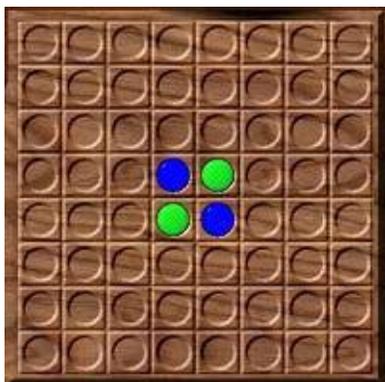


Реверси

Игра ведется фишками общими для обоих игроков и раскрашенными в два цвета. Две стороны фишки – два цвета. Один цвет – одного игрока, второй – другого. Цель каждого из игроков заключается в том, чтобы обеспечить перевес своего цвета на тот момент, когда игра закончится. А закончится она тогда, когда ни один из игроков не сможет сделать ни одного хода. Обычно, это случается тогда, когда все поля доски заняты, но возможны и другие варианты. Ведется игра на квадратном поле 8x8 клеток с начальным расположением фишек, как показано на рисунке ниже:



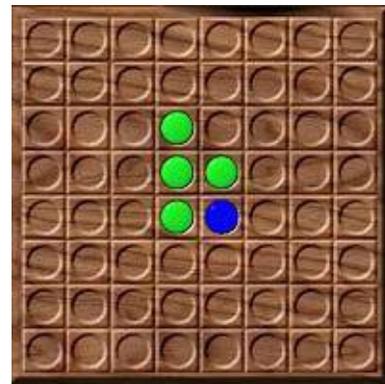
Это обязательное расположение. Таким образом, каждый из игроков перед началом игры имеет по две фишки. В свою очередь хода игрок должен поставить свою фишку таким образом, чтобы перевернуть хотя бы одну фишку противника. И вот это правило – правило захвата фишки надо понять хорошо. Сейчас мы его обсудим подробно, заметим только, что если игрок не может в соответствии с этим правилом сделать ни одного хода, то право хода переходит к другому игроку. А это означает, что удачно действующий игрок может перехватить инициативу и

делать ход за ходом, пока его противник будет ждать возможности продолжить свою игру. Если же ни один из игроков не может выполнить ход, то игра заканчивается.

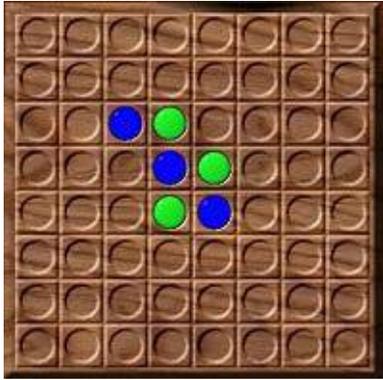
Правило захвата фишек

Игрок переворачивает те фишки противника, которые окажутся на одной линии (без разрывов виде пустых полей) между его уже стоящими фишками и вновь поставленной. Например, из начальной стадии, зеленые могут захватить любую из синих фишек двумя способами. Например так:

Обратите внимание, что если бы у зеленого игрока было право еще на один ход, то игра бы на этом и закончилась. Этим вторым ходом зеленые забрали бы последнюю синюю фишку после чего синие естественным образом лишаются возможности сделать ход, и кстати и зеленые, потому как зеленые так же не смогут более перевернуть синюю фишку. Игра бы завершилась победой зеленых. Но сейчас ход синего игрока и он может забрать фишку слева, фишку по диагонали или фишку сверху. Заберем, например, для синего игрока фишку по диагонали.

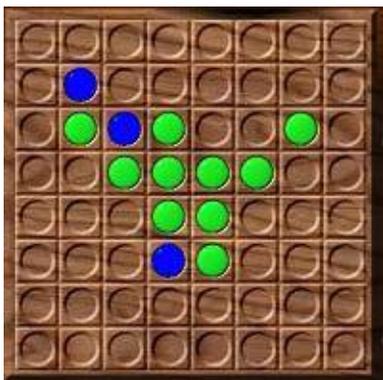


На этих двух примерах показаны варианты, в которых игроки в свою очередь хода забирают по одной фишке противника. Это совершенно не обязательно и даже более того, как правило, в результате хода каждый из игроков может забрать более чем одну фишку и взятие осуществляется не по одной линии, а вдоль всех возможных направлений, от вновь поставленной, ко всем уже имеющимся фишкам своего цвета. И чем дальше развивается игра, чем больше появляется на доске фишек, тем больше открывается возможностей для их взятия и, следовательно, тем более усложняется игра. Правда с течением времени (игрового конечно), уменьшается количество свободных полей, что приводит уже к уменьшению степеней свободы для играющих и взятие фишек начинается усложняться.

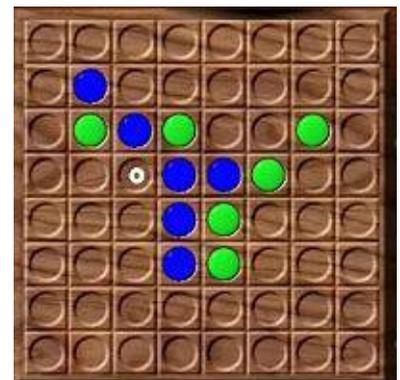


Анализ игры

В процессе игровой практики вы обнаружите некоторые интересные вещи, например, что фишку, поставленную на границе доски взять сложнее чем на поле, фишку поставленную в угол взять вообще невозможно. А это уже дает и вполне конкретные стратегические идеи. Становится понятно, что в ходе игры надо стремиться к захвату последних горизонталей и вертикалей, а самое выгодное приобретение это угол. Можно даже сказать, что захват всех четырех углов, это почти гарантированная победа, хотя в моей игровой практике было несколько случаев показывающих, что и, забрав все четыре угла, то есть получив решающее стратегическое превосходство можно проиграть партию по очкам. А теперь пример хода, в котором берется несколько фишек в разных направлениях.



В этой позиции зеленые поставив фишку на поле, отмеченное белым колечком, получают сразу три центральные фишки синего игрока. После чего позиция будет выглядеть вот так. В очень многих играх, позиция синих после такого развития событий



стала бы безвыходной, в силу приобретения зелеными большого материального перевеса, но только не в Реверси. Сейчас синие могут захватить диагональ и почти выровнять ситуацию. А до возможности захвата углов еще достаточно далеко. Хотя надо заметить, что если зеленым удастся на диагонали идущей от левого верхнего угла захватить хотя бы одну фишку, которую синим не получится тут же вернуть, то они (зеленые) смогут своим ходом взять левый верхний угол.

Захват углов – это базовая идея, на которой можно построить разумную стратегию. На примере выше показано, что нельзя делать, чтобы не потерять угол быстро. Интересен вопрос, как вести себя, чтобы создать такую ситуацию противнику. Здесь можно дать одну общую рекомендацию. Для того, чтобы противник отдал вам угол, он должен попасть в такую ситуацию, в которой у него не будет выбора. А для того, чтобы это случилось необходимо выбирать из возможных ходов такие, которые уменьшают количество вариантов ответа для противника. В разделе «Прикладная философия игры» этого сайта есть статья, в которой этот вопрос игры Реверси рассмотрен более подробно. Есть и еще один важный нюанс. Потеря угла, смерти подобна только тогда, когда шашек на доске мало. На заполненной доске потеря угла может открыть возможность взятие другого угла, а размен углов может быть и выгоден.