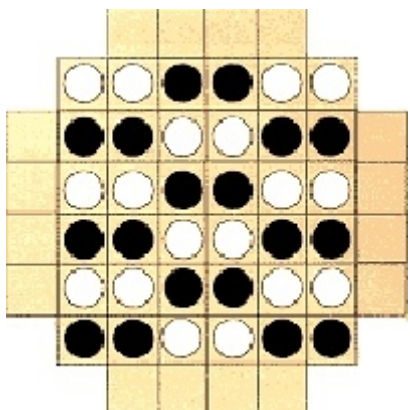


### Игра №3. Шашки Фокус Сиднея Саксона



контакт друг с другом.

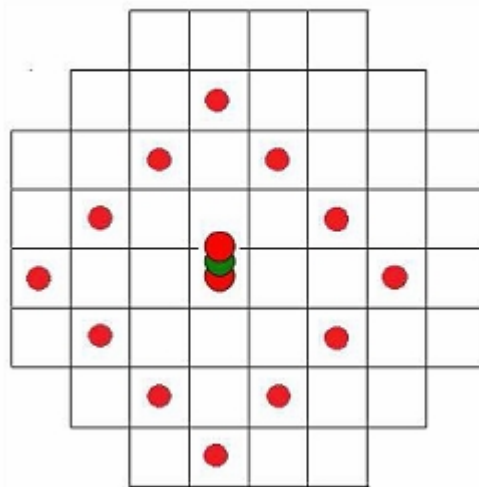
Игра создана американским инженером Сиднеем Саксоном. Картинка слева, показывает расположение шашек игроков перед началом партии. В этом расположении я выделил бы два интересных момента, необычных для игры на досках. Во-первых, игры на досках ведутся обычно на квадратных, или по крайней мере, прямоугольных досках. Шашки «Фокус» представляют собой любопытное исключение. Форма доски достаточно непростая и это обстоятельство имеет важное значение для игры. Во-вторых, почти вся доска заполнена шашками игроков, которые уже в начале игры входят в плотный

### Правила игры

Игра завершается тогда, когда у одного из игроков на поле не осталось ни одной башни. Ходы выполняются башнями. За один ход можно переместить одну башню или её часть, взяв несколько шашек сверху башни (не нарушая их порядка). Начало игры начинается с башен единичной высоты. Каждая такая башня может выполнить ход на одну клетку в любую сторону за исключением диагоналей. Башню можно поставить на пустое поле, на собственную башню, на башню противника. Башня принадлежит тому игроку, чья шашка стоит наверху. Таким образом, игрок может отдать части башни противнику, если снимет такую часть башни, что наверху оставшейся части будет стоять шашка противника. Башня не может быть высотой более чем в пять шашек. Если случилась такая ситуация, то снизу высокой башни снимается часть шашек, оставляя пять верхних. Из снятых снизу шашек, - шашки противника считаются уничтоженными, собственные оправляются в запас. Игрок, имеющий запасные шашки, может в свою очередь хода любую шашку из запаса, поставить на любое поле и, на любую башню включая башню противника.

А теперь самое главное. Башня, выполняя ход, может менять направление движения. Например, башня высоты четыре может выполнить такой ход: вперед, вправо, влево, назад. После выполнение такой последовательности она окажется на том поле, откуда начала свое движение. Это создает возможность совершать нейтральные ходы. Есть еще один вариант хода, предполагающий, что башня, выполняющая ход не может менять направление движения. Какой именно вариант движения предусмотрен в оригинале игры у Сиднея Саксона, мне, как автору этой энциклопедии неизвестно.

Чтобы правило хода башней было понятней приведем для иллюстрации все возможные ходы башней высоты три (синяя версия хода): Красными кружками помечены поля, где после своего хода в полном составе может оказаться башня красного игрока. Если он снимет только одну шашку, то ей он сможет походить только на одно поле и при этом нижняя часть башни в две шашки перейдет зеленому игроку. Из картинки ясно, что башня в пять



шашек будет контролировать почти все поле. А если бы была возможна башня в шесть шашек, то она смогла бы контролировать всю игровую доску. Может быть, поэтому башня в пять шашек это максимально разрешенная.

## **Анализ игры**

В этой игре, нет начальной стадии или, как говорят шахматисты дебюта, в котором игроки ставят своей целью развитие и подготовку к дальнейшему агрессивному столкновению. Здесь острая фаза борьбы начинается с первого хода и как результат неудачная игра может привести к поражению очень рано. Это же самое создает важный, на мой взгляд, минус для игры. Первый игрок имеет очень большое преимущество, значительно большее, чем первый игрок в шахматах, шашках, Рэндзю, или Го.

В каком-то смысле игра позиционная, так как все решается объемом пространства, которое игрок может контролировать единолично. В начале игры объемы контроля территории игроками одинаковы. Шашки Фокус – игра одной ошибки. Для того чтобы выиграть партию, достаточно в начале построить высокий столбик в центре доски. Этот столбик будет контролировать значительную часть доски и не даст противнику развиваться. Поэтому в шашках Фокус разумно борьбу начинать от центра.

В идеально равной борьбе противники распределяют между собой доску, и каждый в своей части строит башни. Но эта игра на ничью. В шашках Фокус можно построить крепость – это такая позиция, в которой столбики своего цвета защищают друг друга от нападения. Атаковать крепость можно только ценой материальной жертвы, которая может и не окупиться. Поэтому – этап стратегической борьбы заключается в том, чтобы не просто построить столбики в своей зоне, но и оторвать побольше от зоны противника. Большее количество столбиков даст возможность атаковать крепость противника, так как появится материал для жертвы.

Для атаки на крепость также очень важны запасные шашки. Дело в том, что если в крепости есть высокий столбик, то подойти к нему на расстояние удара будет невозможно, так как к высокому столбику можно подобраться только еще более высоким, а высота башен в шашках Фокус ограничена. Запасная шашка хороша тем, что она может атаковать любую башню, в том числе и самую высокую в крепости. Это означает, что удар запасной шашкой может на время одного хода разрушить ключевой пункт обороны крепости противника.

В принципе можно не замыкаться в крепости и вести сражение на всей доске. Но это уже вопрос не стратегии, а скорее тактики. Для такой борьбы можно дать один совет. Старайтесь на локальных участках сражения создавать пары башен, прикрывающих друг друга, хоты бы высоты два.