«Логический керлинг»:

Кайф от нюансов
или
Об эстетике «геометрического» покера

Да, именно так – «Логический керлинг» («Logical curling») - называется настольная игра, разработанная нашим соотечественником Семеном Игруновым в далекие уже 2014 … 2015 гг.

По словам самого разработчика, несколько лет попыток популяризации игры в Сети практически не дали каких-нибудь заметных результатов. Следует признать: эта затея, вероятно, изначально была обречена на провал. Что поделать: подобные игрушки практически не воспринимаются потребителями. Это не вина «широких народных масс» - так уж устроен разнообразный мир современных настольных игр. Есть главный поток и есть периферия, если угодно – андеграунд.

О вкусах не спорят. К тому же разработать что-то привлекательное, но при этом простое, легкое для восприятия, невозможно: всё уже давно придумано.

Понятно, что тот самый «авторский» андеграунд – область, почти не интересная издателям (дилерам). Там, в этой обширной, но малоисследованной области частенько нарушаются каноны, там встречается нечто необычное, не пригодное для массового употребления. Но разве только то, что можно купить или заказать, достойно внимания, а все остальное – ерунда?

В этой небольшой статье мы хотим еще раз обратить внимание читающей (и играющей) публики на «Логический керлинг». Разумеется, этот текст – отнюдь не для всех, а на любителя. Можно даже сказать, на *избранного* любителя.

* * *

Внимание к спортивному керлингу в нашей стране несколько возросло в начале 2014-го. Есть мнение, что до сочинской зимней олимпиады эта игра совершенно не воспринималась многими как спорт: и кому пришло в голову называть все это «шахматами на льду»?! Дребедень какая-то!.. Но грамотные, качественные телетрансляции соревнований сделали свое дело.

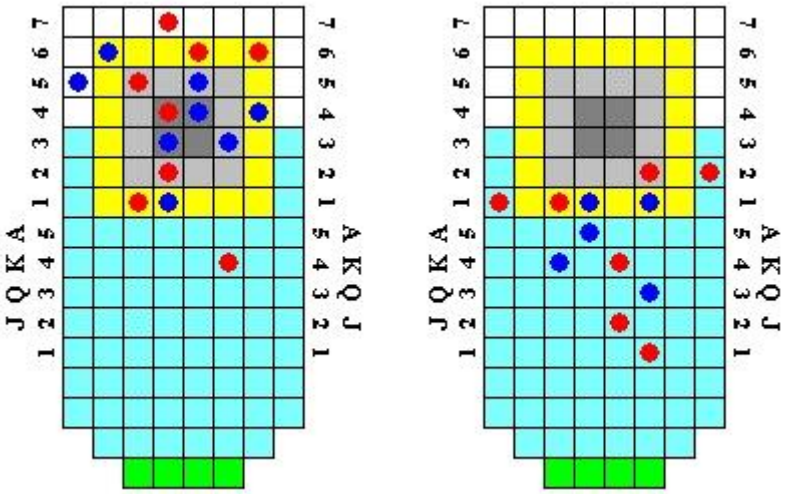
Вот тогда-то – после олимпиады – и появился на свет «Логический керлинг». По мнению самого разработчика и его немногочисленных приятелей, эта настольная игра оказалась не просто «играбельной»: такое ощущение, что этот параметр – на уровне аналогичного параметра для реального керлинга. (Вероятно, болельщики ледовой игры поймут и примут эти слова о высокой «играбельности» спортивного керлинга.)

Далее мы приведем несколько примеров, демонстрирующих неброскую, но привлекательную красоту «Логического керлинга». Конечно, для тех, кто совершенно не знаком с этой игрой, все изложенное может показаться мутью. Но наша нынешняя цель – вовсе не ублажать читателя тривиальными рассуждениями или нудно пережевывать длинные формулировки правил. Нет, здесь мы попытаться передать то, что никак не вычитать в правилах: сам дух настольной версии, ее своеобразный аромат. И тем самым, может быть, увлечь тех любителей «настолок», кто хочет попробовать чего-то новенького, свежего, оригинального.

Другими словами, чтобы понять то, о чем дальше пойдет речь, вовсе не обязательно знать правила настольного керлинга. Тут поможет умение непредвзято взглянуть на материал – было бы желание!

