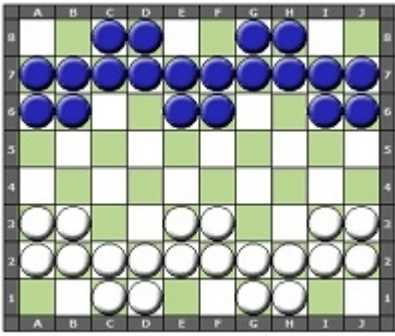


Ордо (Дитера Штейна)



На рисунке слева, как всегда в моих описаниях, начальная расстановка шашек. Я не считаю эту игру шашечной, но будем в дальнейшем все-таки игровые фигуры называть шашками. Автор придумал две версии игры. Ордо классическое и Ордо X. Я так думаю, что вариаций можно придумывать бесконечно много и это не слишком интересно, поэтому будут описывать только одно Ордо – классическое.

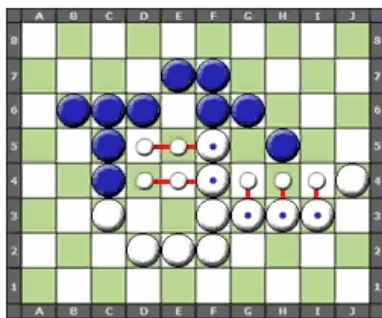
Итак, начнем с того, что к расположению шашек предъявляется одно жесткое требование. Ряд шашек всегда должен быть связным. Связность означает, что между любыми двумя шашками одного цвета (назовем их шашки А и В) всегда возможен путь по своим шашкам. То есть, переходя по вертикалям и горизонталям от одной своей шашки к другой можно пройти от шашки А к шашке В. Если для одного из игроков это требование нарушено, то есть ряд его шашек перестал быть связным и он не может восстановить связность одним ходом, то он проиграл. Отсюда следует один из возможных способов выигрыша – разбить связный ряд шашек противника так, чтобы он не мог одним ходом его восстановить.

Вообще способов выигрыша три. Первый уже указан выше. Во-вторых, можно выиграть, срубив все шашки противника. В-третьих, можно выиграть, поставив хотя бы одну свою шашку на первую горизонталь противника. Согласно рисунку синие могут выиграть, достигнув первой горизонтали, а белые могут выиграть, достигнув восьмой горизонтали.

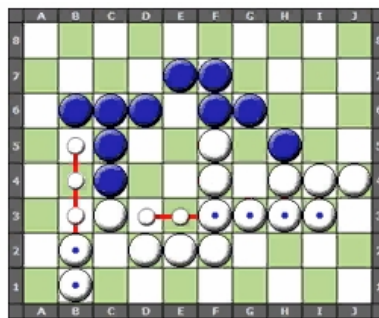
Шашка своим ходом может переместиться на любое количество полей по любой горизонтали, вертикали или диагонали, но только вперед. Шашка не может прыгнуть через шашку, но может завершить свой ход на поле занятом шашкой противника. В этом случае шашка противника объявляется срубленной.

Есть обязательный ход. Если противник своим ходом срубил шашку игрока, разрушив связный ряд шашек игрока, то игрок обязан выполнить ход, восстанавливающий связность. Если такого хода нет, то игрок объявляется проигравшим. Если игрок делает обязательный ход, пытаясь восстановить связную линию своих шашек, то ему разрешен ход назад. Если это обычный ход, то ход назад запрещен.

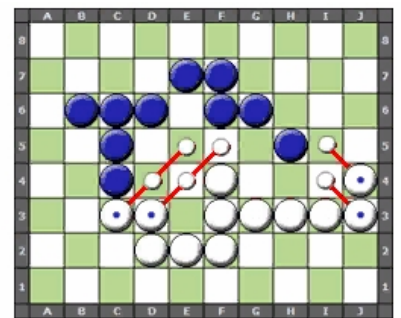
Есть еще один вид хода, называемый ходом «Ордо». В ходе Ордо участвует сразу группа шашек стоящих рядом на одной вертикали или одной горизонтали. Шашки, участвующие в таком ходе сдвигаются как одно целое, вперед как одна шашка. Ниже три примера хода Ордо.



На этой иллюстрации показано три примера перпендикулярных ходов "Ордо"



На этой иллюстрации показано пять примеров ходов "Ордо" вдоль линии самого "ордо"



На этой иллюстрации показано три примера диагональных ходов "Ордо".

Шашки, сдвигаемые ходом Ордо не могут рубить шашки противника, и это очень важный игровой нюанс.

Анализ игры

Начнем с того, что два способа выигрыша – достижение последней линии хотя бы одной шашкой и разрушение связности линии противника противоречат друг другу. Для достижения последней линии желательно иметь собственный длинный фронт, что позволит, во-первых, маневрировать и искать слабые места в обороне противника и, кроме того, длинный фронт позволит не решить такую же задачу противнику. Но с другой стороны длинный фронт может иметь участки толщиной в одну шашку, а это риск разрушения собственной связности, вследствие удара противника, и кроме того появляется ограничение в собственных ходах, так как не любую шашку можно убрать из такого длинного но тонкого фронта.

Можно дать критерий надежной позиции. Позицию игрока можно считать абсолютно надежной, если в отношении любой шашки этой позиции можно утверждать, что в случае ее гибели, на ее место может встать другая шашка игрока без разрушения связности. Этот критерий легко проверяем и тогда чем меньше шашек, уничтожение которых необратимо, тем позиция стратегически надежнее.

Разумеется, необходимо следить за атакуемыми шашками. Если среди шашек подвергающихся удару, есть не удовлетворяющие описанному выше критерию, то это однозначное поражение и игрок очередным ходом должен защищать такие шашки.

Сказанное выше относится в чистом виде к оборонительной игре. Атакующая игра заключается в контроле пространства. Чем позиция игрока ближе к линиям противника, тем она сильнее в плане атаки (не забывайте только об оборонительном критерии). И в деле контроля пространства очень полезен ход Ордо. Он позволяет одним движением захватить больше территории, но смещение значительного количества шашек может резко ослабить позицию с точки зрения оборонительного критерия, поэтому ходом Ордо следует пользоваться крайне осторожно. А если точнее, то на этапе сближения противников ход Ордо может быть очень эффективен. В состоянии ближнего боя неопытному игроку не следует использовать этот ход слишком активно.