

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр детского творчества «Ирбис» г.о. Самара



г.Самара, 2019г.

ЧЕТВЕРНЫЕ ШАШКИ ЛЕБЕДЕВА

стали одной из первых разработок многопользовательской шашечной игры. В 1884 году в России была предпринята попытка внедрения «Шашечного винта для 4-х и 2-х игроков» (правила его история не сохранила). Год спустя Константин Лебедев представил публике «Новые шашки для четверых», правила которой описал в одноимённой брошюре.

Для игры применялась квадратная, стандартно ориентированная увеличенная (169-клеточная) шашечная доска 13x13 с 85 рабочими пунктами. У каждого игрока было по 12 шашек с расстановкой по сторонам доски. Игра была парная, двое на двое, при этом взятие союзных шашек не было обязательным. Таким образом, «новые шашки» получились отнюдь не многосторонними, согласование совместных действий оказалось чересчур сложным, к тому же, темп игры на такой огромной доске оказался вялым, а сама игра не вызывала интереса.

ЧЕКЕРС-ПЛЕЙ-ФО (CHECKERSPLAY4).

Удивительно, что идеи Лебедева были заново «переоткрыты» в наши дни. В №12 журнала «Мир ПК» за 2006 год шашкист-любитель Виктор Утенков опубликовал заметку «Играем в шашки вчетвером». Начинаясь она так: *«Однажды на отдыхе летним вечером 2003 г. у меня возникла мысль: странно, что до сих пор никто не придумал, как играть в шашки вчетвером».* Если бы Виктор удосужился хоть чуть-чуть проштудировать шашечную литературу, он бы убедился, что такая идея приходила в голову очень даже многим, но автор оказался настолько нелюбознателен, что в библиотеку не пошёл, и вместо этого с энтузиазмом бросился изобретать велосипед. Что возымело свои плоды. (Да здравствует лень! :) Естественно, расставить шашки четырёх цветов (даже на стоклеточной доске) оказалось занятием бесперспективным, однако автор не сдался, расширил доску до 121 клетки (11x11) и расставил шашки на светлых клетках. Новое воплощение получило название «ЧекерсПлейФо» (Checkersplay4). Доска получилась полностью симметричной, с двумя «большаками», причём, во всех углах находятся белые поля. Расстановка шашек каждого игрока при такой системе напоминает равнобедренную трапецию, обращённую основанием к краю доски. Боковые шашки каждого цвета соприкасаются с таковыми двух других цветов. Играющие делают ходы в порядке очерёдности против часовой стрелки: синие, зелёные,

красные и фиолетовые.



