

Раздел 4. Малофигурные игры с необратимым движением фигур, шашечным боем и дамкой.

Еще немного поговорим о классификации игр. Игры с фигурами на досках, более привычно называют шахматными и шашечными. Но эти два класса слишком велики, а в энциклопедии желательна более детальная классификация. Кроме того, в определении шашечных игр, есть серьезная проблема. Существует хорошее, весьма содержательное определение шашек. Давыд Иванович Саргин, русский историк шахмат и шашек определил шашечную игру, как состоящую из двух обязательных пунктов, это обязательный бой фигур и возможность игры в поддавки. Это определение весьма ценно, тем что есть два очень четких и простых для понимания критерия. И наиболее известные игры, признанные сообществом игроков как шашки действительно под него подходят.

Но есть и проблемы. Не всегда понятно, что значит играть в поддавки. В поддавки например вполне возможно играть в многофигурные игры, которые в общем шашками называть не принято. Многофигурные игры обычно именуют шахматными. Помимо этого не всегда четко можно определить возможность игры в поддавки.

И обязательный бой существует например в Шашматах, которые также нельзя назвать шашечной игрой. С другой стороны, есть малофигурные игры, в которых техника взятия настолько сильно отличается от шашечной, что их вряд ли возможно назвать шашками. В целом для целей энциклопедии, так как она была задумана, определение Саргина нельзя признать подходящим.

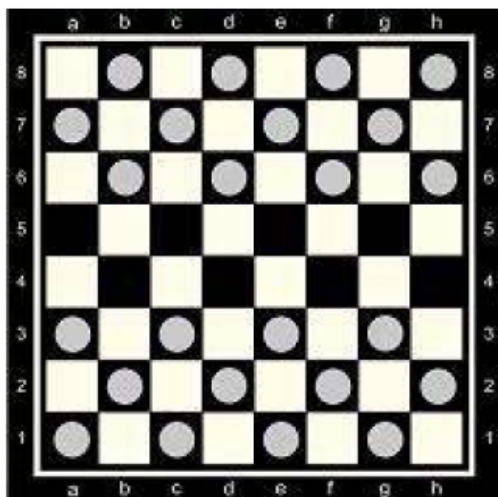
Вообще говоря, любое название, это не более чем некоторая условность. Поэтому нет объективной необходимости придумывать определение именно для шашек. Его просто нет. Название шашки сложилось исторически, а не логически, но для энциклопедии, для выделения класса игр, необходимы именно логически основательные критерии.

Первым таким критерием обозначим малофигурность. Класс малофигурных игр есть, это факт. Но он слишком велик. Сузим его потребовав свойство необратимости движения для фигур. Это думаю понятное свойство, шашка, (будем называть эти фигуры шашками) может двигаться только в определенном направлении. Следующее уточнение касается техники боя. Определим взятие шашечным способом, как взятие прыжком через фигуру противника на свободное поле.

И доопределим возможность дамки. Это особая шашка получающая большую свободу передвижения нежели обычные шашки. Эти четыре критерия дают с одной стороны достаточно узкий класс игр, который можно описывать пользуясь общей терминологией, и кроме того в этот класс вполне вписываются игры привычно называемые шашечными.

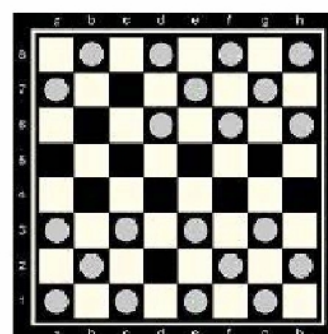
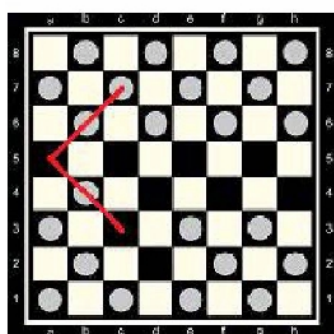
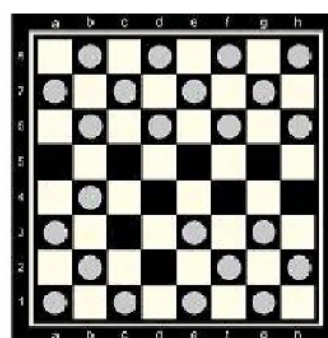
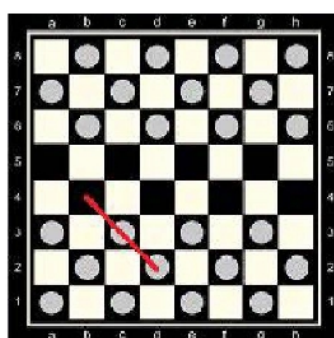
Важное замечание. Требуется пояснить что значит движение в заданном направлении. Это вполне может быть понято, как движение вдоль одной линии, что конечно же неверно. Определим этот термин так. Если через шашку можно провести линию, так что все ее ходы окажутся в точности в одном из полупространств отделенных этой линией и если таковые линии для всех шашек будут параллельны друг другу, то такое шашечное движение можно считать однонаправленным.

Игра №1. Шашки Артамонова



Игра, предложенная русским шахматным композитором Артамоновым Павлом Сергеевичем, в какой-то мере является игровым казусом, но казусом любопытным. Игра ведется на обыкновенной 64-х клеточной доске, на которой располагаются 24 шашки одного цвета, как это показано на рисунке. Каждый игрок может в свою очередь хода, либо выполнить ход от себя, любой шашкой, здесь все шашки общие, либо выполнить рубку по правилам русских шашек. Правила рубки дамой также сохранены. Есть только три нюанса. Нельзя ходить той шашкой, которой только выполнил ход противник. И если шашка в процессе рубки достигла последней горизонтали (крайней от игрока), то она не продолжает рубку,

даже если это еще возможно, а ход передается противнику, сама шашка превращается в дамку. Третий нюанс заключается в необязательности рубки. Действительно обязательность рубки здесь смысла не имеет по понятным причинам. Цель каждого игрока – срубить как можно больше шашек. Что же касается правил завершения игры, то в различных источниках они описываются по разному, но самое простое правило, по сути включающее в себя все остальные предписывает завершать игру, если в течении длительной серии ходов, ни один игрок не смог выполнить рубку. Рекомендуется серия в 15 ходов. После объявления о завершении игры, считаются срубленные шашки, кто срубил больше, тот и победил. Ниже показана серия из нескольких ходов, начиная с начальной позиции. Красной линией показан ход, затем положение после выполнения хода.



свободы передвижения, а значит, имеет больше возможностей планирования игры и навязывания своей игры противнику.

Шашкистам известен тот факт, что вполне можно выиграть 12-ю шашками против одной. Конечно, здесь можно возразить, что тот, у кого шашек больше все равно будет их отдавать и в итоге у него их будет меньше, после чего он потеряет преимущество. Но это возражение не проходит. Вопрос в том, кто лучше спланирует свою игру после получения шашечного большинства. Поэтому игра вначале идет по шашечным законам. Затем, получив реальный перевес, можно спланировать уже игру на свое поражение. Дамки, в поддавках тоже важная фигура. Дамку легко отдать, так как она может подкрасться к рубящей шашке с любого бока. Единственно, в поддавках нельзя давать противнику запираеть свои шашки. Вот это действительно невыгодно, так как противник может их запереть с целью выпустить в самый неподходящий для игрока момент.

Игра №3. Русские шашки – Самоеды



Шашки – Самоеды от классических Русских шашек отличаются тем, что игрок имеет право рубить свои шашки. При этом они точно также уходят из игры, как и шашки противника. Есть один нюанс, связанный с обязательностью рубки шашек противника. Если возможна рубка своих шашек, то рубить или нет, на выбор игрока. Если возможна рубка шашки противника, то рубить обязательно по правилам русских шашек. Если есть рубка шашки противника и своей, то рубка обязательна, но что рубить выбирает игрок. Если после рубки своей шашки опять возникает возможность рубки шашки противника, то рубить опять обязательно по только что описанному правилу. Все остальные правила русских шашек переносятся на Самоеды без изменений.

Анализ игры

Прежде всего, заметим, что в партию в Самоеды можно сыграть, как в Русские шашки, без использования специфических самоедских правил. Это означает, что стратегические принципы Русских шашек в принципе работают и в Самоедах. Самоедские правила добавляют тактические возможности. Возможность срубить свою шашку и выскочить на атакующую позицию, создают комбинационные ситуации, которых нет в обычных шашках.

На диаграмме справа показана именно такая ситуация. В этой позиции черные своим ходом, могут срубить шашкой с a7, свою шашку на b6 и затем выполнить две рубки шашек белых с проходом своей шашки в дамки. Поэтому при сближении шашек в Самоедах, необходимо учитывать возможность таких тактических вариантов. Несколько сложнее, в Самоедах, создавать комбинационные жертвы. Это такие жертвы, когда предлагаются на сруб свои шашки, с целью забрать больше, но противник может отказаться от жертвы, срубив свою шашку. Правда надо заметить, что такого рода отказ от жертвы все равно ведет к потере шашки, что в шашечной игре с 12 шашками весьма критично.



Игра №3. Бразильские шашки



Бразильские шашки почти ничем не отличаются от Русских шашек. Поэтому данное описание будет очень коротким. Все что можно важного сказать о Русских шашках, почти автоматически переносится на Бразильские. Правила имеют несколько отличий.

Первое отличие. Взятие наибольшего количества шашек обязательно. Если имеется выбор боя дамкой или простой шашкой, то можно брать любой из них, соблюдая правило взятия наибольшего количества шашек вне зависимости от их качества.

