

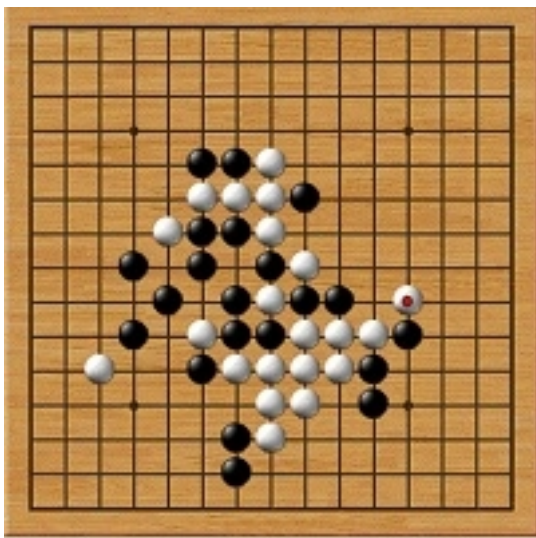
Раздел 8 - Позиционные игры

Не уверен, что это хорошее название для раздела, если учесть общеупотребимость термина «Позиция». В любой игре, в любой ее момент, существует расстановка фигур, которую мы называем позицией, не вкладывая в это слово особого смысла. Зачастую позиция – нечто просто существующее, но не определяющее сути игры. А для того, чтобы понять, что есть игра сама по себе, используется другая информация, более содержательная.

В этом разделе термин «Позиция» используется в том смысле, что существует вполне определенная конфигурация фигур, являющаяся игровой целью. Например, в Рэндзю или Го-бан необходимо построить последовательность из пяти камней. Это целевая позиция. В Го необходимо своими камнями окружить пространство доски и такой забор из камней также является целевой позицией. Го и Рэндзю, - наиболее знаменитые представители этого класса могут считаться статическими играми, в том смысле, что выставленный на доску камень уже не передвигается. Но статичность не является определяющим свойством класса. Можно привести пример игры Так-Тиль, имеющей ту же цель – выстраивание позиции, но тем не менее камни (или шашки) Так-Тиль двигаются.

Игры позиционного класса весьма сложны, они требуют тонкого стратегического мышления и умения просчитывать длинные тактические варианты. Если мы еще раз обратимся к самым ярким, но возможно не самым сложным их представителям - Го и Рэндзю, то можно заметить, что для этих игр создана теория по сложности вполне сопоставимая с шахматной теорией. Уже одно это обстоятельство говорит о том, что есть смысл потратить время на изучение столь мощного игрового класса.

Игра №1. Рэндзю



Историю возникновения этой игры считают своей два народа: китайцы и японцы. По китайской версии в Японию и Корею игра пришла именно из Поднебесной. В Японии игра носила название «Гомоку» что означает «Пять камней». Пять камней – это целевая позиция игры. Выигрывает тот, кто выстроит пять камней в один неразрывный ряд по любой диагонали или любой ортогонали.

Современное название игра получила от Тэнрю Кобаяси. Рэндзю означает нитка жемчуга. По мере развития теории игры выяснилось, что первый игрок имеет решающее преимущество и гарантированно выигрывает. Дальнейшее развитие теории игры, дало целый ряд вариантов, несколько выравнивающих шансы игроков, заключавшиеся в запрете для первого игрока строить некоторые игровые конфигурации, названные правилами фола. А в 20 веке появилось так называемое спортивное Рэндзю, предложившее самый радикальный вариант решения проблемы. В спортивном Рэндзю введены ряд разрешенных дебютов игра за пределами которых запрещена.

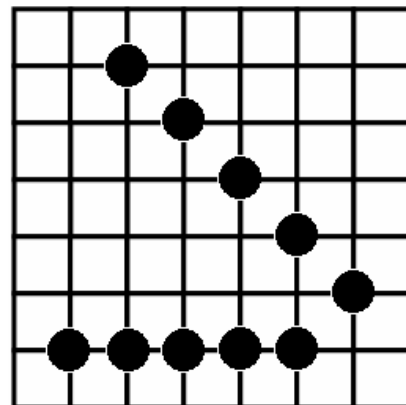
Столь жесткий подход оправдан для профессиональных игроков, глубоко владеющих теорией, но думается, что для любителей необходимость изучать теорию, чтобы просто поиграть представляется неприемлемой. Да и сами правила фола в

спортивном Рэндзю слишком детально для любителей и включают много подробностей без которых на любительском уровне вполне можно обойтись. Поэтому здесь изложен вариант правил фолла вполне логичный и понятный, но несколько урезанный. Кто захочет более детальной информации вполне может самостоятельно изучить официальные правила спортивного Рэндзю.