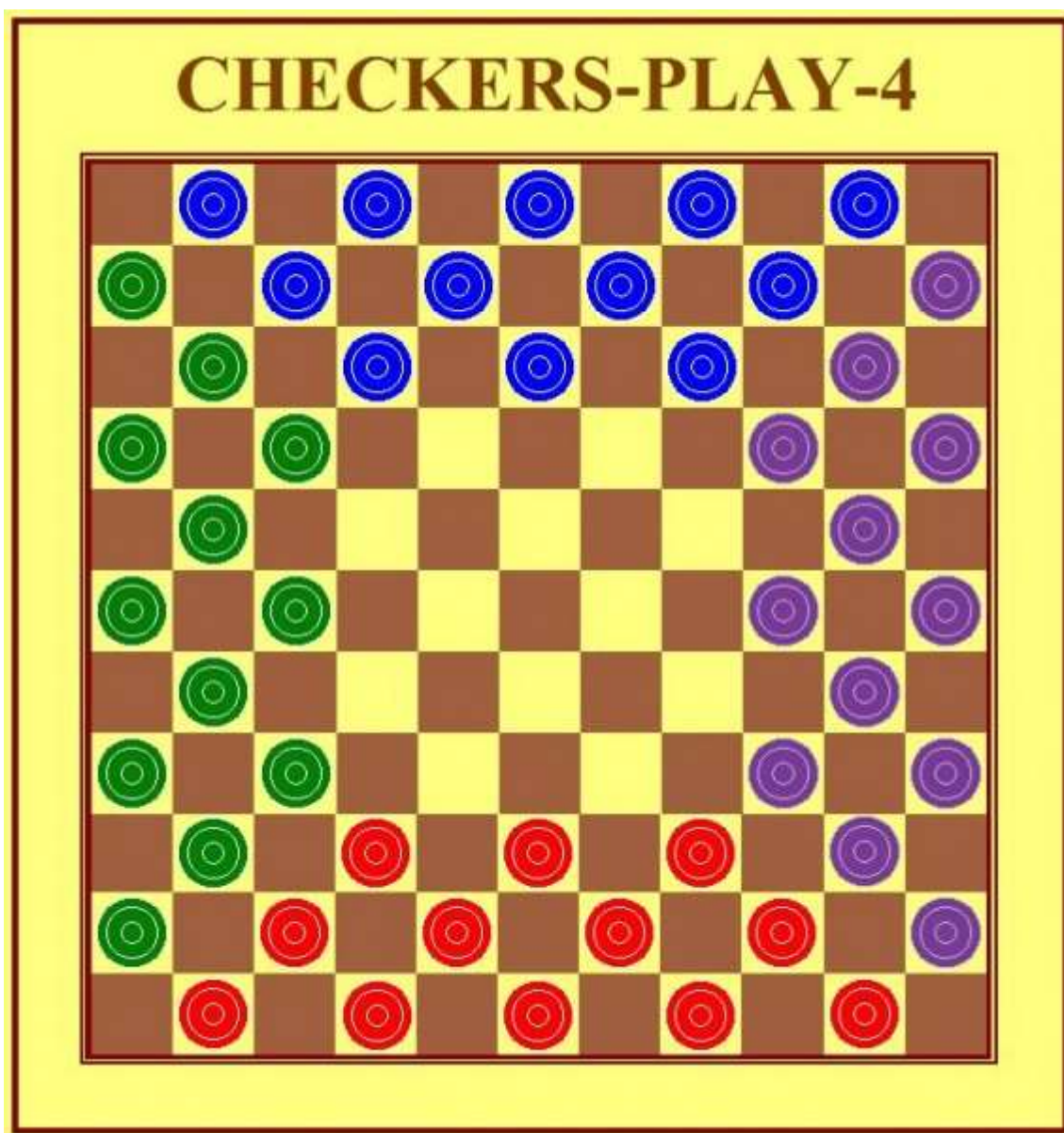
Из краткой обзорной статьи непонятно, как шашки ходят и бьют – только вперёд, как в британском чекерсе, или могут рубить назад, а также чем отличается дамка от простой. Судя по замечанию о ценности фишек (см. ниже), дамка в игре всё-таки дальнобойная, «летающая». Где происходит превращение простой шашки в дамку, и происходит ли оно вообще, автор умалчивает, ограничиваясь туманной фразой: «*Шашки последней линии являются дамками*» (? – Д.С.).

Чтобы определить победителя, автор ввёл сложный подсчёт очков. Соотношение ценности дамки и простой шашки по его мнению составляет 4:1 на основании того, что дамка «перекрывает ход четырём шашкам соперников, удалённых на расстояние более одной клетки от неё в четырёх направлениях». При подсчёте имеет значение «число игроков, продолжающих игру» и сумма шашек и дамк у каждого (например, игра закончилась победой одного игрока, он получает 9 очков – максимальное количество).

Когда два игрока продолжают игру, тот, чья сумма шашек (и дамк) больше, получает 8 очков, другой 7. Если суммы равны, игроки получают по 7,5 очка. Для трёх игроков: первый игрок с максимальной суммой получает 6 очков, второй – 5, третий – 4 (если сумма шашек второго игрока больше суммы третьего). Если суммы первого и второго игроков равны и больше суммы третьего игрока, они получают по 5,5 очка. Если суммы второго и третьего игроков равны, они получают по 4,5 очка. Если суммы шашек всех игроков равны, они получают по 5 очков.

Если четыре игрока продолжают игру, первый с максимальной суммой, получает 3 очка, второй – 2, третий – 1 очко, если сумма второго игрока

больше суммы третьего игрока. Четвертый игрок, у которого сумма минимальная, получает 0 очков. Если суммы первого и второго игроков равны и больше сумм третьего и четвертого, они получают по 2,5 очка, а третий и четвертый игроки получают по 0,5 очка (если их суммы также равны). Если суммы первого, второго и третьего игроков равны и больше суммы четвертого игрока, они получают по 2 очка. Если суммы второго, третьего и четвертого игроков равны, они получают по 1 очку. Если же суммы всех игроков равны, они получают по 1,5 очка.