* * *

Для тех, кто хоть чуть-чуть разбирается в назначении разметки игровой площадки спортивного керлинга, приведем здесь две диаграммы. Это заключительные позиции камней (фишек), взятые из реальных розыгрышей. Один энд сложился в духе безрассудной тактики «Атака! Только вперед!», другой стал наглядной демонстрацией «вязкой» игры с долгими пертурбациями внутри зоны свободных защитников (гардов):



Разницу сможет увидеть даже новичок. Это простейшая картинка, показывающая насколько разнообразен «Логический керлинг».

Левая диаграмма: ни один камень не покинул игровое поле и всего лишь три находятся вне зачетной области поля (дома). Редкая насыщенность! Борьба за позицию в доме шла до последнего броска – и синим удалось взять одно очко.

Правая диаграмма: с самого начала энда шло изощренное маневрирование в зоне гардов. Синие, владевшие хаммером (последним броском в энде), пытались построить классическую заготовку для завершающего удара на два зачетных очка. Эти замыслы были успешно

пресечены соперником уже в середине энда. Красные грамотно оборонялись. В самом конце энда для синих наступил маленький крах: хаммер им не помог. Красным удалось взять очко, причем для этого не понадобилось проникать в центр дома.

Тут следует отметить, что у настольного керлинга – свои особенности. Например, в этой игре не бывает (в отличие от настоящего керлинга) так называемых «пробойных» эндов. В спортивной игре случаются такие энды, после завершения которых на игровой площадке – всего один камень или вообще пусто. В «Логическом керлинге» вероятность такого события близка к нулю – если только соперники не надумают поставить перед собой именно такую дурацкую (для этой настольной игры) цель.

Другими словами, утверждение «эта настольная игра имитирует реальную…» неверное. Нет, «Логический керлинг» - это не имитация. Это необычная аналогия. И вовсе не обязательно быть фанатом спортивного керлинга, чтобы вкусить все прелести настольной игры.

* * *

Нюансы, нюансы! В них-то – весь смак!

Вот пример вроде бы не очень сложной тонкости, суть которой, тем не менее, новичок не сможет сразу же прочувствовать «до глубины извилин».

В отношении выбора траектории для самого первого броска в энде (согласно правилам настольной игры) работает только одно ограничение - это мощность имеющейся у игрока покерной комбинации (после завершения операции с кубиками или после манипуляций с картами колоды). Понятно, что достаточно мощная комбинация (причем с подходящими числовыми параметрами) провоцирует игрока на заход в центр дома.

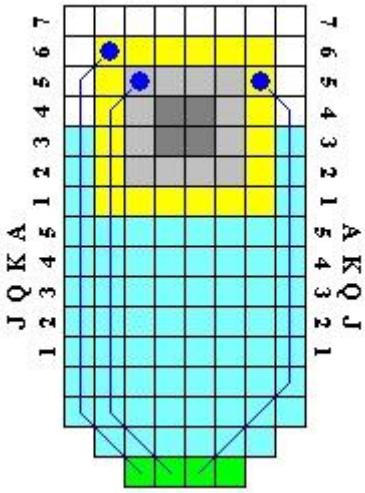
Искушение порой велико. Но ведь есть еще и стратегия: имея преимущество по ходу матча (хотя бы в очко), стОит ли проникать в центр? Ведь начнется:

- или азартнейшая (и такое бывает тоже в кайф!) и совершенно непредсказуемая благородная драка вокруг центра (если соперник тоже сумеет быстро проникнуть в центр);

- или мучительная оборона (блокировка гардами) важных вертикалей (подходов к центру дома).

Именно поэтому опытный игрок в подобной ситуации, скрепя сердце, игнорируя мощь имеющейся на руках комбинации, нередко отказывается от проникновения не просто в центр, но даже и в дом.

А еще игрок может выбрать некий «срединный» путь. Если позволяют числовые параметры имеющейся комбинации, то он перемещает свою фишку в одну из далеких клеток внешней или средней зоны дома, используя тройную траекторию. Например, так:



Какой в этом смысл? Все просто: это приглашение соперника к активной, но отнюдь не безрассудной игре.

