

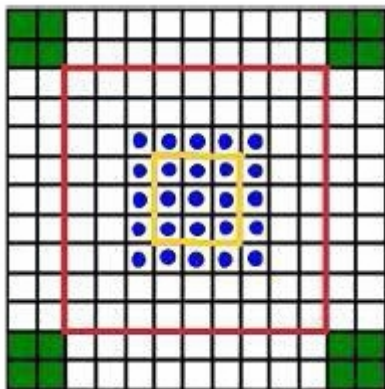
Раздел 7. Игры с несимметричными игровыми задачами

Наиболее распространенными являются игры, в которых оба игрока решают одинаковые задачи, равными наборами фигур. Это различные шахматные и шашечные игры. Перечислять игры такого типа, большого смысла нет. Это действительно игровое большинство. Но есть и другие игры, в которых у каждого игрока своя задача, радикально отличающаяся от задачи противника. Дело не в том, что один должен выиграть, а второй сделать что-то другое. Просто понятие победы несколько отличается и помимо того игроки зачастую имеют и различные наборы фигур.

Можно заметить, что в этом типе игры легко и просто решается задача равных возможностей игроков. Действительно проблема равных шансов настолько серьезная, что в спортивном Рэндзю для уравнивания шансов создана система разрешенных дебютов, а в Го второй игрок получает фору в виде нескольких очков. В несимметричных играх, если быть точным, эта проблема не то, чтобы решена, ее просто нет. По определению в этих играх нет и не может быть равных шансов, определение равных шансов для такого класса игр не корректно.

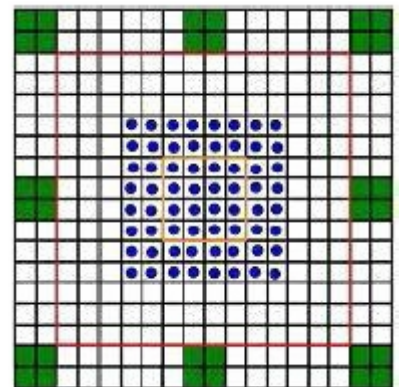
Несимметричные игры вполне можно признать экзотикой игровой культуры. Они не слишком популярны, хотя надо заметить, что в классе есть достаточно древние представители, как например скандинавская игра Хнефатафл. Начинается этот раздел с китайской Дао Ши Сян, что вроде бы как означает путь в Дао. В любом случае класс несимметричных игр достоин самого пристального внимания и изучения, так как он содержит идеи которых нет в обычных симметричных играх.

Игра №1. Дао Ши Сян



К сожалению, какие-либо документы, достоверно описывающие игру, не сохранились, кроме моих личных записей. Впрочем, эти самые записи в момент их появления основывались на реальных источниках, поэтому есть определенная уверенность в точности самых правил. Сложно что-либо точное сказать о названии. Нет никакой уверенности, что оно звучит именно так, возможно ошибочен и перевод, означающий «Путь в Дао». О древности игры могу сказать следующее. В первоисточнике утверждалось, что игра древняя, возможно даже что она появившаяся раньше Го. Но вполне может быть, что это миф. Полагаю, что о древней игре, с правилами, сохранившимися настолько подробно, было бы известно довольно много. Но это не так, поэтому можно уверенно утверждать, что Дао Ши Сян – новодел, но новодел довольно интересный.

Представленная игра, одна из немногих, в которых противники играют фигурами с разными функциональными возможностями. И это не косметические ограничения типа правил фолла в Рэндзю. Здесь фигуры принципиально различны. Зеленые квадраты – это шагающие крепости. Крепость может выполнить ход, сместившись на одно поле в любом направлении кроме диагонали. Синие кружки – это всадники. Всадник может сместиться на любое соседнее поле кроме диагонального. Помимо того, он может



выполнить за один ход несколько прыжков через других всадников. Различна и цель игровых. Шагающие крепости имеют своей целью захват области Дао.

Цель всадников – захват крепостей. В этом описании предлагаются два поля. Одно из моих личных архивов, то есть оригинальное игровое имеющее размер 13x13. На нем установлены 4 шагающие крепости, и 25 всадников, область Дао ограниченная желтой линией представляет собой квадрат из 9 клеток. Красной линией отмечена страна всадников. Второе игровое поле – это мое предложение для тех, кто хочет играть очень долго, его размер 18x18. На большом поле установлены 8 шагающих крепостей, 64 всадника, область Дао – квадрат из 16 полей, красным обозначена страна всадников. Во втором варианте игры, всадники по своему количеству значительно превышают численность крепостей в сравнении с первым полем, но сама страна всадников намного больше, больше и область Дао, а значит, всадникам труднее решить свою оборонительную задачу. Теперь разберем правила хода, которые достаточно непросты.

