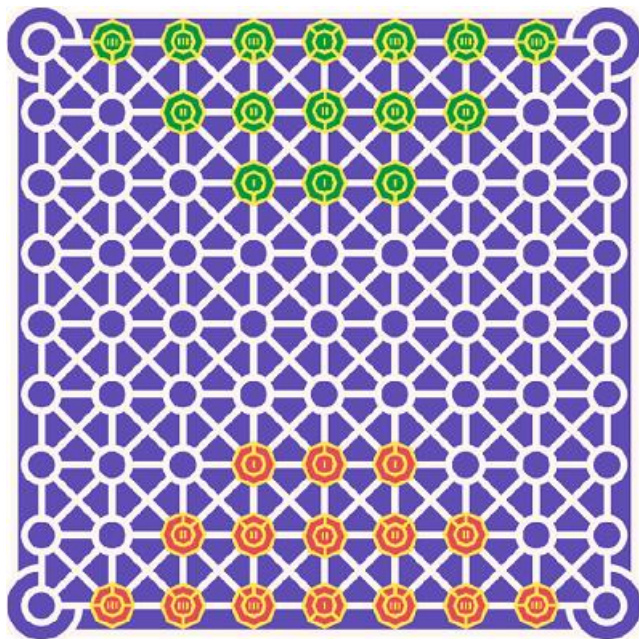


## Плой



Игра для двух или четверых партнеров. Доска для четверых приведена ниже. На диаграмме показано начальное положение для двух игроков. Обратите внимание на то, что каждая шашка имеет определенный рисунок из направляющих линий. Каждая линия показывает возможное направление движения шашек.

Помимо отрезков, указывающих направление, на каждой шашке стоит римское число от 1 до 3. Это число означает количество полей, на которое может шашка пойти по прямой.

Игрок в свою очередь может выполнить ход одного из двух видов:

**Поворот.** Имеется ввиду поворот одной шашки, так, чтобы ее направляющие

линии показывали на другие направление.

**Перемещение.** Игрок может передвинуть одну из своих шашек в направлении одной из направляющих линий на количество полей указанных римским числом или на меньшее.

**Взятие.** Если на конечном поле хода стоит фигура противника, то она снимается с доски, таким образом, выполняется взятие.

**Особая фигура Щит.** Три фигуры этого вида стоят в первом ряду исходного расположения. Особенность фигуры в том, что она может выполнить поворот с движением. То есть выполнить смещение и в этот же ход выполнить поворот. Одно поле, так как на Щите прописано римское число 1. Но это право на смещение, не обязанность. Щит может выполнить поворот и смещение или только поворот или только смещение.



**Особая фигура Флагман.** Флагман своего рода шахматный король. Эта фигура на доске в одном экземпляре, в середине нижнего ряда. Именно с ним связана возможность завершить игру победой. Существует две победных ситуации. Во-первых, можно срубить флагмана противника. Во-вторых, можно срубить все фигуры противника кроме флагмана.



**Доска для игры на четверых.** В этой версии игры работают все вышеописанные правила, добавим только следующее: игроки вполне могут играть каждый сам за себя, но могут и договориться о командной игре. В этой случае желтые и зеленые играют против синих с красными.

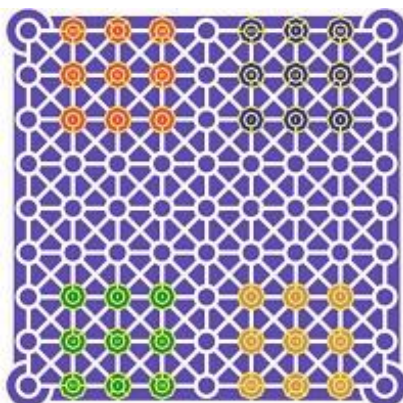
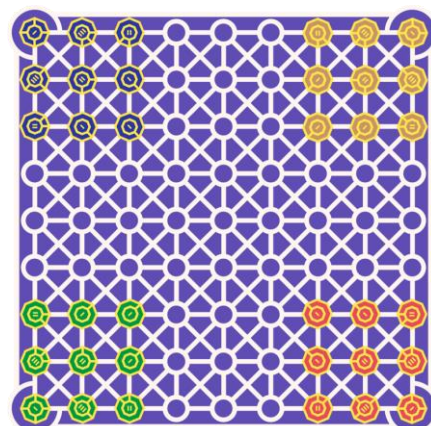


Диаграмма для командной игры слева. Для этого случая есть несколько дополнительных правил. Если в командном режиме у одного из игроков уничтожен флагман, то оставшийся из пары игрок



берет контроль над его фигурами и очередностью хода, причем в оба своих хода он может ходить как своими фигурами, так и фигурами выбывшего союзника.

## **Анализ игры**

Так как Флагман один, то очевидно его, по крайней мере в начале игры нельзя использовать как активную фигуру. Его уязвимость еще усугубляется тем, что он самая тихоходная фигура, так же как Щит.

Самая подвижная фигура способная выполнять ход на три поля, в игре на двоих может выходить на поле боя по флангам, причем в силу ее подвижности она может сделать это довольно быстро. В варианте игры на четверых есть существенная особенность. Тройки скрыты за менее подвижными фигурами, поэтому разумно в игре на двоих начинать игру с флангов для вывода троек, а в игре на четверых необходимо позаботиться о том, чтобы открыть тройки для движения. Что касается пространственной структуры, то можно заметить следующее. В игре на двоих расположение фигур существенно выдвинуто в центр, поэтому захват центра, может быть, не имеет такого большого значения, здесь скорее необходимо ориентироваться на борьбу по всему фронту, особенно с учетом того, что тройки, очевидно, начинают свои действия с флангов.

В игре на четверых, центр видимо имеет большее значение, так как через центр проще организовать наступление на всех противников, единственно если все играют против всех, то игрок, занявший центр рискует оказаться под угрозой нападения остальных троих. А для игры парами центр оказывается очень значимой целью.