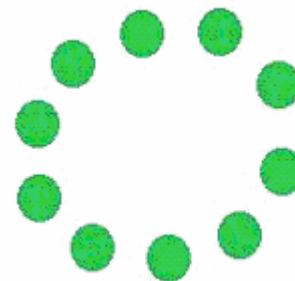


Игра Кейлеса



В игру Кейлеса можно играть любым набором одинаковых предметов. Например, пуговицами. Их количество также может быть любым по договоренности между игроками. Возможны две начальных конфигурации: в один ряд или по кругу. Количество фишек в принципе не ограничено.

Чем их больше, тем сложнее игрокам считать варианты и тем интереснее игра. Каждый игрок в свою очередь хода может взять либо одну фишку, либо две рядом стоящие (смежные). Выигрывает тот, кто возьмет последнюю фишку. При простых правилах, игра не слишком проста. Требование брать только смежные фишки вносит в игру серьезную интригу. Взяв фишку не с края игрок разрывает ряд фишек на две группы, а взять фишки одновременно из двух групп нельзя, так как крайние фишки разных групп никак не будут смежными.



Еще заметим, что круговая конфигурация не имеет самостоятельного смысла, так как уже первый ход превращает круг в линию. Линия эта конечно не прямая, но с точки зрения правил игры кривая линия от прямой ничем не отличается.

Анализ игры

Если игроки не будут разрывать ряд камней, то игра легко просчитывается и становится неинтересной. Интригу создают именно разрывы, превращая одну игру в несколько игр. Разбиение на группы необходимо использовать для упрощения просчета вариантов игры. Например, перед вами две группы А и В. И вы нашли вариант игры в группе В такой, что если, к примеру, ход за вами, то последняя фишка будет вашей. Это означает, что в группе А вам надо проиграть. Если вы проигрываете в группе А, то последний ход в группе А за вашим противником и соответственно первый ход в группе В за вами, что и требуется для победы.

Таким образом, анализ игры Кейлеса сводится к поиску такого разбиения на группы, в котором, вы выигрываете в последней группе и для всех остальных групп есть последовательность завершения локальных боев, такая что, в последней группе вы получите нужный ход, первый или второй, какой потребует ваш анализ.

Конечно, если есть несколько групп, то не факт, что противник будет отыгрывать их последовательно, группу за группой до конца, но это и не нужно. Достаточно, чтобы пары ход-ответ не разрывались между ходами. Ход противника и ваш ответ должны быть в одной группе или наоборот: ваш ход – ответ противника. Если же такой разрыв произошел, то необходимо произвести пересчет вариантов и выполнить еще один разрыв, уже с вашей стороны.

Пример игры

Допустим, есть две группы по два камня:



Если в правой группе ход будет за вами, то вы выигрываете взяв оба камня. Это означает, что в левой группе вам надо проиграть, чтобы оставить себе право первого хода в правой группе или наоборот. Если ход за вашим противником, то он по вашему расчету должен выиграть одну группу, взяв ее полностью, тогда получив право первого хода вы выигрываете в другой группе, тоже взяв ее полностью. Но если ваш оппонент не готов подарить вам победу, то он может поломать ваш расчет взяв из одной группы один камень, предлагая, таким образом, вам выиграть в этой группе, а не проиграть, как вы рассчитывали.



Но тогда вы выполняете разрыв игры, не продолжая партии в левой группе, а делаете ход в правой взяв один камень



Теперь, вашему противнику остается забрать один камень из любой группы и отдать вам последний. Конечно, это очень простой пример, но он достаточно прозрачно иллюстрирует схему рассуждений.