

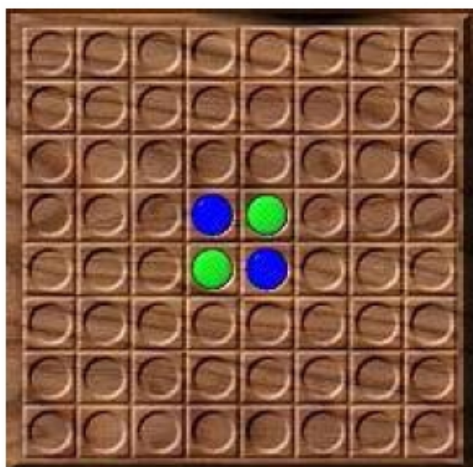
Раздел 9. Реверсные игры

Реверс – переворот, действие в котором фигура меняет хозяина. Наиболее известный представитель этого класса – игра Реверси, она же Отелло. Правда Реверси это не совсем Отелло, история игры утверждает, что правила первоначальной версии существенно отличались от того, что мы знаем об этой игре сегодня.

Проблема раздела в том, что несмотря на то, что реверс – замечательная идея, игр ее использующих не так много. Даже более того, можно с уверенностью утверждать, что большинство любителей интеллектуальных развлечений помимо Реверси и не сможет назвать ни одной игры с таким свойством, хотя есть быть может и более интересные представители этого класса, например Минг-Манг – игра древнего Тибета.

Реверс создает уникальные по тактическому разнообразию позиции, отрицая безусловную полезность материального превосходства. Более того, в этих играх большое количество материала может оказаться даже минусом позиции, что исключительно сильно осложняет стратегический анализ, который требуется проводить на совершенно иных нежели в шахматных и шашечных играх основаниях.

Игра №1 Реверси (Отелло)



Первоначальное название игры Реверси и появилась она по одной версии в Англии по другой в Германии. Затем игра была основательно забыта и восстановлена уже в Японии под названием Отелло, но в какой-то момент было возвращено старое название. В первоначальной версии не было ограничений на позицию устанавливаемой шашки, в той версии игры, которая общепринята сейчас, шашку можно поставить только таким образом, чтобы при этом перевернулась хотя бы одна шашка противника.

Оба игрока борются общими ресурсами шашек отнимая их друг у друга. Весь набор шашек, в количестве 64 штук одинаков. Одна сторона покрашена одним цветом, другая другим. Игрок, переворачивая шашки противника, делает их своими. Игра заканчивается тогда когда у обоих игроков уже не останется возможности для хода. Когда это произойдет, считаются шашки обоих цветов и чья шашек больше, за тем игроком и победа. А теперь рассмотрим правила игры более детально.

Правила игры

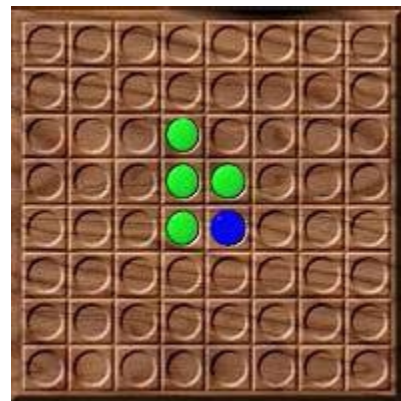
На диаграмме выше обязательное начальное расположение. Таким образом, каждый из игроков перед началом игры имеет по две шашки. В свою очередь хода игрок должен поставить свою шашку так, чтобы перевернуть хотя бы одну шашку противника. И вот это правило – правило захвата шашки надо понять хорошо. Сейчас мы его обсудим подробно, заметим только, что если игрок не может в соответствии с этим правилом сделать ни одного хода, то право хода переходит к его противнику. А это означает, что удачно действующий игрок может перехватить инициативу и делать ход за ходом, пока его противник будет ждать возможности продолжить свою игру. Если же ни один из игроков

не может выполнить ход, то игра заканчивается и считается количество шашек каждого цвета. Выигрывает игрок, чьих шашек к этому моменту больше.