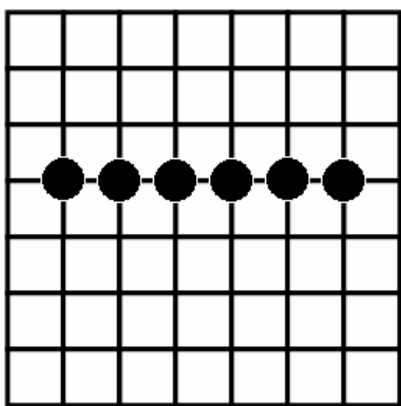
Правила игры

Помимо правил фолла, правила игры выглядят достаточно простыми. Классическая доска Рэндзю имеет размер 19x19, впрочем, не возбраняется играть и на меньшей доске, единственно, доска должна иметь нечетное количество перекрестий на стороне. Речь идет именно о перекрестиях, так как по традиции камни ставятся именно на перекрестия, а не в клетки.

Начинают игру черные камни. Камень в принципе можно ставить куда угодно, но принято начинать игру с центра доски, так как игра с краев изначально ограничивает игроков в пространстве, что не имеет смысла. За ход ставится один камень. Выигрывает тот игрок, который сможет первым поставить пять камней в один неразрывный ряд по любой диагонали или любой ортогонали. На рисунке справа показано два варианта выигрыша.



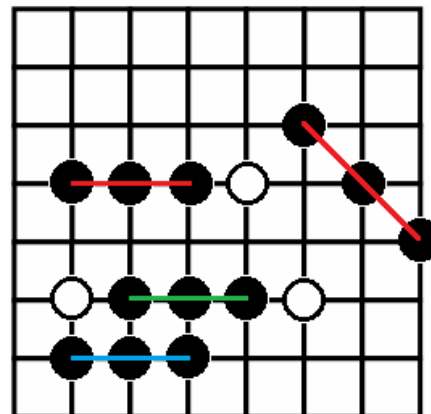
Правила фолла

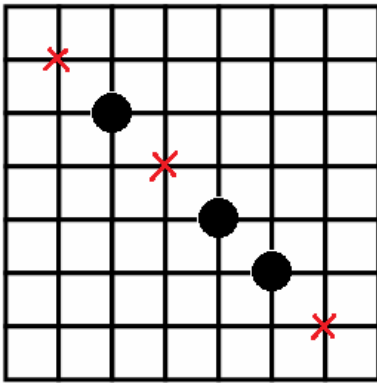


Белые камни играют по сути в Гомоку, то есть игру без запретов. Черные камни имеют два запрета. Первый фол запрещает черным камням создавать две и более одинаковые угрозы. Второй фол запрещает черным выигрывать длинным рядом, то есть выстраивать ряд в шесть и более камней. Второй фол на картинке слева.

Первый запрет более интересен. Для того чтобы его понять, необходимо понять, что такое угроза. Во-первых, два камня в один ряд не являются угрозой. Три камня в один ряд могут быть угрозой только если этот ряд может превратиться следующим ходом в открытую неразрывную четверку.

Что такое неразрывный ряд уже понятно, поясним что такое открытый ряд. Справа на картинке показано четыре неразрывные тройки, открытая, прикрытая и закрытая. Голубой линией показана открытая тройка. Она может превратиться в четверку двумя способами, так как она открыта с двух сторон. Красной линией показаны прикрытые тройки. Одна тройка прикрыта белым камнем, вторая краем доски. И, наконец, зеленой линией отмечена закрытая тройка, она не может быть продолжена ни в одну из сторон. Из всех показанным вариантам угрозой является только открытая тройка.



