

Линии действия (Lines of action)

Автор: Клод Суси (Claude Soucie), 1969 г.

Семейство: Комбинаторная; создание связей; современная
Тип: Абстрактная
Категория: Абстрактная стратегия
Механизм: Перемещение фигур, построение связей
Количество игроков: 2-4
Возраст: 8+
Время партии: 20 мин.

1. Состав игры

- 12 белых шашек
- 12 черных шашек
- игровое поле 8x8 (шахматная доска)

2. Цель игры

Целью игры является построение своих шашек в единую группу. Единой группой считаются все шашки одного цвета, примыкающие друг к другу вертикально, горизонтально или диагонально. При игре могут возникать малые группы шашек, формирующиеся по тому же принципу, которые потом могут быть объединены между собой в единую группу.

3. Подготовка к игре

Каждый игрок размещает свои шашки, как показано на рис.1. Начинают игру обычно Белые.

Игроки поочередно перемещают свои шашки, за один ход можно переместить только одну шашку.

На одной клетке не может находиться несколько шашек.

4. Ходы

Шашки перемещаются только по прямой линии, то есть по горизонтали, вертикали или диагонали, и двигаются как вперед, так и назад.

Количество клеток, на которые может переместиться шашка за один ход, зависит от количества фигур (своих и соперника), расположенных на линии перемещения (рис.2а-г). В это количество фигур входит и сама перемещаемая шашка.

Шашки могут перемещаться через любое количество пустых клеток, а также через клетки, занятые своими шашками. Прыжки через шашки противника запрещены (рис.2г).

5. Захват

Шашка соперника может быть срублена если ход Вашей пешки заканчивается точно на клетке, занятой шашкой противника. В таком случае срубленная шашка удаляется с доски и больше в игру не вступает (рис.2а).

Внимание: даже для захвата шашки соперника Вы не можете перепрыгнуть через другую его шашку, находящуюся на пути Вашей шашки.

6. Особая ситуация

Одна единственная шашка, оставшаяся у соперника приводит его к победе, так как единой группой является одна шашка. Если у обоих соперников осталось по одной шашке, то выигрывает тот, кто совершил последний ход (рис.3).

7. Варианты игры

7.1. В качестве дополнительного варианта игры может использоваться возможность замыкания одного края поля с противоположным краем (так, как будто поле свернуто в трубку). Таким образом при ходе, уходящим за пределы поля шашка должна выйти с другого его края на оставшееся количество ходов (рис.4).

7.2. Яичница-болтуня - Клод Суси (Claude Soucie). На рис.5 показана исходная расстановка, остальные правила остаются без изменений.

7.3. Парашют - Дэвид Вурхис (David Voorhees). Первоначально только 6 шашек из 12 размещаются на доске в позиции, показанной на рис.6. В течении первых шести ходов каждый игрок после очередного хода одной из своих шашек, присутствующих на поле, сразу же выставляют одну из своих шести шашек, находящихся в запасе, на любую незанятую клетку поля. Далее игра продолжается по обычным правилам.

7.4. Игра для четырех игроков - пара на пару. Первоначальная расстановка показана на рис.7. Игроки ходят своими шашками поочередно и не могут совещаться между собой.

Очередность ходов выбирается игроками в начале игры и может быть:

7.4.1. По часовой или против часовой стрелки;

7.4.2. Ходит один из игроков, затем ход совершает его союзник, и дальше очередность хода переходит к сопернику слева или справа (по договоренности в начале игры). Как вариант, игрок, совершивший последний текущий ход в паре указывает какому сопернику необходимо совершить следующий ход.

Для отличия шашек союзников (одного цвета), один из союзников при первоначальной расстановке переворачивает свои шашки так, как в обычных шашках обозначается дамка.

7.5. Расстановка фигур такая же как и в п.7.4., но играют два игрока, которые чередуют свои ходы простыми шашками и помеченными как дамка.