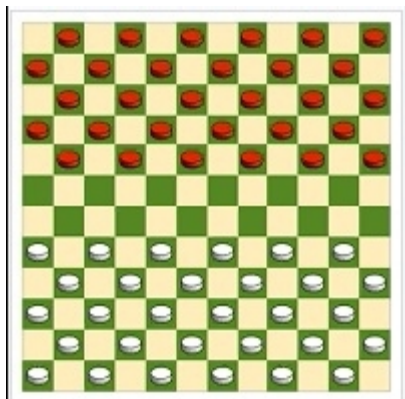
Второе отличие. Если шашка при взятии достигает последнего горизонтального ряда и ей при этом представляется возможность дальнейшего взятия шашек, как простой шашке, то она обязана тем же ходом продолжить взятие, оставаясь при этом простой.

Третье отличие. Если шашка при взятии достигает последнего горизонтального ряда и у нее при этом нет возможности взятия, в способе простой шашки, то она превращается в дамку, останавливается на поле последнего ряда, и производит взятие только со следующего хода, если это еще будет возможно.

Анализ игры

Имеющиеся отличия Бразильских шашек от Русских скорее имеют тактический характер, то есть, можно предположить, что для этого вида шашек есть какие-то типичные позиции, в которых, именно эти особенности правил создают тактические возможности. Возможность стратегических отличий маловероятна. Видимо, как и в Русских шашках, хорошо работающей стратегией будет охват позиции противника с флангов, с лишением его шашек свободы передвижения. Видимо, точно также важно, стараться не открывать на ранней стадии игры дамочную горизонталь.

Игра №4 Канадские шашки



Канадские шашки, играют на доске 12x12. В остальном, правила почти не отличаются от правил русских шашек. Есть только два отличия. Во-первых, если есть выбор, что рубить, то рубку надо всегда выполнять так, чтобы взять максимальное количество шашек противника.

Второе правило относится к получению дамки. В русских шашках, шашка, попавшая на последнюю горизонталь, в любом случае превращается в дамку. В Канадских шашках, шашка превращается в дамку, только в том случае, если на этом её ход завершен. Если шашка попала на последнюю горизонталь, но при этом она имеет возможность продолжить рубить как обыкновенная шашка, то она продолжает рубку, не становясь дамкой. Вот собственно и все отличия от правил русских шашек, создающие пожалуй, лишь небольшие комбинационные нюансы. Например, правило получения дамки, дает

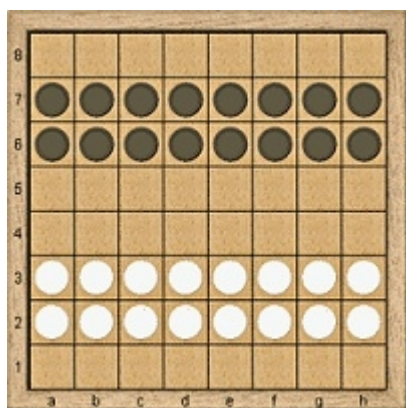
возможность жертвой не допустить шашку противника в дамки. А правило максимальной рубки дает некоторые дополнительные комбинационные возможности.

Анализ игры

Размер доски и большее количество шашек в сравнении с русскими шашками создают стратегические возможности. Игра, как минимум, становится более продолжительной, проигрыш одной шашки уже не так критичен, как в русском варианте. Пять рядов шашек создают дополнительные возможности для защиты последней горизонтали. Первый ряд шашек можно довольно долго не трогать, используя для атаки на противника только четыре последующих ряда, в то время как первый может играть роль крепости защищающей ключевую горизонталь. В силу более глубокой обороны, в Канадских шашках прорыв вглубь малым количеством шашек более сложен, так как придется иметь дело в большей массой шашек противника, а как известно, в шашках нападение почти всегда связано с жертвой, а значит атака малыми силами может легко захлебнуться не добравшись до последней горизонтали.

Но, в общем, все стратегические принципы работающие в русских шашках, работают и здесь. Но есть некоторые нюансы. Здесь более выражена роль центра. В русских шашках центр в значительной степени условность, так как шашка с одного фланга вполне может перейти на другой фланг. В Канадских шашках, есть фланговые шашки, для которых такой переход нереален, поэтому борьба на флангах может вестись вполне независимо, откуда и вытекает важность центра. Группировка, стоящая в центре может поддерживать борьбу на обоих флангах.

Игра №5. Турецкие шашки



Для игры в турецкие шашки используется прямоугольная доска размером 8×8 клеток. Традиционно используется разлинованная одноцветная доска. Соперникам перед началом игры предоставляется по 16 шашек, одному — белых, другому — чёрных. Шашки расставляются на второй и третьей от игрока горизонталях, по 8 шашек в ряд, при этом первая от игрока горизонталь остаётся свободной.

Правила хода:

1. Простая шашка ходит на одно поле вперёд, влево, вправо.
2. Дамка ходит на любое количество пустых полей вперёд, назад, вправо, влево.
3. Если у игрока при его ходе есть возможность взятия (боя) шашек противника, он
4. обязан бить. Бой возможен только тогда, когда поле за шашкой противника свободно. Если с новой позиции шашки, побившей шашку противника, можно бить дальше, бой продолжается (за один ход можно побить несколько шашек противника).
5. Если есть несколько вариантов боя, игрок обязан выбрать тот, при котором берётся наибольшее количество шашек противника. Это относится к взятию и шашками, и дамками.

6. Если есть несколько вариантов боя с равным количеством взятых шашек, игрок вправе выбрать любой из них.
7. Простая шашка бьёт шашку противника, стоящую спереди, справа или слева (бить назад запрещено), перескакивая через неё на следующее поле по вертикали или горизонтали.
8. Дамка бьёт шашки противника, стоящие от неё через любое количество пустых клеток спереди, сзади, справа и слева, если следующее за шашкой поле свободно. Как и простая шашка, дамка может за один ход побить несколько шашек противника.
9. Побив шашку противника, дамка обязана встать на поле за битой шашкой.
10. При взятии шашки снимаются с доски одна за другой по ходу боя, но при этом дамка не имеет права во время ударного хода по вертикали или горизонтали изменить его направление на противоположное, то есть на 180°
11. Простая шашка, вступившая на восьмую горизонталь, становится дамкой.
12. Простая шашка становится дамкой после завершения хода. Если она попадает на восьмую горизонталь в результате взятия и может бить дальше, как простая шашка, она продолжает бить и становится дамкой по завершении хода. Продолжить бить как дамка на этом же ходу она не может.
13. Выигрывает тот, кто смог уничтожить все шашки противника, либо лишить их возможности хода («запереть»), либо тот, кто остался с несколькими своими простыми шашками против одной простой шашки противника.
14. Если на доске осталось по одной шашке — объявляется ничья. Возможна ничья по соглашению игроков.

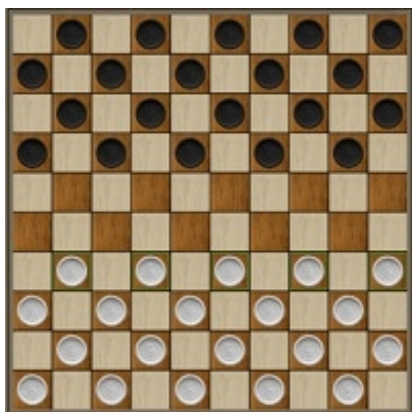
Анализ игры

1. Для шашек возможны ходы вправо и влево, это создает большую возможность для пассивной игры, нежели, например, в русских шашках, в которых шашки с каждым ходом вынуждены двигаться вперед. Но по той же причине турецкие шашки - игра более маневренная, кроме того, заметим, что шашка имеет три возможности для хода вместо двух. Возможность передвижения по горизонтали создает интересные возможности для образования ударного кулака на участке доски.
2. Однако надо иметь в виду большой недостаток турецких шашек. Если игрок создал себе неуязвимую оборонительную позицию, то он имеет возможность бесконечного хода одной шашкой вправо и влево, вынуждая противника на атаку, но так как противник атаковать не обязан, то такая игра легко приводит к патовой ситуации для обоих.
3. В турецких шашках несколько легче осуществить прорыв в дамки, так как последняя горизонталь не защищена шашками непосредственно.
4. В турецких шашках проще поймать дамку. С одной стороны, дамка в турецких шашках имеет больше свободы передвижения, но требование становится на пустое поле за сбитой шашкой, создает возможность поймать дамку двумя дамками, и даже двумя рядовыми шашками.
5. Возможность бокового хода увеличивает значимость флангов. В русских шашках — шашка, стоящая на боковой вертикали имеет только одну возможность для хода, турецкая шашка может пойти в двух направлениях, а это означает, что турецкую шашку сложнее запереть на фланге, что увеличивает значимость фланговых атак.
6. Но по той же причине, по которой фланговую шашку трудно запереть, эта шашка не может опереться на край доски, что бы не быть срубленной. В русских шашках на крайнюю фланговую шашку невозможно провести лобовую атаку. Так как за русской шашкой в этом положении нет пустого поля на её диагонали (доска

закончилась). За турецкой шашкой стоящей с краю может быть пустое поле (на её вертикали), а значит лобовая атака на фланговую турецкую шашку возможна.

7. Турецкие шашки в начальном расположении занимают только два ряда. Это делает позицию более уязвимой, так как её легче пробить. Это означает рост цены за потерю темпа, игрок успевший сформировать на участке поля ударный кулак быстрее прорвет оборону и получит возможность провести дамку.