Думаю, при таком запутанном подсчёте играть в такие шашки без компьютера просто мучение. В маджонге и то система подсчёта легче. Впрочем, поскольку автор не только шашкист-любитель, но ещё и программист, то и программу для игры в свои четверные шашки он написал сам, со временем придя к идее расширить игровое пространство, увеличив доску до Лебедевского стандарта (13x13), а затем и до 15x15. Правда, при этом он пришёл к неутешительному выводу, что игра на больших досках «не столь динамична».

В настоящее время автор работает над онлайн-версией своего изобретения.

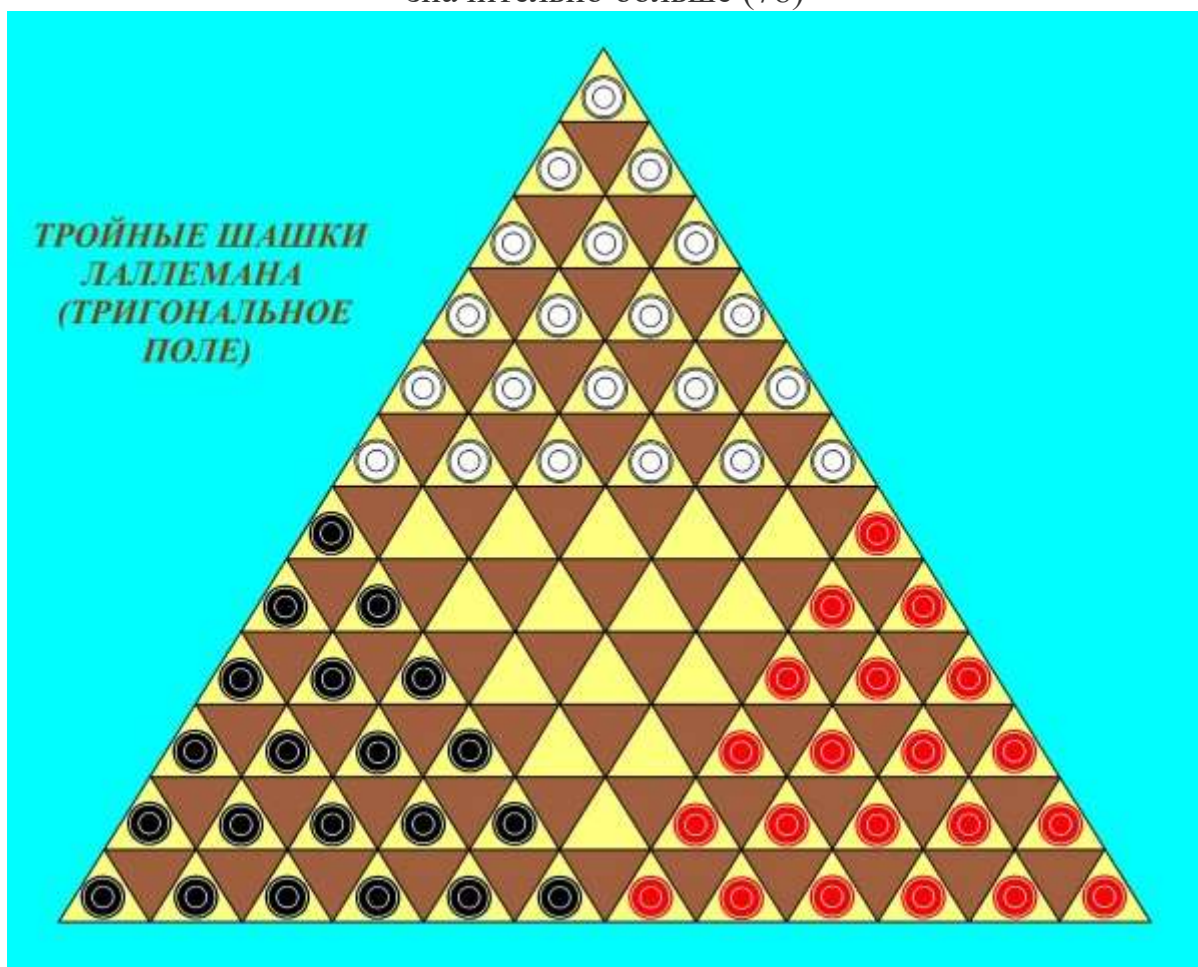
ШАШКИ ВТРОЁМ («ЧЕККЕР»)

популяризировали в 1938 году в Ленинграде А.Маркович и Е.Баженова. Игра шла на двухцветной тригональной доске с 69-ю игровыми пунктами. Шашки располагались мозаично, на «клетках», и ходили традиционно – вперёд на одно соседнее поле, при этом правила тоже не слишком отличались от обычных. Однако у каждого игрока было по 12 шашек, то есть, оптимальное отношение 3:4 снова было грубо нарушено. В итоге и этот вариант трёхсторонних шашек остался не более чем любопытным курьёзом.



