одну интересную возможность для защиты волхва. В классических шахматах известно достаточно много позиций, в которых король получает мат, будучи зажатым собственными фигурами. Неудачное расположение собственных фигур ограничивает подвижность шахматного короля. В Таврелях такие ситуации невозможны. Волхв способен становится на любую фигуру, а это означает, что собственные фигуры не могут ограничить его подвижность. Тоже самое, можно сказать о любых других фигурах. В шахматах собственные фигуры мешают друг другу двигаться. Исключение составляет только конь, способный перескакивать через препятствия. В Таврелях одна фигура другой путь не загораживает. Фигура может встать на загораживающую фигуру, а затем соскочить с нее с другой стороны. В процессе теряется максимум один темп.

## Игра №3. Ласка



Ласка – столбовая шашечная игра, созданная Эммануилом Ласкером. По легенде Ласкер придумал свою игру после длительного посещения России. Вполне возможно, что здесь он мог познакомиться с русскими столбовыми шашками, что и побудило его к разработке новой шашечной игры.

Правила хода в столбовой части совпадают с правилами русских столбовых шашек. А в части шашечных, совпадают с английскими шашками.

**Правила для дамки.** В английских шашках – дамка имеет право ходить во всех направлениях, но только на одно поле. Из этого правила следует еще одно ограничение для дамки. Дамка не может,

после рубки, встать на произвольное поле на своей диагонали. Она обязана встать на поле, следующее за срубленной шашкой. Простые шашки, также как и в английских шашках, могут ходить и рубить только вперед. Таков набор шашечных правил.

**Столбовые правила.** Столбик принадлежит тому игроку, чья шашка находится сверху. Срубленная шашка не убирается с доски, а забирается вниз под срубивший ее столбик. Если рубится столбик, то с него забирается только одна – верхняя шашка. Если столбик становится дамкой, то по факту дамкой является только одна – верхняя шашка. Если ее срубить, она превращается в обычную.

## Анализ игры

В Ласке доска немного уменьшена в сравнении с классической и фигуры стоят в упор друг к другу. Это означает, что в партии уже на первых ходах начинается острая тактическая борьба. Поэтому стоит проанализировать несколько первых ходов, (их не так много), для того, чтобы не потерять шашку уже в начале партии. Вследствие малой доски быстрая потеря может стать решающей.

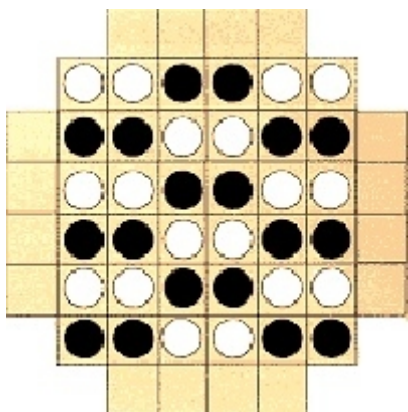
**Важное замечание о дамке.** Конечно, в сравнении с русскими шашками, дамка в английских шашках и соответственно в Ласке сильно ослаблена. Но уменьшенный размер поля несколько нивелирует этот недостаток дамки.

**Столбовой характер игры.** Столбик в Ласке, как и в Русских столбовых шашках, - главное оружие игрока. Но получить столбик, проще всего пожертвовав свою шашку и проведя последующую контратаку против образовавшегося уязвимого столбика противника.

Появление столбика, может ослабить позицию игрока. Если в нем своя шашка только одна – сверху, то он уязвим для удара, и если такой столбик находится на переднем крае, то он слабый пункт. Со столбиком сверху которого, две или даже более своих шашек, тоже не все так просто. Если вы собрали в один столбик несколько своих шашек, то это означает, что вы оголили свою позицию, и в целом, количество занятых вами полей уменьшилось. Поэтому созданный из своих шашек высокий столбик имеет смысл только в том случае, если он находится на переднем крае и участвует в быстрой атаке.