Игра №6. Международные шашки



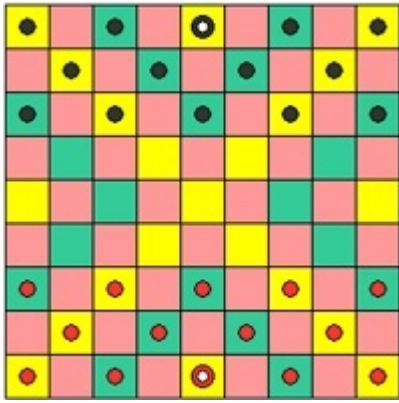
Международные шашки, еще иногда называют стоклеточными, так как игра ведется на доске размером 10x10. В остальном, правила почти не отличаются от правил русских шашек. Есть только два отличия. Во-первых, если есть выбор, что рубить, то рубку надо всегда выполнять так, чтобы взять максимальное количество шашек противника. Второе правило относится к получению дамки. В русских шашках, шашка, попавшая на последнюю горизонталь, в любом случае превращается в дамку. В международных шашках, шашка превращается в дамку, только в том случае, если на этом её ход завершен. Если шашка попала на

последнюю горизонталь, но при этом она имеет возможность продолжить рубить как обыкновенная шашка, то она продолжает рубку, не становясь дамкой. Вот собственно и все отличия от правил русских шашек, дающие лишь небольшие комбинационные нюансы. Например, правило получения дамки, дает возможность жертвой не допустить шашку противника в дамки. А правило максимальной рубки дает некоторые дополнительные комбинационные возможности.

Анализ игры

Размер доски и большее количество шашек в сравнении с русскими шашками создают дополнительные стратегические возможности. Игра, как минимум становится более продолжительной, проигрыш одной шашки уже не так критичен, как в русском варианте. Четыре ряда помогают лучше выстроить защиту последней горизонтали. Первый ряд шашек можно довольно долго не трогать, используя для атаки на противника только три последующих ряда, в то время как первый может играть роль крепости защищающей ключевую горизонталь. В силу более глубокой обороны, в стоклеточных шашках прорыв вглубь малым количеством шашек более сложен, так как придется иметь дело в большей массой шашек противника, а как известно, в шашках нападение почти всегда связано с жертвой, а значит атака малыми силами может легко захлебнуться не добравшись до последней горизонтали. Но, в общем, все стратегические принципы, работающие в русских шашках работают и здесь.

Игра №7. Скифские (крымские) шашки



Трехцветная доска ни к чему не обязывает с точки зрения игры. Скорее всего, это дань мифологии. Современный вариант скифских шашек еще называется украинскими и крымскими. Однако между древним вариантом именно скифских шашек и той игрой, которую сегодня называют крымскими шашками, есть серьезное отличие. У скифов в каждом шашечном войске был вождь, который мог участвовать в игре, но с его гибелью игра заканчивалась поражением стороны потерявшей вождя (вождь на доске отмечен более крупным кружком с белой точкой внутри).

Вероятно различий было больше и истинные правила скифских шашек можно установить только в серьезном историческом исследовании, что наверное достаточно сложно, в те времена у скифов возможно не было привычки оставлять письменные документы, да и была ли вообще у них письменность? Поэтому с правилами крымских шашек, будем далее называть их так, дело обстоит очень просто, в них играют по правилам международных, столеточных шашек.

Но есть существенное усложнение относительно правил определения победившего. Если одному из противников удалось уничтожить или запереть все шашки противника, то как и в обычных шашках, он победил. Если же никто не может выиграть в чистом виде, то игра останавливается и ведется подсчет очков. Дело в том, что на донышке шашек стоящих на изумрудных полях прописаны суммы очков. И в случае условной ничьей, выигрывает тот, кто смог сохранить большую сумму. Очки расставляются следующим образом: На первых горизонталях от играющих – цифры -10, таких шашек у каждого соперника по две. На вторых горизонталях от играющих – 20, по две шашки у каждого соперника и на третьих горизонталях от играющих –30, таких шашек по три у каждого соперника.

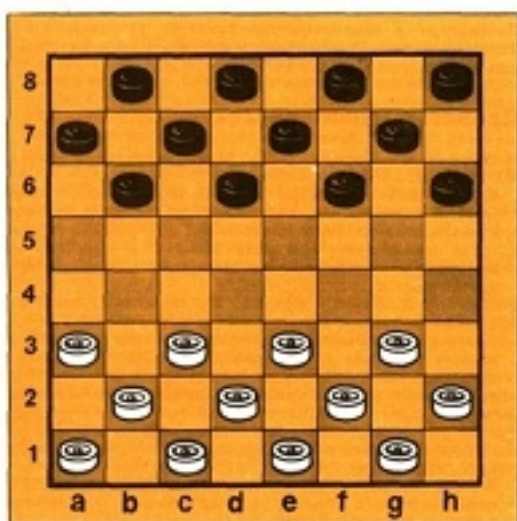
Это правило дает дополнительный повод полагать, что современные крымские шашки существенно отличаются от оригинала – скифских. Это правило немного выводит крымские шашки из класса игр с полной информацией. Здесь дело в способности удерживать в памяти передвижение шашек изначально стоящих на изумрудных полях. И если игрок спустя какое-то время потерял полный контроль за передвижением оцифрованных шашек, то для него появляется неопределенность в информации. Еще интересна форма шашек. Обычные шашки – это усеченные конусы бронзового и серебряного цвета. Дамки это просто конусы, немного выше обычных, шашечных. Что же касается стратегических принципов, то здесь без очень глубокого анализа трудно найти особенность, отличающую крымские шашки от русских или международных. Тактически, они должны заметно отличаться от упомянутых версий игры уже в силу того, что средний ряд шашек содержит на одну шашку меньше. Но различия возможны лишь тактические. В крымских шашках возможны комбинационные удары, которые не построить в русских. От международных шашек богатством тактики крымские шашки видимо не отличаются.

Анализ игры

В своем анализе, я рискну предположить, что вы в состоянии помнить численное значение шашек. В этом все дело. Если вы играете на победу, в обычном шашечном смысле, то числа на обороте шашек не имеют значения. Но всегда возможно ничейное положение, выход из которого в Крымских шашках как раз и обеспечивается суммой очков оставшихся шашек. В отношении стратегии эти баллы, пожалуй не дают ничего, но вот в отношении тактики, то есть способа реализации стратегического плана это существенно. Совет здесь только один. Допустим, у вас есть стратегический план и в данный конкретный момент вы видите один хороший тактический вариант,

приближающий стратегическую цель. Тогда вы его реализуете не глядя на очки. Но если вариантов несколько, то следует выбрать тот, при котором ваша сумма разницы в суммах очков будет в вашу пользу. И в принципе можно вообще играть на ничью, реализуя варианты ничейных разменов, то есть таких разменов, при которых ни у одного из противников не появляется позиционного преимущества, но в этих разменах вы изменяете разницу в очках между вашими шашками и шашками противника в свою пользу. Если же речь идет не о Крымских шашках, а о Скифских, то есть без чисел на обороте, но зато с королем, то здесь также можно дать совет по построению простой стратегии. Очевидно, что и здесь работают все хорошо известные шашечные идеи, с одной только существенной добавкой. Шашка-король должна держаться в тылу своего войска. Эта шашка при большом количестве бойцов очевидно не воин. Но ее боевые качества возрастают по мере освобождения доски, точно также как и в случае шахматного короля.

Игра №8. Английские шашки



По правилам английских шашек первыми игру начинают черные. Это конечно не очень значительное отличие от русских шашек, но есть и более важные вещи. Первое существенное отличие касается правил хода шашкой. Собственно ход выполняется также как и в русских шашках, но рубить назад шашка не может. Второе отличие от русских шашек заключается в моменте превращения шашки в дамку. В английских шашках, если шашка дошла до противоположной линии, то она превращается в дамку и останавливается, даже если есть возможность срубить назад. Еще более важное отличие заключается в самих дамках. Они в английских шашках не намного сильнее обычных

шашек. Дамка может ходить по всем четырем направлениям, но только на одно поле.

Рубка шашкой такая же, как и в большинстве шашечных игр, то есть если шашка срубила шашку противника и есть возможность срубить еще, то она рубит. Рубить обязательно, но если есть выбор чем рубить и как, то выбор за игроком, выполняющим ход, единственно повторимся, рубить назад нельзя в любом варианте рубки. В рубке также есть серьезное отличие для дамки. Если дамка срубила шашку (а рубит дамка во всех направлениях), то она становится на следующее поле за срубленной шашкой, этот нюанс естественно следует из ограниченных возможностей хода дамки. Завершается игра тогда, когда один из противников не может сделать ход по причине того, что все его шашки срублены или заперты.

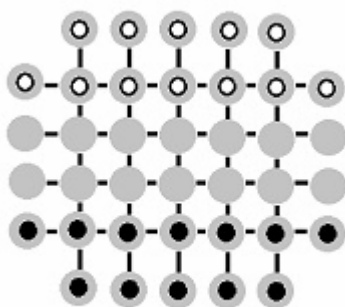
Анализ игры

К очень важным последствиям для стратегии игры приводит невозможность рубить в обратном направлении. Это означает, что шашка может беспрепятственно пройти в дыру в позиции противника. Поэтому желательно, чтобы на любом возможном пути, любой шашки стояла хотя бы одна заграждающая шашка. В этой игре монолитность линии обороны имеет огромное значение. Большое значение имеет и слабость дамки. В русских и международных шашках допускается значительная жертва, если в результате удастся получить дамку. В английских шашках жертва вряд ли приемлема, тем более, что для поимки дамки может оказаться достаточно обычных шашек.

Существует достаточно много позиций, в которых при прочей пустой доске две шашки могут поймать дамку, более того, возможны позиции, правда их немного, но они есть, при которых обычная шашка сильнее дамки (если дамка зажата в угол или даже дамка против одной шашки). Дамка в английских шашках не очень маневренна, но ограниченность в свободе в значительной степени компенсируется запретом рубки (для шашек) в обратную сторону. Это дает возможность дамке подойти к одиночно стоящей шашке сзади и срубить её. Шашка беззащитна от нападения сзади. Но с другой стороны, и против этого есть противодействие. Безнаказанное нападение возможно только на одиночную шашку. Для группы шашек есть возможность заманить дамку в комбинационную ловушку, когда она, подкравшись сзади, будет обязана срубить и при этом попасть на рубку. С третьей стороны, дамка создает интересную возможность пробивать оборону противника сзади и создавать дыры, в которые до последней горизонтали могут пройти уже новые шашки.

