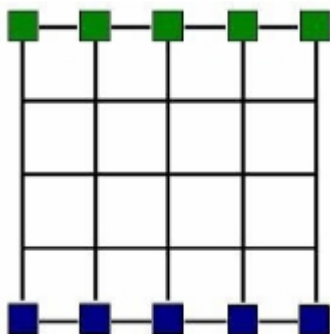
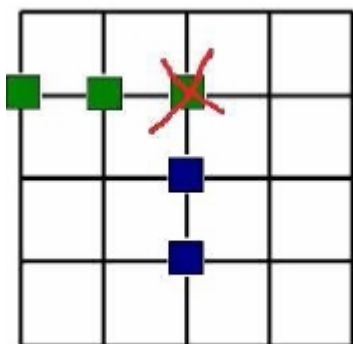


Нанайские шашки – Апокачи



Для хода доступны все четыре направления от перекрестия, в том числе допустим и ход назад.



Важное замечание. Для того чтобы срубить шашку необходимо создать именно численный перевес и атака считается результативной только против одной шашки. Атака против двух шашек по любой линии, как горизонтальной, так и вертикальной не ведет к рубке. Справа пример позиции без рубки. Ход синего игрока в направлении красной стрелки, дает конфигурацию две шашки против двух. Это не результативная позиция.

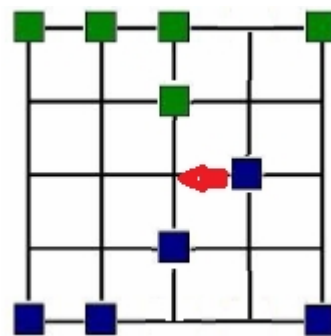
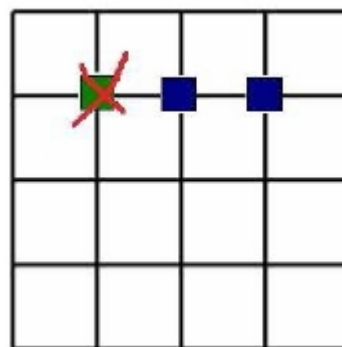
Завершается игра тогда, когда ни один из противников уже не может срубить ни одной шашки противника. Это, очевидно, будет тогда, когда у одного из игроков останется только одна шашка. Но здесь в нанайских шашках надо признать важную недоработку. Вообще, гарантировать комбинацию с рубкой можно только при существенном количестве шашек на доске. Например, в игре три на три загнать шашку очень проблематично. На мой взгляд, необходимо дополнение в правилах, которое гарантировало бы завершение игры. Самое разумное дополнение – это ограничить количество ходов между рубками. Например, если за 30 ходов никто шашки не срубил, то игра завершается и проводится подсчет оставшихся. Это обострит игру, так как проигравший хотя бы одну шашку, будет вынужден атаковать, чтобы не проиграть по очкам.

Анализ игры

В плане тактики, очевидно, наиболее реальный способ срубить шашку, - это заблокировать её своими, а затем с одной из сторон, подвести еще одну свою. Понятно, что проще это сделать в углу или хотя бы на боковой линии. Поэтому можно стараться

Апокачи - шашечная игра, придуманная нанайцами, народом живущем в Приамурье, как на российской, так и на китайской территории.

Начальная расстановка показана на первом рисунке. Надо полагать, что играть можно и на доске большего размера. Доска изображенная на рисунке минимально интересная. Шашки ставятся на перекрестия, так как ходы выполняются вдоль линий от перекрестия к перекрестию, ход можно выполнять и по крайним линиям. Шашки не могут перепрыгивать друг через друга, ни через свою шашку, ни через шашку противника. Рубка шашки противника осуществляется по очень простому правилу. Если на одной линии (горизонтальной или вертикальной) удалось против шашки противника поставить две или более своих, то эта шашка снимается с доски. Рубящаяся шашка может быть одиночной, может иметь соседями шашки своего цвета, это роли не играет, если против нее выставлен ряд из двух или более шашек противника, она считается срубленной. На рисунках показаны примеры рубки.



прижимать шашки противника к боковым линиям. Кстати из необходимости взятия шашки противника в клещи следует и запрет на перепрыгивание через шашку. Если это разрешить, то блокировать шашку становится практически невозможно. В центре доски блок тоже возможен, так как шашку противника могут с боков блокировать собственные.

Ясно, что нападать на шашки противника необходимо по возможности большими силами, из этого же следует, что разрывать свою позицию на отдельные группы шашек нерационально. Впрочем, говорить об отдельных группах на такой маленькой доске вряд ли разумно, небольшая доска, делает Апокачи чисто тактической игрой. На досках большего размера уже возможно стратегическое мышление, и на больших досках можно анализировать игру с возможностью разбиения шашек на отдельные группы. Кстати, наверное будет разумным на большой квадратной доске, шашки выстраивать хотя бы в два ряда.