Правила ход всадников

Игрок, управляющий всадниками, имеет право на три хода. Имеется ввиду три хода разными всадниками. А теперь разберем правило хода одним всадником. Во-первых, всадник может переместиться на соседнее пустое поле по вертикали или горизонтали. Если он это сделал, то ход этим всадником завершен, но напомним, что ход совершают три разных всадника. Кроме того, всадник имеет право перепрыгнуть через другого рядом стоящего всадника, при условии, что поле за соседом пусто. Кроме того, если после прыжка он попадет в ситуацию, позволяющую второй прыжок, то он вполне может его выполнить, но это не обязательно.

Серию прыжков можно завершить после любого очередного прыжка. На серию прыжков есть три ограничения. Во-первых, запрещен обратный прыжок, то есть прыжок, возвращающий всадника на поле, с которого выполнялся предыдущий прыжок. И запрещено возвращаться на поле, с которого началась серия прыжков. Кроме того, запрещено повторять последовательность одинаковых прыжков, для того чтобы избежать возможности бесконечного хода. Всадники, выполняя ход «не замечают крепости». Это означает, что всадник в своем ходе может использовать клетки крепости также, как и клетки игрового поля. Всадник может своим ходом заскакать на крепость, может и соскочить с нее.

Правила хода крепости

Игрок, управляющий крепостями, делает только один ход, одной из своих крепостей. Для выполнения хода есть две возможности: если на клетках какой-либо крепости есть всадники, то игрок может снять одного из них и установить на любую клетку страны всадников. Устанавливать снятого всадника за пределами страны всадников нельзя. Если всадники захватили крепость, то есть на крепости стоит четыре всадника, то с этой крепости снимать всадников нельзя. Игрок может сместить крепость на одну клетку по горизонтали или вертикали.

Если на крепости находятся четыре всадника, то такая крепость является полностью обездвиженной. Если всадников, занявших крепость меньше четырех, то крепость перемещать можно. Если на клетках, куда должна встать крепость, в результате хода, есть всадники, то игрок, перемещающий крепость, снимает этих всадников и устанавливает их на любые поля за пределами страны всадников.

Завершение партии

Партия Дао Ши Сян заканчивается в двух случаях. Если все крепости обездвижены, в этом случае победа за всадниками. Игра заканчивается победой шагающих крепостей, если хотя бы одна из них полностью заходит в область Дао.

Анализ игры

Ясно, что стратегия крепостей и всадников не может быть одинаковой. Всадникам необходимо гарантировать количественное преимущество на линии, соединяющей каждую из крепостей и область Дао. Так как всадников существенно больше, чем крепостей, то это возможно, для чего игроку, управляющему всадниками, необходимо концентрировать своих бойцов перед крепостями пытающимися прорываться к области Дао. Так как у крепостей только один ход, то всадники всегда имеют возможность выбирать с кем бороться. При этом, чем крепость ближе к Дао, тем проще создать необходимую концентрацию всадников. Поэтому прорваться к Дао одной крепостью практически невозможно.

Однако крепость не одна и если крепости пойдут в Дао все вместе, то всадникам придется перераспределять свои ресурсы. Однако и в этом случае у всадников есть возможность создать хорошую концентрацию. Проблема всадников заключается в том, что за три разрешенных хода захватить крепость полностью нельзя, а значит у игрока управляющего крепостями появляется возможность отбрасывать всадников за крепости и ставить их в положение догоняющих. Еще больше возможностей для крепостей создает возможность хода на поля занятые всадниками, в этом случае их можно отбрасывать сразу из страны всадников. Поэтому захват крепости это довольно сложная комбинация с обязательной жертвой всадника или даже двух.

Правильная стратегия крепостей заключается в растягивании линии обороны всадников за счет одновременного наступления, в ходе которого часть всадников будет рассеяна по всему игровому полю, что откроет для одной из крепостей путь в Дао.

Игра №2. Хнефатафл



Игра придуманная на Скандинавском полуострове, бывшая очень популярной в дошахматный период. Позже Хнефатафл не выдержала конкуренции с шахматами и была совершенно незаслуженно забыта. Хнефатафл из того редкого класса игр, в который противники играют, можно сказать, в разные игры, преследуя несколько различные цели. Цель белого игрока провести своего короля на любое из угловых полей, отмеченных на рисунке серым цветом. Заметим, что версий игровых правил достаточно много. Канонических правил, как таковых просто нет. А так как все версии игры это реставрация, то в этом описании, для некоторых нюансов, указано по два варианта правил. Они отмечены разным цветом.