Есть и еще один важный нюанс. В русских и международных шашках возможны комбинационные удары со взятием большого количества шашек и при этом путь рубки может содержать обратные ветки. По правилам рубки английских шашек это запрещено, поэтому, значительное количество комбинационных ударов просто отсекается, остаются только ветки рубки ведущие вперед. Но это ограничение добавляет ценности контролю над пространством. В вариантах шашек, допускающих рубку назад, проникновение глубоко в позицию противника чревато угрозой упомянутых выше комбинаций. В английских шашках, проникновение вглубь позиции противника создает стратегический перевес без угрозы контрудара, а значит стоимость стратегической борьбы возрастает. Кроме того, возможность играть на захват территории и соответственно на ограничение подвижности шашек противника создает и возможности игры на цугцванг, то есть такой позиции, при которой противник будет вынужден отдавать шашки под сруб или идти на невыгодный размен.

Игра №9. Тобит (Хакасские шашки)



Так как Тобит – национальная хакасская игра, то для начала введем национальную терминологию. Линии доски называются чолами. Квадраты, ограниченные чолами называются келами. Игровые фигуры - это хулы. Игровая доска и начальное расположение хулов показано на рисунке. Хулы передвигаются по чолам до соседнего свободного перекрестка или до конца чола по прямой. Хулы не могут ходить назад, в направлении своей стартовой позиции и не могут перепрыгивать через другие хулы. Хул, достигший конца чола, превращается в тобит.

Тобит в отличие от хула получает право хода во всех направлениях. Перепрыгивать через фигуры тобит не может также как и хул.

Взятие фигур осуществляется по правилам полностью аналогичным русским шашкам. То есть, хул и тобит берут фигуру противника, если она их сосед. Фигура, выполняющая взятие перепрыгивает через фигуру противника, и это означает, что перекресток за фигурой противника должен быть свободен. Если взятие фигуры противника возможно, то оно выполняется обязательно. Если есть несколько вариантов взятия (разными фигурами), то игрок сам выбирает вариант. Если выбранная фигура осуществила взятие и встала на перекресток, с которого опять возможно взятие, то она обязана опять брать фигуру противника. Игра завершается, естественно, если кто-то из игроков сам признает свое поражение или оба игрока заключают мир, полагая, что

выигрыш уже невозможен. Самая чистая победа – это ситуация, когда противник потерял все свои фигуры.

Анализ игры

Тобит не настолько сильная фигура, как дамка в русских шашках, но все же тобит обладает большей маневренностью нежели хул, поэтому проведение хула до конца чола – важная тактическая задача. Игровое поле в Тобит очень невелико, поэтому здесь сложно ставить какие-то стратегические цели, то есть цели накопления преимущества, скорее борьба в Тобит – это тактическое искусство. Поэтому важно уметь просчитывать позицию на возможно большее число ходов вперед. Преимущество тактического мышления перед стратегическим, означает, что тактический удар возможен почти в любой ситуации, но это не означает полного отсутствия стратегических факторов.

Как и в любой игре на досках в Тобит важен контроль пространства, а это проще всего осуществлять с центра, поэтому важно постараться активно играть в центре. Есть в игре Тобит и свое оригинальное. Восемь конечных игровых полей, справа и слева имеют только одно направление движения. Это означает, что фигура, стоящая на этих полях практически не может быть атакована. Ее можно только выманить жертвой. И в силу единственного подхода, даже атака с жертвой становится сложной. В тоже время фигура, стоящая на этих полях может выйти в активную игру. Таким образом, на этих полях можно разместить своего рода игровой резерв. Важная особенность Тобит - прямолинейность чолов. Это дает возможность одним хулом контролировать горизонталь. В русских шашках, например, это невозможно, в русских шашках любой ход необратим. В Тобит возможны фигуры охранники,двигающиеся вправо и влево по горизонтали. Благодаря этой особенности, есть возможность большее количество фигур выделить на атакующие действия.

Игра №10. Циклические шашки Виктора Байгужакова



Виктор Байгужаков (город Яхрома), российский специалист по настольным абстрактным играм. Здесь представлена его шашечная разработка. Текст описания полностью принадлежит автору, без каких либо правок и дополнений.

Правила игры:

- 1) Во время партии у игрока есть 3 варианта хода: Тихий ход (то есть, движение своей шашки без взятия); Бой шашки соперника; Бой собственной шашки (Самовзятие) с дальнейшим введением её в игру.
- 2) Бить шашки соперника, поставленные под бой (прямой удар), обязательно, а вот брать свои шашки игрок не обязан, но если он начал это делать, то должен будет побить все шашки, которые находятся под боем, независимо от того, чьи они. Если игрок должен бить чужую шашку и после этого у него появляется возможно взять свои шашки, он обязан это сделать.
- 3) Если есть возможность бить в нескольких направлениях, то выбор предоставляется берущему. Но если надо выбирать бой либо своей шашки, либо чужой, то сначала надо бить шашку соперника. В случае, если при таком раскладе есть возможность бить по 2 и более направлениям, то выбор взятия свободный. При варианте боя либо чужой шашки,либо своей, а потом чужой, приоритет отдаётся первому взятию.

4) Если игроку приходится выбирать между боем 2 чужих шашек, либо чужой и своей, то выбирается 1 вариант, но это касается только непосредственного взятия. А если, например, у игрока есть возможность взятия, при котором можно побить чужую шашку, потом свою, и затем появляется выбор между боем шашки соперника или собственной, то выбирает сам бьющий.

5) В случае, если игрок начинает бить свою шашку, а потом у него появляется возможность взять либо чужую, либо свою, также выбирает сам бьющий. Иначе говоря, обязанности бить шашку соперника после боя собственной, у игрока нет!

6) Шашки из "резерва" можно сбрасывать на доску на любом ходу, то есть, если "Самовзятие" произошло на 5 ходу, то ввод резервной шашки возможен на 6, 7, 8 и т.д. ходу. Единственное ограничение для игрока: сбрасывать "резервиста" можно только в пределах 4 горизонталей своей зоны.

7) По ходу партии может возникнуть ситуация, при которой игрок имеет возможность сбить одновременно свою шашку и шашку соперника (или несколько каждой из них), что правилами допускается. Свои сбитые шашки при этом уходят в "резерв" с дальнейшей возможностью их сброса, а чужие выходят из игры навсегда.

8) Самосбитая Дамка при уходе в резерв становится простой и только в этом качестве может в ходе партии возвратиться в игру. Конечно, чисто практически в такой "операции", как правило, нет особого смысла, но всё же ситуации в партии могут возникнуть разные. Иногда "замена" Дамки на простую с последующей постановкой её на доску может быть единственным способом выигрыша или спасения партии.

Базовые игровые идеи

Русские Циклические шашки в определённой степени являются синтезом 3 российских Шашечных игр: Русских шашек (Классических), Самоедов и Московских шашек (автор - Виктор Синельников). От обычных Русских шашек РЦШ. отличаются тем, что в них возможен бой своих "фигур" (самовзятие) с переходом их в резерв и дальнейшим сбросом резервных игровых единиц на доску, когда это необходимо; от Самоедов тем, что бой своих "фигур" не является обязательным, то есть, самовзятие осуществляется только по желанию самого игрока; а от Московских шашек отличие состоит в том, что партия начинается с

традиционной шашечной расстановки (в МШ. доска в начальной позиции пустая, как в Го или Рэндзю) и в том, что сбрасывать "резерв" можно под бой (в МШ. делать это запрещено правилами, что существенно ограничивает комбинационные возможности самой Игры). Кстати, кроме Самоедов, в которых самовзятие обязательно, в интернете описан вариант, в котором игрок может не бить свои шашки и делает это только тогда, когда можно следом побить и чужие "фигуры" (правда, я не знаю, как в данной Игре осуществляется взятие, если сперва берутся чужие шашки, а потом появляется возможность бить свои), так что, наверно, можно будет считать РЦШ. синтезом этих "продвинутых" Самоедов и Московских шашек.

Циклические шашки - Игра преимущественно тактическая. Благодаря наличию резерва у игроков появляется возможность осуществлять Комбинации в позициях, где в Русских шашках ни о какой Тактике не могло бы быть и речи. Позиционные принципы РЦШ. трудноформулируемы, поэтому о Стратегии в этой Игре можно говорить только "от противного". Итак:

1) Во время партии игрок не должен "отрывать свои "фигуры" от коллектива", то есть, создавать у себя изолированные шашки, а вот, если появляется возможность тактическим путём создать "изолят" у соперника, это надо делать.

2) Если в Русских шашках постановка Кола, как правило, выгодна, то в РЦШ. "неподкреплённая своими" коловая шашка очень легко может стать изолированной. Кол

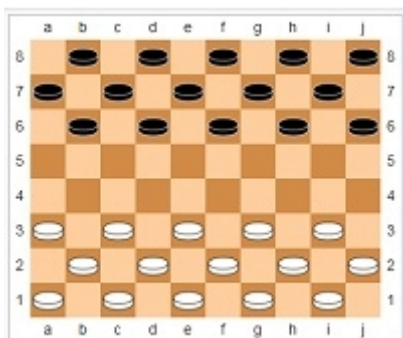
можно ставить только, если в случае опасности игрок может с помощью самовзятия "отбить назад" и создать себе резерв.

3) Размены назад без явной на то необходимости - нежелательны. Это может привести к темповому отставанию и пространственному перевесу у соперника, который будет "диктовать инициативу". Если же игрок всё же хочет разменяться ради осуществления каких-то своих замыслов, то желательно, чтобы при этом у него появились в запасе резервные шашки.

4) Нежелательно впустую "расходовать резерв". Сброс необходимо делать только в случае явных угроз со стороны соперника, либо тогда, когда игрок сам начинает реально угрожать чужой позиции. Особенно важно иметь "фигуры в руке" ближе к концу партии, ибо в Эндшпиле наличие резервных шашек позволит игроку "диктовать условия" сопернику и даст возможность мимикрировать свои планы. Кроме того, надо учитывать, что резерв является ещё и существенным "психологическим фактором в любой стадии партии, потому что другая сторона не может предвидеть, когда именно резервная "фигура" будет сброшена.