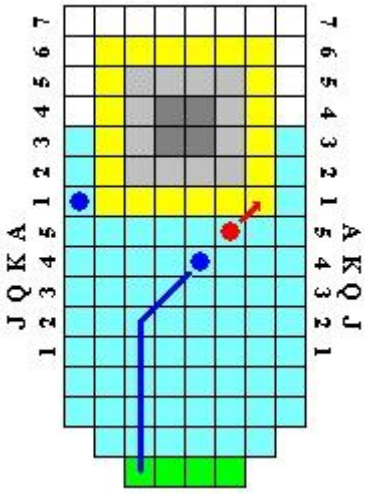
Фишка первого игрока – НЕ в центре, но и не в ближних клетках дома. С помощью броска по *простейшей* траектории ее не выбить. Так что приведенные выше два возможных варианта развития событий тут вовсе не обязательны. Туман неопределенности: именно в таких условиях игрок, не обладающий правом последнего броска в энде, может поймать удачу за хвост, т.е. украсть камень. (Тем, кто хотя бы разок внимательно смотрел хорошую трансляцию соревнований по керлингу, не надо объяснять, что такое «украсть камень».)

* * *

Практика игры указывает на простой тактический прием, который вполне можно назвать гамбитом.

Нередко игрок, владеющий в данном энде хаммером (обозначим этого игрока буквой «A»), занимается откровенной возней в зоне гардов – причем ни одну из своих фишек пока не заводит в дом. Это делается умышленно – с расчетом на психологию соперника, которому такая тягучая игра не всегда по вкусу (а этого игрока обозначим буквой «D»). Цель игрока «A» - спровоцировать «D» на какое-нибудь не очень продуманное проникновение в дом, чтобы чуть позже, воспользовавшись особенностями конкретной конфигурации фишек, суметь в итоге взять не одно, а два зачетных очка.

«D», уже имеющий не очень приятный опыт попадания в подобные ловушки, нередко принимает неординарное решение. На своем втором или третьем ходу он подталкивает фишку соперника в дом (чаще всего – в ближний уголок). Это может выглядеть так (красные фишки – у «A», синие – у «D»):



Здесь красная фишка проталкивается в клеточку внешней зоны дома.

Игроку «D» удается заставить «A» отказаться от тактики «предварительной возни на подступах к дому». Игрок «A» вынужден что-то предпринять: ведь у «D» теперь развязаны руки. По правилам «Логического керлинга» игрок, уступающий в данный момент розыгрыша, имеет формальное (предварительное) право на траекторию любого типа (из пяти допустимых в этой игре). Т.е., если «D» сумеет на следующем ходу заготовить достаточно мощную покерную комбинацию, то он («D») сможет проникнуть куда-нибудь в далекую клетку дома или даже в центр. А это весомые предпосылки для кражи камня в текущем энде. Понятно, что игроку «A» это вряд ли будет по вкусу.

В подобной ситуации (и такое, по утверждению разработчика, бывает в игровой практике) «A» своим броском выбивает собственную (!) фишку из дома (опосредованно – через толчок фишки соперника). Дом снова чист! Для «A» возможно продолжение «вязкой» тактики.

Такой ответ игрока «A» можно именовать «непринятым гамбитом».

Конечно, тут возможны и другие продолжения. Например, «A» принимает предложенную жертву и тут же - следующей своей фишкой - встает в ближнюю клетку внешней зоны дома. Временное преимущество игрока «A» - два очка!

Что теперь будет делать «D»? Ведь он вроде бы добился своего. С другой стороны, страшновато с самого начала уступать два очка…

Описанный здесь прием «гамбит» показывает, сколь извилистым (многовариантным) может быть самое начало энда в «Логическом керлинге».

* * *

Динамичная скоротечность – неплохое качество настольной игры.

Матч в реальном керлинге состоит из восьми или десяти отрезков – эндов. То же самое – в «Логическом керлинге». Каждая сторона выполняет в энде всего-навсего восемь перемещений камней (фишек). Обычно энд

продолжается 10 … 15 минут, но какой водоворот страстей умещается на этом отрезке!

А вот весь матч (как и в реальном керлинге) – это довольно долгая история (обычно не менее полутора часов). Но все легко разрешается: разыгрывается один или два энда. Потом записывается текущий счет, номер энда, очередность хода, и поединок откладывается на будущее. Удобно и без потерь.

