

Все или ничего



Игра с камешками. Это традиционный класс игр в моей коллекции, но обычно в этих играх дается изначальная конфигурация камней, затем игроки забирают камни по определенным правилам, стремясь либо забрать последний камень, либо набрать очки за взятые камни. В этой игре наоборот необходимо сформировать структуру камней. Начинается игра с того, что игроки договариваются о количестве куч камней. Хотя пока никаких куч пока нет. Например, они договорились о трех кучах. Это означает, что игра закончится, когда на игровом столе появится три кучи: 5 камня, 10 камней, 15 камней, но пока на столе три пустых места, которые можно отметить, например, три квадратика из бумаги. Изначально у каждого игрока по 30 камней (сумма требуемых куч), то есть каждый из них может сложить все три кучи.

Игровой ход. Каждый игрок в свою очередь хода обязан положить три камня. Запрещено все три класть в одну кучу. Ход распределяется как минимум между двумя кучами. Если у него менее трех камней, то он выкладывает все что осталось. Если у него в запасе более трех камней, то он имеет право выложить в любую кучу еще один камень. Но это право, а не обязанность. Если игрок не имеет возможности сделать ход, то он передает это право своему противнику, который выполняет ходы согласно правила до тех пор, пока не исчерпает свой запас. Таким образом, игра прекращается тогда, когда у обоих игроков в запасе не останется ни одного камня.

Взятие кучи. Игра предусматривает возможность взятия. Если по завершению хода игрока, одна или несколько куч заполняются камнями до своей нормы (5, 10, 15) то игрок завершивший заполнять кучу забирает ее себе. При этом камни противника оказываются срубленными, свои камни уходят в запас и используются для продолжения игры. Взятую кучу опять необходимо заполнять камнями. Заметим еще раз, что взятие кучи не отменяет выкладку обязательных камней и в кучу нельзя положить камней больше нормы.

Завершение игры. Игра считается завершенной, если у обоих игроков полностью исчерпан запас камней. Победа присваивается тому игроку, который смог взять больше камней противника. При равенстве взятых камней, победителем считается игрок сделавший последний ход.

Анализ игры

Игру можно усложнить двумя дополнениями. Во-первых, можно изменять количество заполняемых куч и норму камней в них. Норму вполне можно сделать кратным некоторому числу. Чем количество куч больше и чем выше норма, тем игра будет дольше и сложнее. Во-вторых, можно увеличивать количество камней, которое игрок обязан выложить. Очевидно можно увеличить количество дополнительных камней, чем больше таких камней, тем более неопределенной становится игра и тем больше у игрока возможностей изменять ход игры в свою пользу в соответствие со своими идеями. Ясно только то, что количество этих дополнительных камней также не должно быть слишком велико. Их разумное количество можно ограничить запретом для игроков первыми двумя ходами забрать первую кучу. При одном дополнительной камне, взятие первой кучи за один ход невозможно.

Победитель определяется его счетными возможностями, которые начинают действовать когда кучи почти заполнены. В этот момент уже можно просчитывать тактические варианты.

Стратегический подсчет заключается в двух вещах. Во-первых, кому достанется последний ход, которым еще пока нельзя взять ни одной кучи. Так как кучи непрерывно заполняются, то такая ситуация обязательно создается. И следующий игрок обязательно что-то возьмет. Но взяв кучу, он возможно, не выполнит норму выложенных камней, а продолжая выкладку он уже создаст возможность взятия для своего противника, таким образом возникает возможность комбинационной игры, когда один из игроков создает возможность взятия, одной или нескольких куч, для чего требуется камней меньше нормы, но тогда довыкладка до нормы ухудшает ситуацию и создает обоюдоострую ситуацию.