

## Игра "Футбол-шашки"

"Футбол-шашки" - это настольная логическая игра шашечного типа для двух игроков. Игра является своеобразной абстрактной моделью популярного и многими любимого футбола, а также игр подобных ему (хоккей, регби и прочих), в которых две команды, играя по определенным правилам, должны провести некий предмет в заранее заданное место, то есть - забить гол. Игра красивая, быстрая, динамичная, в которой атаки одной из сторон могут мгновенно прерываться контратаками другой стороны: все как в футболе и подобных голозабивочных играх.

### Игровая доска и начальная расстановка фигур

В игре используется доска  $12 \times 12$  как в шахматах, разграфленная на клетки-поля, темно-зеленого и светло-зеленого цвета для того чтобы лучше были видны диагональные направления. (Почему цвет зеленый? Понятно, потому что это цвет футбольного поля!)

В качестве фигур могут быть использованы красиво раскрашенные фигурки футболистов, сделанные из любого доступного материала: 10 фигур одного цвета и 10 – другого, главное, чтобы команды хорошо отличались друг от друга визуально на игровой доске (также как мы это видим в реальной игре футбол). В нашем случае фигуры представляют собой футбольные мячи красного и черного цвета, которые для удобства объяснения правил будем именовать шашками соответственно красного и черного цвета.

Расположение фигур в начале игры показано на рисунке 1.

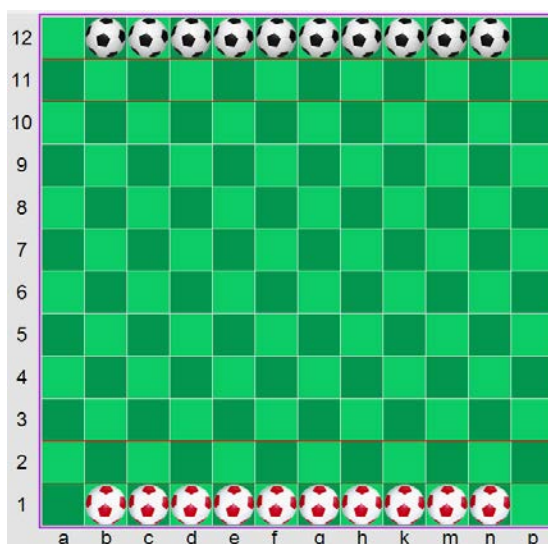


Рисунок 1.

## Цель игры

Каждый игрок должен стремиться провести одну из своих шашек на любое поле исходной горизонтали противника (т.е. забить гол в ворота противника). Чья шашка первой встает на горизонталь противника (мяч в воротах!) тот и выигрывает.

## Правила передвижения шашек

1. Шашки передвигаются по горизонтальным, вертикальным и диагональным направлениям.
2. Поле будем называть **общим** для двух шашек одного цвета, если оно находится на пересечении направлений движения этих шашек. В позиции, изображенной на рисунке 2, общие поля двух красных шашек обозначены кружочками. Если шашки расположены на одной линии, то, очевидно, что **все поля этой линии являются общими**. На рисунке 2 крестиками отмечены общие поля для двух черных шашек, расположенных на одной линии.

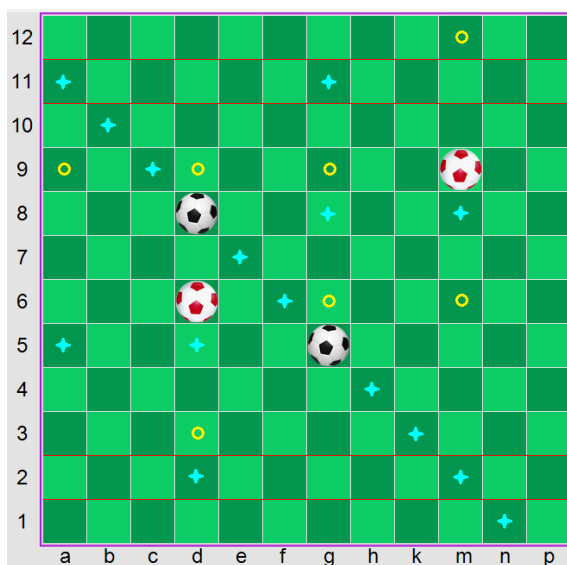


Рисунок 2.