* * *

В этой игре есть и нотация. По ходу энда можно записывать ходы соперников подобно тому, как это делается в шахматах, в шашках. Это позволяет проанализировать завершившийся энд, т.е. медленно, смакуя подробности, насладиться картиной борьбы.

Вот, например, как может выглядеть запись начальных ходов в энде (кубичный вариант):

1. 12455 (455) 12233 LL23 12666 (666) 12234 R24
2. 23566 (2566) 11335 RR13 45566 (466) 11355 L51

…

Приведена запись первых двух ходов каждой из сторон.

Выглядит как шифровка. Но ведь и запись в шахматной нотации для непосвященного – таинственные иероглифы, не так ли?

Здесь на первом ходу игрок, начавший розыгрыш, выбросил на кубиках числа 1, 2, 4, 5, 5. Подумал и решил перебросить кубики с 4, 5, 5 (в «Логическом керлинге» разрешен повторный бросок отобранных кубиков, а кубики с шестерками обязательны для перебрасывания). Игрок получил покерную комбинацию «две пары» (12233) и реализовал перемещение своей фишки по так называемой обратной траектории (LL23).

На самом деле все довольно легко – просто нужна практика, привычка.

Запись всего энда (в кубичном варианте) компактна: она займет всего девять строчек. Восемь строк – это ходы игроков, последняя строчка – результат этого розыгрыша и текущий счет в матче.

Нотация в карточном варианте «Логического керлинга» несколько сложнее.

* * *

А вот и сам покер, покерные комбинации. То, на чем держится «Логический керлинг».

Тут особая эстетика, потому что некоторые приемы не имеют никакого смысла в обычном покере. А вот в «Логическом керлинге» - это, фигурально выражаясь, специфика жанра.

Берем классический покер. Там играют на деньги. Да, конечно, можно тренироваться и без этого, играя на какие-нибудь «зачетные баллы», абстрактные «жетоны». Но есть мнение, что если убрать из покера монетную составляющую, то игра потеряет изрядную долю своей привлекательности. (Блеф в денежном покере – мощный инструмент ведения изощренной борьбы!)

Да, покер хорош, но много ли мы слышали об этой игре в рамках вечернего семейного развлечения с игральными картами? Уж лучше подкидной или переводной дурак, козел или даже что-нибудь еще попроще, чем этот «грязноватый» покер…

А вот вам, поклонники нестандартных игр, «Логический керлинг»! Покерный блеф здесь отсутствует, но ведь никуда не делись покерные комбинации и еще более тонкая (в сравнении с покером) работа с вероятностью.

И разнообразие! Одно дело – простейший (конечно, для более-менее опытных игроков, а не для новичков) кубичный вариант этой настольной игры. Совсем другой расклад - карточный вариант (с тремя подвариантами для различных колод игральных карт).

Приведем типичные примеры.

Вот, что выпало у игрока после первого броска кубиков:

Если бы тут шла речь только о покере, то почти все ясно: готовую комбинацию «пара» надо попытаться усилить естественным образом: взять три кубика (с числами 1, 3 и 6 на гранях) и перебросить их.

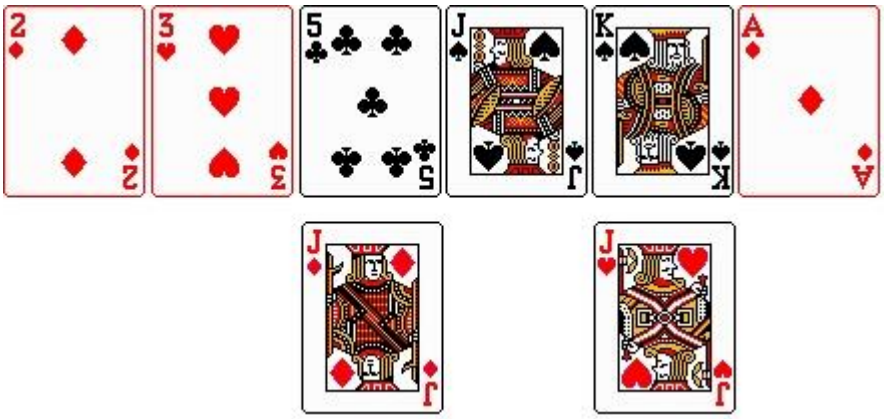
Но настольный керлинг – это не покер, а точнее - это больше, чем покер. Тут в первую очередь надо учитывать текущую ситуацию и конкретную конфигурацию камней (фишек) на поле. И уже после этого прикинуть, как именно надо «поработать с вероятностью» той или иной покерной комбинации.