Правило захвата шашек

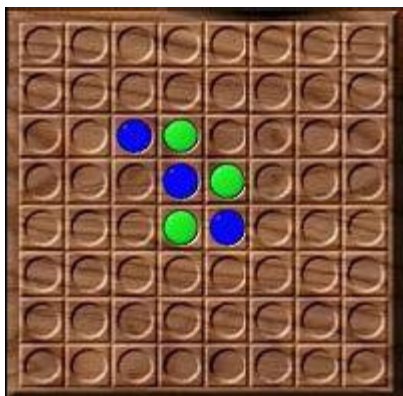
Игрок переворачивает те шашки противника, которые окажутся на одной линии (без разрывов виде пустых полей) между его уже стоящими шашками и вновь поставленной. Например, из начальной стадии, зеленые могут захватить любую из синих шашек двумя способами. Например так: Обратите внимание, что если бы у зеленого игрока было право еще на один ход, то игра бы на этом и закончилась.

Этим вторым ходом зеленые забрали бы последнюю синюю шашку после чего синие естественным образом лишаются возможности сделать ход, и кстати и зеленые, потому как зеленые так же не смогут более перевернуть синюю шашку (из-за их отсутствия). Игра бы завершилась победой зеленых. Но сейчас ход синего игрока и он может забрать шашку слева, шашку по диагонали или шашку



сверху. Заберем, например, для синего игрока шашку по диагонали.

На этом примере показан вариант, в котором игроки в свою очередь хода забирают по одной шашке противника. Но, в результате хода, каждый из игроков может забрать более чем одну шашку, так как взятие осуществляется не по одной линии, а вдоль всех возможных направлений, от вновь поставленной, ко всем уже имеющимся шашкам своего цвета.



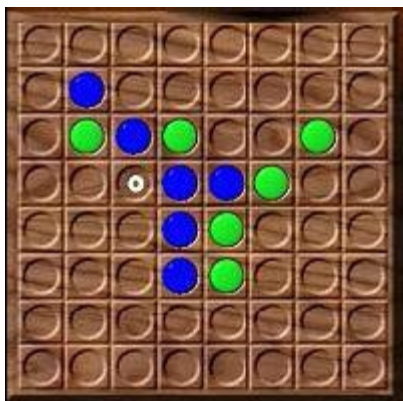
Чем дальше развивается игра, чем больше появляется на доске шашек, тем больше открывается возможностей для их взятия и, следовательно, тем более усложняется

игра. Правда с течением времени (игрового конечно), уменьшается количество свободных полей, что приводит уже к уменьшению степеней свободы для играющих и взятие шашек начинается усложняться.

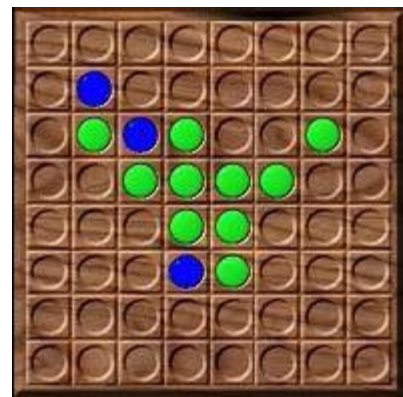
Анализ игры

В процессе игровой практики вы обнаружите некоторые интересные вещи, например, что шашку, поставленную на границе доски взять сложнее чем в центре поля, шашку, поставленную в угол перевернуть вообще невозможно. А это уже дает и вполне конкретные стратегические идеи. Становится понятно, что в ходе игры можно стремиться к захвату боковых линий, а самое выгодное приобретение это угол. Кстати, захват боковых линий на самом деле спорная идея, она может не сработать без углов. Можно даже сказать, что захват всех четырех углов, это почти гарантированная победа, хотя возможны ситуации показывающие, что и забрав все четыре угла, то есть получив решающее стратегическое превосходство можно проиграть партию по очкам. А теперь пример хода, в котором берется несколько шашек в разных направлениях.

На диаграмме слева, зеленые поставив шашку на поле, отмеченное белым колечком, получают сразу три центральные шашки синего игрока. После чего позиция будет выглядеть, как показано на диаграмме справа.



В очень многих играх, позиция синих после такого развития событий стала бы безвыходной, в силу приобретения зелеными большого материального перевеса. Здесь она тоже безвыходна, но не по причине проигрыша материала.



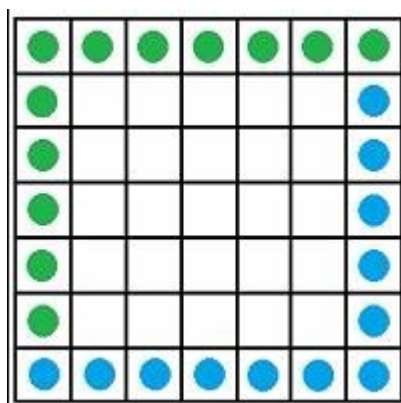
Сейчас синие, могут захватить диагональ и почти выровнять ситуацию. Но все

же позиция синих очень плоха, в силу того, что они построили диагональ почти до угла.

