

Правила настольной игры «Тракс» (Trax)

Автор: Дэвид Смит (David Smith)

Количество игроков: 2

Возраст: от 8 лет

Длительность игры:

30-40 мин.

Описание и правила игры Тракс

Тракс - это чисто-стратегическая игра для двух участников. Созданная Дэвидом Смитом в Новой Зеландии, эта красивая и умная игра завоевала много международных наград.

Игровой набор состоит из 64 одинаковых черных фишек из бакелита с нанесенными на них белыми и красными линиями. На одной стороне каждой фишки прямые линии, на другой - дуги.

Две стороны фишки



Ниже приведены правила с пояснительными иллюстрациями, описание нескольких вариантов игры и важнейших тактических приемов, позволяющих полноценно выстраивать Вашу стратегию.

Цель игры: первым построить *петлю* или *выигрывающую линию* выбранного Вами цвета.

Начало игры

Каждый игрок выбирает свой цвет (белый или красный). Первый ход делают белые. На центр стола ставится фишка любой стороной вверх.

Игроки затем ходят по очереди, восполняя по необходимости запас фишек из сумочки. Фишки выставляются в соответствии со следующими правилами:

1. Новая фишка присоединяется хотя бы одной стороной к уже сыгранным фишкам на столе.
2. Стыкуются линии только одинаковых цветов: белая соединяется с белой линией, красная - с красной.
3. Можно наращивать дорожку либо своего цвета, либо чужую, либо и ту и другую одновременно.
4. Делая свой ход, каждый игрок ставит одну фишку в любое место согласно предыдущим правилам и далее заполняет все созданные им вынужденные поля.

Игра заканчивается, когда дорожка одного из игроков замыкается в петлю или становится выигрывающей линией. Победа фиксируется либо во время хода самого игрока-победителя, либо во время хода его оппонента при условии, что соперник сам в этот ход не составит петлю или выигрывающую линию своего цвета.

Что такое вынужденное поле?

Вынужденным считается пустое поле, в которое входят две линии одинакового цвета. Тот, кто создает такое вынужденное поле, обязан сразу заполнить его в свой же ход. Поле, в которое входят две линии разного цвета, вынужденным не является.



Пример вынужденного поля

← Эта выставленная фишка

← “вызывает” эту фишку



Это поле вынужденным не является

Поле на правом рисунке может стать вынужденным, если появится фишка с третьей стороны.



↑
выставленная сюда фишка



↑
“вызывает” эту фишку

Пример вынужденного поля, окруженного тремя фишками

При заполнении вынужденного поля могут создаваться новые вынужденные поля. Их надо сразу же заполнять.



↑
Заполнение этого вынужденного поля вызывает целый ряд таких полей с необходимостью немедленного заполнения

NB: Если в результате хода и последующего заполнения вынужденных полей, появляется поле с тремя или четырьмя входящими в него линиями одного цвета, такой ход признается неправомерным и переигрывается.

Что такое петля?

Петлей является непрерывная замкнутая линия любой формы и размера.

Примеры петель



Красная петля



Белая петля

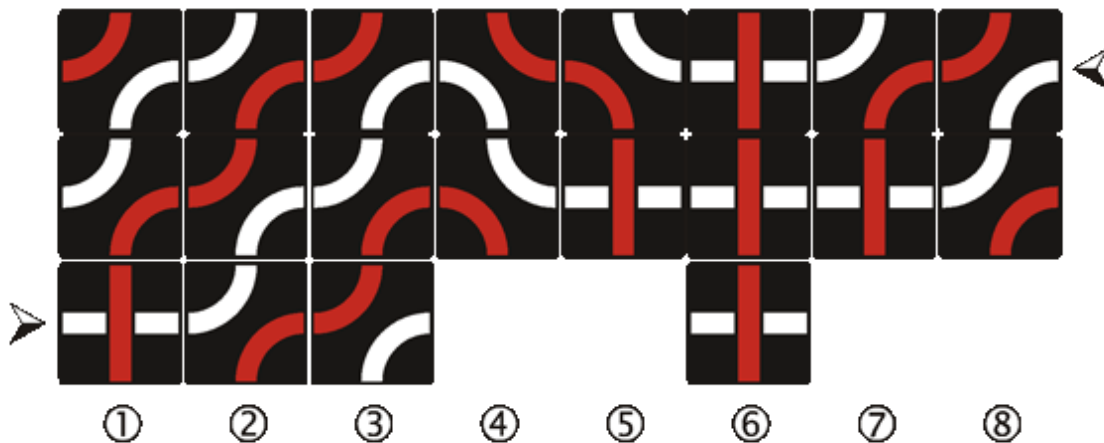


Красная петля

На ранних стадиях игры выиграть можно только при замыкании петли своего цвета. Это самый распространенный способ выиграть среди начинающих игроков. С опытом приходит навык распознавания угроз закольцовывания, но при этом потенциально замыкающиеся линии становятся действенным тактическим инструментом.