P.S. Резюмируя сказанное, мы приходим к выводу, что Циклические шашки являются "промежуточным звеном" между Играми "чистого расчёта" и "вероятностными" (азартными) Играми. Отличие РЦШ. от полностью вероятностных Игровых Систем состоит в том, что "фактор случайности" полностью зависит ни от удачного "броска кубика", как, например, в Нардах, а от самих игроков.

Игра №11. Шашки Спанцирети



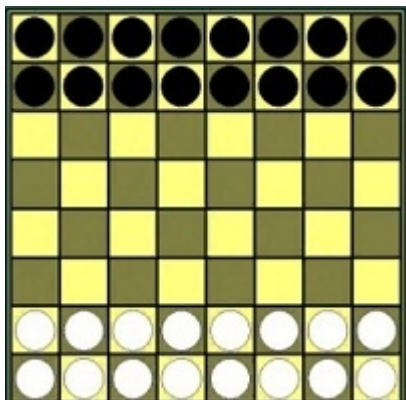
Игра была предложена в 60 - годах 20 века, русским шашкистом Николаем Спанцирети. Правила игры совпадают с правилами русских традиционных шашек, единственное отличие в размере доски и количества шашек. В шашках Спанцирети у каждого игрока по 15 шашек.

Анализ игры

На доске, как нетрудно заметить, нет главных диагоналей, начинающихся и заканчивающихся в углах доски. Из этого следует важный технический нюанс для эндшпиля. В отличие от русских традиционных шашек, в шашках Спанцирети, три дамки всегда ловят одну, вне зависимости от ее начального положения. И это довольно серьезное отличие, так как уменьшает шансы на ничейный результат. В целом методы стратегии и тактические приемы русских шашек можно перенести на шашки Спанцирети, но есть важный нюанс, обусловленный более широкой доской. Если в русских шашках, шашка игрока в процессе игры может достаточно свободно перейти с фланга на фланг, то здесь такой переход очень затруднен. В этих шашках фланги сильно отделены друг от друга, поэтому возможна достаточно независимая фланговая игра. Большой размер точно также влияет и на борьбу в центре. Здесь центр больше отделен от флангов, поэтому захват центра создает больше атакующих возможностей. Но общая картина примерно такая же. Шашки Спанцирети, так же как и русские шашки, в значительной степени тактическая игра, в которой один удачный удар может опрокинуть все стратегические

построения, а значит, очень большое значение имеет умение считать варианты и знание стандартных комбинационных ударов.

Игра №12. Готические шашки



Описание игры можно встретить в разных источниках. Например о готических шашках упоминает Уэйн Шмиттерберг в своей книге «Новые правила классических игр». Кто реально является первоисточником сказать сложно.

Игра ведется на традиционной шахматно-шашечной доске. У каждого игрока по 16 шашек. Начальная расстановка показана на рисунке. Простые фишки двигаются по диагоналям, как в русских шашках, только вперед, на одно поле. Дамки тоже могут двигаться только по диагонали, также как и в русских шашках. Выполнять рубку и простые шашки и дамки могут и диагонально и

ортогонально.

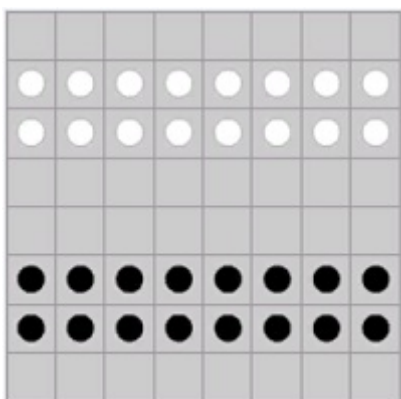
Простая шашка рубит вперед по диагоналям и вертикали и вбок по горизонтали. Все варианты взятия простой шашкой только на одно поле. Дамка рубит на любое количество полей, по любой ортогонали и любой диагонали. Как и в русских шашках допустима серия взятий. Причем если есть несколько вариантов серийного взятия, то необходимо выбирать вариант с наибольшим взятием шашек противника. Турецкий удар запрещен.

Анализ игры

Прежде всего заметим, что простая шашка до тех пор пока она не стала дамкой, не может попасть на поле не своего цвета. Даже если она рубит вражескую шашку, она все равно остается на своем цвете. Таким образом, игрок, как бы имеет две армии, каждая из которых сражается с одноцветной армией противника. Однако не надо забывать о боковых и вертикальной рубках. Эти взятия все же обеспечивают нападение шашек одного цвета на шашки другого цвета. Эти дополнительные варианты взятия требуют от игрока большей внимательности. Шашка может даже напасть на шашку другого цвета диагональным ходом. Но, тем не менее, контакт между разноцветными армиями слабее, чем между одноцветными.

Многовариантность рубки сильно увеличивает мощь дамки. Дамка в готических шашках имеет 8 направлений рубки, и для нее доступны шашки обоих цветов. Это означает две вещи. Во-первых, дамка может в одиночку решить исход партии, и, во-вторых, ее сложнее поймать без жертвы, а жертва может слишком сильно ослабить позицию игрока. Поэтому создание дамки можно считать решающим достижением игрока. И для этой цели вполне допустима серьезная жертва, если только в результате противник также не получит дамку. Центр в готических шашках, как и в русских шашках вряд ли имеет существенное значение.

Игра №13. Кены (Осетинские шашки)



Осетинская шашечная игра. Кены, во многом повторяют другие шашечные игры, что естественно. В такой простой игре, как шашки, трудно придумать что-то совсем необычное. Но, тем не менее, по совокупности правил ее можно считать игрой оригинальной.

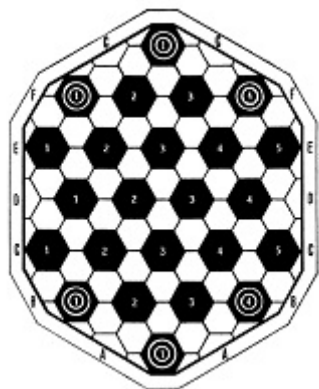
Правила игры.

Как и во всех шашечных играх, есть два вида шашек. Простая шашка, называемая Кен и Перец, играющая роль дамки. Кены могут ходить вперед по ортогонали или вбок. Есть у них дополнительная возможность перепрыгнуть через свою шашку, если за ней есть пустая клетка. Рубят Кены во всех направлениях, в том числе и назад. Турецкий удар запрещен. Перец ходит и рубит также как дамка в русских шашках, только по ортогоналям. Рубка в Кенах необязательна. Если есть выбор, то вариант рубки выбирает игрок. Завершать вариант, рубкой всех возможных шашек противника, не обязательно. Если Кен перепрыгнул через свою шашку, то ход на этом считается завершенным. Победы можно достигнуть, лишив противника возможности хода. А это достигается рубкой шашек противника и их запиранием. Есть еще одно интересное дополнение. Если в течение десяти ходов не произошло ни одного взятия, то партия считается завершенной в ничью. Это, наверное, сделано в качестве компенсации необязательности рубки. Правило необязательности позволяет сколько угодно повторять нерезультативные ходы.

Анализ игры

По причине необязательности рубки, в Кенах сильно ограничены комбинационные возможности. Все богатство шашечных комбинаций начинающихся с жертвы здесь невозможно. Поэтому Кены скорее игра стратегическая, нацеленная на ограничение подвижности шашек противника. Проще говоря, необходимо создать такую ситуацию, в которой, у противника не было бы другой возможности, кроме как отдать свою шашку. Необходимость игры на ограничение подвижности очень сильно поднимает роль центра доски, так как захват центра наиболее сильный метод овладения пространством. В Кенах очень важно использовать прыжок через свою шашку. Этот тип хода дает два преимущества. Во-первых, он помогает двигаться сплошным массивом шашек. Шашка, перепрыгнувшая через своего товарища, стоит к нему вплотную, а значит, ее нельзя атаковать в направлении хода. Во-вторых, прыжок позволяет за один ход переместиться не на одну клетку, как при обычном ходе, а на две, что полезно для более быстрого захвата игрового пространства.

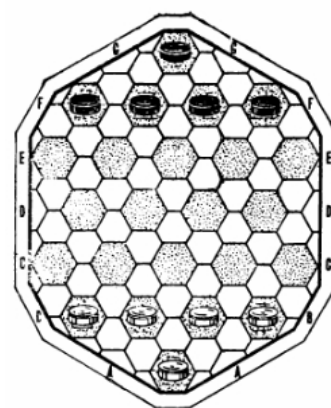
Игра №14. Шашки «Молния» Исаака Шафрана



Эта игра на гексагональной доске ведется десятью шашками, по пять на каждого игрока. На рисунке слева изображена пустая доска. Поля, отмеченные кружочками, это дамочные поля. Шашка игрока, дошедшая до дамочного поля на противоположной стороне, становится дамкой со всеми вытекающими из этого правами. Если не принимать во внимание геометрию доски, то во всем остальном Шашки - Молния играют по правилам

классических русских шашек, поэтому детально излагать их правила нет смысла.

На рисунке справа показана начальная расстановка шашек игроков. Обратите внимание, что игра ведется, как и в русских шашках на черных полях. А два поля соседствующие друг с другом по диагонали отделяются двумя белыми. Шашка может двигаться только вперед, это означает, что для простой шашки доступны только два направления. А вот для дамки доступны шесть направлений. И здесь в Молнии проявляется важное геометрическое отличие от русских шашек. В русских шашках, обычная шашка может ходить в двух направлениях, а дамка в четырех. То есть в русских шашках дамка мобильнее по направлениям в два раза. В Молнии обычная шашка ходит в двух направлениях, а дамка в шести. Это значит, что на гексагональной доске дамка мобильнее по направлениям не в два, а в три раза.