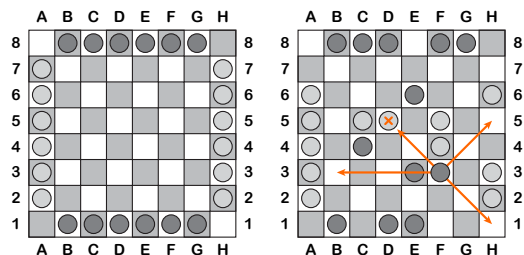


Рис.1

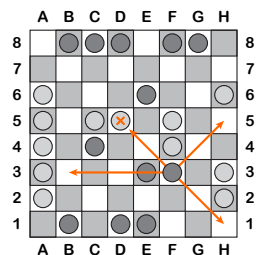


Рис.2а

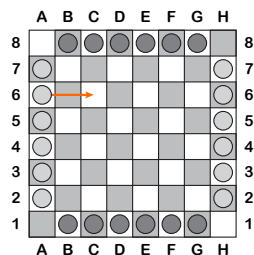


Рис.2б

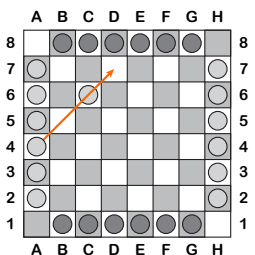


Рис.2в

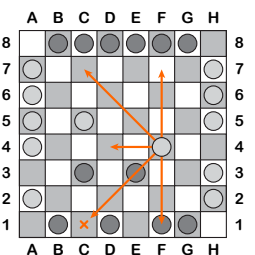


Рис.2г

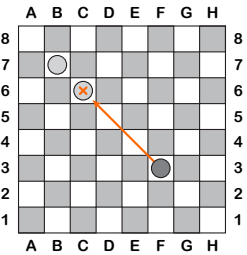


Рис.3

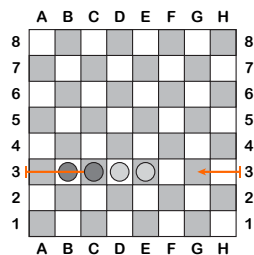


Рис.4

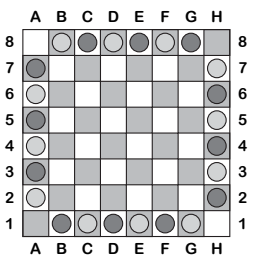


Рис.5

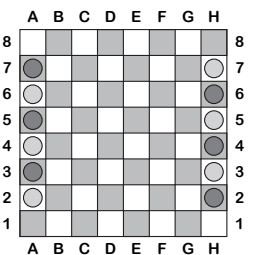


Рис.6

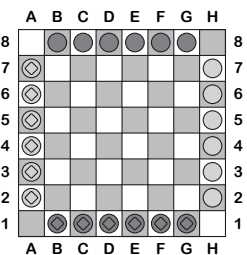
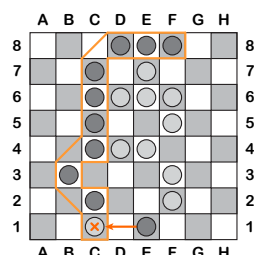


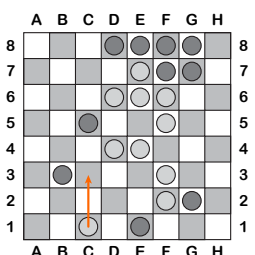
Рис.7



Черные перемещая шашку с E1 на C1 захватывают белую шашку и создают свою единую группу.

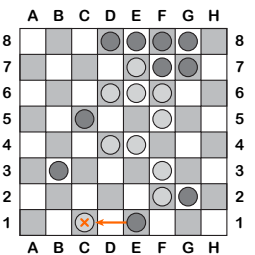
Также с захватом они помогают создать единую группу из оставшихся белых шашек.

Это особая ситуация и выигрывает тот, кто сделал подобный ход, в данном случае выигрывают Черные.



Перемещая шашку с C1 на C3, Белые объединяют все свои шашки в единую группу и выигрывают.

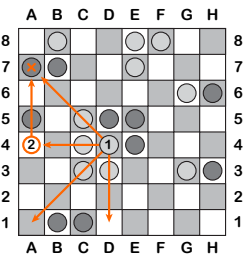
Группой становятся шашки одного цвета, соединенные между собой горизонтальными, вертикальными или диагональными цепочками.



Пример хода, приводящий к проигрышу Черных.

Черные с E1 на C1 захватывают белую шашку.

И так как, теперь все белые шашки объединены в единую группу они выигрывают.



Черную шашку A7 можно захватить либо первым ходом, либо вторым после хода соперника, если он сам шашкой A7 не захватит шашку D4.



Перевод, интерпретация, вёрстка, схемы, дизайн: capsmolet (A.N.Efremov), янв. 2019 г., ver.1.0

Для Ютуб-канала: Dice D13 - настольные игры древности и современности.

Ссылка: <https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUjZyoRIZXw>

Подписка: https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUjZyoRIZXw?sub_confirmation=1