3. Ходы шашек зависят от их расположения на игровом поле. Рассмотрим примеры ходов в позиции, изображенной на рисунке 2. В этом случае любой из двух рассматриваемых красных шашек можно сходить на свободное общее для них поле, причем путь от каждой шашки до их общего поля должен быть **свободен от помех** – от своих шашек, а также шашек противника, *независимо от того какой шашкой вы ходите*. В этом случае будем говорить, что одна из шашек **передвигается относительно другой**. В рассматриваемой позиции

красной шашкой **d6** можно сходить относительно красной шашки **m9** на любое общее для них поле, обозначенное кружочком: **d6–m12**, **d6–g6**, **d6–d3** и т.д., кроме поля **d9**. Шашкой **m9** можно сходить относительно шашки **d6** также на любое свободное общее поле: **m9–a9**, **m9–d3** и т.д., нельзя ходить **m9–d9**, т.к. черная шашка, стоящая на **d8**, – помеха. Аналогичны ходы для шашек расположенных на одной линии. Следует лишь заметить, что **шашка, относительно которой делается ход на линии, не является помехой**, поэтому черной шашкой **g5** можно идти (при отсутствии других помех!) на **c9**, **b10**, **a11** относительно черной шашки **d8** (*перепрыгивая через нее*), а также на любое общее для них поле, обозначенное крестиком, например, **g5–e7**, **g5–n1**, **g5–a5** и т.д., кроме **d5** и **d2** (помеха на **d6**). Заметим, что **каждая шашка может передвигаться относительно любой своей шашки**. *Самый главный критерий правильности хода: шашка, которой ходим, и шашка, относительно которой делается ход, после хода должны оказаться на одной линии в прямой видимости друг друга – как в футболе выход на линию паса.*

4. На исходных горизонталях (в воротах) шашки передвигаются по правилам передвижения на линии. В целях защиты шашки можно возвращать на свои исходные горизонталы, но только лишь в том случае, если на ней находится **не более пяти шашек**, в противном случае возврат запрещен.
5. Красным нельзя ставить свои шашки на одиннадцатую горизонталь, а черным – на вторую горизонталь (запрещенные штрафные площадки!).

Угрозу прохода на горизонталь противника, используя футбольную терминологию, будем называть **атакой** и обозначать при записи партии знаком "+". Атака должна объявляться, а противник, в свою очередь, **обязан от результативной атаки** (см. о результативности атак ниже) **закрываться** (иначе проигрыш по невнимательности, который для любой логической игры вряд ли заслуживает внимания!). Партия считается **сыгранной неправильно**, если по невнимательности игроков игра проходила при незакрытой результативной атаке одной из сторон. В том случае, когда играющий не может закрыться от прохода шашки противника (например, в случае двойной атаки по крайней мере одна из шашек пройдет на горизонталь противника!), будем говорить, что ему **гол** (т.е. он проиграл!) и обозначать знаком "x" при записи партии. Еще раз акцентируем внимание на том, что делать проход на

горизонталь противника, т.е. **забивать гол можно только при отсутствии результативных атак в свои ворота** (т.е. ворота выигрывающего должны быть защищены – все результативные атаки должны быть устранены!).

### Приведем примеры партий

(специальные короткие игры для осмысления правил)

#### Игра 1.

- |            |           |       |
|------------|-----------|-------|
| Красные    | Черные    |       |
| 1. k1 – k4 | b12 – a12 |       |
| 2. f1 – p7 | k12 – f9  | + f   |
| 3. m1 – f5 | h12 – m10 | × a m |
- черные выиграли  
см. рисунок 3

