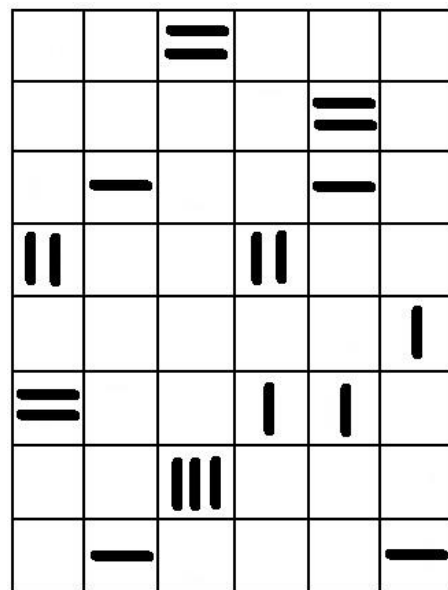


Задание 50. Игра «Банглагор»

Игра ведётся на прямоугольной доске, традиционный размер которой 8×12 клеток. На рисунке изображена доска меньшего размера. Половинки доски 8×6 – это две страны, собравшиеся повоевать друг с другом. Армия каждой стороны состоит из столбиков трёх размеров: 1, 2, 3. Например: 1 см, 2 см, 3 см. Столбиков каждого вида, у каждого правителя по 6. Итого армия вторжения насчитывает 18 столбиков.

Сражение проходит в два этапа. На первом, игроки расставляют свою армию. За один ход можно выставить одного воина (один столбик). Ставить можно на любую клетку, кроме граничных с территорией противника. То есть для поля 8×6 нельзя ставить столбики на 4-ой и 5-ой горизонтали.

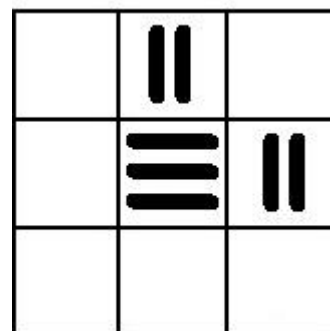


Затем начинается движение столбиков. Если в течении десяти ходов ни один столбик не встанет на вражескую территорию, то есть оба игрока будут маневрировать на своей территории, включая граничную горизонталь, то партия останавливается и объявляется ничья.

Ход столбика. Ход выполняется в зависимости от высоты столбика. Столбик высотой «1» может встать на любое соседнее поле. Соседним полем считается поле, имеющее общую сторону с полем, с которого выполняется ход. Столбик высотой «2» может сходить на два поля в любом направлении и не обязательно по прямой. Ходы выполняются по ломаной линии, при соблюдении единственного условия – переходить с поля можно только на соседнее (то есть имеющее общую сторону). Таким образом, столбик высоты «2» может перейти на соседнее поле и вернуться на исходное, это также будет ход по правилам. Столбиком высотой «3» можно построить ломаную хода из трёх полей.

Атака столбика противника. Столбик атакует столбик противника, если своим ходом он встал на поле, соседнее с полем, на котором стоит вражеский столбик. При этом, если атакуемый столбик меньше атакующего, то атакуемый столбик снимается с доски. Если атакуемый одной высоты или больше атакующего, то он «связывается». То есть теряет право на ход. Для этого связанный столбик переворачивается (столбики сверху и снизу различаются).

Атака одним столбиком не единственный способ связывания и рубки. Если столбик **игрока** совершил нападение на столбик противника, то при решении о связывании или рубки учитывается высота не только нападающего столбика, но и соседствующих столбиков **игрока**. То есть против столбика противника играют все соседствующие с ним несвязанные столбики **игрока**. На рисунке пример рубки столбика высотой «3». Это означает, что можно одним ходом «связать» столбик противника и вторым добить его.



Если в результате хода атакующий столбик или столбики оказались соседями двух или более столбиков противника, то рубится или связывается только один, на выбор атакующего игрока. Если игрок своим ходом пришёл на поле, с которым соседствуют превосходящие силы противника, то это не приводит ни к его рубке, ни к его связыванию. То есть на рисунке «горизонтальный» столбик рубится только если эта ситуация создалась после хода «вертикального».

Дополнительные правила. Игрок может в свой ход освободить связанный столбик, просто перевернув его. Двигать его этим же ходом нельзя. Если игрок своим ходом освободил свой связанный столбик, то это не даёт ему право связывать или рубить столбик противника этим же ходом. Рубка и связывание выполняются только как результата движения столбика.

Связывание даёт интересный способ защиты своих столбиков. Если, например, ваш столбик связали и следующим ходом могут срубить, подведя еще один столбик, то вы можете атаковать связавший вас столбик противника и вывести его из игры, связав или даже срубив.

Если столбик достиг последней горизонтали на территории противника (1-ая или 8-ая), то игрок-владелец, в любой из последующих ходов может снять это столбик и поставить его на любое свободное поле.

В процессе движения столбики не могут перескакивать через столбики (и свои, и противника).

Игра завершается, если суммарная высота столбиков одного из игроков становится меньше половины суммарной высоты столбиков другого игрока. Игрок, имеющий при этом большую суммарную высоту, объявляется победителем.

Анализ игры. Как и во многих играх на досках, большое значение имеет центр. Это не значит, что армии противника будут пробиваться именно в центр, просто высокие столбикам из центральных областей проще перейти на фланги. Поэтому высокие столбики лучше размещать в центре, но так, чтобы одним ходом, их нельзя было связать. Если, потеряв столбик, вы не сможете ответить контрударом, то атака противника будет развиваться.

Все столбики равны в том смысле, что здесь нет короля (как в шахматах), с гибелью которого завершается партия.

В плане тактической борьбы в игре многое решается суммарным преимуществом в высоте, поэтому стратегическое мастерство заключается в умении обеспечить превосходство в высоте на ограниченной территории. Если в атакующей группировке есть высокие столбики, то можно своей атакой охватить большую территорию, если их нет, или их мало, то охват контролируемой территории должен быть меньше.

Атака к игре приводит к эффекту «кучи». Столбик атакует противника, связывает его, на помощь к связанному приходят другие столбики, на помощь атакующему также приходит подмога. В результате создаётся «Куча» - группа столбиков, часть из которых связана. Возможность освобождения столбиков и возможность свободных перемещаться вдоль границы группы создают богатые комбинационные возможности и для того, чтобы играть в «Куче» необходимо развитое умение считать варианты игры как можно глубже. Какие-либо методические рекомендации здесь практически невозможны. Проигрыш в достаточно большой «Куче» может означать проигрыш партии вообще, так как может сыграть эффект домино, и потеря одного столбика может привести к форсированной игре и потере всех своих столбиков, находящихся в «Куче».