Заметим, что если зеленым удастся на диагонали идущей от левого верхнего угла захватить хотя бы одну шашку, которую синим не получится тут же вернуть, то они (зеленые) смогут своим ходом взять левый верхний угол (а это почти очевидно получится). Захват углов – это базовая идея, на которой можно построить разумную стратегию. На примере выше показано, что нельзя делать, чтобы не потерять угол быстро. То есть нельзя давать противнику шанс взять угол.

Интересен вопрос, как вести себя, чтобы создать такую ситуацию противнику. Здесь можно дать одну общую рекомендацию. Для того, чтобы противник отдал вам угол, он должен попасть в такую ситуацию, в которой у него не будет выбора. А для того, чтобы это случилось необходимо выбирать из возможных ходов такие, которые уменьшают количество вариантов хода для противника. Есть и еще один важный нюанс. Потеря угла, смерти подобна только тогда, когда шашек на доске мало. На заполненной доске потеря угла может открыть возможность взятие другого угла, а размен углов может оказаться и выгоден.

Игра №2 Минг-Манг



Игра Древнего Тибета. По конечной цели она похожа на Го. Но по технике, игра в значительной степени реверсная. На рисунке слева изображена минимально интересная доска и стандартное расположение камней. Вообще, можно играть на досках любого размера. Камни можно устанавливать как в клетках доски, так и на перекрестиях. Общепринятая расстановка все же как в Го на перекрестиях, но иногда игра ведется и по клеткам. В сущности, это безразлично, ни тактика, ни стратегия игры от этого не зависят.

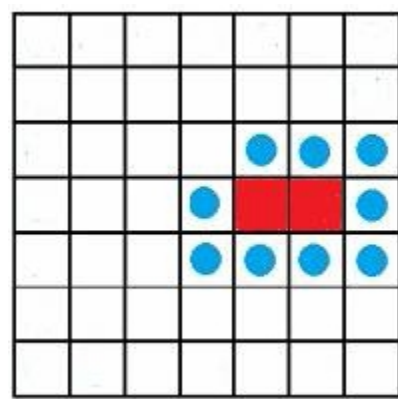
Ход заключается в том, что любой камень игрока смещается на любое количество свободных полей по вертикали или горизонтали. То есть камень выполняет ход как шахматная ладья.

Цель в игре – захват пространства доски как в Го. Область доски считается огороженной и принадлежащей игроку, если противник в принципе не может проникнуть в огороженную область.

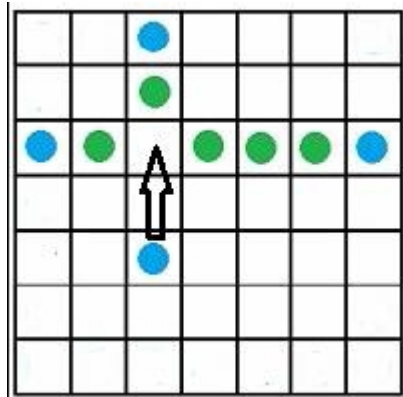
На рисунке справа показан пример огороженной области. Поля, залитые красным, на данном этапе игры считаются захваченными голубыми камнями.

Но этот захват не окончательный. В Мин Манг камни могут быть атакованы противником, так как это делается в Реверси. Если группа камней игрока в результате хода противника попала между двумя камнями противника, то эта группа превращается в камни противника. Но захват, повторяясь, происходит только в результате хода.

Если вы обнаружили, что группа камней вашего противника находится между двумя вашими, но это произошло не после вашего очередного хода, то заменить эти его камни на свои, вы не имеете права. Но одним ходом можно захватить сразу несколько линейных групп. Требование к захвату только одно.



Атакующие группы обязательно должны быть линейными. А линейная группа – это группа камней расположенная по вертикали или горизонтали без разрывов.

