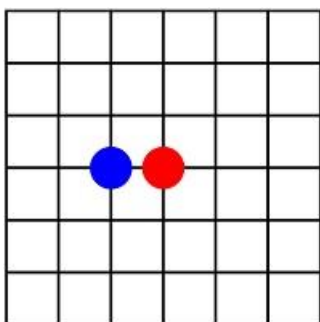


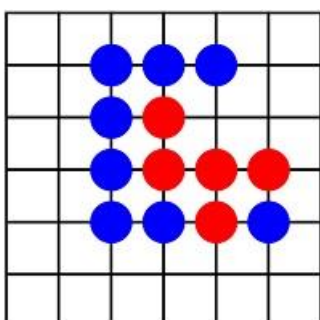
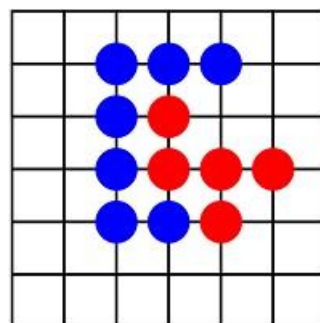
Поляр



Для игры желательно иметь доску большего размера, чем это показано на стартовой диаграмме. Цель игры – установкой камней зарабатывать очки, счет которых выполняется в конце. Камни ставятся на перекрестия доски, в том числе и на перекрестия на боковых линиях и на углах. Игрок, начинающий партию ставит два камня, так чтобы они располагались по соседству, по вертикали или горизонтали. Второй игрок выбирает, каким цветом он будет играть. Если для игры используется доска для Го или Рэндзю, то в распоряжении игроков будут черные и белые камни. Игру начинают черные. В

этом описании использованы кружки синего и красного цвета для большей наглядности. Каждый игрок может выставить свой камень двумя способами. Либо камень входит в уже существующую группу, либо начинает новую группу.

Группой будет называться такое построение камней, в которой от каждого камня можно дойти до другого камня, передвигаясь по соседям. А соседом, как было сказано выше, является камень, стоящий на соседнем перекрестии по вертикали или горизонтали. На диаграмме справа показан пример группы

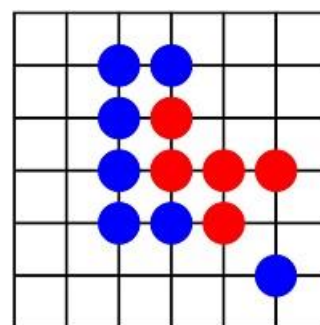


камней, состоящей из красных и синих камней.

На этом примере можно показать еще одну важную особенность – группа может состоять из двух секций. Одна секция красных камней, вторая секция – синих. На диаграмме справа пример группы из двух секций. Секцию можно определить как подгруппу, обладающую свойством группы. В этом примере можно по красным соседям дойти от любого красного камня, до любого другого красного камня. То же самое можно сказать и о синих камнях.

Правило построения группы гласит, что она может состоять только из двух секций одного цвета. На следующей диаграмме слева пример незаконной группы из одной красной и двух синих секций.

Таким образом, игрок может ставить камень любым образом, не создающим в какой-либо группе дополнительную незаконную секцию. Например, он может начать формировать новую группу. На следующей диаграмме показан пример такого хода за синих. Камень, поставленный внизу, справа начинает построение новой группы. Необходимо отметить, что все диаграммы с примерами необходимо воспринимать как часть большей доски, этим объясняется дисбаланс камней двух цветов, необходимый для показательного примера.



При достаточном заполнении доски количество законных ходов уменьшается и может оказаться так, что у одного из игроков нет возможности для хода, тогда очередь хода передается другому игроку. После того, как доска оказывается заполненной настолько, что у обоих игроков нет возможности для хода, игра прекращается, и считаются очки. Для каждой группы определяется владелец группы. Им становится игрок, сумевший построить в группе большую секцию своего цвета, нежели противник. За каждую такую группу игрок получает $n*(n+1)/2$ очков, где n – число камней его цвета в секции. Игрок с наибольшей суммой очков выигрывает.

Важное дополнение. В счете очков участвуют только группы из двух секций. Нельзя взять и просто создать большую группу из камней своего цвета и заработать на этом много очков. В игре принципиально важен именно момент борьбы за группу.

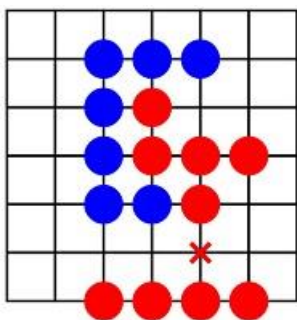
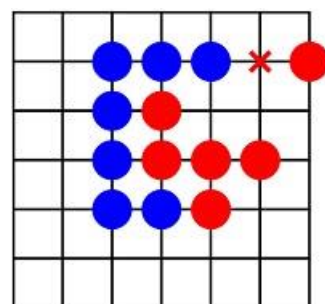
Анализ игры

Несмотря на принципиальное различие в правилах с Го, здесь похоже надо принять, если не тактические приемы Го, то во всяком случае, некоторые общие принципы. Например, здесь вполне работает идея контроля пространства. Будет разумным не сосредотачивать все свои усилия на борьбе за одну группу, а построить их некоторое количество, и затем наращивать группы, оценивая свои шансы на победу в каждой из них.

Второй методологический принцип, который можно взять из Го, состоит в следующем. Все поле Го можно условно разделить на части, борьба на каждой из которых относительно автономна. Автономность проявляется в том, что можно просчитать ход борьбы на локальном участке, вне зависимости от хода игры на других участках. И если вы видите, что на некоем участке вы проиграете, то продолжение борьбы там приведет только к еще большим потерям.

То же самое можно сказать и об анализируемой игре. Если вы видите, что проигрываете группу, то дальнейшая борьба за нее может стать пустой потерей темпа. Однако, проигранную группу желательно ограничивать в росте. Иначе противник, выиграв группу и наращивая ее бесконтрольно может обеспечить себе хороший конечный результат. Вообще было бы более логично считать группу не по своим камням, а по камням противника. Я бы предложил более простую технику подсчета, (и по моему более справедливую) состоящую в том, что игрок получает столько камней, сколько в группе имеется камней противника.

Если же говорить о контригре, то возможно два тактических момента. Во-первых, растущую группу можно ограничить. На примере справа для синих ход, помеченный красным крестиком, запрещен, так как это приведет к появлению в группе двух секций



красных камней, что запрещено правилами. Таким образом, небольшие и даже одиночные группы могут быть хорошим сдерживающим фактором.

Второй прием заключается в контратаке. На диаграмме слева показано, как проигранная красная группа становится больше синей в результате хода помеченного красным крестом. Но понятно это было возможно только в силу того, что нападающая красная группа не имеет синей секции.