Анализ игры

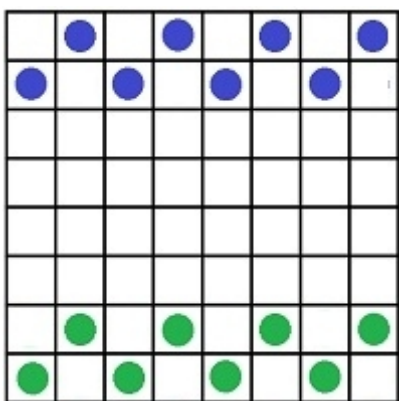
Прежде всего, обратите внимание на то обстоятельство, что при количестве шашек существенно меньшем, нежели в Русских шашках, в Молнии между расположением противников не два пустых ряда, а три. При этом, два ряда состоят из пяти полей, то есть в Молнии, в сравнении с Русскими шашками значительно больше возможностей для дебютной расстановки шашек, до первого боестолкновения с противником. В Молнии можно выделить себе на спокойное развитие на один-два хода больше, нежели в Русских шашках.

Роль центра в силу малого количества шашек, пожалуй, увеличивается и в дебюте разумно поставить перед собой задачу такой расстановки, которая обеспечивала бы или захват центра, если противник позволит, или по крайней мере, равную борьбу за него. Особое значение имеет одна шашка стоящая как бы в углублении. Так как она одна, то ее значение огромно и ее выдвижение вперед в дебюте может определить ход игры. Ее первые движения раскрывают план игрока, то есть где он собирается обеспечить себе материальный перевес, а перевес можно обеспечить, только двигая эту тыловую шашку. Возможное суждение о том, что эта тыловая шашка нужна для обороны глубоко ошибочно. Уже следующая от нее линия содержит четыре поля, которые она одна все

равно не прикроет. То есть эта шашка находится в тылу, но нужна она только для организации атаки. Это говорит о том, что Молния – атакующая игра.

Еще одно подтверждение этой идеи заключается в соотношении количества шашек и количества дамочных полей. В Русских шашках, 12 шашек на 4 дамочных поля, а здесь 5 шашек на 3 дамочных поля. Это означает две вещи. Во-первых, невозможность надежно прикрыть все дамочные поля. Во-вторых, появление одной дамки – это фактически поражение, так для ее поимки нужна жертва, а при пяти шашках жертвовать практически нечего. Поэтому Молния и называется Молнией. В этой игре оборонительная игра неразумна полностью. С самого начала необходимо планировать атаку в центре или на флангах, для чего необходимо грамотно распорядиться тыловой шашкой.

Игра №15. Мак Йек (Тайские шашки)

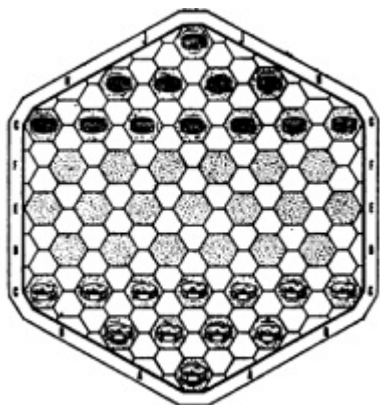


На рисунке начальная расстановка шашек. Доска может быть раскрашена, как в шахматах, но вообще в Таиланде играют на одноцветной доске. Шашек на четыре меньше чем в русских. А правила очень простые, как и положено шашечной системе. Простые шашки ходят только вперед и рубят только вперед. Дамка ходит во всех четырех направлениях и рубит также, но тайская дамка обязана встать на поле сразу за срубленной шашкой. Дамка в процессе рубки может два раза пройти через пустое поле, но только если на этом поле не стояла шашка противника, которую дамка на этом ходу уже рубила. Простая шашка превращается в дамку на последней горизонтали, но если она попала на горизонталь превращения в процессе рубки и, встав на горизонталь превращения, она имеет возможность продолжить рубку, то она превращается в дамку и дальше не рубит, на этом ход считается завершенным. Если простая шашка или дамка имеет несколько вариантов серийной рубки, то выбор варианта за игроком, но выбранный вариант необходимо довести до конца.

Анализ игры

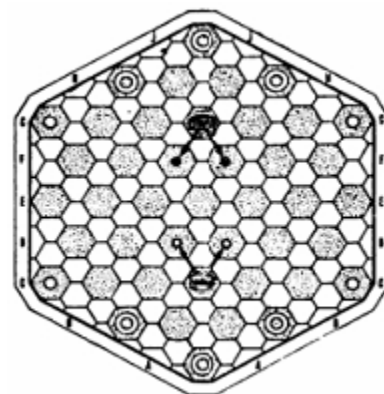
Главная особенность тайских шашек – это большое расстояние между армиями противников и их малая численность. Малое количество шашек увеличивает ценность каждого хода и каждой потери, а четыре горизонтали, разделяющие игроков, дают интересные возможности для развития позиции до прямого столкновения. Малое количество шашек вынуждает уже в дебютной стадии задействовать шашки с последней горизонтали, если их оставлять для защиты тыла, то шашек первого ряда будет явно недостаточно для организации каких-либо атакующих построений, поэтому в тайских шашках существенно больше риска в сравнении с русскими или международными шашками. В любом случае ресурсов для игры на нескольких направлениях не хватит, поэтому разумно сосредоточиться на захвате центра, выдвинув к центральным полям большую часть шашек. Дамка в тайских шашках ловится намного проще, нежели в русских и международных, поэтому прорываться в дамки за счет жертвы обычных шашек рискованно, так как перевеса в простых шашках может оказаться достаточно, чтобы поймать дамку и опять выровнять игру.

Игра №16. Гексагональные шашки Исаака Шафрана



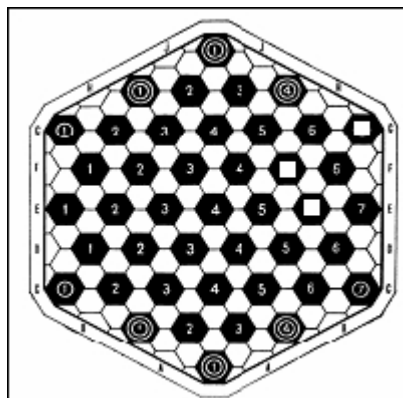
На рисунке слева стартовое расположение шашек. Шашки расположены в три ряда, но за счет того, что они начинают выстраиваться от угла, их 12, так же как и в классических русских шашках. Сама доска, по количеству клеток больше доски русских шашек. А именно здесь 43 клетки, вместо 32. Простые шашки могут ходить только по двум диагоналям вперед и могут стать дамками только на трех полях.

На диаграмме справа, показаны направления хода для белой и черной шашек, а три дамочных поля отмечены кольцом. Бьет простая шашка по тем же правилам, что в русских шашках, перескакивая через срубленную шашку противника. Все остальные правила русских шашек также соблюдаются, например, игрок не обязан рубить самое большое количество шашек и путь рубки выбирает сам, но рубить надо все, что возможно на этом пути. Дамка также ходит и рубит как в русских шашках, но здесь в ее распоряжении 6 направлений. На диаграмме 4 поля отмечены кружками. Это тупиковые поля. Шашка, зашедшая на эти поля, не может с них уйти. Не потому, что это запрещено правилами, а просто с этих полей нет хода в силу геометрии доски. Шашка с тупикового поля может уйти, только срубив шашку противника, так как рубка в обратном направлении не запрещена.

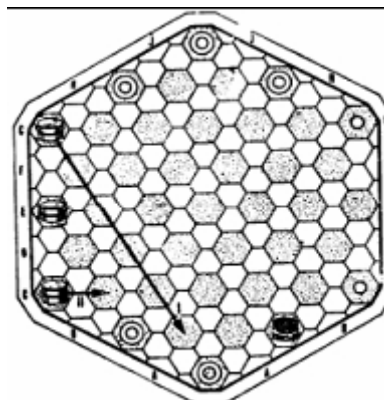


Анализ игры

В шашках Шафрана есть два стандартных эндшпиля разобранных еще в конце 30-х годов прошлого века. Необходимо знать, что дамка противника гарантированно ловится в двух случаях. Во-первых, три дамки всегда ловят одну, соответствующее построение называется цепочкой Ефремова и две дамки, поддержанные одной шашкой находящейся в тупике, также ловят дамку противника. Соответствующее построение называется треугольник Бичуча-Ростовцева. На диаграмме справа показано начальное положение для цепочки Ефремова. Три дамки, занявшие вертикальную линию, легко ловят дамку противника, что несложно проверить самостоятельно. На



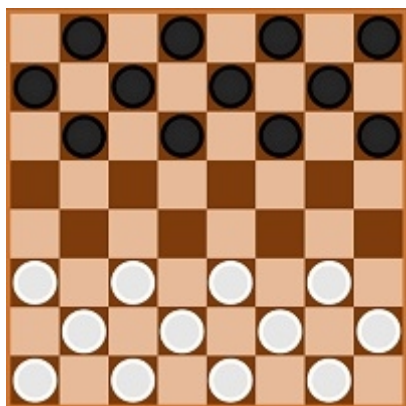
диаграмме справа показано начальное положение для цепочки Ефремова. Три дамки, занявшие вертикальную линию, легко ловят дамку противника, что несложно проверить самостоятельно. На диаграмме слева белыми квадратиками показано положение одной шашки в тупике и расположение двух дамок, при котором они взаимодействуют с тупиковой шашкой и в тоже время контролируют большую часть доски. Если у вас есть гексагональная доска, то проверить работоспособность этого треугольника тоже не составит большого труда.



