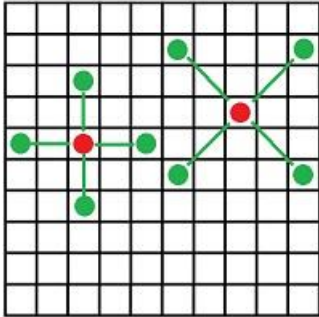


Четыре



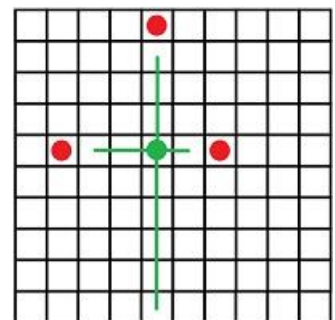
Такое лаконичное название происходит от техники взятия камней противника. Игра ведется на большой доске, можно на доске для Го. Цель игрока выстроить ортогональный или диагональный квадрат из четырех своих камней, так чтобы в центре этого квадрата оказался камень противника, после чего камень противника снимается с доски, что дает одно очко игроку, взявшему этот камень. На диаграмме показано две ситуации взятия, с ортогональным и диагональным квадратом. В примере зеленые квадраты строятся через клетку от красного, но на большой доске они могут быть любого возможного размера, единственное требование – камень противника стоит в центре квадрата взятия.

Игра, начинается с пустой доски и запаса камней у каждого игрока. Достаточно, чтобы этот запас состоял из 100 камней. Можно больше, можно немного меньше, но не менее 20. Но надо заметить, что игра будет более интересной с существенным запасом камней.

Дебют. Дебютная стадия игры состоит ровно из десяти ходов. В дебюте игроки по очереди расставляют десять камней, по камню за ход. Камни ставятся в клетки доски. Если в результате хода одному из игроков удастся создать квадрат для взятия, то он берет камень, но серийное взятие в дебюте запрещено. По окончании дебюта на доске должно быть по десять камней у каждого из игроков. Игрок, потерявший камни в дебюте, продолжает выставлять камни. Если камни потеряли оба игрока, то дебют естественно продолжается для обоих игроков.

Основная стадия игры. По завершении дебюта игрок имеет возможность выполнять один ход из возможных ходов двух типов. Первый тип хода – установка нового камня из запаса. Этот ход обязателен, если на доске у игрока менее 10 камней. И этот ход запрещен, если на доске у игрока 20 камней.

Второй тип хода – перемещение камней по прямой. Камень можно перемещать по любой ортогонали на любое расстояние при условии, что перемещению не мешают другие камни, перемещение по диагонали запрещено. На диаграмме справа показаны все возможные перемещения одного камня. Если игрок выбирает второй тип хода, то за один ход он может переместить 4 камня. Не обязан переместить, а имеет право.

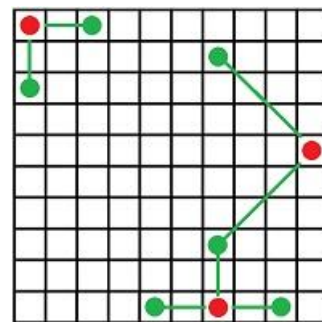


Взятие камня. Если по результатам четырех перемещений (или меньше) игрок сможет построить квадрат взятия (ортогональный или диагональный), то он забирает один камень противника. Если в результате четырех ходов было построено несколько квадратов взятия, то забирается несколько камней. Если квадрат взятия был построен быстрее чем за 4 хода, то окруженный камень забирается, а ход продолжается. Пусть, к примеру, квадраты взятия были построены за 2 хода и при этом, было окружено, например 3 камня. Это означает, что игрок имеет в запасе $2 + 3 = 5$ ходов. 2 незавершенных хода и три премиальных за взятые камни. Если ход незавершен, то игрок продолжает перемещения своих камней. Взятие, выполненное после четырех перемещений, не дает премиального хода. То есть если после четырех перемещений взят один или даже несколько камней противника, то ход на этом завершается.

Особые условия взятия. Если камень противника стоит в углу, то он может быть взят только ортогональным квадратом, который в этом случае строится на двух крайних боковых сторонах. Если камень противника стоит на крайней стороне, то он может быть взят диагональным квадратом, который в этом случае строится на двух диагоналях. И он может быть взят ортогональным квадратом, который строится на трех доступных

ортогоналях. Варианты взятия показаны на диаграмме. На этом примере, кстати, один из зеленых камней участвует в двух взятиях.

Завершение игры. Игрок должен держать на доске не менее 10 камней, следовательно, если их становится менее 10 (в сумме камни на доске и камни в запасе), то этот игрок объявляется проигравшим. Ничья устанавливается следующим образом. Любой игрок может потребовать счета ходов. Если за 50 ходов на доске не будет взятия, любым из игроков, то объявляется ничья.

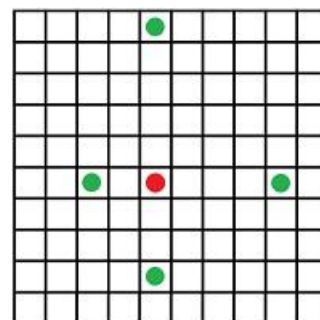


Анализ игры

Заметим, что наиболее интересной является ситуация в которой возможно серийное взятие камней противника. В этом процессе игрок получает премиальные ходы, способные создать новое взятие и т.д. Удачное серийное взятие может дать много камней. Поэтому тактический удар в виде взятия камнем должен быть подготовлен таким образом, чтобы запустить именно серийное взятие.

Необходимо понимать, что выполнив четыре перемещения своих камней и выполнив взятие игрок передает право хода своему противнику и он может также выполнить четыре перемещения, что довольно много для организации взятия камней. Поэтому возможно лучше создать возможность рубки, но отложить ее как потенциал накопления для серийного взятия.

Очень важный момент правил разрешающий создавать диагональный квадрат взятия, в то время как для хода диагональные направления запрещены. Это создает возможность поимки камня в ловушку из четырех камней, из которой он уже не сможет выйти. На диаграмме показана такая ловушка. Если в ней только один камень противника, то следующими четырьмя ходами он будет взят, если ловушка не будет разрушена взятием одного из камней ловушки и если камень останется на месте. Таким образом, создание такой ситуации вынуждает игрока владельца пойманного в ловушку камня, что-то предпринимать для его спасения, хотя эта ловушка и одноходовая. Это скорее угроза для принуждения противника к невыгодному для него ходу.



Игроку также необходимо найти баланс между камнями запаса и камнями, находящимися в игре. С одной стороны запас дает возможность маневра резервами. С другой стороны если у игрока на доске камней меньше чем у противника, то это уменьшает его атакующие возможности на доске. Поэтому камней игрока на доске может быть меньше, нежели у его противника, но разница должна быть не очень большой. Конечно, количественная разница, которую игрок может себе позволить определяется его личным мастерством.