

Задание 98. Игра «Вся королевская рать»

Если вы заядлый шахматист и любите открывать для себя новые варианты шахмат, то, скорее всего, вам понравится одна игра, основанная на шахматах. «Вся королевская рать» — это абстрактная стратегическая настольная игра, которая была издана издательством Parker Brothers в 1979 году и рассчитана только на двух игроков. Возраст игроков, желающих начать играть в эту игру, — от 8 лет.

Оба игрока командуют армиями в средневековом стиле, которые по ощущениям очень похожи на шахматные армии. Каждому игроку будет предоставлен один король, четыре рыцаря и семь лучников. Игра «Вся королевская рать» будет проходить на специально разработанном игровом поле размером 8 x 7 (56 клеток). Расположение фигур в этой игре отличается от расположения фигур в шахматной армии. Король будет окружён четырьмя конями в заднем ряду, а семь лучников будут выполнять функцию шахматных пешек, стоя в ряду перед королём.

Цель игры, как и в шахматах, — захватить короля противника.

За ход ходит одна фигура, но её движение зависит от типа фигуры и поля, с которого она начинает свой ход. Король и лучники ходят только на одно поле за раз. Кони могут ходить на любое количество полей только в одном направлении. Стрелки на 56 полях определяют, куда могут ходить все фигуры.

Ни одна фигура не может менять направление движения, если она начала ход с определённого поля. Например, если поле позволяет фигуре ходить по диагонали, то игрок может ходить этой фигурой по диагонали, но не может внезапно переместить её по горизонтали или вертикали в этот ход.

Одним из признаков, делающих «Всю королевскую рать» «дальним родственником» шахматной игры, является способ предупреждения противника о серьёзной опасности для

его короля. Когда вы делаете ход, который ставит короля противника в один ход от взятия, вы говорите «Угроза», подобно тому, как вы говорите «Шах» в шахматах. Когда вашему королю угрожают, вы можете сделать ход для его защиты, например, поставить фигуру перед ним, или просто убрать короля из зоны поражения.

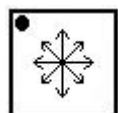
Хотя «Вся королевская рать» проще шахмат, она сохраняет значительную часть стратегии из шахмат. Вы можете хаотично перемещать фигуры по доске, но, скорее всего, не выиграете, если другой игрок не сделает, то же самое. Чтобы преуспеть в «Вся королевская рать», нужно продумывать ходы на несколько ходов вперёд. Здесь вам действительно нужно обращать внимание на схемы движения на клетках. Сначала вы можете просто обращать внимание на клетки, на которых в данный момент находятся ваши фигуры, так как это указывает на то, куда они могут переместиться. Однако, чем больше вы играете, тем важнее схема движения на клетке, на которую вы перемещаетесь. Не стоит ходить на клетку, где противник может взять вашу фигуру, но также не стоит ходить на клетку, которая не даёт фигуре много возможностей для передвижения. Чтобы добраться до нужной клетки, возможно, придётся спланировать несколько ходов заранее.

Традиции движения по клеткам важны, поскольку некоторые клетки гораздо ценнее других. Большинство лучших клеток находятся в середине доски, что вынуждает игроков действовать более агрессивно. Две средние клетки особенно эффективны, поскольку, поставив коня на одну из клеток, вы можете переместить его практически на любую другую свободную клетку доски. Это позволяет легко отобрать фигуры у другого игрока. С другой стороны, существует множество клеток, которые практически не дают вариантов, что заставляет тратить ход только на то, чтобы переместить фигуру на новую клетку, которая действительно даёт вам некоторые возможности.

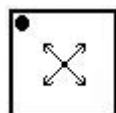
В качестве варианта, делающего игру не столь симметричной, предлагается вариант, в котором 20 центральных клеток поля перемешиваются в закрытую и открываются только, когда на них попадает фигура одного из игроков.

	•	•	•	•	•	
	•	•	•	•	•	
	•	•	•	•	•	
	•	•	•	•	•	

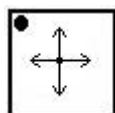
В качестве игровых полей используются следующие клетки в указанном количестве:



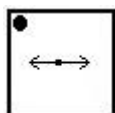
2 штуки



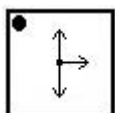
4 штуки



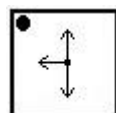
4 штуки



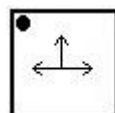
4 штуки



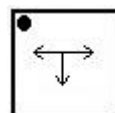
2 штуки



2 штуки



1 штука



1 штука

(при открытии клетка ориентируется так, чтобы точка находилась в верхнем левом углу).