В целом Ласка, как и Русские столбовые шашки в значительной части игра тактическая. Даже имея заметный перевес, его легко потерять в серии разменов. Поэтому в ближнем бою вопрос качества решения находится не в плоскости стратегических соображений, все решает ваше искусство глубокого просчета позиции.

## Игра №4. Шашки Фокус Сиднея Саксона



контакт друг с другом.

Игра создана американским инженером Сиднеем Саксоном. Картинка слева, показывает расположение шашек игроков перед началом партии. В этом расположении я выделил бы два интересных момента, необычных для игры на досках. Во-первых, игры на досках ведутся обычно на квадратных, или по крайней мере, прямоугольных досках. Шашки «Фокус» представляют собой любопытное исключение. Форма доски достаточно непростая и это обстоятельство имеет важное значение для игры. Во-вторых, почти вся доска заполнена шашками игроков, которые уже в начале игры входят в плотный

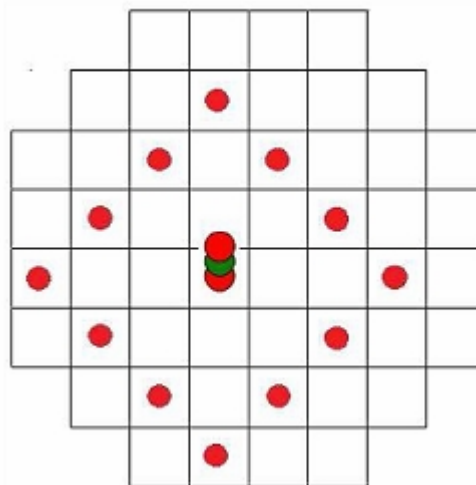


## Правила игры

Игра завершается тогда, когда у одного из игроков на поле не осталось ни одной башни. Ходы выполняются башнями. За один ход можно переместить одну башню или её часть, взяв несколько шашек сверху башни (не нарушая их порядка). Начало игры начинается с башен единичной высоты. Каждая такая башня может выполнить ход на одну клетку в любую сторону за исключением диагоналей. Башню можно поставить на пустое поле, на собственную башню, на башню противника. Башня принадлежит тому игроку, чья шашка стоит наверху. Таким образом, игрок может отдать части башни противнику, если снимет такую часть башни, что наверху оставшейся части будет стоять шашка противника. Башня не может быть высотой более чем в пять шашек. Если случилась такая ситуация, то снизу высокой башни снимается часть шашек, оставляя пять верхних. Из снятых снизу шашек, - шашки противника считаются уничтоженными, собственные оправляются в запас. Игрок, имеющий запасные шашки, может в свою очередь хода любую шашку из запаса, поставить на любое поле и, на любую башню включая башню противника.

А теперь самое главное. Башня, выполняя ход, может менять направление движения. Например, башня высоты четыре может выполнить такой ход: вперед, вправо, влево, назад. После выполнение такой последовательности она окажется на том поле, откуда начала свое движение. Это создает возможность совершать нейтральные ходы. Есть еще один вариант хода, предполагающий, что башня, выполняющая ход не может менять направление движения. Какой именно вариант движения предусмотрен в оригинале игры у Сиднея Саксона, мне, как автору этой энциклопедии неизвестно.

Чтобы правило хода башней было понятней приведем для иллюстрации все возможные ходы башней высоты три (синяя версия хода): Красными кружками помечены поля, где после своего хода в полном составе может оказаться башня красного игрока. Если он снимет только одну шашку, то ей он сможет походить только на одно поле и при этом нижняя часть башни в две шашки перейдет зеленому игроку. Из картинке ясно, что башня в пять шашек будет контролировать почти все поле. А если бы была возможна башня в шесть шашек, то она смогла бы контролировать всю игровую доску. Может быть, поэтому башня в пять шашек это максимально разрешенная.



## Анализ игры

В этой игре, нет начальной стадии или, как говорят шахматисты дебюта, в котором игроки ставят своей целью развитие и подготовку к дальнейшему агрессивному столкновению. Здесь острая фаза борьбы начинается с первого хода и как результат неудачная игра может привести к поражению очень рано. Это же самое создает важный, на мой взгляд, минус для игры. Первый игрок имеет очень большое преимущество, значительно большее, чем первый игрок в шахматах, шашках, Рэндзю, или Го.