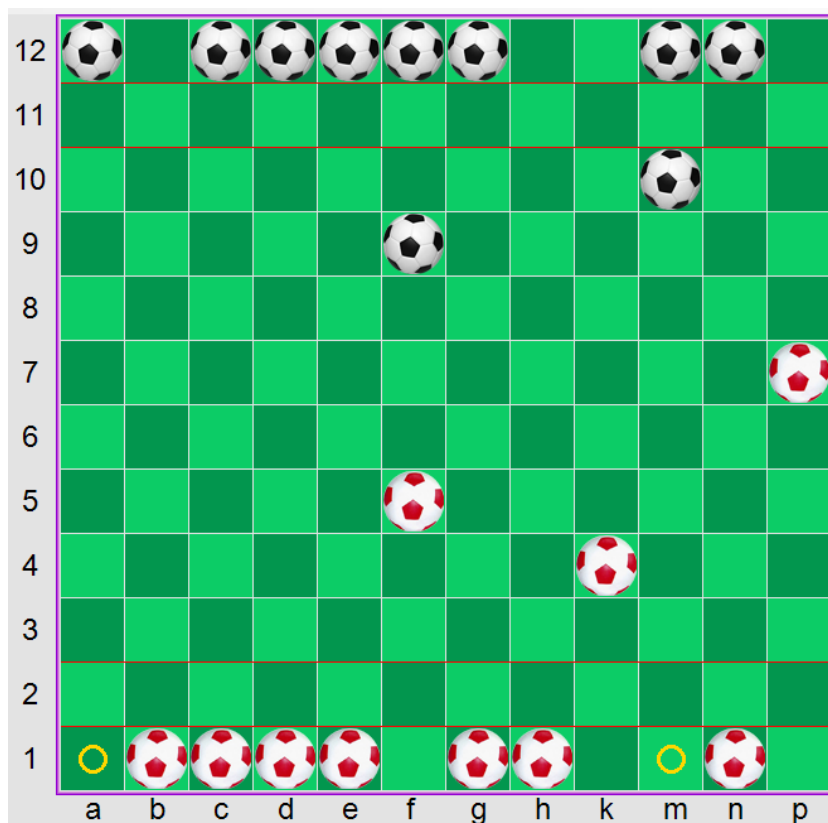


Рисунок 3.

Желтыми окружностями отмечены поля, атакуемые черными.

Игра 2.

Красные		Черные		
1.	f1 – f6		f12 – f7	
2.	g1 – p6	+ p	n12 – n11	
3.	b1 – b8	+ f	h12 – g11	+ g
4.	k1 – g3		k12 – k4	+ p
5.	d1 – h5	+ h	g11 – h10	
6.	e1 – p8	+ p	g12 – p7	+ f
7.	h1 – g2	+ g	d12 – g12	
8.	c1 – p10	+ p	m12 – p12	
9.	p10 – m10	× h m		

красные выиграли  
см. рисунок 4

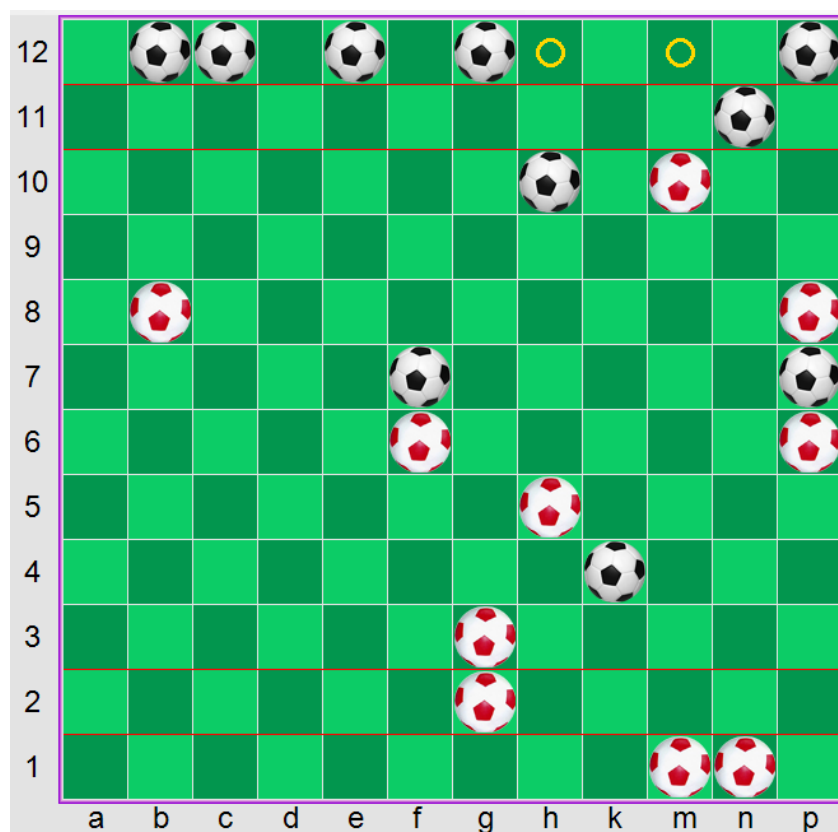


Рисунок 4.

