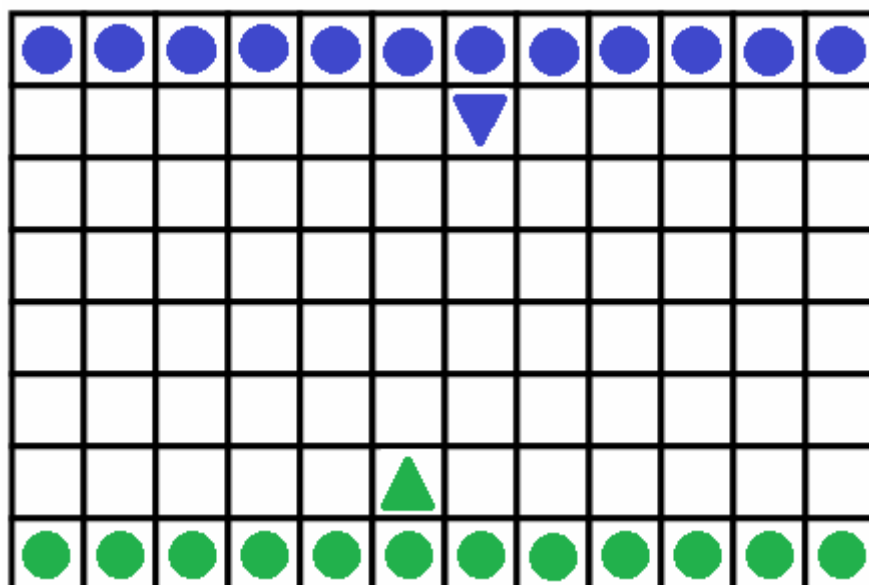


Ludus Latrunculorum (Латрункули)

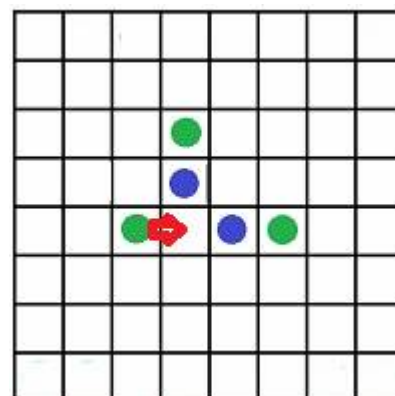


Игра древних римлян. Как известно римляне в своей культуре очень многое взяли от греков, поэтому считается, что и Латрункули по своим корням это греческая Петтейя. И это сильно похоже на правду, так как правила игры в значительной степени идентичны. На какой доске играли римляне не вполне понятно, но похоже доска изображенная на рисунке 8x12 была наиболее распространенной. В отличие от греков римляне использовали два вида фигурок. Простые солдаты на рисунке изображены простыми кружками. В игре использовались плоские камни.

И впереди войска стоял «Орел». Не в смысле птица, а в смысле военачальник со штандартом (Dux). Военачальник существенно меняет стратегический рисунок игры и используемые тактические приемы. Орел ставится по центру чуть левее, если доска по горизонтали содержит нечетное количество клеток, то Орел строго в центре.

Правила игры

Ход шашки – это ее движение на соседнее, пустое поле по горизонтали или по вертикали, в любом направлении. Взятие осуществляется захватом вражеской шашки в клещи двумя шашками. На рисунке справа фрагмент, показывающий взятие. Если зеленая шашка выполнит ход, показанный красной стрелкой, то в захват попадут сразу две синих шашки, и они обе будут сняты с доски. Заметим, что захватом считается ситуация возникшая после хода и являющаяся результатом хода. Если шашка одного из игроков сама вклинилась между двумя шашками другого игрока – это не считается захватом. Захватить две шашки стоящи на одной линии нельзя.

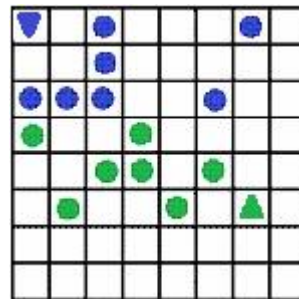


Орел ходит точно также, как и простая шашка, но чтобы захватить Орла, его необходимо окружить с четырех сторон, а не с двух, как простую шашку. Орел изменяет и цель игры. Для того, чтобы выиграть необходимо либо уничтожить все простые шашки противника, либо захватить Орла. Задача блокировки как в Петтейе теряет смысл, так как

блокировка Орла означает его уничтожение, после чего блокировать остальные шашки уже не имеет никакого смысла.

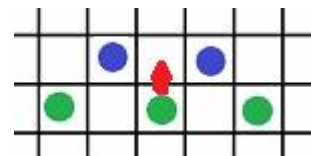
Анализ игры

Как в Петтейе в Латрункули есть один большой минус. А именно партию можно завершить вничью, если расставить свои шашки в виде крепости в которую, нельзя зайти. Если при этом в крепости окажется находится Орел, то он может бесконечно ходить по горизонтали или вертикали туда-сюда, и атакующий крепость игрок, ничего не сможет сделать, так как окружить крепость невозможно. На рисунке справа показан пример такой крепости. В этой позиции синий игрок гарантированно обеспечил себе ничью. Правда надо заметить, что построение такой крепости требует значительного количества ходов, так как надо подтянуть шашки с другого фланга и если противник не будет безмолвно наблюдать за процессом строительства, то это не вполне тривиальная задача. Кроме того, с этой проблемой нетрудно справиться, установив запрет на повторение позиции. Для бесконечного хода, шашка внутри крепости обязана повторять ходы и запрет на повтор приведет к необходимости разобрать крепость. Но не факт, что у древних римлян работало такое правило.



Основной стратегический принцип обеспечения безопасности заключается в том, чтобы держать воинов кучно, так чтобы они поддерживали друг друга с разных сторон, но это ведет к ничьей и серой игре. Атакующие возможности обеспечиваются действиями, охватывающими построения противника. А так как при равном количестве воинов на доске охват всей армии противника невозможен, то для нападения необходимо определить наиболее слабую, группу шашек, в контакте с которой, возможно быстро организовать хотя бы минимальное преимущество.

А тактический прием, ведущий к захвату и уничтожению шашек противника заключается в создании двойной угрозы, для чего необходимо найти возможность для своей шашки внедриться между шашками противника. На последнем рисунке показана ситуация в которой после хода зеленой шашкой в направлении показанном красной стрелкой создается такая двойная угроза.



Существенное добавление к тактике и стратегии добавляет Орел. С одной стороны – эта фигура нуждается в защите, так как ее гибель означает завершение игры, но с другой стороны, это самая сильная фигура в войске, в силу того, что его труднее окружить и Орел может быть источником тактических вариантов приводящих к захвату материала. Отсюда следует и его использование. Орел находящийся и в стартовой позиции впереди своего войска и в дальнейшем должен быть атакующей фигурой, сопровождаемой группой простых шашек. Облако этих простых шашек не должно быть слишком плотным, для того чтобы не мешать Орлу участвовать в нападении на шашки противника. Единственно всегда необходимо заботится о прикрытии Орла с боков или тыла. Для острой и эффективной игры Орла достаточно прикрытия с тыла.