Тригональная разметка не является чем-то новым и революционным. Так в довольно редком трёхтомнике Ж.Лаллемана (J.G.Lallement, «Jeux De Dames») издания 1802 года уже приводятся несколько вариантов подобных тригональных шашечных полей, в том числе для игры втроём, только шашки ставятся не на чёрные поля, как у Марковича и Баженовой, а на белые, коих

значительно больше (78)



Московская фабрика игрушек и сейчас выпускает эту игру под названием «Шашки для троих» – желающие спокойно могут купить такой набор.



*

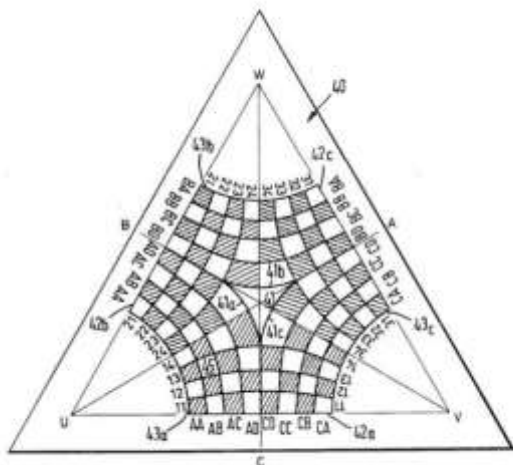
ТРИОШАШКИ,

промышленный выпуск которых освоило в 1984 году Орлинское ПО «Промприбор», представляли собой, пожалуй, наиболее любопытный пример адаптации шашечной игры для троих игроков. В прилагающейся к игре брошюре не указывался автор, однако подход к разработке новых правил и новой доски оказался самым серьёзным. В Сети можно встретить

фотографии редких сохранившихся комплектов.



Понимая бесперспективность применения тригональной структуры к шашечной игре, орловчане трансформировали привычную тетрагональную. Предложенная ими шестиугольная доска тетрагональной структуры имела анизотропный треугольный вырез в центре. Такая доска в нескольких вариантах известна специалистам по шахматным патентам Роберта Зубрина (США, 1972), Фреда Кипфера (Швейцария, 1976), а также голландцев Вандер-Лейкена и Спилборга (1979) – именно последняя и была взята за основу орловских триошашек. Внизу - скан из патента и ещё одна вариация шахмат для троих.





Но хотя у каждого игрока было по 12 шашек, и все соотношения соблюдены, оказалось, что наличие «чёрной дыры» в центре доски изрядно обедняет игру. Игрокам приходилось уделять больше внимания флангам, бросать туда главные силы, отряды поневоле разделялись, а стратегически важный центр доски и вовсе выпал из игры. Дебютные построения получались медленными и неуклюжими, острые комбинационные атаки «сглаживались»

JEU DAMES-A-TROIS (ШАШКИ НА ТРОИХ)

появились в конце XX века в Европе. Доска для них также несёт тетрагональную разметку безо всяких дыр (вы можете увидеть такую доску в популярных нынче «шахматах на троих» – многочисленные польские и редкие отечественные комплекты таких шахмат ещё продаются в магазинах, и они вполне пригодны для игры в шашки).



forest-home.ru

Иногда дизайнеры сильно меняют кривизну вертикалей и горизонталей в эстетических целях, и некоторые доски представляют собой странноватую шестиугольную фигуру, похожую на морскую звезду.