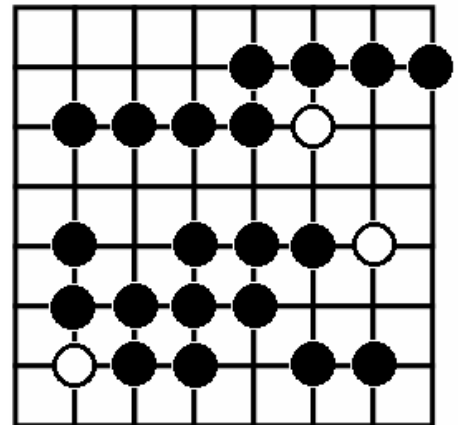


Но непрерывные ряды не исчерпывают всех вариантов угроз. Есть вариант разорванной тройки, которая может следующим ходом превратиться в открытую непрерывную или разорванную четверку.

И такая тройка также считается угрозой. На диаграмме показана такая тройка и крестиками отмечены перекрестия, ход на которых создаст вариант открытой четверки. Таким образом, правила фола запрещают создавать одним ходом две и более тройки, представляющие собой угрозу. Необходимо отметить, что запрет распространяется только на создание угроз одним ходом. Если черные предыдущими ходами создали угрозу тройкой и белые ее не отбили, то это

не налагает на черного игрока никаких обязательств. Далее займемся угрозами четверкой.

Эту угрозу определить проще. Ряд из четырех камней представляет собой угрозу в том случае, если он может одним ходом превратиться в победный ряд из пяти камней. Понятно, что уже не имеет никакой разницы является ли ряд из четырех камней открытым или закрытым, непрерывным или разорванным. Справа показано несколько ситуаций с четверками являющимися угрозой. Понятно, что на этой диаграмме показаны не все возможные ситуации, достаточно понять общее правило. Если следующим ходом на доске можно построить непрерывную пятерку, то ситуация содержит угрозу в виде четверки. Правило фола запрещает строить две и более угрозы четверками.



Таковы правила фола для игрока, играющего черными камнями. Заметьте, что даже этот урезанный вариант достаточно непрост. Правила спортивного Рэндзю подходят к определению фолов еще более строго.

Анализ игры

Разберем возможные стратегии поведения для первого и второго игрока, так как они играют по сути в разные игры, то и их стратегии будут также разными. Для первого игрока, как это следует из правил фола возможна атака только одного вида, создание одним ходом тройки и четверки. Противник будет вынужден отбивать четверку, и если после этого оставшаяся тройка превратится в открытую неразрывную четверку, то первый игрок может считать себя победителем, так как открытая неразрывная четверка не отбивается.

Но понятно, что второй игрок будет стараться парировать все создаваемые угрозы на стадии троек, поэтому есть вопрос, за счет чего возможна результативная атака первого. Ответ очень простой. Если игра идет на небольшой территории, то есть если первый игрок стремится ставить камни вплотную к своим уже стоящим на доске, то отбивать его атаки будет действительно не очень сложно.

Правильная линия действия первого игрока должна заключаться в том, чтобы иногда ставить камни через пустое перекрестие. Таким образом, размер территории ведения боевых действий будет быстро расти и второму игроку станет сложнее купировать возникающие угрозы. Некоторая проблема первого игрока заключается в том, что ход через перекрестие иногда может привести к потере атакующей инициативы, а Рэндзю в некотором смысле игра одного хода, то есть, как только вы прекратили атаковать, то есть создавать угрозы тройками или четверками, это сразу может начать делать ваш противник.

Но это уже вопрос тактики. И ход через перекрестие может создать прямую угрозу или возможно вы увидите, что перехват инициативы не приведет к серьезному нападению и через короткий промежуток ходов, вы сможете вернуть себе инициативу.

В плане разработки стратегии для второго игрока заметим, что описанные выше правила фолла не достаточны для выравнивания шансов игроков и черные все равно имеют некоторое преимущество. Поэтому второй игрок должен некоторое время играть от обороны. Удачная оборона ведет к тому, что количество камней на доске увеличивается, тем самым преимущество первого хода постепенно уменьшается, а правила фолла для первого игрока остаются, тем самым с некоторого момента преимущество переходит на сторону второго игрока.

Очень важный момент – это выбор способа отражения угрозы противника. Этот момент касается обоих игроков. Любую угрозу можно отражать с двух сторон. Выбор стороны можно сделать с расчетом на свою будущую атаку, то есть можно камень поставить с той стороны, с которой своих камней больше. Но выбор можно поставить и от обороны, то есть поставить камень с той стороны, где больше камней противника. Для второго игрока в первой части игры выбор должен быть за вторым вариантом, так как начинать атакующую игру белым камням крайне рискованно, как это уже было пояснено выше.