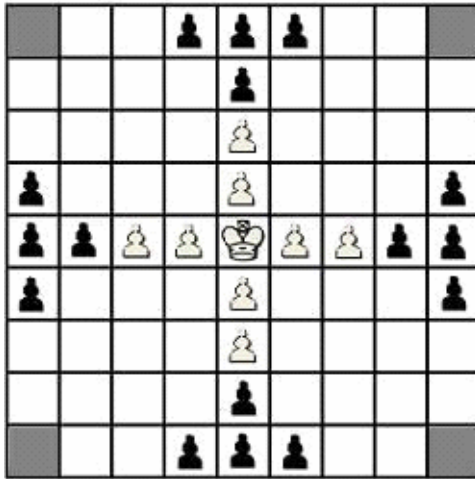
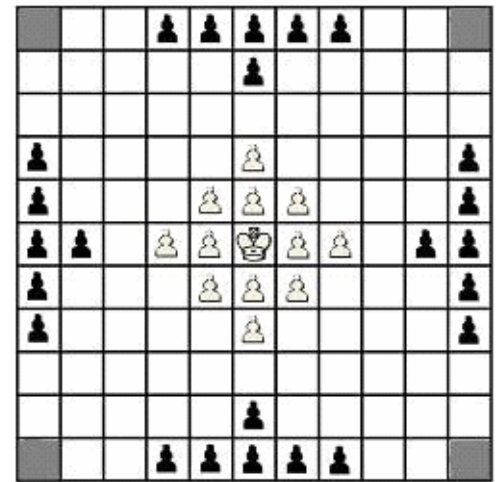


## Хнефатафл



Игра придумана на Скандинавском полуострове и бывшая очень популярной в дошахматный период. Позже Хнефатафл не выдержала конкуренции с шахматами и была совершенно незаслуженно забыта. Хнефатафл из того редкого класса игр, в который противники играют, можно сказать, в разные игры, преследуя несколько различные цели. Цель белого игрока провести своего короля на любое из угловых полей, отмеченных на рисунке серым цветом. Цель черного игрока поймать белого короля. И для защиты короля и для нападения используются фигуры с одинаковыми функциональными возможностями. Называются они пешками, но ходят как шахматные ладьи. Набор пешек различен. У черных пешек несколько больше в силу того, что атака – это всегда более сложное действие. Играть в Хнефатафл можно на досках двух видах. На рисунке вверху доска 9x9 и соответствующее ей расположение фигур. На рисунке справа доска 11x11 и соответствующее ей расположение фигур.



**Правила хода.** Начинают игру нападающие. Каждый игрок в свою очередь хода перемещает любую свою фигуру (и пешки и король ходят одинаково) на любое количество полей либо по горизонтали, либо по вертикали. Перепрыгивать через фигуры нельзя. То есть любая встретившаяся фигура, своя или противника останавливает движение фигуры выполняющей ход. Трон, клетка с которой белый король начинает свое движение доступно для любых фигур, король может вернуться на трон, если его там нет, то трон может занять как белая, так и черная пешка. На угловые, серые поля может встать только белый король.

Главное игровое действие это захват фигуры. Захват короля белых выполняется следующим образом: Если король находится на троне (центральная клетка), то черные для захвата должны окружить трон с четырех сторон. Если король находится на клетке соседней с тронном, его для захвата достаточно окружить с трех сторон. Пустой трон враждебен королю. Если король находится на краю доски, то его захватить нельзя. Точнее его можно обездвижить, окружив с трех сторон, но это не будет считаться захватом. Если король находится на одном из полей примыкающих к угловым, то черным достаточно окружить белого короля с двух сторон. Захват короля, это ситуация возникающая после хода черной пешки завершающей захват.

Для того, чтобы захватить пешку необходимо окружить ее с двух сторон, либо по вертикали, либо по горизонтали. В захвате черной пешки может участвовать король. В

захвате, как черной, так и белой пешки может участвовать пустой трон (без короля). Пустой трон играет роль вражеской фигуры, как по отношению к белым, так и по отношению к черным. Точно также роль вражеской фигуры играют угловые поля. Для захвата пешки на крайних линиях все равно необходимы две фигуры.

