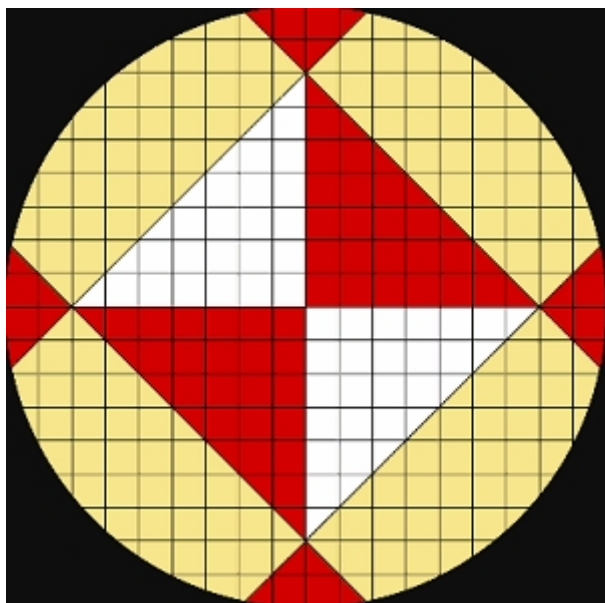


## Пай Шо



Так как Пай-шо, игра пока совершенно не устоявшаяся, вследствие чего вариантов правил слишком много, то думаю, я имею право внести свое предложение. Ниже будет описано, то что я понял из многочисленных вариантов и собственно мои идеи, какие игровые правила имеют смысл. Есть авторы правил, отважно объявляющие свой вариант официальным. Я далек от мысли объявлять себя единственным источником, но думаю и мое понимание имеет право на существование. Я несколько изменил игровую цель, ниже я приведу свои аргументы и посчитал необходимым немного изменить свойства фигур, а некоторые вообще убрать, ниже я

также приведу свои соображения почему. Но я все равно оставлю в описании то, что мне удалось вытащить из общего потока довольно путанной информации, если кого-то интересует общая масса информации, то я вношу свои пять копеек.

Выше доска для игры. Красные треугольники по бокам – это ворота, через которые в игру вводятся цветочные фигуры.

Суть игры в следующем. Есть два типа фигур – цветочные и специальные. Цель цветочных фигур – выстраивать так называемые гармонии. Гармонией считается такой ряд, в котором два любых соседних цветка считаются гармоничными. Что гармонично, а что не гармонично решается не свойствами реальных цветов, а правилами, в которых описано, что с чем гармонирует, а что с чем дисгармонирует. В тех вариантах правил, которые мне удалось увидеть, гармонии дают очки, дисгармонии создают штрафы. Поэтому игроки стремятся создать как можно больше гармоний и как можно меньше дисгармоний. Но я полагаю, что система подсчета очков не логична. Может быть я не прав, но я предлагаю несколько другую игровую цель.

Кроме цветочных фигур образующих гармонии и есть не цветочные фигуры, обладающие некими специальными свойствами. Например, фигура – колесо имеет возможность крутить пространство вокруг себя, дракон и скала разрушают гармонии и уничтожают цветы. В некоторых правилах упоминается специальная фигура Ноутид (огонь) высушивающая цветы.

Четыре красных треугольника по краям доски называются портами, из них начинают движение фигуры. Ниже я даю описание общих правил и правил хода конкретными фигурами. Повторюсь, Пай Шо по всей видимости игра формирующаяся, поэтому насколько я понимаю никаких канонизированных правил нет.