Желтыми окружностями отмечены поля, атакуемые красными.

Игра 3.

Красные		Черные		
1.	g1 – g6	f12 – f7		
2.	f1 – f6	g12 – g7		
3.	m1 – m9	h12 – h11		
4.	e1 – e9	c12 – c5		
5.	b1 – b6	+ h	d12 – f10	
6.	e9 – d9	+ d	k12 – d7	
7.	d1 – p9	+ k	e12 – k12	
8.	c1 – p10	+ p	n12 – p12	
9.	b6 – b10	+ d	b12 – c11	+ c
10.	p10 – c1		f10 – n5	+ g
11.	k1 – k3		n5 – h5	+ d
12.	n1 – d1		h5 – g4	× m g

черные выиграли

см. рисунок 5

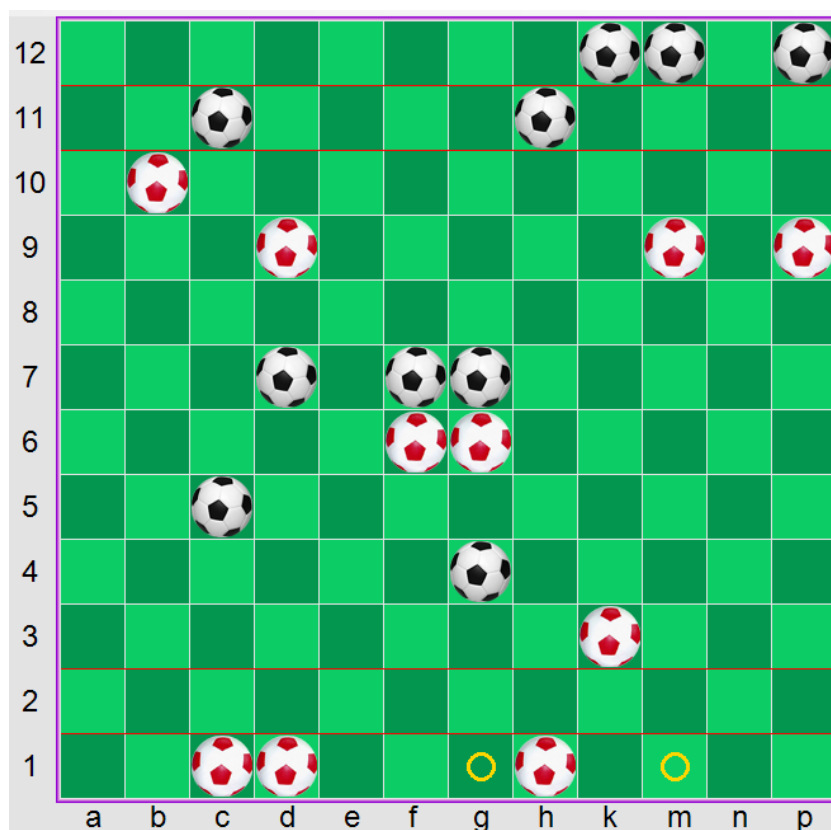


Рисунок 5.

Желтыми окружностями отмечены поля, атакуемые черными.

## Часто задаваемые вопросы

### 1. В правилах акцентировано внимание, что атака должна быть результативной. Что такое нерезультативная атака?

Атака является нерезультативной в том случае, когда угроза гола существует, но играющий не сможет поставить ни одну из своих атакующих шашек на горизонталь противника, так как сам открывает результативные атаки в свою сторону. Посмотрите пример на рисунке 6 (чтобы лучше понять смысл, лишние шашки удалены с доски):