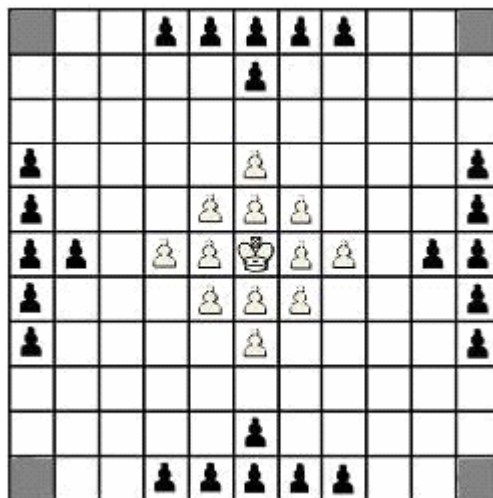
Цель черного игрока поймать белого короля.

И для защиты короля и для нападения используются фигуры с одинаковыми функциональными возможностями. Называются они пешками, но ходят как шахматные ладьи.

Набор пешек различен. У черных пешек несколько больше в силу того, что атака – это всегда более сложное действие. Играть в Хнефатафл можно на разных досках. На рисунке вверху доска 9x9 и соответствующее ей расположение фигур. На рисунке справа доска 11x11 и соответствующее ей расположение фигур.

Правила хода. Начинают игру нападающие. Каждый игрок в свою очередь хода перемещает любую свою фигуру (и пешки и король ходят одинаково) на любое количество полей либо по горизонтали, либо по вертикали. Перепрыгивать через фигуры нельзя.

Любая встретившаяся фигура, своя или противника останавливает движение фигуры выполняющей ход. Трон, клетка с которой белый король начинает свое движение доступно для любых фигур, король может вернуться на трон. Если его там нет, то трон может занять как белая, так и черная пешка. На угловые, серые поля может встать только белый король.



Главное игровое действие это захват фигуры. Захват короля белых выполняется следующим образом: Если король находится на троне (центральная клетка), то черные для захвата должны окружить трон с четырех сторон. Если король находится на клетке соседней с троном, для его захвата достаточно окружить с трех сторон. Пустой трон враждебен королю. Если король находится на краю доски, то его захватить нельзя. Точнее его можно обездвижить, **окружив с трех сторон, но это не будет считаться захватом.** **Есть версия правил, при которой окружение с трех сторон на краю доски также считается захватом.** Также возможна версия правил при которой захват могут обеспечивать и собственные белые фигуры. При этом достаточно, чтобы в захвате белого короля участвовала только одна атакующая фигура, как версия две или три. Если король находится на одном из полей примыкающих к угловым, то черным достаточно окружить белого король с двух сторон.

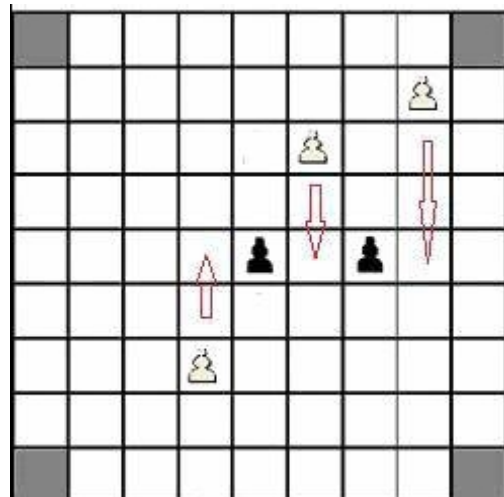
Захват короля, это ситуация возникшая после хода черной пешки завершающей захват. Для того, чтобы захватить пешку необходимо окружить ее с двух сторон, либо по вертикали, либо по горизонтали. В захвате черной пешки может участвовать король. В захвате, как черной, так и белой пешки может участвовать пустой трон (без короля). Пустой трон играет роль вражеской фигуры, как по отношению к белым, так и по отношению к черным. Точно также роль вражеской фигуры играют угловые поля. Для захвата пешки на крайних линиях все равно необходимы две фигуры.

Особенности захвата. Захват считается выполненным, если он состоялся после хода. Если, например белая пешка вошла своим ходом между двумя черными, то она не считается захваченной. **Если в результате хода в захват попали несколько фигур, то они все снимаются с доски.** По другой версии в захват может попасть только одна фигура. Хнефатафл заканчивается поражением белых, если черным удалось захватить белого короля и поражением черных, если белому королю удалось достичь одного из угловых полей.

Анализ игры

Прежде всего, заметим, что черных пешек больше, нежели белых. Это означает, что белые не имеют возможности вести пассивную игру. Белые могли бы провести пассивную партию, поставив своего короля на край доски, там по правилам черные не могут его захватить, по одной из версий правил. Но черные имеют существенное преимущество в борьбе пехоты. Уничтожение пехоты белых приведет к необходимости движения для короля белых. А уничтожив все пешки белых, черные смогут заблокировать белого короля и заставить его отойти от края доски.