А я дам еще пару советов для дебютной стадии гексагональных шашек Исаака Шафрана. Прежде всего, обратите внимание, на то, что между позициями противников значительная дистанция. Это означает, что до прямого боестолкновения есть несколько ходов для развития. В шашках Шафрана, как и в большинстве игр на досках, существенно важно, уметь контролировать пространство, большее, нежели контролирует ваш оппонент. Для решения этой стратегической задачи важен центр. Поэтому, если вы поставите в дебюте задачу по концентрации шашек в центре, то не ошибетесь. Для этого достаточно использовать первую свободную от своей позиции линию. Она короче других. На ней 6 клеток, а передовая позиции содержит 7 клеток, поэтому занимая первую линию от передовой, вы естественным образом начнете процесс концентрации своих шашек. То есть если вы начнете первыми ходами сдвигать фланговые шашки в центр, то у вас может получиться вполне разумное дебютное построение.

Не торопитесь выдвигать вперед шашку, стоящую в центральном углу. Во-первых, она сама стоит на дамочном поле и защищает его. Во-вторых, двумя боковыми ходами, она может перекрыть путь к двум другим дамочным полям. Таким образом, в гексагональных шашках защищать дамочные поля проще, нежели в русских, так как, несмотря на больший размер доски, дамочных полей здесь меньше и они расположены кучно возле центра.

Игра №17. Ставропольские шашки



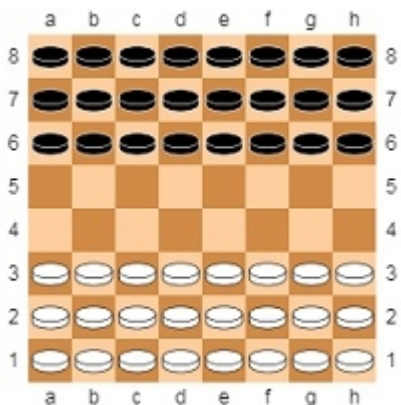
Базовые правила Ставропольских шашек совпадают с правилами Русских шашек. Есть только одно, но очень существенное отличие. А именно, каждый игрок в свою очередь хода может сделать ход, как своей шашкой, так и шашкой противника. Естественно, при этом направление хода определяется цветом шашки, а не игроком. То есть если ход выполняет белая шашка, то она обязательно ходит в сторону черных, кто бы ее не сдвигал. И еще один интересный нюанс касается правила рубки. Если есть рубка, то она обязательна для обоих игроков, вне зависимости от того, шашка какого цвета рубит. Здесь возможны следующие ситуации. Если есть рубка только белой шашкой и ход белого, то он рубит белой шашкой. Если есть рубка только черной шашкой, а ход белого игрока, то он рубит черной. Если есть рубка черной шашкой и белой, а ход белого игрока, то рубка для него обязательна, а вот какой шашкой он уже выбирает сам.

Анализ игры

В играх, использующих общие ресурсы, есть значительная проблема. В них невозможно выстраивать далеко идущие стратегические планы, в том понимании, как это делается в обычных шашках, или шахматах. В играх с отдельными ресурсами, игрок может планировать действия своих фигур, учитывая возможные действия противника, но лишь учитывая, у игрока все же есть определенная свобода. В Ставропольских шашках любой ваш план может быть разрушен одним ходом противника, если он пожелает сделать ход вашей шашкой. Поэтому, повторяюсь, далеко идущие планы, позволяющие постепенно накапливать стратегическое преимущество, здесь невозможны. Поэтому, Ставропольские шашки, - игра скорее тактическая, комбинационная. Отсюда следует, что практически все решается умением просчитывать глубокие варианты, кто может просчитать позицию на большее число ходов вперед, тот и молодец.

Единственно следует заметить, что если за себя вы играете в шашки, то за противника вы играете в поддавки. Из этого можно вывести некоторые стратегические приемы, правда очень слабые. Играя за себя в шашки вы должны держать позицию плотно, то есть ваши шашки должны быть защищены с тыла, а играя за противника вы наоборот должны разваливать позицию и стараться подводить его шашки к своим как можно ближе и оставлять их незащищенными. Но опять же повторяюсь, это очень слабый совет, так как своим ходом ваш оппонент может укрепить свою шашку, подведя к ней еще одну тыловую.

Игра №18. Шашки Вигмана



Этот вариант шашечной игры предложил латышский шашкист Вигман Владимир Яковлевич. В шашки Вигмана, игра ведется почти по правилам обычных русских шашек, но с той разницей, что каждый из игроков, как это видно на картинке, располагает двумя наборами шашек. Один набор стоит на белых полях и второй на черных.

Таким образом, игроки ведут сразу две шашечные партии. Эти две партии ведутся в непересекающихся игровых пространствах, поэтому по материалу параллельно играемые партии не взаимодействуют. Но игрок решает, где ему потратить ресурс двух ходов. В этом и есть изюминка шашек Вигмана. Ход выполняется двойной. То

есть игрок в свою очередь делает два хода (далее будем говорить о полуходах). Он может оба полухода потратить и на белопольную партию и на чернопольную. Можно сделать оба полухода тихими, можно оба ударными, можно один тихий и один ударный. Все перечисленные сочетания равноправны. Если есть бой, то он не обязателен, точнее двойной ход имеет приоритет, в том смысле, что выбор первого полухода всегда за игроком, но если его первый полуход создает угрозу для шашки противника, то вторым полуходом он обязан рубить. Два полухода игрок может распределить между двумя партиями. Одни полуход сделать в белопольной партии, а второй в чернопольной, единственно не надо забывать об обязательной рубке, если первый полуход создал угрозу.

Анализ игры

Анализ шашек Вигмана можно было бы свести к положениям справедливым для русских шашек, но проблема в правиле приоритета двойного хода перед обязательной рубкой. Это означает, что в шашках Вигмана рубить не обязательно, в том смысле, как это понимается в русских шашках, что серьезно изменяет игровую ситуацию, ведь в русских шашках возможность комбинации построена на жертве шашки, не принять которую невозможно. Но взамен этой возможности есть другая. Можно два полухода сделать в одной и той же партии, чернопольной или белопольной. Имея два хода вместо одного, вполне возможно организовать атаку, при условии, конечно, что ваша позиция в партии лишенной своего полухода достаточно сильна, чтобы выдержать атаку противника, если он решит воспользоваться вашей пассивностью в этой другой партии. Вполне возможно играть и полуходами. Если противник не обязан рубить и жертва невозможна, то тогда вместо жертвы продвижением своих шашек, от рубки которых противник будет отказываться, вполне возможно эффективно захватывать игровое пространство и ограничивать для противника, игровое пространство. При таком развитии событий игра становится менее динамичной, падает роль тактики, комбинационных ударов, но возрастает значение стратегической борьбы за контроль пространства.

Игра №19. Евразийские шашки

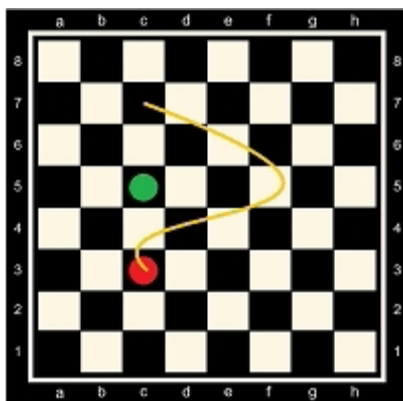


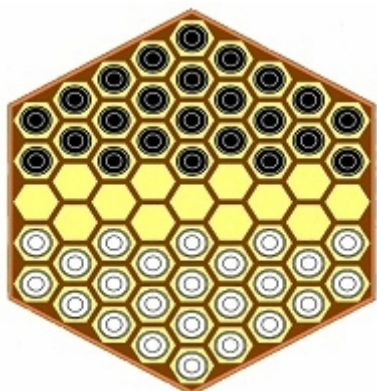
Диаграмма показывает единственное отличие правил Евразийских шашек от Русских. А именно, на диаграмме показана рубка. Как красная шашка рубит зеленую. Она перепрыгивает через два белых поля и приземляется на свободном черном (конечно это черное поле должно быть свободным). Все остальное: правило хода, дамки, запрет турецкого удара, остается по-прежнему. Но это, совсем не косметическое изменение в правилах, очень многое меняет на игровой доске.

Анализ игры

Такой способ рубки изменяет сразу несколько важных вещей. Заметим, что на некоторых вертикалях (a, c, e, g) нельзя срубив шашку противника попасть в дамки, как бы шашки не стояли. В Русских шашках все диагонали в этом отношении равноправны. Это обстоятельство ведет к тому, что на этих вертикалях, можно смелее жертвовать свои шашки в комбинационных целях, противник в дамки не прорвется. Но заметим также, что в отношении особенности рубки доска не вполне симметрична. Для второго игрока, который на диаграмме изображен зеленой шашкой, таким свойством обладают другие вертикали (b, d, f, h). Еще один интересный момент. Шашка противника может быть не прижата к краю доски, но если за ней нет черного поля, а это вполне возможно, то срубить ее нельзя. Это означает, что в Евразийских шашках, не обязательно стоять на краю, чтобы быть защищенным от рубки. С другой стороны, такой способ рубки позволяет срубить шашку и стоящую на краю. Например, шашка, стоящая на a3 вполне может срубить шашку стоящую на a5, несмотря на то, что они обе стоят на краю.

И, наконец, при таком способе взятия, рубящая шашка прыгает на несколько большее расстояние, нежели в Русских шашках, это означает, что процедура рубки делает шашки более мобильной фигурой. Эти три особенности необходимо постоянно держать в поле зрения, так как они существенно меняют тактический рисунок игры, в сравнении с Русскими шашками. В отношении стратегии такого значительного отличия конечно нет. Общая аксиома, утверждающая необходимость захвата как можно большего игрового пространства, в Евразийских шашках работает, так же как в Русских. А реализовываться она может как захватом центра, так и фланговым охватом позиции противника, с целью обеспечить себе большую пространственную свободу.