В каком-то смысле игра позиционная, так как все решается объемом пространства, которое игрок может контролировать единолично. В начале игры объемы контроля территории игроками одинаковы. Шашки Фокус – игра одной ошибки. Для того чтобы выиграть партию, достаточно в начале построить высокий столбик в центре доски. Этот

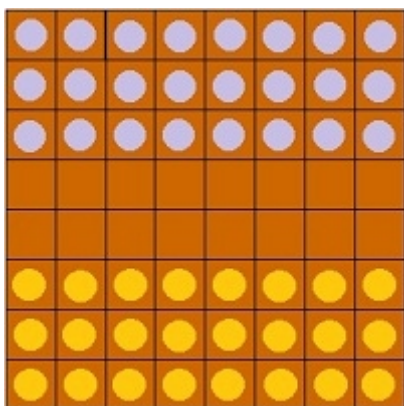
столбик будет контролировать значительную часть доски и не даст противнику развиваться. Поэтому в шашках Фокус разумно борьбу начинать от центра.

В идеально равной борьбе противники распределяют между собой доску, и каждый в своей части строит башни. Но эта игра на ничью. В шашках Фокус можно построить крепость – это такая позиция, в которой столбики своего цвета защищают друг друга от нападения. Атаковать крепость можно только ценой материальной жертвы, которая может и не окупиться. Поэтому – этап стратегической борьбы заключается в том, чтобы не просто построить столбики в своей зоне, но и оторвать побольше от зоны противника. Большее количество столбиков даст возможность атаковать крепость противника, так как появится материал для жертвы.

Для атаки на крепость также очень важны запасные шашки. Дело в том, что если в крепости есть высокий столбик, то подойти к нему на расстояние удара будет невозможно, так как к высокому столбику можно подобраться только еще более высоким, а высота башен в шашках Фокус ограничена. Запасная шашка хороша тем, что она может атаковать любую башню, в том числе и самую высокую в крепости. Это означает, что удар запасной шашкой может на время одного хода разрушить ключевой пункт обороны крепости противника.

В принципе можно не замыкаться в крепости и вести сражение на всей доске. Но это уже вопрос не стратегии, а скорее тактики. Для такой борьбы можно дать один совет. Старайтесь на локальных участках сражения создавать пары башен, прикрывающих друг друга, хотя бы высоты два.

## Игра №5. Альфа игра



Автор игры – В.В. Потопахин. Игра ведется шашками, начальное положение которых показано на рисунке. Цель игры вывести все свои шашки за пределы доски. Уйти с доски шашка или столбик из шашек может только на стороне противника. Правила рубки шашек в этой игре нет. Шашки могут перепрыгивать через свои шашки и столбики, через одиночные шашки и столбики противника, могут двигаться по пустому пространству. А теперь рассмотрим правила хода.

**Одиночная шашка** может выполнить ход на одно поле, вправо, влево и вперед в направлении противника. Выполняя ход, шашка может встать на шашку или столбик своего цвета. Максимальная высота создаваемого столбика не может превышать четырех шашек. Если ход приводит к образованию столбика содержащего более четырех шашек, то такой ход запрещен. Одиночная шашка может перепрыгнуть через одиночную шашку своего цвета и столбик своего цвета. Если после прыжка есть еще одна возможность прыжка, то её можно использовать, но это не обязательно.

Для последовательности прыжков существует запрет – нельзя в процессе прыжков одного хода пройти через поле, с которого последовательность прыжков начиналась. Прыжки шашки через шашки и столбики противника описаны особым правилом немного ниже. Фактически через шашки и столбики противника может прыгнуть только столбик. Это запрет впрочем вытекает из невозможности хода в обратную сторону, - к своей первой горизонтали.