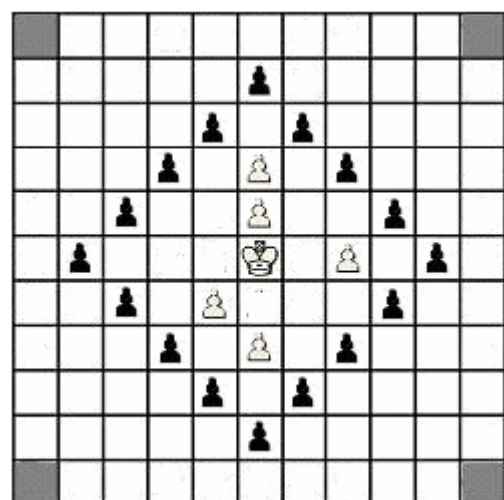
Захват пешек в силу их подвижности очень сложен для обеих сторон. Наиболее очевидный способ проведения захвата – это двойная угроза одной пешкой двум пешкам противоположного цвета. Двойную угрозу можно осуществить, проведя свою пешку между двумя пешками противника. В этом случае, если для каждой из них существуют собственные угрозы, то одна из них погибнет. На доске справа пример, как это возможно. Если пешка белых своим ходом встанет между двумя черными, то они обе окажутся под угрозой захвата двумя другим белыми пешками. Описанный тактически удар – базовый для пешечных боев.



Из примера понятно, что реально захват можно осуществить только при численном перевесе. Таким перевесом располагают только черные. Поэтому белому игроку нельзя увлекаться пешечными боями. Его пешки необходимы только для защиты короля, и они могут «расчищать дорогу» своему королю имитируя атаки на вражеские пешки и вынуждая их отступать. Тактически белые пешки могут жертвовать собой для этой же цели, жертва возможна даже многократная, но любая жертва имеет смысл, только если она завершается проходом короля на угловое поле. Если же жертва не привела к быстрому выигрышу в течении одного – двух ходов, то она не имеет смысла, так как в силу высокой подвижности пешек, черные смогут быстро перегруппироваться и подтянуть недостающие силы, а у белых по причине неудачной жертвы ресурсы наоборот уменьшаться.

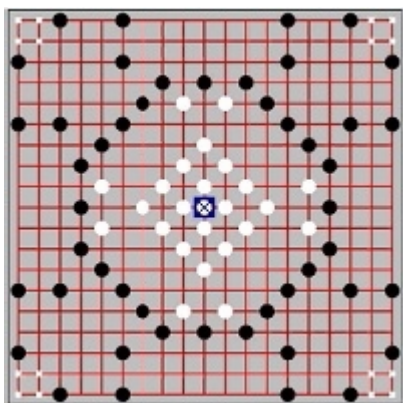
Простейшая стратегия черных заключается в том, чтобы держать часть пешек или даже все на крайних линиях. Дело в том, что белый король, чтобы попасть на угловое поле, просто обязан встать на крайнюю линию. Но такая стратегия на самом деле ошибочна для черных. В этом случае, им придется крайне растянуть свою линию обороны и свести на нет свое численное преимущество в пешках. Если черные будут оборонять все четыре боковых линии, то это даст возможность белым сосредоточиться на атаке одной линии и в этом случае участие в чисто пешечном поединке для белых становится уже выгодным. Отсюда следует, что для черных оборонительная стратегия тоже проигрышна. Преимущество в пешках для черных станет реальным фактором, только в том случае, если они смогут навязать белым борьбу в центре доски около короля.

Главный стратегический прием черных заключается в том, чтобы организовать окружение короля, если это удалось, то дальше начинается тактическая борьба по сжиманию линии окружения. Соответственно главная стратегическая идея белых состоит в том, чтобы играя своими фигурами, не давать черным замкнуть линию окружения. Или



если это случилось, то стараться разорвать ее уничтожением фигур черных. Это возможно, если хотя бы одна или часть фигур белых окажется за линией окружения. В этом случае по черным фигурам возможен удар изнутри линии окружения (хотя бы королем) и извне, фигурами, стоящими за пределами окружения. Ситуация с окружением короля показана на диаграмме слева.

Игра №3. Alea Evangelii



Эта игра отличается от Хнефатафла только доской. Описания правил и их вариаций похоже полностью идентичны, поэтому правила игры можно полностью взять из предыдущего пункта. Отдельно игра вынесена по той причине, что исторически она имеет самостоятельное существования.