

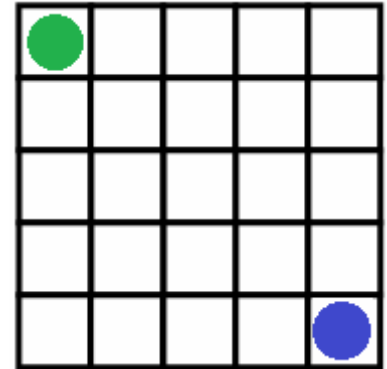
Опок



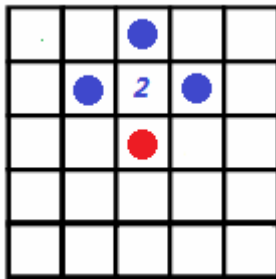
Для игры надо иметь квадратную доску. На фотографии слева показана доска 5x5. Это минимально интересная доска, лучше конечно иметь доску большего размера. Для игры каждый игрок получает количество шашек равное количеству полей доски. То есть для показанной доски каждый игрок имеет набор в 25 шашек.

Это набор, можно сказать, с запасом. Правила игры таковы, что часть шашек возможно никогда не войдет в игру. Начинается партия с того, что каждый игрок выставляет в своем углу одну шашку.

Домашние углы игроков находятся на концах диагонали. Справа показано начальное расположение с домашним полем каждого игрока.



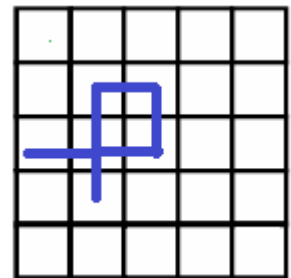
Ход выполняется столбиком. Игрок имеет право с почти любого столбика, уже стоящего на доске, снять любое количество шашек, с одним обязательным условием, - хотя бы одна шашка должна остаться на месте. Это означает, что столбики высотой в одну шашку уже не могут участвовать в игре (поэтому выше сказано о почти любом столбике). Изначально считается, что все шашки игрока стоят на его домашнем поле, том, на которое он в начале выставил одну шашку. Ход с домашнего поля подчиняется тому же правилу – одна шашка должна остаться на месте. Столбик, выполняющий ход может двигаться по сложной траектории, с условием выполнения двух ограничений.



1. Столбик не может перешагнуть или встать на другой столбик, как свой, так и столбик противника.
2. Столбик в процессе движения, не может вернуться на один шаг назад, имеется в виду на то поле, с которого он попал на поле продолжающее ход. На рисунке показана промежуточная ситуация хода, в которой синими кружками показаны возможные продолжения хода, а красным, поле с которого столбик пришел. И это поле запрещено для хода.

Однако, столбик в процесс движения, если он достаточно высокий и, следовательно, длина хода достаточно велика, может пересечь собственную траекторию. На рисунке справа показана такая возможность синими стрелками. Такое движение вполне допустимо.

В Опок есть процедура рубки шашек противника. Для этого необходимо взять в захват ряд шашек противника без разрывов превосходящими силами. Например, одну шашку двумя своими, две шашки своими тремя или более и т.д.



Ниже несколько ситуаций взятия. Красные атакуют синих. Числами показано количество шашек в столбиках.

	1	1	1	

		1		
		2		
		3		

	2	2	2	3

		1		
		1		
		1		
		1		
		3		

А теперь четыре ситуации, в которых нет рубки.

	1	2	1	

		1		
		2		
		1		
		1		

	2	2	4	3

		1		
		1		
	1			
		1		
		3		

В первых трех примерах, рубки нет, так как нет превосходства в окружении. Второй слева пример не является рубкой, так как в захвате участвуют только столбики – соседи. А в четвертом примере, нет непрерывного ряда атакуемых столбиков. И обратите внимание на то, что захват и рубка выполняются только по ортогоналям. Диагонали в этом действии не участвуют.

Срубленные шашки окончательно выводятся из игры. Заметим, что взятие шашек не дает непосредственных бонусов игроку их срубившему. Косвенная выгода, как и во многих абстрактных играх заключается в том, что игрок, потерявший шашки, теряет и какие-то возможности по решению игровой задачи.

Игровая задача и завершение игры

Игра завершается тогда, когда оба игрока не могут выполнить ход по правилам. Если один из игроков потерял такую возможность, а другой может продолжать игру, то он выполняет свои ходы один. После того, как оба игрока лишились возможности хода, считается количество захваченных полей, у кого таких полей больше, тот и выиграл партию. Поле захвачено, если на нем стоит шашка. Из правила завершения игры становится ясен и смысл рубки шашек. Чем больше игрок потерял шашек, тем меньше полей он может занять.

Анализ игры

Та как выигрыш решается большим количеством захваченных полей, то стратегическая фаза игры состоит в равномерной расстановке своих столбиков по всей игровой доске, так чтобы с этих столбиков можно было выполнить наибольшее количество ходов.

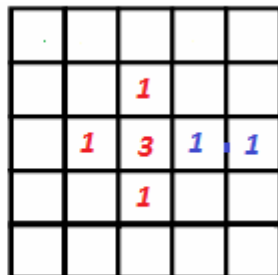
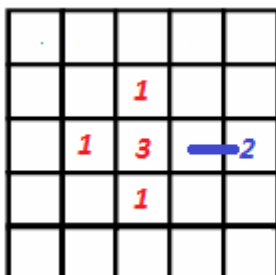
Это главная стратегическая задача, но не единственная. Еще необходимо расставить свои столбики так, чтобы они находились под защитой друг друга и не в окружении столбиков противника. На рисунке справа, показана опасная ситуация для синего столбика. С одной стороны он достаточно высок, чтобы быть защищенным самим

	3		3	
		4		
	3		3	

собой, но если он выполнит ход, то у шашек оставшихся на месте, защитный потенциал резко упадет и они уже могут быть атакованы.

Конечно, это лишь фрагмент большой доски и ситуация в целом может быть более благоприятной для синих, этот пример показывает лишь потенциальную возможность.

Если говорить о тактике, то помимо взятия шашек, может быть даже большее значение, имеет обездвижение столбиков противника. Этот прием более важен так как игрок для такого обездвижения может использовать и столбики противника. Слева пример



в котором красный столбик высоты 3 окружен с трех сторон своими столбиками и ход синих закрывает последнюю возможность для движения красных. На первой диаграмме показан ход синих, а на второй итоговая позиция.

Заметим, что игрок может попытаться обездвижить всю армию своего противника, изначально стоящую в домашнем углу, так как шашек довольно много, и игрок может подвести два столбика на единственные два выхода с домашнего углового поля. Но эта возможность не более чем теоретическая, так как для этого необходимо два хода, а уже после первого хода, атакованная таким образом армия может в полном составе, оставив по правилам одну шашку на домашнем поле перейти на другое поле, лишив смысла попытку окружения. А срубить шашку, стоящую на угловом поле нельзя, так как ее невозможно охватить по ортогонали.

И еще заметим, что развиваться с опорой на свое домашнее угловое поле неразумно, так как каждый выставленный столбик закрывает какие-то пути для движения и уменьшает маневренность игрока.