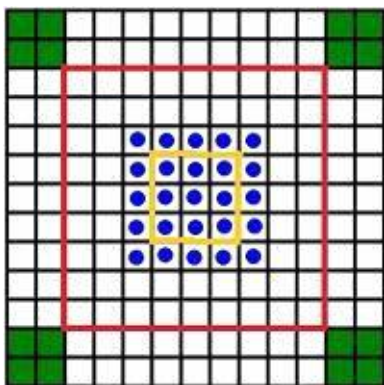
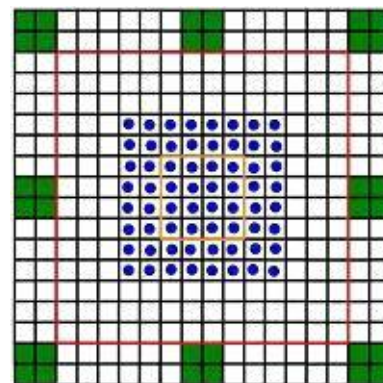


Дао Ши Сян



Представленная игра, одна из немногих, в которых противники играют фигурами с разными функциональными возможностями. И это не косметические ограничения типа правил фолла в Рэндзю. Здесь фигуры принципиально различны. Зеленые квадраты – это шагающие крепости. Крепость может выполнить ход, сместившись на одно поле в любом направлении кроме диагонали. Синие кружки – это всадники. Всадник может сместиться на любое соседнее поле кроме диагонального и, кроме того, он может выполнить за один ход несколько прыжков через других всадников. Различна и цель играющих. Шагающие крепости имеют своей целью захват области Дао. Цель всадников – захват крепостей. В в этом описании предлагаются два поля. Одно из моих архивов, то есть оригинальное игровое имеющее размер 13x13. На нем установлены 4 шагающие крепости, и 25 всадников, область Дао ограниченная желтой линией представляет собой квадрат из 9 клеток. Красной линией отмечена страна всадников. Второе игровое поле – это мое предложение для тех, кто хочет играть очень долго, его размер 18x18. На большом поле установлены 8 шагающих крепостей, 64 всадника, область Дао – квадрат из 16 полей, красным обозначена страна всадников. Во втором варианте игры, всадники по своему количеству значительно превышают численность крепостей в сравнении с первым полем, но сама страна всадников намного больше, больше и область Дао, а значит, всадникам труднее решить свою оборонительную задачу. Теперь разберем правила хода, которые достаточно непросты.



Правила ход всадников

Игрок, управляющий всадниками, имеет право на три хода. Имеется ввиду три хода разными всадниками. А теперь разберем правило хода одним всадником. Во-первых, всадник может переместиться на соседнее пустое поле по вертикали или горизонтали. Если он это сделал, то ход этим всадником завершен, но напомним, что ход совершают три разных всадника.

Кроме того, всадник имеет право перепрыгнуть через другого рядом стоящего всадника, при условии, что поле за соседом пусто. Кроме того, если после прыжка он попадет в ситуацию, позволяющую второй прыжок, то он вполне может его выполнить, но это не обязательно. Серию прыжков можно завершить после любого очередного прыжка.

На серию прыжков есть три ограничения. Во-первых, запрещен обратный прыжок, то есть прыжок, возвращающий всадника на поле, с которого выполнялся предыдущий прыжок. И запрещено возвращаться на поле, с которого началась серия прыжков. Кроме того, запрещено повторять последовательность одинаковых прыжков, для того чтобы избежать возможности бесконечного хода.

Всадники, выполняя ход «не замечают крепости». Это означает, что всадник в своем ходе может использовать клетки крепости также, как и клетки игрового поля. Всадник может своим ходом заскакивать на крепость, может и соскочить с нее.

Правила хода крепости

Игрок, управляющий крепостями, делает только один ход, одной из своих крепостей, для выполнения хода есть две возможности:

1. Если на клетках какой-либо крепости есть всадники, то игрок может снять одного из них и установить на любую клетку страны всадников. Устанавливать снятого всадника за пределами страны всадников нельзя. Если всадники захватили крепость, то есть на крепости стоит четыре всадника, то с этой крепости снимать всадников нельзя.
2. Игрок может сместить крепость на одну клетку по горизонтали или вертикали. Если на крепости находятся четыре всадника, то такая крепость является полностью обездвиженной. Если всадников, занявших крепость меньше четырех, то крепость перемещать можно. Если на клетках куда должна встать крепость есть всадники, то игрок, перемещающий крепость снимает этих всадников и устанавливает их на любые поля за пределами страны всадников.

Завершение партии

Партия Дао Ши Сян заканчивается в двух случаях. Если все крепости обездвижены, в этом случае победа за всадниками. Игра заканчивается победой шагающих крепостей, если хотя бы одна из них полностью заходит в область Дао.

Анализ игры

Ясно, что стратегия крепостей и всадников не может быть одинаковой. Всадникам необходимо гарантировать количественное преимущество на линии, соединяющей каждую из крепостей и область Дао. Так как всадников существенно больше, чем крепостей, то это возможно, для этого игроку, управляющему всадниками необходимо концентрировать своих бойцов перед крепостями пытающимися прорываться к области Дао. Так как у крепостей только один ход, то всадники всегда имеют возможность выбирать с кем бороться. При этом, чем крепость ближе к Дао, тем проще создать необходимую концентрацию всадников.

Поэтому прорваться к Дао одной крепостью практически невозможно. Однако крепость не одна и если крепости пойдут в Дао все вместе, то всадникам придется перераспределять свои ресурсы. Однако и в этом случае у всадников есть возможность создать хорошую концентрацию. Проблема всадников заключается в том, что за три разрешенных хода захватить крепость полностью нельзя, а значит у игрока управляющего крепостями появляется возможность отбрасывать всадников за крепости и ставить их в положение догоняющих. Еще больше возможностей для крепостей создает возможность хода на поля занятые всадниками, в этом случае их можно отбрасывать сразу из страны

всадников. Поэтому захват крепости это довольно сложная комбинация с обязательной жертвой всадника или даже двух.

Правильная стратегия крепостей заключается в растягивании линии обороны всадников за счет одновременного наступления, в ходе которого часть всадников будет рассеяна по всему игровому полю, что откроет для одной из крепостей путь в Дао.