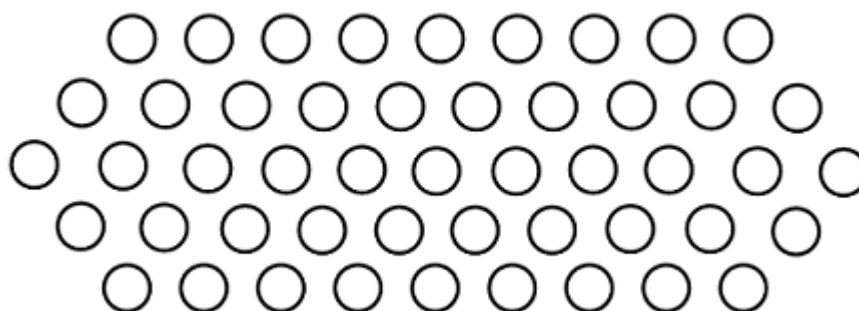


ДВОНН



Игровой комплект состоит из 49 фишек. По 23 фишки белого и черного цвета и три красных, называемых еще Двонн-фишками. Начинаящий партию игрок берет себе 2 красных фишки, второй только одну. Двонн игра двухстадийная. На первой стадии игроки расставляют свои фишки на поле. Начинается расстановка с красных фишек. Первый игрок ставит первую красную, второй вторую красную и первый устанавливает последнюю красную фишку, после этого второй ставит свою первую и т.д.

После того, как все фишки расставлены, то игрок, к которому переходит очередь хода, начинает движение. И еще одно замечание по расстановке. Все фишки ставятся произвольно по желанию игроков, с тем только ограничением, что ставить можно на пустое поле. Тогда по завершению этапа расстановки все поле окажется занятым.

Ход. Столбик принадлежит тому игроку, чья фишка сверху. Ход выполняется столбиком фишек, столбик обязан, двигаясь только по прямой, пройти столько лунок, сколько в нем фишек. То есть, столбик из одной фишки ходит на соседнюю лунку, столбик из двух фишек только на вторую лунку. Но повторюсь, ход может выполняться только по прямой. При этомдвигающийся столбик может перепрыгивать через занятые лунки, через пустые лунки, но закончиться ход обязательно должен на занятой лунке. Какой фишкой занята конечная лунка не важно, можно своей, можно красной, можно фишкой противника.

Есть еще два важных момента хода. Если столбик окружен со всех шести сторон, не важно какого цвета фишками, то он не имеет право хода. Если в его соседях есть хотя бы одна пустая лунка, то ему ход разрешен в любую сторону.

Второй важный момент связан с красными фишками. Любой столбик на поле должен быть связан, хотя бы с одной красной фишкой. Связь означает, что от столбика можно дойти по занятым лункам до столбика, содержащего красную фишку. Если на поле появляется столбик, у которого нет такой связи ни с одной красной фишкой, то он снимается с поля и все фишки столбика независимо от цвета выводятся из игры. Заметим, что после хода может образоваться «остров» из таких столбиков, в этом случае снимаются все столбики острова.

Завершение игры. Если один из игроков не имеет возможности хода, то очередь хода передается его противнику, если ни один из игроков не может выполнить ход по правилам, то игра заканчивается и выясняется кто выиграл. Для этого каждый игрок складывает все свои столбики вместе. В результате, получается два высоких столбика. Чей столбик выше, тот и выиграл. И последнее. Если есть возможность хода, но он не выгоден, то отказываться от хода нельзя.

Анализ игры

В правилах хода сказано, что столбик, выполняющий ход обязательно должен завершить свой ход на занятой лунке. Это означает, что любой ход ведет к объединению двух столбиков, а это в свою очередь означает, что с учетом того, что столбики могут выбывать из игры, партия может завершиться менее чем за 20 ходов. Краткость партии требует простых и четких стратегических принципов.

Первое. В любой игре на досках важно иметь возможно большее количество вариантов хода. Это аксиома, и она в применении к подготовительной стадии ДВОНН означает необходимость захвата как можно большего количества крайних лунок, так как на старте игры делать ход смогут только те фишки, которые стоят на краю, они единственные не окруженные со всех сторон.

Второе. Контроль красных фишек позволяет разрывать связь между ними и фишками противника. Поэтому важно выиграть как можно больше красных фишек. Их всего три, поэтому просчитать тактические варианты борьбы за эти фишки не сложно.

Третье. Важный момент борьба за столбик. Ясно, что цель игры – создание высоких столбиков. Возможна такая тактика – вы создаете высокий столбик, а затем длинным ходом уводите его на территорию контролируемую своими столбиками, где противнику его будет сложно атаковать. Но в борьбе за столбик образуемый на определенной лунке надо просчитать кто сможет его выиграть. Это можно сделать просто посчитав количество ударов на эту лунку с вашей стороны и стороны противника. Если вы бьете эту лунку большим количеством своих столбиков, то в борьбе только за него вы выигрываете и значит есть смысл нападать.

Четвертое. На доске может создаться ситуация, когда несколько столбиков противника и несколько ваших находятся под угрозой уничтожения вследствие потери связи с красной фишкой. В этом случае вам надо принять решение, что эффективнее – защищать свои, переводя их в более безопасное место или разрушать связи фишек противника. Этот вопрос тоже решается простым арифметическим подсчетом. Посмотрите, есть ли тактический вариант при котором противник потеряет больше. К тому моменту, когда на доске может возникнуть такая ситуация, доска будет как минимум наполовину пуста, и просчитать такие тактические варианты не так сложно.