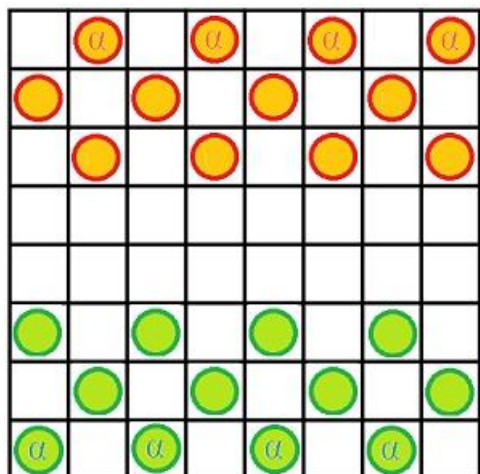


Альфа – шашки



Как показано на диаграмме, на старте каждый игрок имеет 12 шашек двух типов. 8 обычных и 4 альфа-шашки. Цель игры – провести хотя бы одну альфа-шашку на первую горизонталь противника. Если это случилось, то игра прекращается и игрок, сумевший это сделать, объявляется победителем.

Количество потерянных своих и выигранных шашек противника не имеет никакого значения. Правила хода обычных шашек и альфа-шашек различны.

Обычная шашка. Выполняет ход, как в английских шашках, то есть ходит только вперед и рубит только вперед. Допустима серийная рубка. Если серийная рубка возможна в нескольких

вариантах, то выбирается как в Русских шашках самый длинный вариант, то есть игрок обязан срубить наибольшее количество шашек противника. Дамок в Альфа-шашках нет. Поэтому, если обычная шашка дошла до последней горизонтали, то она там и остается до конца игры.

Альфа – шашка. Шашка этого вида выполняет ход только прыжком через рядом стоящую шашку, на поле за ней, как при рубке шашки противника. При этом если альфа-шашка прыгает через свою шашку, то это тихий ход. Если альфа-шашка прыгает через шашку противника, то это рубящий ход. Если игрок сделал альфа-шашкой рубящий ход и может его продолжить, то он обязан это сделать. Исключение из этого правила представляет ситуация в которой игрок срубив альфа-шашкой шашку противника имеет выбор, выполнять серийную рубку шашек противника или прыгнуть через свою. В этом случае выбор за игроком. Альфа-шашка может выполнять прыжок через любую шашку, но делать ход без прыжка она не может.

Завершение игры. Партия в Альфа-шашки всегда завершается победой, так как есть две возможности для фиксации конца игры. Наиболее вероятная ситуация – это прорыв альфы одного из игроков на «дамочную горизонталь». Второй вариант – это отсутствие хода у одного из игроков. Такая ситуация может сложиться, если все альфы игрока останутся без опорных шашек или у них не будет возможности добраться до последней горизонтали. Так как в этой игре нет дамок, а все шашки могут двигаться только вперед, то очевидно, что Альфа-шашки – игра конечная, в том смысле, что партия гарантировано завершается за конечное число ходов, и тот игрок который сделал последний ход в партии (противник не смог сделать ход по правилам) объявляется победителем, даже если его альфа не дошла до последней горизонтали.

Анализ игры

Особенность альфа-шашки в том, что она не может выполнять ход без поддержки других шашек. Поэтому, необходимо заботиться о том, чтобы каждая альфа была в паре с другой альфой или простой шашкой. В крайнем случае, если впереди у альфы нет опорной шашки, то должна быть шашка сзади альфы и имеющая возможность к ней подойти.

Очень важный момент заключается в отсутствии дамок. Это создает интересную возможность для обороны. Можно простую шашку противника заманить на «дамочную горизонталь», то есть последнюю горизонталь. Дело в том, что простая шашка встав на

поле «дамочной горизонтали» закроет одно из четырех полей для альфы, а значит уменьшит возможности для выигрыша.

Необходимо учитывать, что для победы достаточно провести только одну альфу, это означает, что нет необходимости экономить шашки, даже альфы. Вполне возможна комбинация с отдачей любого количества шашек, если только это даст возможность для прорыва альфы. Не забываем, что для прорыва нужна опорная шашка и такой шашкой может быть и шашка противника.

Требование обязательности хода делает бессмысленной примитивную ничейную стратегию. Игрок может оставить все свои альфы на своей дамочной горизонтали, так как сказать на ее защите. В этом случае, оставшиеся 8 шашек, очевидно, будут иметь меньше ходов, нежели противник с альфами участвующими в движении. То есть при такой стратегии игрок проиграет по второму правилу завершения игры.