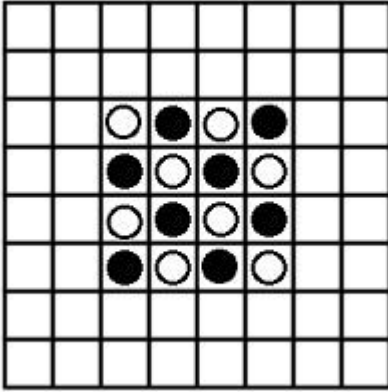
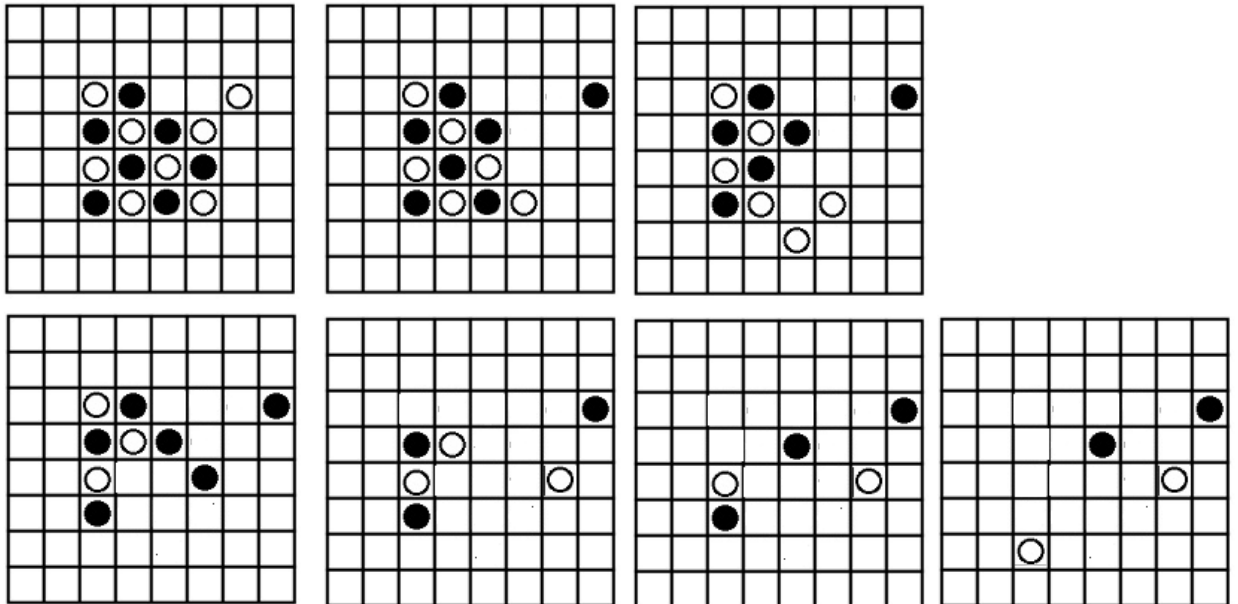


## Керчек



Слева доска и начальное расположение шашек игроков. Каждый игрок в свою очередь хода обязан выполнить рубящий ход, прыжком через шашку противника. Если рубящий ход невозможен, то игрок передает право хода своему противнику. В игре допускается серийная рубка. За один ход можно срубить несколько шашек противника.

Игра заканчивается в двух случаях. Во-первых, если один из игроков потерял все свои шашки. В этом случае он естественно объявляется проигравшим. Вторая ситуация завершения – это если ни один из игроков не может выполнить рубящего хода. В этом случае победителем объявляется тот игрок, у которого на доске осталось больше шашек. Ниже пример партии в Керчек.



Эта партия завершилась ничейным результатом.

## Анализ игры

Собственно, стратегический анализ здесь не имеет смысла. Игра в чистом виде тактическая и все сводится к расчету тактических вариантов. Значительно интереснее игра становится, если взять доску большего размера. Расставить больше рядов на обычной шашечной доске смысла нет. Для игры важен тактический простор в два ряда со всех сторон. Поэтому если есть желание добавить шашек, то необходима доска большего размера.

Но и в этом случае игра остается тактической, так как фактически необходим просчет, как сделать так чтобы не подставить свои шашки под серийную рубку. Обычно стратегия появляется там, где игроки хотя бы некоторое время разделены свободным пространством, хотя бы минимальным, позволяющим им делать тихие ходы для целей развития. В этой игре тихие ходы запрещены правилами, вся игра сводится к рубке, а значит в чистом виде к тактическому расчету.