

Конные уголки



В игре с каждой стороны участвует девять коней. На картинке слева этих коней изображают 8 пешек и один конь. Но все фигуры являются совершенно равноправными конями.

Цель игры перевести своих коней из собственного угла, в котором они стоят в начале партии, в угол который занимают кони противника. Естественно, что все ходы делаются обычным ходом коня. Взятия коней в игре нет.

Первое правило хода. Для хода, есть важное ограничение. Конь может двигаться только вперед. Это означает удаление от первого поля своего квадрата. Например, если белые кони, как на картинке, стоят в левом углу доски, до их первое поле это a1, а первое поле черных коней соответственно h8.

Подсчет удаления коня от первого поля проводится следующим образом. Допустим, белый конь стоит на поле c3. Строим прямоугольник, вершины которого, - поля a1 и c3. По сторонам этого прямоугольника от поля c3 до поля a1, пять клеток - это и есть удаление коня. Любой ход коня, должен увеличивать это удаление. Например, удаление поля d4 для белого коня равно 6 клеток. Если этого коня переместить на поле f3 то удаление будет равно 7 клеток, значит ход допустим. А если его переместить на поле b5 то удаление станет равно 5 клеток, меньше 6, следовательно, этот ход недопустим.

Второе правило хода требует защищенности коня. То есть конь может походить только на то поле, которое бьется большим или равным количеством коней его цвета. Если поле не бьется противником вообще, то ход допустим, если поле бьется одним своим конем и одним конем противника, то ход допустим, а если поле бьется одним своим конем и двумя конями противника, то ход не допустим. Это ограничение работает только на выполняемый ход. Если конь уже стоит на некотором поле и противник создал давление на него превышающее защиту, то это не обязывает коня уходить с атакованного поля, он может продолжать на нем стоять. При подсчете числа боев тот конь, которым предполагается ход в счете не участвует. То есть если поле бьется двумя своими конями и двумя конями противника, то ход на самом деле не допустим, так как после хода, количество собственных боев, окажется меньше.

Третье правило хода ограничивает действие первого (требование обязательного удаления от базовой точки). А именно, если все кони игрока находятся в квадрате 4x4 противника, то первое правило не работает. Но если хотя бы один конь стоит за пределами этого квадрата, то первое правило обязательно для всех коней. Квадрат 4x4 заключает в себя квадрат 3x3 в котором стоят кони перед началом партии.

Игра завершается либо тогда, когда кони одного из игроков встали в требуемую условиями игры позицию, либо один из коней одного из игроков оказался заперт конями противника в квадрате 3x3. Не своими, а именно конями противника. Игрок, сумевший поймать коня, объявляется победителем.

Анализ игры

Как и в обычных уголках, необходимо обеспечить кучное движение своих коней. Только таким способом можно обеспечить необходимое количество боя полям нужным для движения вперед. Собственно, это единственное стратегическое правило. Его можно сформулировать проще. Из всех возможных ходов следует выбирать тот, который не

уменьшает количество вариантов движения на следующем ходе. Правда, здесь есть нюанс. Помимо задачи собственного движения, необходимо мешать движению противника. А это соображение дает уже совсем иной критерий хода – из всех возможных ходов, необходимо выбирать тот, который более всего ограничивает возможности движения для оппонента. Естественно, наиболее разумная стратегия игры – это нечто среднее между двумя этими критериями.