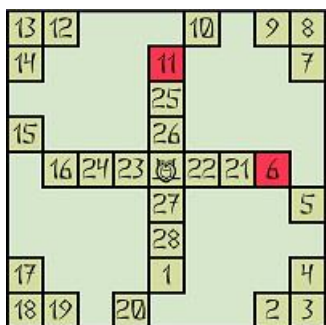


## ЛЮ-БО (六博)



У каждого игрока имеется 6 пешек и одна сова. Перед началом партии пешки и сова стоят за пределами доски. Ход выполняется по результатам броска двух стандартных игральных кубиков. Так как кубика два, то за ход передвигаются либо две пешки, либо одна сова, либо сова и пешка. Если у игрока нет на доске пешек, а такая ситуация имеет место в начале игры, то он двигает две пешки из запаса. Если у игрока только одна пешка и на доске и в запасе, то он бросает два кубика, а ход выполняет по результатам одного из них на свой выбор.

**Ход обычной пешки.** Пешки перемещаются по полям по увеличению номеров. Есть два особенных поля, отмеченных красным цветом. Если пешка игрока в процессе хода попадает на поле 6, то следующим движением в этот ход или в следующий перемещается на поле 16. Если, к примеру, пешка стоит на поле 5, и на кубике выпало три, то она завершается свой ход на поле 17. Если же она уже стояла на поле 6, то она завершает ход на поле 18. С поля 11 пешка сразу попадает на поле 1, то есть завершает круг обхода. Это событие дает игроку дополнительное право, о котором скажем чуть позже. Пешка, завершившая круг, продолжает движение по новому кругу. Если у игрока часть пешек на поле и часть в запасе, то он может выполнить ход полевой пешкой, но может выставить пешку из запаса.

Для хода пешкой определено взятие пешки или даже пешек противника. Игрок может завершить ход своей пешкой на пустом поле, но он может завершить ход на поле занятом другими пешками. Если ход завершен на поле со своими пешками, то на это поле просто встает еще одна пешка. Если же пешка встает на поле занятое пешками противника, то пешки противника снимаются с доски, но это не взятие. Снятые пешки отдаются владельцу, и он может опять вводить их в игру. Такое снятие пешек выполняется только по завершению хода.

### Право на дополнительный ход:

- На обоих кубиках выпадает 1;
- На обоих кубиках выпадает 4;
- Пешка игрока завершила полный круг по доске;
- Пешка игрока превратилась в сову

**Ход совы.** Если пешка остановилась на центральной клетке с совой, то она заменяется на сову (не прошла это поле, а именно завершила ход на нем). У каждого игрока одновременно может быть только одна сова. Сова может ходить на столько клеток, сколько выпало на двух или одном кубике (в первом случае сова делает два отдельных хода, во втором случае второй кубик для хода использует пешка того же игрока). Сова может ходить как по порядку нумерации, так и против него, поворачивать в центр, не останавливаясь на клетках 6 и 11, а также поворачивать направо, проходя через центральную клетку.

Сова не может менять направление движения во время выполнения хода. Если сова остановилась на клетке, где стоят одна или несколько пешек противника, она их захватывает, и они отправляются в плен к владельцу совы. Освободить пленную пешку игрок может, когда другая его пешка проходит полный круг – в таком случае пленная пешка освобождается и возвращается владельцу, который может снова ввести её в игру. Если сова берёт сову противника, то взятая сова снимается с доски, а вместо неё в игру можно снова ввести обычную пешку.

### **Игрок побеждает в Лю-Бо, если:**

- Его пешка берёт сову противника;
- Он берёт совой в плен все пешки противника

### **Анализ игры**

Согласно правилам, выигрыш возможен только в двух случаях связанных с совой. Конечно, можно дожидаться, когда противник выставит сову и попытаться взять ее. Это можно назвать пассивной тактикой. Если такой тактики будут придерживаться оба игрока, это приведет к бесконечной игре. Более того, необходимо учитывать, что сова более мобильная фигура, и она тоже может брать пешки своего противника, причем почти необратимо. Кроме того, для взятия совы желательно иметь на доске много пешек, но тогда они будут и быстрее выбиваться и не только совой. Поэтому, тактика ожидания может оказаться проигрышной.

Сила совы в возможности выполнить ход, используя два кубика. Поэтому, сова не обязана для результативного взятия, находиться близко к пешкам противника. Вторая интересная возможность – это ход в обратную сторону. Это означает для совы возможность атаковать приближающуюся к ней пешку противника. Из этого можно сделать вывод о том, что атаковать сову можно только двумя или даже тремя рядом идущими пешками, если одна из них погибает в результате атаки совы, то другая получит возможность для взятия совы. Совы же игроков имеют равные шансы в борьбе друг с другом.