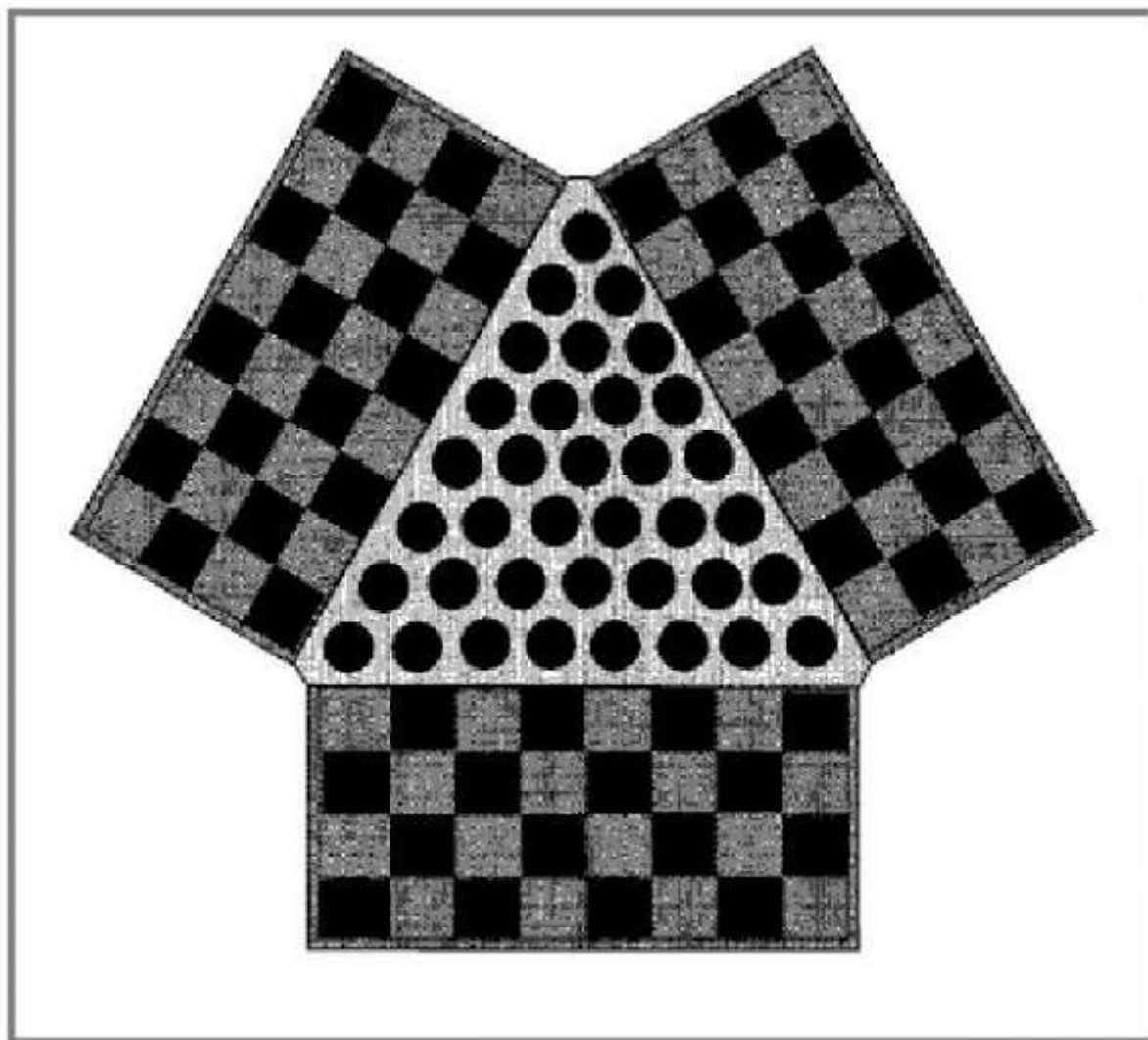


Шашек у каждого противника по 12, и расстояние между лагерями по-прежнему составляло две линии. Однако заполнение центра доски не решает проблемы – теперь доска становится слишком большая, отчего возникает новый дисбаланс.

TRI-CHECK (ШАШКИ ДЖ.ТЁРНЕРА)

представляют собой гибридную систему между тригональной и тетрагональной разметками. Патент на изобретение таких шашек был выдан

в 2010 году американцу Джеймсу С. Тёрнеру-старшему.



Доска Тёрнера спланирована по типу «пифагоровых штанов» (теоремы равнобедренного треугольника). К каждой стороне треугольной «сердцевины» со стороной в 8 пунктов примыкает прямоугольный участок 8x4 (половинка обычной шахматной доски). В одном варианте центральное поле состоит из 36 равносторонних треугольников, в другом – из круглых полей. Во втором варианте центральное поле отсутствует.

У каждого игрока по 12 шашек – чёрные, белые и красные. Начальная расстановка стандартная мозаичная. Право первого хода разыгрывается жребием, далее игроки ходят по очереди. Ход переходит против часовой стрелки. Простая фишка ходит только вперёд, рубит вперёд и назад.