Предположим, что сейчас игрок имеет преимущество и желает из тактических соображений перекрыть одну из важных вертикалей игрового поля. Для построения подходящей траектории ему желательны числа 1 и 3 или 1 и 2. Разве будет игрок в такой ситуации «дрожать» над уже имеющейся у него парой двух пятерок? Нет, конечно. Он спокойно отложит в сторону кубики 1 и 3, а оставшиеся три (с числами 5, 5, 6) заново бросит на стол.

А вот пример из карточного варианта (полная колода из 52 карт).

В карточном варианте настольного керлинга используется механика так называемых «основных карт». Это общие карты - на их основе соперники могут попытаться построить свою (желаемую, подходящую) комбинацию (разумеется, ровно из пяти карт).

В разновидности карточного «Логического керлинга» с колодами из 52 или из 54 (с двумя джокерами) карт на стол кладутся именно шесть карт в ряд:



Первый игрок (у него нет хаммера) взял из колоды одну карту (бубновый валет), а затем, задумавшись всего на мгновение, еще одну (червонный валет). Удача! Сформирована покерная «тройка» (на основе трех имеющихся валетов). Что могло бы в такой ситуации последовать в обычном покере (если бы в нем использовалась сходная игровая механика)? Этот игрок без всякого риска взял бы еще одну карту из колоды. А вдруг еще один валет? Это же каре! Или же придет двойка, тройка, пятерка, король или туз – тогда получится покерный «полный дом» («full house» или «3+2»). Тоже весьма недурно! С большой вероятностью удастся сорвать куш.

В «Логическом керлинге» все гораздо хитрее. По правилам этой игры второй игрок в такой ситуации (когда у первого игрока – уже три свои «личные» карты) при подготовке своей комбинации может взять из колоды не более двух карт. Остальные карты он (второй) имеет право добирать *только* из числа личных карт первого игрока (они лежат рядом с шестью основными картами).

Нетрудно сообразить, ЧТО могло бы произойти, если бы первый игрок при своих манипуляциях с картами колоды позарился бы на третью карту. Его личными картами стали бы два валета и еще одна (третья) карта из колоды.

Что было бы дальше? Второй игрок спокойно берет из колоды одну карту, тут же еще одну, а затем протягивает руку и забирает в набор своих личных карт два валета первого игрока. Таким образом, без особых усилий второй смастерил бы себе покерную «тройку». Причем, возможно, ему достались бы еще более удобные карты, чем первому (тут надо знать, что в «Логическом керлинге» все карты имеют числовое значение – подобно верхним граням на кубиках).

Итак, с позиций обычного покера взятие первым игроком *третьей* карты колоды – это естественная и беспроигрышная попытка еще более усилить полученную комбинацию, а с точки зрения настольного керлинга – это рискованная (а иногда и просто глупая) операция.

Вот вам «супер-покер», встроенный в фундамент механики «Логического керлинга»! Поскольку числовые значения отдельных карт покерной комбинации соответствуют длинам отрезков, из которых строится траектория движения фишки, то тут не просто покер. Здесь тонкий «геометрический» покер»!

* * *

Для кого эта игра? Вроде бы понятно, для кого. Для ценителей реального керлинга. Для покеристов. Для «настольщиков» - из числа тех, у кого не пропал нюх, кто способен почуять тонкий аромат скрытой оригинальности.

Вполне можно утверждать: не так уж и сложна эта игра – несмотря на кажущееся нагромождение правил! Пропасти между новичком и опытным игроком тут нет.

Да, элемент случайности заметен. Зато не так обидно в случае проигрыша. Это же покер: ну, просто не повезло. Хаммер – в руках, но нужная карта оказалась где-то там, в середине остатка колоды. Или на кубике выпало не то число, что хотелось бы. Ничего – повезет в следующий раз!

Разумеется, даже поверхностное знакомство с правилами «Логического керлинга» – не для тех, кто ленится. Что поделать: красота на дороге не валяется – ее постижение требует немалых усилий.