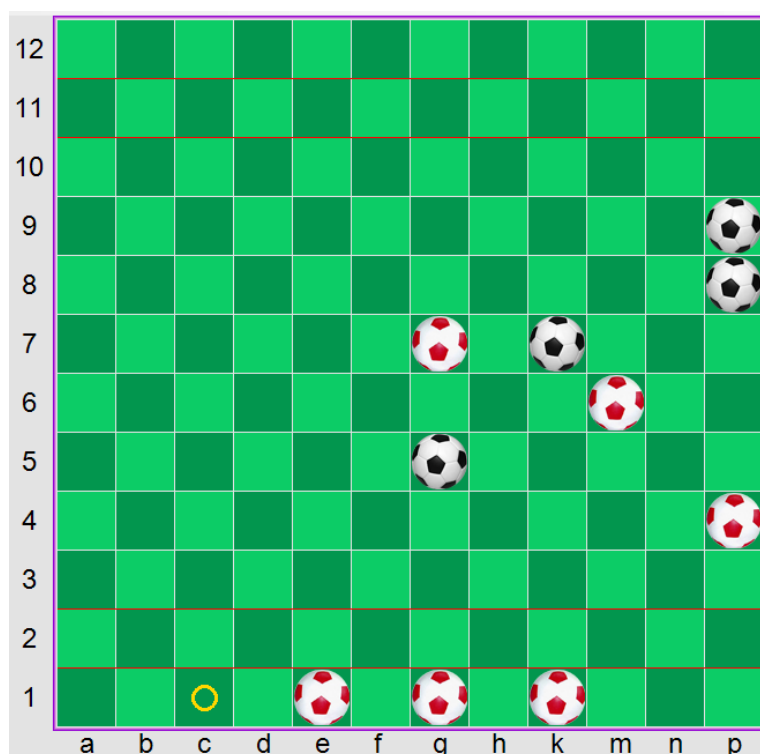


Рисунок 6.

После хода: **k12 – k7 ±c** (знак плюс-минус "±" используется для записи нерезультативной атаки) защищаясь у черных получилась атака на ворота красных, однако ни шашка **g5**, ни шашка **k7** не смогут пойти на поле **c1**, так как открывают результативные атаки в свои ворота: по правилам гол засчитывается только при отсутствии результативных атак в свои ворота. В принципе, красные могут даже не обращать внимания на эту атаку (т.е. не закрываться от нее), до тех пор пока черные не превратят ее в результативную, например, после хода черных **p9 – g9** шашка **g5** (да и **k7** тоже в данном случае!) освобождается от удержания красными и может угрожать ходом на **c1**, а значит атака станет результативной (хотя в условиях игры вряд ли красные позволят черным сделать это так просто!)

## 2. Как защищаться от атак?

Есть 3 способа защититься от атаки:

- *прямо в воротах закрыть атакуемое поле* либо шашками, расположенными тут же на исходной горизонтали, либо вернуть шашку, расположенную за пределами ворот (если это возможно по правилам!) на исходную горизонталь;
- *перекрыть атакуемое направление*, но при этом шашка закрывающая атаку становится **связанной**, т.е. ограниченной в своих передвижениях, может двигаться только по линии атаки (это касается и шашки, защищающей ворота и находящейся на исходной горизонтали);
- *сделать атаку нерезультативной* – не самый лучший способ (ибо это все-таки атака, хотя и временно неопасная), но иногда это единственная спасительная ниточка.

## 3. Всегда ли двойная атака – проигрыш?

Нет. Если линии атак у двойной угрозы имеют общее поле, то это именно то единственное место, куда необходимо ставить защиту. Смотрите примеры на рисунке 7 и рисунке 8:

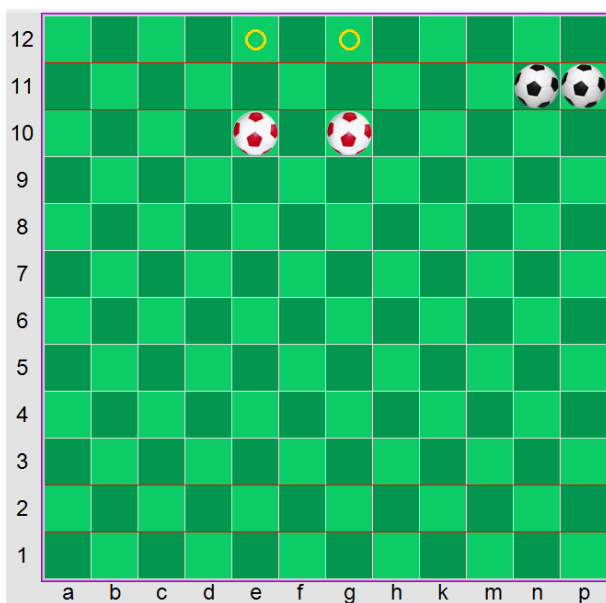


Рисунок 7.

