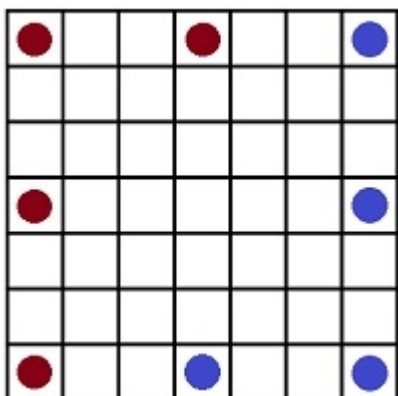


Перекресток



Доска для игры квадратная с нечетным количеством полей на стороне. Независимо от размера доски, каждый игрок получает ровно четыре шашки. Размер доски, таким образом, влияет на длительность игры, но никак не влияет на ее сложность. Цель игрока, двигая каждую шашку по прямой, довести ее до противоположного, крайнего поля и вывести за доску. Выигрывает тот, кто выведет больше шашек. При равном количестве, выведенных шашек объявляется ничья.

Каждой шашке игрока в ее движении мешает шашка противника. Если в процессе движения шашка игрока встает на поле занятое шашкой противника, то вражеская шашка объявляется срубленной.

Определение хода. Ход определяется броском монеты. В начале партии игроки договариваются кто играет орлом, а кто решкой. Разберем, как бросок определяет ход. Допустим, игрок играет за орла. Если он бросает монету и выпадает решка, то он теряет ход и передает свою очередь противнику. Если выпадает орел. В этом случае игрок получает право хода на одно поле и право второго броска.

Если второй бросок дает решку, то игрок теряет право хода на одно поле и теряет право на повторный бросок. Если второй бросок дал орла, то право хода на одно поле уже не уничтожается при повторном броске, и игрок получает право хода на два поля. При каждом последующем броске длина неуничтожаемого хода увеличивается на 1 и длина допустимого хода также увеличивается на 1. Таким образом, при трех удачных выпадениях монеты игрок получает право на длину 2 неуничтожаемого хода и длину 3 допустимого хода. И при каждом удачном броске игрок получает право на повторный бросок.

Если игрок, принимает решение начать выполнять ход после выпадения своей стороны монеты (в нашем примере орла), то он получает право на допустимый ход, если он начинает выполнять ход после неудачного выпадения монеты, то за ним остается право на неуничтожаемый ход. Заметим, что после первого броска длина неуничтожаемого хода равна нулю.

Полученную длину хода можно распределять произвольным образом между любыми шашками. То есть если игрок получил право на ход длины 4, то он может выполнить ход от одной шашки, до всех четырех. Отказываться от хода нельзя. Шашки двигаются только вперед.

Анализ игры

Прежде всего, заметим, что игра конечная. Время от времени у игроков обязательно будут появляться хотя бы минимальные серии из двух выпадений, что будет им гарантировать хотя бы один неуничтожаемый ход, который необходимо выполнить, это означает, что каждый игрок будет гарантированно двигаться к цели и игра закончится за конечное число шагов.

Очевидно, что самый опасный бросок – это второй, так как первый бросок не дает право на неуничтожаемый ход, и второй может лишить игрока возможности, сделать хотя бы минимальный ход. Если же второй бросок был удачным, то дальше каждый бросок увеличивает и длину допустимого хода и длину неуничтожаемого. Однако это не означает, что дополнительный бросок монеты всегда выгоден. Все равно случится невыгодное

событие, что уменьшит длину хода на одно поле. Это тоже потеря и может быть существенная для конкретной позиции, поэтому игрок должен, исходя из конкретной ситуации, рассчитывать возможные риски.

Есть на доске одно особое поле, от которого игра получила свое название. Это центральное поле являющееся перекрестком. Шашка до перекрестка и после него находится под ударом только одной шашки противника. В позиции на перекрестке она может быть срублена любой из четырех вражеских шашек. Поэтому перекресток желательно перескакивать, но с другой стороны, сделав длинный ход в сторону шашки противника находящейся на той же линии, шашка рискует попасть под удар только одной шашки, но уже более вероятный удар, в силу близости к ней. Таким образом, перекресток в любом случае создает риски для шашек. И при приближении к перекрестку надо просчитывать вероятности возможных длин ходов, а они не равновероятны, и учитывать вероятности в тактике движения.