

## Камисадо



Каждый игрок перед началом партии получает набор фигур именуемых мудрецами и восемь подставок. Подставки двух цветов: белые и черные. Мудрецы, для каждого игрока, одинаковы и имеют следующие цвета: коричневый, зеленый, красный, желтый, розовый, бирюзовый, синий, оранжевый.

Доска кладется на стол так, чтобы у каждого игрока в правом углу находилась оранжевая клетка. Игроки ставят своих мудрецов на подставки (один на черные, второй, на белые) и выставляют на доску, так как показано на диаграмме. Каждый мудрец, должен встать на поле своего цвета.

Первым начинает игру игрок с черными подставками.

### Правила хода

**Правило первого хода.** Только на первом ходу игрок может свободно определять фигуру, выполняющую ход.

**Правила цвета.** Для каждого следующего хода игрок берет фигуру, совпадающую цветом с полем, на котором завершился предыдущий ход противника.

**Правило 1.** Фигуру можно перемещать только по прямой вперед. Либо по вертикали, либо по диагонали.

**Правило 2.** Фигуру можно передвигать на любое количество клеток, но она не может пройти через поле, на котором стоит другая фигура. Можно переместить фигуру прямо с клетки домашнего ряда на пустое поле домашнего ряда противника, при условии, что это перемещение производится по прямой линии или диагонали, и на пути не стоят фигуры.

**Правило 3.** Фигуру можно переместить только на пустую клетку.

**Правило 4.** Фигура может пройти по диагонали между двух фигур, стоящих на клетках, соприкасающихся углами.

**Правило 5.** Игрок обязан переместить фигуру хотя бы на одно поле, если это возможно.

**Правило 6.** Если игрок не может сделать ход фигурой, которую он должен передвинуть на этом ходу (она заблокирована), то он пропускает ход и передает право хода противнику. В этом случае его противник опять, как в начале партии имеет право произвольно выбирать фигуру для хода.

**Правило 7.** Игра заканчивается, как только один из игроков сумет поставить свою фигуру на любую клетку домашнего ряда противника. Этот игрок выигрывает партию.

**Правило 8.** Возможно возникновение патовой ситуации, при которой оба игрока не имеют возможности сделать ход, так как фигуры игроков заблокированы. В таком случае игрок, который перед возникновением патовой ситуации последним передвигал фигуру, считается проигравшим.

## **Анализ игры**

Заметим, что диагонали в процессе игры освобождаются неизбежно, поэтому бороться за блокировку диагональных линий практически не имеет смысла. А вот вертикали создают дополнительные возможности, поэтому игра на блокировку ходов противника по вертикали вполне разумна. Для такой игры достаточно не делать ходов сдваивающих мудрецов. А это диагональные ходы. То есть играть по диагоналям надо максимально осторожно. Мудрецов для перекрытия вертикалей всегда достаточно, так как фигуры не рубятся.

Для игры на ничью необходимо максимально долго не освобождать свою домашнюю линию, но проблема заключается в том, что выбор фигуры игрока, которая должна будет выполнить ход за противником. Именно он своим ходом определяет фигуру, выполняющую ответный ход. Таким образом, за игроком выбор только протяженности хода.

Поэтому вопрос стратегии состоит в выборе длины хода или быть может поля, на которое стоит поставить фигуру. И здесь хорошо работает общий принцип любой игры на досках. Большее преимущество имеет игрок с большей потенциальной возможностью перемещения. То есть фигуру необходимо ставить на то поле, с которого эта фигура имеет больше пустых полей в направлении диагоналей и вертикали вперед. Если этот критерий дает несколько равноценных полей, то из них необходимо выбирать то, на котором перекрывается движение большему количеству мудрецов противника.

И конечно, если есть блокирующий ход, то есть после него выбор падет на фигуру противника не способную выполнить ход по правилам, то необходимо делать именно такой ход, так как это создает дополнительные возможности для улучшения своей позиции.