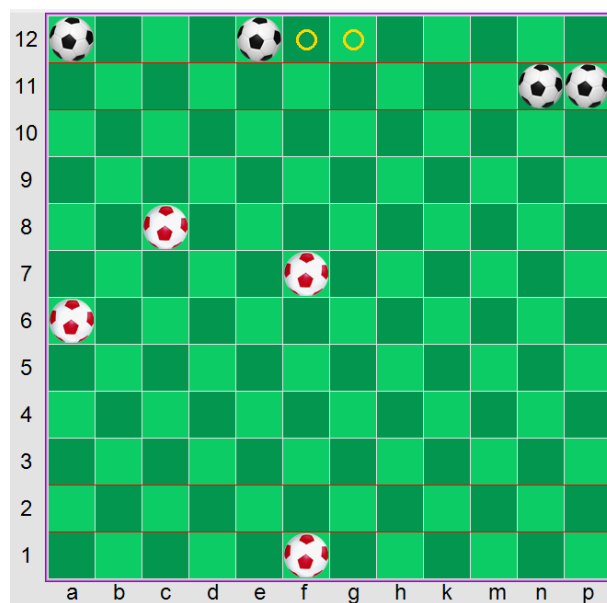


Рисунок 8.

Чтобы защититься, черные должны ходить: **n11 – f11** или **p11 – f11** или **e12 – f11**.



#### 4. Возможно ли построить выигрыш на одной атаке?

Да, если создать помехи шашкам противника для подхода к линии атаки и/или связать их заранее спланированными другими атаками.

Вот пример на рисунке 9 (лишние шашки убраны для лучшего понимания смысла происходящего):

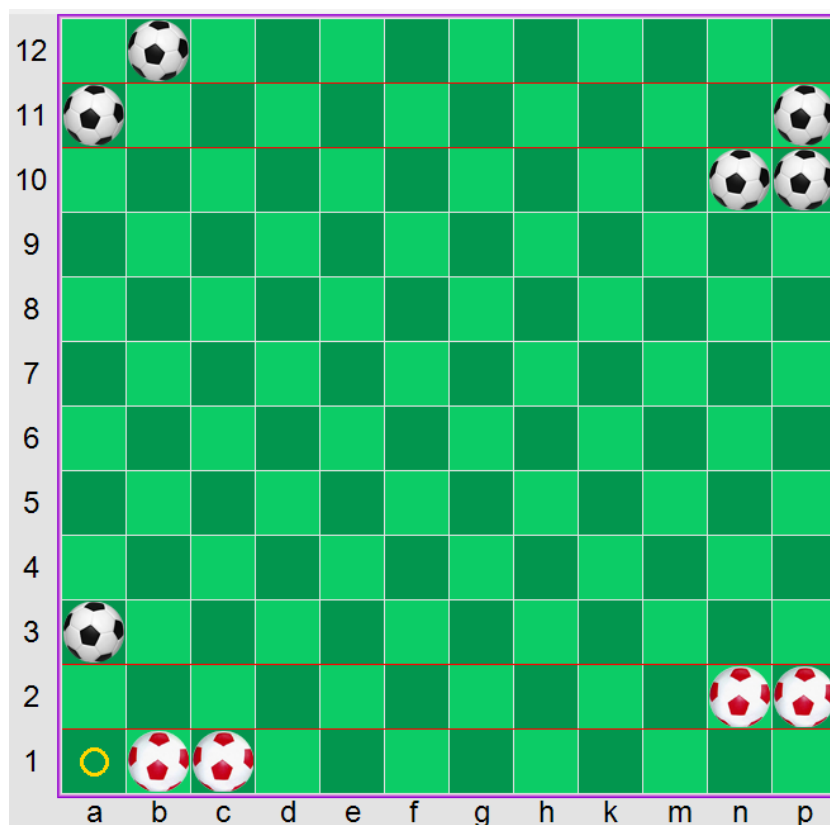


Рисунок 9.

Ни одна из имеющихся красных шашек не может закрыть линию атаки черных, так как все красные шашки (связаны) закрывают другие атаки черных шашек. Точнее сказать: красные могут закрыть линию атаки на поле **a1**, но при этом неизбежно открывают другие поля для атаки!

У черных в любом случае **выигрыш** одиночной атакой.