

31. Прорыв

Прорыв - абстрактная настольная игра-стратегия, изобретенная Дэном Тройкой в 2000 году. Он выиграл в 2001 году Соревнование Проектов Игр на доске 8x8, и эта игра имеет некоторое подобие шашек, но стратегия полностью отличается.

Начальная позиция и цель игры

Игра играется на доске 8x8 с белыми и черными фигурами. Начальное положение показано ниже:

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♟	♟	♟	♟	♟	♟	♟	♟	8
7	♟	♟	♟	♟	♟	♟	♟	♟	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2	♞	♞	♞	♞	♞	♞	♞	♞	2
1	♞	♞	♞	♞	♞	♞	♞	♞	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Цель игры состоит в том, чтобы достигнуть первого ряда соперника - самого дальнего от игрока. Это означает, что белый игрок должен достигнуть 8-ого ряда, а черный игрок должен достигнуть 1-ого ряда, чтобы выиграть игру.

Как ходят и сбиваются фигуры

Каждый игрок перемещает одну фигуру за ход. Фигура может быть продвинута на одно поле вперед прямо или по диагонали, если эта клетка пустая. Фигура может быть также перемещена в квадрат, занятый фигурой соперника, если он находится на соседней клетке **по диагонали** впереди.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♟		♟	♟	♟	♟	♟	♟	8
7	♟	♟	♟		♟	♟	♟	♟	7
6			♟						6
5				♟					5
4			♞	♞					4
3									3
2	♞	♞		♞	♞	♞	♞	♞	2
1	♞	♞	♞	♞		♞	♞	♞	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

- фигура белых на поле E2 может пойти на поле D3, E3 или F3,
- фигура белых на поле D4 может пойти на поле C5 или E5, но не может пойти на поле D5,
- фигура белых на поле C4 может пойти на поле B5 или C5, и может сбить чёрную фигуру на поле D5,
- и т.д.

Как завершается игра

Игра заканчивается, если один игрок достигает первого ряда противника.

📖 Сбивать фигуры соперника не обязательно.

Задание: найдите друга и сыграйте 4 партии в «Прорыв»: два раза начиная игру белыми, и два раза, выбирая играть чёрными.