Главная проблема подобной системы – нестыковка между мозаичным расположением игровых полей на клетчатых участках, и сплошным – на тригональных, в центре. Такой переход всегда сопряжён с определённой перестройкой игрового мышления и затрудняет игру. Превращение простой шашки в дамку происходит на последней горизонтали любой из двух «баз» противника. Дамка в игре «нелетающая», тихоходная

НОВГОРОДСКИЕ ШАШКИ

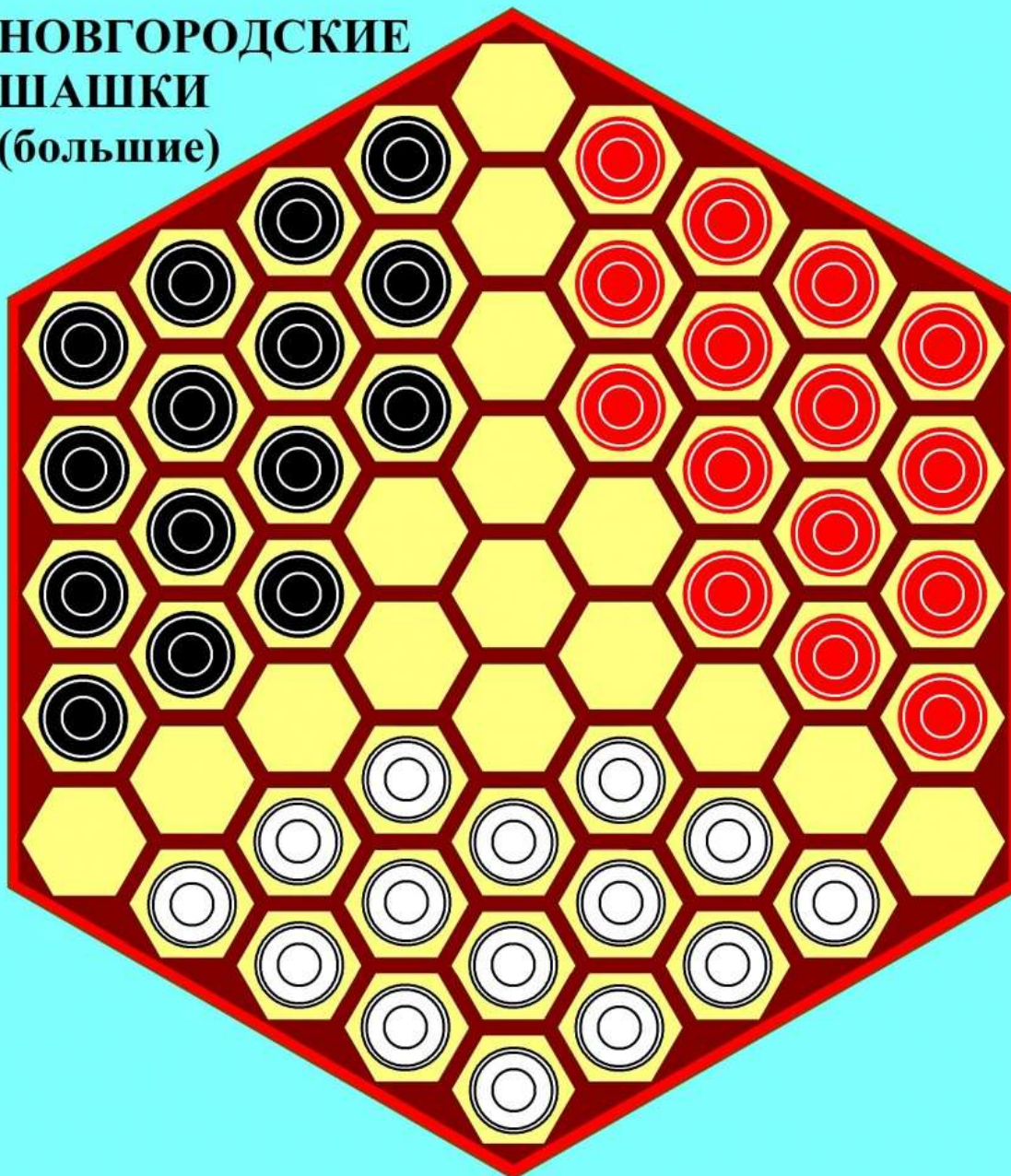
отличаются от прочих многопользовательских систем прежде всего тем, что используют шестиугольную, гексагональную доску. Я уже описывал гексагональные псковские шашки, ну так вот, правила новгородских абсолютно тождественны им, за исключением того, что борьбу ведут не двое, а трое игроков.