**Ход столбиком.** Столбик может выполнить ход на столько полей, сколько шашек стоит в столбике, это называется разрешенной длиной хода. В процессе хода столбик



может менять свою траекторию, с тем условием, что ходы в противоположном направлении от противника запрещены для столбика, так же как и для одиночной шашки. Выполнять ход можно по своим шашкам и столбикам также как и по пустым полям. Для столбика разрешена последовательность прыжков в процессе хода. Если, например, столбик, состоящий из трех шашек, выполнил ход на одно или два поля, после чего можно выполнить последовательность прыжков, то столбик может продолжать обычный ход, но может перейти к последовательности прыжков, так же как это описано для одиночной шашки.

Выполнением последовательности прыжков ход завершается, независимо от разрешенной длины простого хода (то есть если даже она не израсходована). Столбик может перепрыгнуть через шашку или столбик противника, но при этом из разрешенной длины его хода вычитается высота столбика противника, через который выполняется прыжок. Например, для прыжка через столбик высотой 2 достаточно разрешенная длина хода равная 3. То есть прыжок разрешен, если разность между высотой столбика противника и собственной больше нуля.

Если столбик перепрыгнул через столбик противника, и при этом не израсходовал разрешенную длину хода (напомним, что длина хода уменьшается на высоту столбика противника), то он продолжает выполнять ход, по описанным правилам. Например, если перед прыжком через столбик высоты 2, разрешенная длина хода была 4, то после прыжка можно выполнить движение на два поля или выполнить серию прыжков через свои столбики, если это возможно согласно позиции. Если есть необходимость, можно выполнять ход частью столбика по описанным правилам.

Если игрок взял в руки столбик определенной длины, то он обязан выполнить всю длину хода по правилам. Единственное исключение составляет случай, когда столбик стоит на противоположном краю доски. В этом случае можно вывести весь столбик за один ход.

**Вывод шашек из игры и использование запасных.** Шашки, составляющие столбик, можно вывести из игры, если разрешенной длины хода достаточно для того, чтобы по правилам хода дойти до противоположного края доски и останется еще хотя бы один ход для того, чтобы покинуть доску. Если у игрока нет запасных шашек, а начинается игра без них, то выведя хотя бы один столбик за пределы доски, игрок получает одну и только одну запасную. Если эта запасная не используется, то вывод за доску других шашек и столбиков количество запасных не увеличивает.

Запасная шашка может быть только одна и она приобретает только в момент вывода столбика или одиночной шашки за доску, при условии, что запасной к этому моменту нет. Заработать новую запасную можно, только использовав предыдущую. Игрок не обязан использовать запасную шашку, но в свою очередь хода, он может поставить её на любое пустое поле или столбик высоты менее 4, и это будет считаться ходом. Если игрок по не может выполнить ни одного хода по правилам, то ход передается другому игроку.

## **Анализ игры**

В Альфа игру нельзя вести себя пассивно, так как разрешенная высота столбика - 4 позволяет перепрыгнуть построения глубиной в три шашки. Игра от обороны предполагает построения своих высоких столбиков против высоких столбиков противника и обороняющийся имеет небольшое преимущество, так как высокий столбик противника, прежде чем перепрыгнуть через столбик, закрывающий ему путь должен к нему подойти, а значит потратить темп, за который обороняющийся может успеть нарастить высоту своего столбика.

Описанное выше преимущество обороняющегося игрока, однако, не очень эффективно, так как для противовеса есть правило серии прыжков, благодаря которому игрок может передвигать свой высокий столбик по доске очень быстро. Запасная шашка дает очень большое преимущество, поэтому есть смысл, может быть даже в ущерб продвижению остальных шашек добиться появления запасной.

Возможность серии прыжков создает серьезные комбинационные возможности, но для этого шашки и столбики не должны стоять плотно друг к другу. С другой стороны, необходимо помнить, что появление пустых полей создает возможности прыжков и для противника, пусть и с потерей длины хода. Создание высокого столбика сложно осуществить без боковых ходов. Поэтому с одной стороны высокий столбик создает возможность для большого прыжка, а с другой стороны он вынуждает игрока к потере темпа.