Игра №20. Псковские шашки



В игре используется достаточно большая доска, поэтому шашек существенно больше, нежели в Русских шашках. Но существенно значимо не это. В Псковских шашках степеней свободы для хода не две, как в Русских шашках, а три – это три прилегающих гексагона. Соответственно направлений для рубки не четыре, а шесть. Если возможна серийная рубка в нескольких направлениях, то какую ветку отработать, выбирает игрок. Но рубка традиционно обязательна и традиционно турецкий удар

запрещен. Для шашки есть только одна возможность превратиться в дамку, - это встать на самое удаленное угловое поле в позиции противника. Если шашка встала на это поле, то тем самым ход завершен и если есть возможность рубить, то дамка этим же ходом рубить не может.

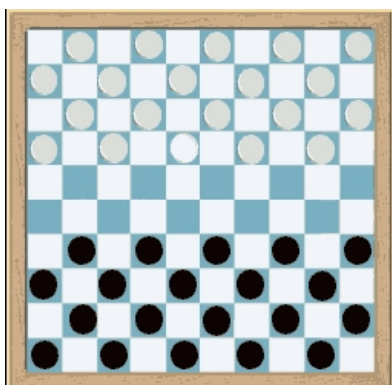
Анализ игры

В любой шашечной игре, конечная цель – материальный перевес, достигается тактическими ударами с жертвой. Комбинационная жертва – один из главных инструментов получения материального перевеса. Предпосылка комбинации – это такая его позиция, в которой у него много пустых дыр в одно поле между шашками. В Псковских шашках достаточно легко изменять свою позицию, не создавая таких «дыр», в силу большого количества шашек и глубокого тыла.

Кроме того, в Псковских шашках этот самый «тыл» можно достаточно безбоязненно выдвигать вперед, так как нет необходимости защищать большое число дамочных полей. В Русских шашках, при относительно небольшом игровом пространстве, таких дамочных полей целых четыре, а в этой игре только одно. Поэтому можно смело двигать весь массив шашек, закрывая все возможные тыловые пробелы. Атаковать большой массив шашек достаточно сложно, поэтому такую стратегию дебюта можно считать безопасной.

Но в Псковских шашках есть одна особенность создающая в игре несколько больше остроты. Здесь есть целых четыре вертикали, по которым между шашками противников расстояние в одно поле, и они могут в один ход атаковать друг друга с жертвой. В общем, стратегическая задача в псковских шашках ровно такая же, как и в любых других шашечных системах – это доминирование на доске, для чего необходимо стремиться выдвинуть свои шашки глубже зону противника, избегая при этом разменов, так как размены ослабляют позиционное наступление. И, наоборот, на тех направлениях, на которых есть угроза продвижения шашек противника, лучше пойти на размены, чтобы ослабить намечающееся движение.

Игра №21. Фризские шашки



Фризские или иначе Фризландские шашки – вариант шашечной игры на стоклеточной доске. В значительной степени – это игра по правилам международных шашек, но есть существенные отличия, меняющие и стратегию, и тактику игры. Главное отличие – это правило боя. Бить можно и нужно не только по диагоналям, но и по вертикалям и по горизонталям. По вертикали и горизонтали бой осуществляется, как и по диагоналям, прыжком через шашку противника, только в этом случае бьющая шашка прыгает еще и через белые поля, до шашки противника и после нее.

Если есть несколько вариантов боя, то выбирается вариант с наибольшим количеством взятий. Если наибольшее количество шашек можно взять простой шашкой и дамкой, то выбирается взятие дамкой. При определении максимального взятия необходимо также учитывать, что дамка ценнее одной шашки, но две шашки ценнее дамки. То есть если есть выбор взять одну шашку или одну дамку, то необходимо брать дамку. Если есть выбор взять одну дамку или две шашки, то берутся две шашки. Есть запрет на турецкий удар. То есть срубленные шашки снимаются только после того, как взятие завершено и одну и ту же шашку дважды рубить нельзя.

Правило трех ходов. Игрок имеет право сделать только три тихих хода дамкой. После он должен или срубить дамкой шашку противника или сделать ход простой шашкой.

Правило семи ходов. Если у игрока две дамки (или больше), а у его противника одна, то обладатель двух дамек должен за 7 ходов срубить одну любую шашку противника, иначе объявляется ничья. В остальном, правила совпадают с правилами международных шашек.

Анализ игры

Два дополнительных направления боя значительно повышают мобильность игры и добавляют возможности для одной шашки бороться сразу с группой противников. Защититься от нападения с разных сторон значительно сложнее, и даже шашки стоящие на краях доски не являются защищенными. Это делает Фризские шашки игрой более мобильной. Дамка здесь специально ограничена в возможностях дополнительными правилами, так как ее способность двигаться и рубить в любых направлениях и на любые расстояния делает ее слишком мощной фигурой. Поэтому есть правила трех и семи ходов. Кстати правило семи ходов дает хороший шанс на ничью. В тяжелой ситуации можно позволить противнику поставить вторую дамку и постараться продержаться семь ходов. Если у вас не получится это с первого захода, то после потери еще одной шашки отсчет семи ходов повторится. Правда необходимо учитывать, что со взятием еще одной шашки атакующие возможности вашего противника будут возрастать.

В плане общей стратегии трудно что-либо сказать. Дело в том, что стратегия должна предусматривать захват и последующий контроль пространства. Для того, чтобы можно было бы говорить о контроле пространства, необходимо, чтобы группа шашек, контролирующая пункты доски была защищена, но во фризских шашках нет защиты от вертикальных и горизонтальных ударов, поэтому единственно можно только посоветовать развивать свое комбинаторное мышление.

Игра №22. Двухходовые шашки



Игра в Двухходовые шашки ведется обычным комплектом Русских шашек на традиционной доске, и по правилам Русских шашек, с той только разницей, что каждый игрок в свою очередь хода выполняет не один ход, а два. При этом, если в результате выполненного первого полухода появляется возможность рубки, то выполнять ее обязательно. Если рубка возможна перед первым полуходом, то она также обязательна. Выполнение двух полуходов обязательно. Если игрок не может выполнить два полухода, то он считается проигравшим. Все остальные правила игры полностью взяты из Русских шашек.

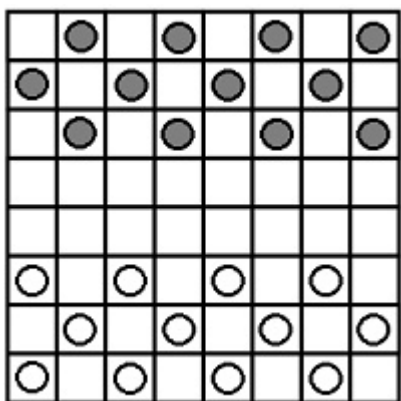
Анализ игры

Для Двухходовых шашек трудно сказать что-то определенное, кроме того, что можно посоветовать, начинающим играть в Русские шашки. Видимо опасно на первых ходах открывать первую, дамочную горизонталь, что может повлечь за собой прорыв противника в дамки, в шашках позволяющих делать два хода, эта угроза, пожалуй, даже более актуальна. В части стратегии, будет правильным делать ставку на охват позиции противника с флангов. Такая стратегия позволяет ограничивать противника в

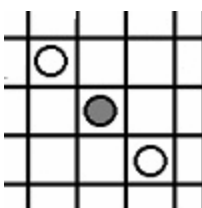
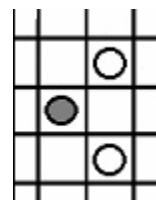
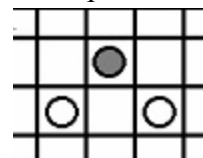
подвижности, что и создает стратегическое превосходство. Именно же двухходовый характер игры, создает совершенно новые тактические возможности, но в области тактики все решает опыт и умение считать варианты. Еще можно сказать, что для Двухходовых шашек уже существует некоторая теория в виде разработанных дебютов, найти описание которых не составит труда в сети.

Игра №23. Шашки «Клещи»

На диаграмме начальная расстановка в Клещи, полностью совпадающая с



расстановкой Русских шашек. Правила хода также совпадают, то есть каждая шашка в свою очередь хода может походить на одно поле вперед по диагонали. Отличие в правилах рубки. Здесь, для того чтобы срубить шашку, необходимо взять ее в клещи. То есть создать ситуацию, в которой на двух соседних с шашкой диагоналях стоят две шашки другого цвета. На диаграммах справа два примера правильных клещей. Клещи можно построить с любой стороны. Итого четыре варианта.



Два показано на диаграммах и два получаются симметрией показанных. А слева пример неправильного взятия в клещи, при котором взятия не происходит. Дамка при таких правилах имеет только одно преимущество, она может ходить на любое количество свободных полей по диагонали. В рубке дамка не имеет никаких преимуществ. Рубка осуществляется только в том случае, если клещи возникают, как результат хода. Если, один из игроков поставил свою шашку в клещи, то это не дает право на рубку. Если в результате хода в клещи попало две шашки, то с доски снимаются обе. Серийной рубки в игре не предусмотрено, впрочем, она вследствие правил рубки и невозможна.

Анализ игры

Прежде всего, заметим, что в Клещах дамка намного слабее дамки Русских шашек. По сути, дамка это просто шашка, имеющая несколько большую свободу. Особой ценностью обладают шашки стоящие по краям доски. Их взять в клещи намного сложнее, поэтому большое значение имеет борьба за фланги. Клещи – позиционная игра. Это следует из следующего соображения. В Русских и многих других вариантах шашек, комбинационная борьба основана на обязательном взятии шашки поставленной по удар. Жертва может создать форсированный комбинационный вариант.

В Клещах, невозможно потребовать обязательного взятия, так как нет понятия шашки поставленной под удар. Кроме того, нет серийной рубки, а значит в Клещах крайне сложно компенсировать потерю при жертве. Отсюда следует, что Клещи основаны на позиционной борьбе, цель которой, ограничение свободы передвижения противника, настолько, чтобы у него не было возможности сделать ход без угрозы клещей.