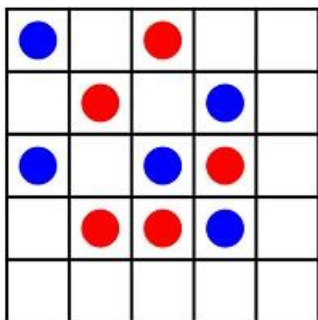


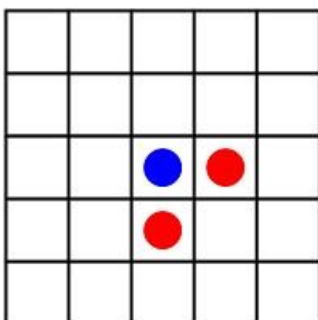
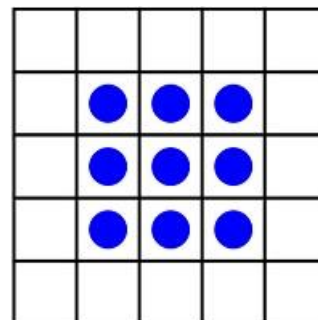
Ближний бой



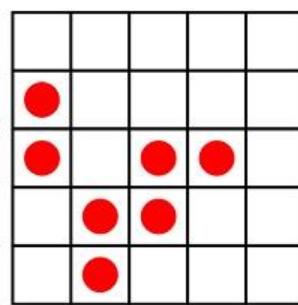
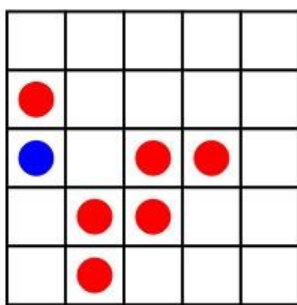
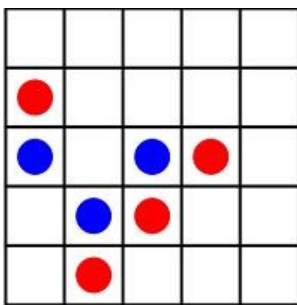
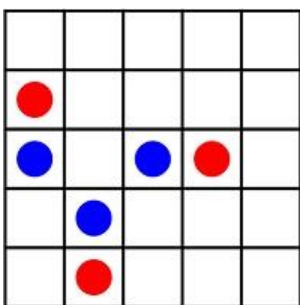
Игра ведется на большой доске, можно использовать стандартную доску для Го или Рэндзю. Но вполне нормальную партию можно сыграть и на доске меньшего размера. Цель игры захватить как можно большее пространство, но в отличие от Го, занятым пространством считается множество клеток занятых камнями своего цвета. На диаграмме слева текущая позиция равнозначная для синих и красных камней, так как их равное количество.

Камни по доске не перемещаются, их можно только ставить на свободное поле, при соблюдении единственного запрета. И возможны ситуации в которых игрок может камни противника превращать в свои. На диаграмме справа показан пример недопустимой группы камней. Если установка камня приводит к такой ситуации, то этот ход считается недопустимым.

Любой другой ход, устанавливающий камень является допустимым. В результате установки камня может возникнуть ситуация допускающая взятие одного или даже нескольких камней противника. Для этого введем понятие соседа. Камнем соседом считается камень стоящий рядом по любой ортогонали или диагонали. Например, на диаграмме запрещенной позиции, справа все синие камни, стоящие на сторонах квадрата являются соседями центрального камня.



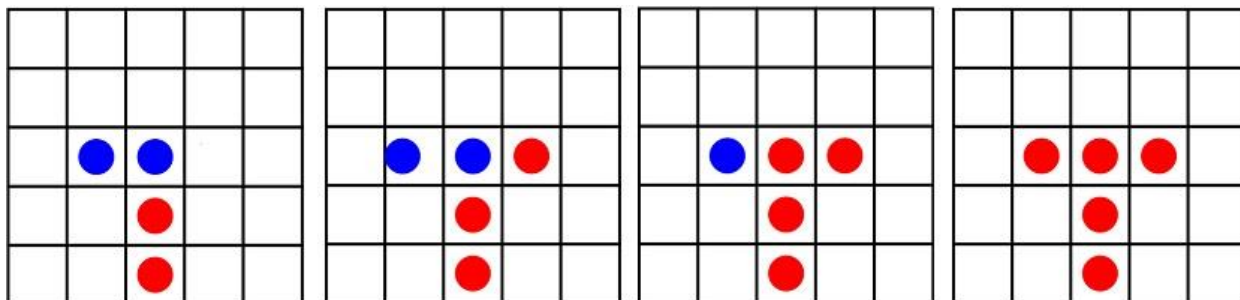
Игрок имеет право на взятие камня противника, если после установки его камня, его камни начинают количественно преобладать в числе соседей одного или нескольких камней противника. На диаграмме слева показана простейшая ситуация взятия двумя красными камнями одного синего, после чего на доске уже будет три красных камня. После захвата камня противника игрок может продолжить захват, так как ситуация на доске изменилась и может появиться новая возможность взятия. Ниже пример такого повторного пошагового взятия.



Благодаря такой возможности игра становится исключительно динамичной. Игра завершается тогда, когда оба игрока либо теряют возможность хода, либо отказываются от продолжения игры. После этого подсчитываются камни обоюда цвета и тот игрок который к этому моменту смог получить большее количество камней на доске и становится победителем. Еще раз заметим, что взятие игрока считается таковым, если ситуация возникла если камень противника попал в позицию захвата в результате хода игрока. Вообще камень можно поставить в захват чужих камней и он при этом не погибает.

Анализ игры

Правило повторного взятия можно назвать определяющим. Дело в том, что соседство с камнями своего цвета, то есть возможность образования одноцветных групп создает определенную устойчивость позиции на доске. Однако успешная атака может обвалить такую группу как набор домино. В правилах выше был показан пример такой атаки на синие камни, не составляющие группы. Однако и атака на группу вполне возможна. Ниже простой пошаговый пример уничтожения группы двух синих камней:



Будет несложно придумать пример уничтожения группы большего размера. Идеальным решением этой проблемы могло бы быть разрешение строить группы сплошные группы, но именно этого и не дает единственный запретный ход описанный в правилах. Этот запретный ход оставляет возможность атаки на любой камень так как возможна ситуация показанная на диаграмме справа.

Сини установили свой камень в абсолютный захват, но это не запрещается правилами, однако теперь красные не имеют возможности атаковать этот камень, но любой красный камень в принципе может подвергнуться нападению. Таким образом, целевая задача игрока заключается в создании максимально устойчивых собственных групп и охват слабых камней в группах противника.