Для игры используются такие же доски, как и при игре в псковские шашки, но количество шашек и исходная расстановка иные. На малой доске у соперников по 8 шашек, на большой – по 15. Обычно третий цвет красный. Каждый играет за себя. Цель игры — выиграть партию у двух соперников. Превратить простую шашку в дамку игрок может по-прежнему только в

самом дальнем от него угловом пункте доски.

НОВГОРОДСКИЕ ШАШКИ (большие)



Право первого хода определяют жребием. Игру начинают белые. Любители новгородской системы рекомендуют играть не менее трёх партий с последовательной передачей права первого хода по часовой стрелке от игрока к игроку. После белых ходят чёрные, затем – красные и снова белые и т.д. Ответный внеочередной удар запрещён.

НЕВСКИЕ ШАШКИ

– вариант шашек для четырёх игроков, разработанный в Ленинграде в 80-х годах В.Трубицыным. Правила впервые были опубликованы в книге «Игра? Игра!». Главным достоинством Невских шашек, помимо нескольких участников, является наличие в ней довольно сложной, многосторонней

стратегии при предельной простоте правил.

Для игры используется специальная доска с 61 полем 6x6, клетки в которой расположены ромбами. Фишки движутся только по тёмным клеткам, поэтому рабочими являются только 36 клеток, расположенных сеткой. Доска ориентирована к игрокам не сторонами, а углами. У каждого из четверых игроков по 6 шашек своего цвета: чёрные, белые, красные и зелёные. Для записи партий используется цифровая нотация, при которой координаты всех 36-ти игровых пунктов образуются суммой двух чисел.



В принципе, можно увеличить количество шашек до 13 и играть на шахматной доске, не обращая внимания на её двуцветность, но несколько необычное для шашек расположение доски (углами к игрокам) требует некоторого привыкания.

Игроки делают ходы поочередно, по часовой стрелке. Первый ход определяется жребием. В целях предотвращения путаницы в очередности, углы доски обозначены четырьмя временами суток: ночь, утро, день и вечер. Чёрные играют на ночь, белые – за утро, красные – за день, зелёные – за

вечер. И скажем, если красные атакуют белых, те не могут им немедленно ответить: ведь после дня наступает не утро, а вечер. Атаковать и отвечать на атаки можно в любом направлении, но очерёдность ходов передаётся только по часовой стрелке.

Шашки каждого игрока движутся в противоположный угол доски по обычным правилам, как в итальянских шашках дамоне. Назад шашки не ходят. Для уяснения этого правила на игровом пространстве доски нанесены 4 стрелки разного цвета.

Цель – выигрыш партии сразу у трёх соперников методом снятия их шашек с доски. Каждый игрок играет сам за себя (возможна и парная игра).

Превращение в дамку происходит в единственной для каждого игрока клетке – в противоположном углу доски. Превращение происходит по правилам международных шашек, то есть простая шашка, проскакивающая во время удара угловую клетку доски, дамкой не становится, а шашка, ставшая дамкой, получает право хода только со следующего хода.

Рубка производится по обычным правилам – методом их перепрыгивания в любом направлении, с той лишь разницей, что в Невских шашках одним ударом можно снять шашки сразу двух или трёх соперников.

Рубка обязательна, но правило большинства касается только дамочек. Выбранную линию взятия следует довести до конца. Турецкий удар запрещён: при взятии нескольких шашек нельзя перепрыгивать через снимаемую шашку дважды. Во избежание путаницы принято, как в армянских шашках, переворачивать сбитые шашки – и только после окончания хода снимать их с доски.

В парной игре союзники всё равно обязаны бить шашки друг друга, так как в противном случае многосторонние комбинации «рассыпятся» на более простые ходы. Таким образом, коллективная победа в многосторонней шашечной игре должна достигаться умелым сотрудничеством, даже при неизбежности взаимных жертв. И если один партнёр пожертвовал все свои фишки, а другой выиграл следующим ходом, победителями становятся оба.

Победителем считается игрок, уничтоживший шашки у всех соперников.

Невские шашки Трубицына предстают весьма любопытной и перспективной разработкой. В одной партии игроки, по мере выбывания соперников последовательно переходят от многосторонних стратегий для 4-х и 3-х игроков к классической двухсторонней игре. Доска, расположенная ромбом, тоже сулит новые тактические возможности, да и по другим параметрам невские шашки превосходят упомянутые многосторонние шашки.