Про свой вариант могу сказать только то, что я изучил много источников и выбрал то, что на мой взгляд логично и осмысленно. Вообще, должен сказать, что пока правила этой игры достаточно путаны и нелогичны. Например, главная цель построение гармоний, которые считаются по окончанию игры, однако любую гармонию можно разрушить целым рядом очень сильных фигур. По сути, в тех вариантах правил, которые мне довелось читать, долго удерживать гармоничный ряд невозможно. Кроме того, достаточно просто сделать так, чтобы игра никогда не завершилась. Это можно сделать любой из агрессивных фигур. Например, можно уничтожить фигуры белым драконом, если

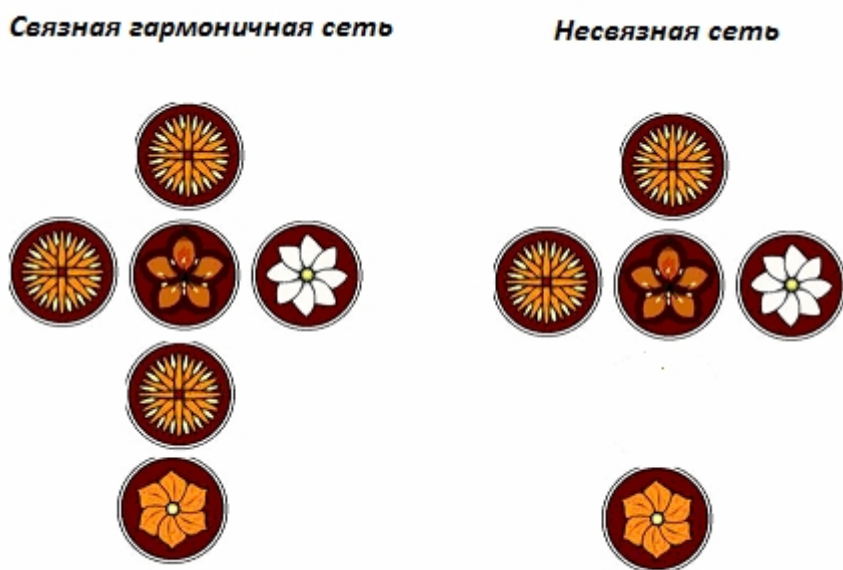
разрешить этой фигуре уничтожать любые цветы. Можно разместить в центре лодку и выталкивать фигуры из центра или еще проще, разместить в центре Горца и он будет убивать все фигуры пытающиеся организовать гармонию. В общем, идея игры интересная, но при тех правилах, которые мне удалось найти, довести игру до логического завершения по моему практически невозможно. Поэтому текст ниже - это по сути моя интерпретация игры Пай Шо.

## Общие правила

**Моя цель игры.** Начнем описание с цели игры и момента ее завершения. В различных вариантах правил упоминается о построении гармонии вокруг центра доски, после чего считаются построенные гармонии. Как я уже сказал выше, при имеющихся возможностях фигур, эта задача практически нереализуема (но только по моему мнению), поэтому я полагаю разумным установить целью создание единственной гармонией цветов. То есть для завершения игры все цветочные фишки должны быть соединены в связную гармоничную структуру. В моем варианте цели победитель определяется очень просто, у кого все цветы участвуют в связной гармоничной структуре, тот и победитель. А два игрока одновременно создать такую структуру не могут.

**Другой вариант цели (из интернета).** Цветы должны создать замкнутые гармонические линии. А игра завершается, когда один из игроков построит замкнутую гармонию вокруг центра доски. В этом варианте необходима система подсчета очков за гармонию, штрафов за дисгармонию, еще есть цветок Лотос, который добавляет очков. Эта система, на мой взгляд, сложна и нелогична, поэтому если есть желание можете разобраться в ней самостоятельно, я просто сообщаю, что такая система существует.

**Поясню сказанное о моей целевой установке картинкой:**



Из этого правила логически вытекает еще одно важное ограничение. Разрывать связную структуру, если она уже появилась, даже если она состоит из двух цветов, может только хозяин структуры. При этом структурой считается соединение двух цветов и более. Гармонична структура или нет, она все равно считается созданной. Это означает, что

игрок в принципе может создать и не гармоничную структуру, и потом ее перестроить. **Ни одна специальная фигура не может выполнить никакого действия разрушающего созданную связную структуру.** Это правило создает смысл борьбы за связность. Кроме того, игрок имеет возможность создать несколько небольших связных структур, а затем перестраивая их создать одну общую.