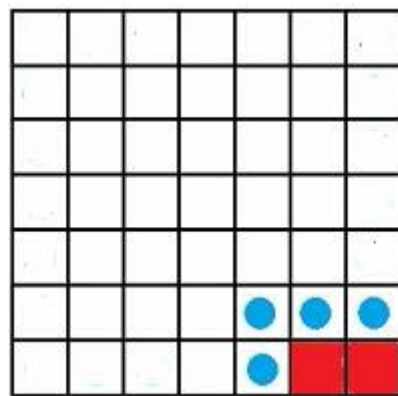


На рисунке слева показан пример захвата сразу трех линейных групп зеленых камней. Голубой камень, выполнив ход, показанный черной стрелкой, позволяет захватить сразу три цепочки зеленых камней, состоящие в сумме из пяти камней.

Игра заканчивается, если оба противника отказались от выполнения хода. В этой случае считаются поля огороженных территорий, и выигрывает тот, у кого огорожено больше.

Игра считается законченной, если у одного из игроков не осталось больше камней или все его камни заблокированы и не имеют возможности двигаться. Но и в этом случае победа остается тому, у кого больше огороженной территории. То есть, если вы заблокировали или забрали себе все камни противника, но к тому моменту, как у противника не осталось возможности хода, у вас нет огороженной территории, то вы не выиграли.

В общем, в любом случае, независимо от причины по какой игра прекращена, победа присуждается игроку, огородившему большую территорию. При этом в состав забора входят не только камни, но и край доски. На рисунке справа - пример забора с участием края доски. И еще два важных нюанса. Первый. Если игрок объявил, что он отказывается выполнять ход, а его противник ход делает, то игрок может вернуться в игру и сделать очередной ход. Игра прекращается только в том случае, если они оба в течение одного хода и ответа заявили об отказе от хода.



Второй. В Мин Манг можно отказаться от борьбы выполняя ход одним и тем же камнем, перемещая его с позиции, а затем возвращая. Для предотвращения такого развития событий, игрокам запрещено повторение позиции. Хотя надо сказать, что отследить одинаковость позиций после даже не очень значительного количества ходов весьма затруднительно. Правда, чем ходов больше, тем меньше вероятность повтора, поэтому правило реально работает только на паре ходов.

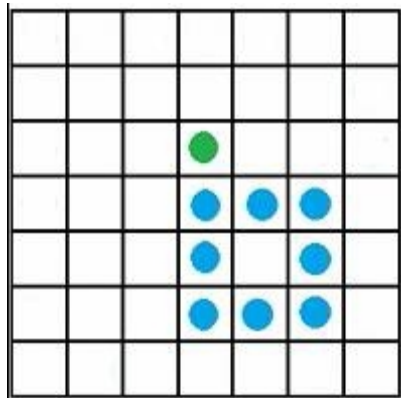
Анализ игры

Общий стратегический принцип проистекает из того соображения, что камни, глубоко вторгшиеся в расположение противника, могут быть захвачены. Отсюда следует, что стратегическая задача игрока - занять возможно большее пространство на котором можно осуществлять построения из камней. На границах этого пространства будут вестись локальные бои, с целью захвата камней противника и увеличения своего жизненного пространства.

В Мин Манг, если вы играете на победу, важен центр, поэтому разумно стремиться к контролю за ним. А для захвата большого пространства надо уметь организовывать проход одиночными камнями вглубь построений противника.

Это возможно, так как камень своим ладейным ходом может пройти достаточно далеко, после чего он может угрожать ветке противника, которая уже подперта камнями игрока. Но камню, зашедшему глубоко, легко перекрыть дорогу обратно, поэтому для организации глубокого прохода одиночным камнем желательно иметь ввиду двойную атаку, то есть атаку на две ветки противника.

На рисунке справа показан такой проход голубого камня, который после хода указанного стрелкой на поле отмеченное точкой угрожает двум группам зеленых. Такая атака будет оправданной, потому что она неотразима. И, наконец, важное замечание по построению огороженных территорий. В отличие от Го, здесь нет понятия глаза, а значит нет смысла строить группу безусловно живую, по правилам Го, то есть группу с двумя глазами, так как любая группа состоит из линейных веток, а почти любая линейная ветка может быть атакована. И здесь возможен простой совет.



Для повышения обороноспособности групп окружающих области доски удлинняйте линейные ветви. Если противник захватит длинную ветвь, ваши потери будут больше, но захватить длинную ветвь сложнее нежели короткую, особенно если ветка будет иметь разрыв. И следите за камнями, подпирающими ваши ветки. Если такой камень появился, то это уже угроза атаки. Второй подпирающий камень захватит всю ветку. Поэтому если противник сумел установить камень, подпирающий ветку, подумайте об атаке на этот камень. На рисунке слева пример такой опасной ситуации.

