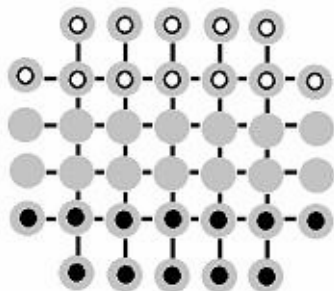


Тобит



Так как Тобит – национальная хакасская игра, то для начала введем национальную терминологию. Линии доски называются чолами. Квадраты, ограниченные чолами называются келами. Игровые фигуры это хулы. Игровая доска и начальное расположение хулов показано на рисунке. Хулы передвигаются по чолам до соседнего свободного перекрестка или до конца чола по прямой. Хулы не могут ходить назад, в направлении своей стартовой позиции и не могут перепрыгивать через другие хулы. Хул, достигший конца чола, превращается в тобит.

Тобит в отличии от хула получает право хода во всех направлениях. Перепрыгивать через фигуры тобит не может также как и хул. Взятие фигур осуществляется по правилам полностью аналогичным русским шашкам. То есть, хул и тобит берут фигуру противника, если она их сосед. Фигура, выполняющая взятие перепрыгивает через фигуру противника, и это означает, что перекресток за фигурой противника должен быть свободен. Если взятие фигуры противника возможно, то оно выполняется обязательно. Если есть несколько вариантов взятия (разными фигурами), то игрок сам выбирает вариант. Если выбранная фигура осуществила взятие и встала на перекресток, с которого опять возможно взятие, то она обязана опять брать фигуру противника.

Игра завершается, естественно, если кто-то из игроков сам признает свое поражение или оба игрока заключают мир, полагая, что выигрыш уже невозможен. Самая чистая победа – это ситуация, когда противник потерял все свои фигуры.

Анализ игры

Фигура тобит – это не настолько сильная фигура, как дамка в русских шашках, но все же тобит обладает большей маневренностью нежели хул, поэтому проведение хула до конца чола – это важная тактическая задача.

Игровое поле в Тобит очень невелико, поэтому здесь сложно ставить какие-то стратегические цели, то есть цели накопления преимущества, скорее борьба в Тобит – это тактическое искусство. Поэтому здесь важно уметь просчитывать позицию на возможно большее число ходов вперед.

Преимущество тактического мышления перед стратегическим означает, что удачный тактический удар возможен почти в любой ситуации, но это не означает полного отсутствия стратегических факторов. Как и в любой игре на досках в Тобит важен контроль пространства, а это проще всего осуществлять с центра, поэтому важно постараться активно играть в центре.

Есть в игре Тобит и свое оригинальное. Восемь конечных игровых полей, справа и слева имеют только одно направление движения. Это означает, что фигура, стоящая на этих полях практически не может быть атакована. Ее можно только выманить жертвой. И в силу единственного подхода, даже атака с жертвой становится сложной. В тоже время фигура, стоящая на этих полях может выйти в активную игру. Таким образом, на этих полях можно разместить своего рода игровой резерв.

Важная особенность Тобит - прямолинейность чолов. Это дает возможность одним хулом контролировать горизонталь. В русских шашках, например, это невозможно, в русских шашках любой ход необратим. В Тобит возможны фигуры охранники,двигающиеся вправо и влево по горизонтали. Благодаря этой особенности, есть возможность большее количество фигур выделить на атакующие действия.