Все фигуры вступают на доску из четырех красных портов расположенных по краям доски. Логично отдать два порта одному игроку и два порта другому. **Каждому игроку принадлежит два порта. Ближайший к игроку, то есть порт, возле которого игрок сидит и порт по его правую руку. В портах выставляются фигуры способные перемещаться. Выставить фигуру в порт это значит выставить ее на любой пункт порта.**

## Фигуры Пай Шо

В разных вариантах правил описываются разные фигуры, иногда одно и тоже изображение описывается как разные фигуры с разными свойствами. В общем, в описании фигур и их свойств полный хаос. Поэтому я сделал описание с учетом той игровой задачи, которая на мой взгляд разумна и может быть выполнена. Например, есть фигуры дракон и горец, которые можно выставить на любой пункт доски в любой момент и они фактически уничтожают все построения. Для меня это означает невозможность построения гармоний, так как все ваши усилия и стратегические и тактические могут быть разрушены одним ходом, это своего рода лом против которого нет приема.

Эти фигуры делают всю игру дисгармоничной. Это как если бы в шахматах игрокам разрешалось бы в любой момент поставить любую фигуру в любую точку или убрать любую фигуру противника, и это можно было бы делать несколько раз. При таких правилах шахматная игра полностью теряла бы смысл. Поэтому ниже я описал все часто встречающиеся в разных описаниях правил фигуры, **но те которые по моему мнению нелогичны, я отметил красным.**



Точно также я полагаю разумным в моем понимании игры не использовать цветок Лотос, так как вся его функция – это добавлять баллы фигурам, но если от системы баллов отказаться, как это предлагаю я, то в этом цветке нет никакого смысла.

**Общее замечание о цветочных ходах.** В моем варианте правил, цветы в процессе движения не могут двигать цветы противника. В тех вариантах, которые я видел, цветы могут смещать цветы противника в направлении своего хода, но не вполне понятно, как это смещение выполняется цветами, делающими ход буквой L и непонятно, как тогда строить гармонии, если простая цветочная фигура может ее разрушить. Поэтому в моей варианте правил, цветы не имеют права сдвигать фигуры противника.




**Замечание о начальной установке фигур.** В разных вариантах этот пункт описывается по разному. Например предлагается выставить часть фигур в определенной конфигурации, остальные вводить через ворота. Я предлагаю решить этот вопрос просто и все фигуры вводить через ворота.



**Красная роза (6 фигур).** Розовые фигуры могут перемещаться на 3 пункта за ход по любой ортогонали. При добавлении на доску они всегда размещаются внутри внешних ворот (внутренних ворот противника). Гармонирует с белым Нефритом и Хризантемой, дисгармонирует с Жасмином

	<p><b>Красная Хризантема (6 фигур).</b> Хризантема перемещается на 2 пункта по вертикали и на 2 по горизонтали, образуя форму буквы «L». Эту фигуру можно ввести в любых воротах на левом или правом краях доски. Гармонирует с Розой и Рододендромом, дисгармонирует с Лилией.</p>
	<p><b>Красный Рододендрон (6 фигур).</b> Фигуры рододендрона могут перемещаться на 5 пунктов за ход по любой ортогонали. Эта фигура может быть введена в игру в ваших внутренних воротах. Гармонирует с Хризантемой и Жасмином, дисгармонирует с Белым Нефритом.</p>
	<p><b>Белый Жасмин (6 фигур).</b> Жасмин может перемещаться на 3 пункта по любой ортогонали. Эта фигура вводится в игру в ваших воротах. Гармонирует с Лилией и Рододендромом, дисгармонирует с Розой.</p>
	<p><b>Белая Лилия (6 фигур).</b> Фигуры Белой Лилии перемещаются на 2 пункта по вертикали и 2 по горизонтали, чтобы сформировать форму «L». Эта фигура вводится в игру в воротах на левом или правом краях доски. Гармонирует с Жасмином и Белым Нефритом. Дисгармонирует с Хризантемой.</p>
	<p><b>Белый Нефрит (6 фигур).</b> Белый нефрит может перемещаться на 5 пунктов в любой ортогонали. Эта фигура может быть введена в игру в ваших внутренних воротах. Гармонирует с Лилией и Розой, ни с кем не дисгармонирует.</p>
	<p><b>Белый Лотос (3 фигур).</b> Белый Лотос может превратить гармонии в дисгармонии, а дисгармонии - в гармонии. Вы можете разместить эту фигуру в любой открытой точке на доске и перемещать ее 2 пункта по любой ортогонали. Не может ни гармонировать ни дисгармонировать.</p>
	<p><b>Белый дракон (3 фигур).</b> Белый Дракон удаляет активные фигуры с доски, если он приземляется прямо на них. Вы можете разместить, эту фигуру в любой открытой точке на доске и перемещать ее на 1 или 6 пунктов в любом направлении на каждом ходу.</p>
	<p><b>Колесо (3 фигуры).</b> Колесо вращает все соседние клетки на 1 (фигура перемещается на соседнее поле по диагонали и все перемещаемые фигуры сдвигаются в одном направлении), если только это не приведет к их перемещению с доски или в ворота. Вы можете ввести эту фигуру в игру, разместив ее, на любой точке доски.</p>



