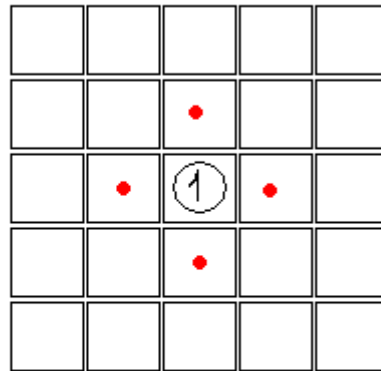


Для игры необходимо поле размером $n \times n$ равнозначных клеток (*го*, *гомоку*, *сегу*) и равноценные камни (шашки) двух разных цветов (по одному для каждого игрока). Игроки по очереди выставляют на поле камни своего цвета по определенным правилам. По окончании игры подсчитывается количество набранных очков. Игрок, ходящий первым, как и во всех подобных играх, имеет некоторое преимущество, поэтому предлагается вводить обязательную фору (*коми*) для второго игрока в виде нецелого количества очков (во избежание ничьей). Игрок набравший больше очков объявляется победителем.

В рассмотренном ниже примере используется поле 5 на 5 клеток и *коми* 0.5 очка и считается, что первыми ходят Белые (вопреки традиции подобных игр, но более близко *западному* читателю)

1. Белые имеют право совершить ход (поставить *камень*) в любую клетку (включая центр доски в случае нечетного n):

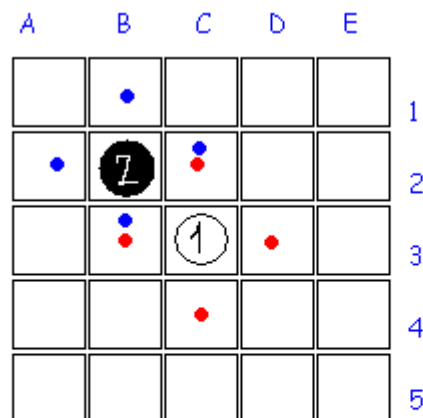
Рисунок 1: первый ход. Красным обозначены клетки, которые бьет белый игрок.



При этом считается, что каждый камень бьет по одной клетке во всех горизонтальных и вертикальных направлениях. Эти клетки называются *битыми*.

2. Черные имеют право совершить ход в любую клетку поля, за исключением *битых* белым клеток. Например:

Рисунок 2: Ход 2. Синим отмечены битые клетки черных.



Черные совершили ход по правилам — походили в разрешенную клетку. При этом два поля, уже бывшие *битыми* Белым игроком (C2 и B3) отныне являются *битыми* и Черным, а еще два поля (B1 и A2) *бьются* только Черными.

3. Белые могут совершить свой следующий ход в любую клетку, которую не бьют черные (в том числе и в ту, которую бьют они сами — например D3 или C4).

4. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не сможет совершить ход (все незанятые поля *биты* соперником), или же пока один из игроков не сочтет, что полезных ходов больше нет. В этом случае второй игрок имеет право совершить любое количество допустимых для себя ходов (если он считает это выгодным). После этого игра заканчивается и начинается подсчет очков. Пример законченной партии:


























A	B	C	D	E	
					1
					2
					3
					4
					5

Рисунок 3: Ходы 2- 12. Синим отмечены поля, которые бьют Черные, красным- Белые.

Чтобы подсчитать очки отметим синим поля, которые бьют черные, а красным поля, которые бьют белые. Можно увидеть, что белые имеют одно поле, которое бьют только их камни: B5. Таким образом у белых одно очко. У черных таких полей два: E1 и E3. Таким образом, у черных, с учетом *коми*, 2.5 очка.

Обратите внимание, что после 11 хода (Белые ставят камень на A5) Черные пропускают ход. Белые ходят E5, чтобы уменьшить число очков черных — «забирают» поле E4. Но несмотря на это белые проигрывают черным 1.5 очка.

Исходя из вышесказанного можно заключить, что игра сочетает крайнюю простоту правил (фактически есть только одно правило установки камней, а подсчет очков прост и однозначен, в отличие, например, от *го*, где кроме правил установки камней есть еще и взятие, запрет на повтор игровой позиции и многое другое, а подсчет очков вообще может вестись несколькими способами с разными результатами) и богатство стратегии — даже на маленьком поле пять на пять стратегия неоднозначна, а количество вариантов многократно увеличивается с размерами доски. Вероятно при игре на *гобане* 19*19 игровое дерево будет близкого к *го* порядка, что обеспечивает преимущество немеханической стратегии (в противоположность шахматам, где компьютерные программы берут верх над мастерами перебором возможных ходов и подобно *го* где лучшие программы проигрывают слабым любителям).

Еще одним безусловным преимуществом данной игры является, безусловно, возможность игры безо всякого инвентаря — камни не исчезают с доски, поэтому можно рисовать знаки на расчерченном листе бумаги (аналогично записи партий в *го*- приведенный выше пример является таковой).

Уже на первый взгляд можно выявить основную стратегию игры: построение смежных формаций камней вблизи углов поля. На приведенном выше примере хорошо проиллюстрирована более выгодная стратегия черных: в верхнем правом углу черные играют D2 – E2 создавая себе гарантированное битое поле E1 используя *два* камня. В то же время, белые играют в левом нижнем углу B4 – C5 – A11 точно так же обеспечивая себе одно очко, но используя при этом *три* камня. Это происходит из-за того, что черные обеспечивают себе инициативу в этой области ранним ходом A3.

Кроме того, можно сделать вывод об ошибочности первого хода в центр доски. Как и в *go* ходы в области углов доски являются более выгодными.

Пару слов о возможном названии для этой гениальной в своей простоте игры. Думается она заслуживает красивого образного названия на японском языке, так как корни её уходят в традиционные японские игры. Поэтому автору кажется обязательным наличие в названии слова *ками*. *Камикен* может подойти.