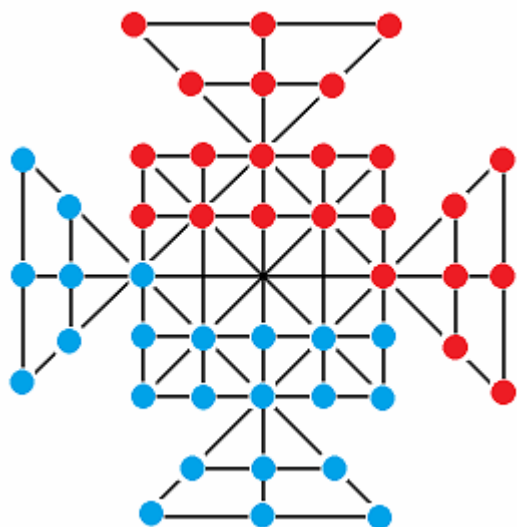


Перали Котума



На рисунке изображена доска с начальной расстановкой шашек. Их скорее можно назвать именно шашками, а не камнями, так как они в процессе игры двигаются и рубят друг друга. То есть Перали Котума - игра шашечного типа. Сразу хочу заметить, что данные правила не более чем реконструкция, и я не претендую, на то, что в древней Индии играли именно по этим правилам, но думаю, что если отличия и есть, то они невелики.

Правила игры. Шашки могут выполнять два типа хода:

Простое перемещение при котором шашка перемещается на соседнее свободное поле.

Рубящий ход, при котором шашка перепрыгивает через соседнюю шашку, и рубит

ее. Рубка может быть серийной, как в русских шашках. То есть если шашка, после рубки может срубить еще одну шашку, то она это обязана сделать. В этой игре нет дамек. Шашка, дошедшая до основания треугольников противника теряет способность к обычному ходу, но может выполнить рубку назад. Рубка назад, кстати возможна из любого положения. Любой ход шашка выполняет только в направлении оснований треугольников противника. В направлении какого треугольника выполняется ход, на усмотрение игрока. Игра завершается, когда ни один из противников не может сделать ход. Если кто-то может ходить, то ему передается право хода, игрок может отказаться от хода. Если оба игрока отказываются от хода, то игра завершена. После завершения игры выполняется счет оставшихся шашек. Победа присуждается тому игроку, у которого осталось больше шашек.

Анализ игры

Прежде всего, обратите внимание на то обстоятельство, что пересечения игровой доски не равноправны. Есть пересечения, из которых выходит 8 линий, есть пересечения с 4, 3 и даже двумя выходами. В пересечениях с большим количеством выходов шашка обретает большую атакующую силу, а значит занятие этих пересечений имеет стратегическое значение. Четыре таких пересечения находятся на вершинах треугольников. Их захват закрывает треугольники и позволяет контролировать треугольники одной шашкой. Для того, чтобы выбить шашку с такого пункта может потребоваться жертва.

Углы и стороны Перали Котумы хороши для того, чтобы хранить шашечный резерв. Часть шашек вполне возможно не вводить в активные действия. Заметим, что свободное игровое пространство очень невелико, оно будет невелико даже после первых разменов, а значит реальные боевые действия можно вести на небольшом пространстве малыми силами, и вводить новые шашки только при увеличении свободного пространства или при потерях.

По сути игра в Перали Котума ведется на срединном квадрате. Проход внутрь треугольника не продуктивен, если речь не идет о захвате ключевой вершины, для запираания треугольника. В треугольнике свобода передвижения минимальна и следовательно минимальны и возможности для тактической борьбы.