	<p><b>Лодка (3 фигуры).</b> Лодка толкает любую цветочную фигуру по прямой до любой другой точки. В некоторых вариантах правил лодка может вытолкнуть фигуру за пределы доски, но тогда она тоже выходит из игры. Лодка можно ввести в игру, разместив ее, на любом пункте доски. В моем понимании лодка не должна иметь возможность вытолкнуть фигуру за пределы доски. И лодка не имеет возможности выполнить ход, ничего не толкая, кроме того, лодка может толкать только одну фигуру, или свою или противника.</p>
	<p><b>Скала (3 фигуры).</b> Скала в некоторых вариантах правил наделена способностью отменять гармонии вдоль линий на перекрестии которых она стоит. Мне не понятно, что это значит, и я предлагаю оставить за Скалой одну способность. Ее нельзя сдвинуть с места. Она непроходимое препятствие. Скалу можно ввести в игру установив в любой пункт доски.</p>
	<p><b>Горец (3 фигуры).</b> Горец отменяет гармонии в окружающих смежных пространствах, «душа» (неясно что это значит) цветочные фигуры. Если вы играете на физической доске, переверните пораженные фигуры, чтобы показать, что они были нейтрализованы. Вы можете разместить эту фигуру в любой открытой точке.</p>

## Анализ игры

Мой анализ этой игры, разумеется, опирается на мое понимание правил. Во-первых, заметим, что факторов мешающих построить гармоничную структуру достаточно много. Есть Лодки расталкивающие цветы, есть Скалы которые могут возникнуть в любом месте и которые необходимо обходить, цветы противника также могут мешать игровой задаче и кроме того, цветы выполняют ход не произвольным образом, а значит могут возникнуть сложности с установкой цветка на определенное поле. Например, это поле соседнее, а цветок обязан ходить на несколько полей.

Поэтому, полагаю, будет правильным постараться как можно больше фигур ввести в начале игры. Но заниматься только вводом фигур будет неправильно. Игроку необходимы опорные пункты не которых он будет создавать гармонии, а значит если появляется возможность начать строить опорные связанные гармоничные структуры, то упускать такую возможность нельзя.

Есть особая фигура – Скала. Скалу можно только установить, но ее нельзя двигать, для защиты это означает, что Скалу желательно оставить в резерве, чтобы иметь возможно мешать создаваемой гармонии после того, как противник определился где и как он будет строить свои связанные конструкции. Лодка эффективна только на доске заполненной фигурами, на пустой доске она будет стоять без дела, поэтому торопится с установкой лодки также не следует.

Связные структуры можно разрушать владельцу этих структур. Отсюда следует общая хорошая идея. Необходимо как можно быстрее выстроить побольше таких связанных структур, пусть даже каждая из них будет состоять только из двух цветочных фигур, и затем перестраивать их соединяя между собой.