ЧЕТВЕРНЫЕ СТОЛБОВЫЕ ШАШКИ

с принципом замены сбитых шашек предложил В.А.Жернов. Цель игры в четверные столбовые шашки – построить столб в шесть или выше этажей. Выполнивший эту задачу объявляет себя «графом» и становится победителем. При этом в игре можно использовать шахматные фигуры, которыми надстраивают столбы.

Для игры нужна обычная 64-клеточная доска 8x8 и фишки четырёх цветов – белые, чёрные, красные и зелёные. У каждого из четырёх игроков по 10 шашек. Начальная расстановка – мозаичная, в два ряда (и два «этажа»), начиная от правого нижнего чёрного поля – влево и вверх. Белые стоят на 1-й и 2-й горизонталях, чёрные на 7-й и 8-й, красные – на вертикалях «a» и «b», зелёные – на «g» и «h» (см. диаграмму). Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

Столбы из двух шашек стоят уже в начальной позиции. При взятии со столба противника снимается верхняя шашка, при этом побитые фишки отдаются хозяевам, а на бьющий столб добавляются столько своих фишек, сколько было съедено за этот ход.

Дамочный столб остаётся дамочным, только более высоким, а побитый дамочный столб уменьшается и становится простым. Дамочным простой столб становится на последней линии, но для четверых в угловых пунктах a1 и h8 – остаётся простым.

В остальном процесс игры похож на известные шашечные игры.

Взятие и серия взятий обязательны. Невозможность сделать ход означает поражение – игрок выбывает из игры и получает 0 очков, второй проигравший – 1 очко, третий – 2, победитель получает 3 очка. Но каждый игрок имеет шанс получить 4 очка вместо трёх, если сумеет получить столб из 6 или более шашек.

Для игры можно использовать плоские деревянные шашки, но можно применять шахматные фигуры, установив такие соотношения:

Пешка = одиночная шашка;

Слон = 2 шашки;

Конь = 3 шашки;

Ладья = 4 шашки;

Ферзь = 5 шашек;

Король = 6 шашек.

В процессе игры фигуры, попадая под бой, могут заменяться фигурами, стоящими ниже по своей иерархии. Например, при бое коня он заменяется слоном. А побитый слон превращается в пешку или обычную шашку.

Система достаточно сложная, к тому же, в идеале требует ещё и четырёх разноцветных комплектов шахматных фигур, хотя нельзя не признать, что система обозначения при помощи шахматных фигур весьма остроумна и оригинальна.

На этом, я думаю, тему трёх- и четырёхсторонних шашек можно, пожалуй, закрыть.

*

В многосторонних играх шансы слабых и сильных игроков значительно уравниваются, ибо вместо одного ответного хода игрок получает сразу несколько, которые в свою очередь тоже соперничают друг с другом. Поединки двоих тоже многовариантны, но не так многообразны в плане стратегии. Создаётся впечатление, что многосторонние игры оставлены исключительно картам, домино, маджонгу, гонкам и прочим системам с

элементом случайности. Понятно, что такие игры ценны не только как «гимнастика для ума» – в пылу борьбы могут возникать моменты более высокого, внеигрового плана – формируются внезапные симпатии, тайные союзы, происходят временные тактические совместные действия или даже прочные коалиции. Часто выигрыш становится подарком судьбы, результатом конкуренции других игроков, что в принципе невозможно в двухсторонних играх.

Шашки, шахматы, нарды, Го и другие интеллектуальные игры обычно считаются поединками двоих. Между тем, энтузиастами и профессионалами периодически предпринимаются попытки создать игру для трёх и более соперников. Для таких игр характерны не строго очередные – вынужденные и прямолинейные, а опережающие удары (да ещё сразу от нескольких соперников). В многопользовательских играх далеко не всё зависит от продуманной комбинации. Даже опытный игрок быстро убедится в своей ограниченности, когда садится за одну доску с двумя и более соперниками: обычные тактические замыслы тут не работают, для борьбы с таким непредсказуемым противодействием необходимо подняться на более высокий уровень стратегического мышления, а это всегда полезно, интересно и познавательно. Эта стратегия слабо изучена. Например, ясно, что при такой игре размен шашками между двумя соперниками дает автоматическое преимущество третьему игроку, но как подсчитать это преимущество и как с ним бороться, пока непонятно.