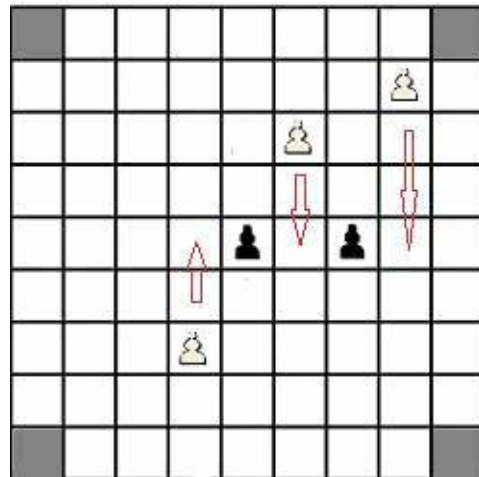
Особенности захвата. Захват считается выполненным, если он состоялся после хода. Если, например белая пешка вошла своим ходом между двумя черными, то она не считается захваченной. Если в результате хода в захват попали несколько фигур, то они все снимаются с доски.

Хнефатафл заканчивается поражением белых, если черным удалось захватить белого короля и поражением черных, если белому королю удалось достичь одного из угловых полей.

## Анализ игры

Прежде всего, заметим, что черных пешек больше, нежели белых. Это означает, что белые не имеют возможности вести пассивную игру. Белые могли бы провести пассивную партию, поставив своего короля на край доски, там по правилам черные не могут его захватить. Но черные имеют существенное преимущество в борьбе пехоты. Уничтожение пехоты белых приведет к необходимости движения для короля белых. А уничтожив все пешки белых, черные смогут блокировать белого короля и заставить его отойти от края доски. Захват пешек в силу их подвижности очень сложен для обеих сторон. Наиболее очевидный способ проведения захвата – это двойная угроза одной пешкой двум пешкам противоположного цвета. Двойную угрозу можно осуществить, проведя свою пешку между двумя пешками противника. В этом случае, если для каждой из них существуют собственные угрозы, то одна из них погибнет. На доске справа пример, как это возможно. Если пешка белых своим ходом встанет между двумя черными, то они обе окажутся под угрозой захвата двумя другими белыми пешками.

Описанный тактически удар – базовый для пешечных боев. Из примера понятно, что реально захват можно осуществить только при численном перевесе. Таким перевесом располагают только черные. Поэтому белому игроку нельзя увлекаться пешечными боями. Его пешки необходимы только для защиты короля и они могут «расчищать дорогу» своему королю имитируя атаки на вражеские пешки и вынуждая их отступать. Тактически белые пешки могут жертвовать собой для этой же цели, жертва возможна даже многократная, но любая жертва имеет смысл, только если она завершается проходом короля на угловое поле. Если же жертва не привела к быстрому выигрышу в течении одного – двух ходов, то она не имеет смысла, так как в силу высокой подвижности пешек, черные смогут быстро перегруппироваться и подтянуть недостающие силы, а у белых по причине неудачной жертвы ресурсы наоборот уменьшаться.



Простейшая стратегия черных заключается в том, чтобы держать часть пешек или даже все на крайних линиях. Дело в том, что белый король, чтобы попасть на угловое поле, просто обязан встать на крайнюю линию. Но такая стратегия на самом деле ошибочна для

черных. В этом случае, им придется крайне растянуть свою линию обороны и свести на нет свое численное преимущество в пешках. Если черные будут оборонять все четыре боковых линии, то это даст возможность белым сосредоточиться на атаке одной линии и в этом случае участие в чисто пешечном поединке для белых становится уже выгодным. Отсюда следует, что для черных оборонительная стратегия тоже проигрышна. Преимущество в пешках для черных станет реальным фактором, только в том случае, если они смогут навязать белым борьбу в центре доски около короля.