Что такое выигрывающая линия?

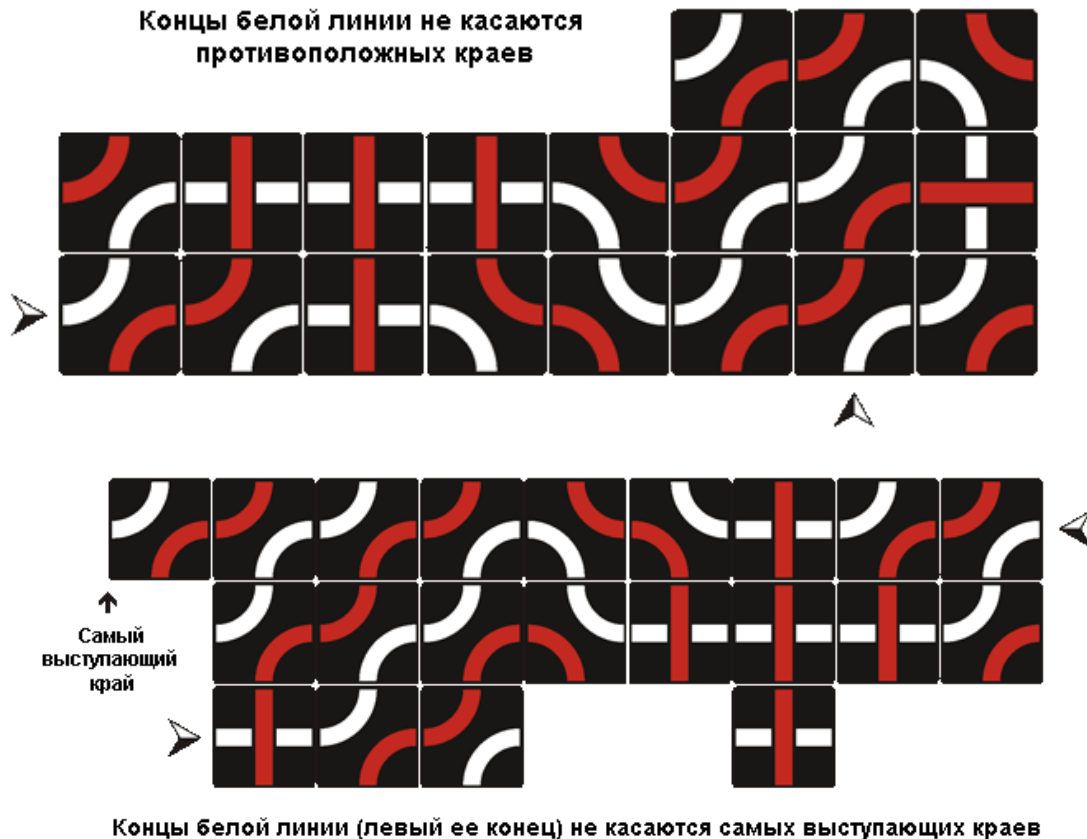
Выигрывающей линией становится непрерывная дорожка, соединяющая **1** противоположные и **2** самые выступающие края “Тракса” (“Траксом” принято называть всю мозаику сыгранных фишек), при этом **3** между концами дорожки должны поместиться 8 рядов фишек по вертикали или по горизонтали.



Белая выигрывающая линия

Задача не дать сопернику построить выигрывающую линию может потребовать нескольких ходов, поэтому надо особо внимательно следить за концами дорожек оппонента после того, как “Тракс” достигнет в длину или в ширину 5 - 6 фишек.

На двух следующих рисунках приводятся примеры линий, не являющихся выигрывающими: либо 1) концы линии не соединяют противоположные края “Тракса”, либо 2) концы линии не выходят на самых выступающих краях “Тракса”.



Варианты игры Тракс

Неограниченный Тракс

В классическом варианте Тракс игровое поле не ограничено, и число сыгранных фишек не лимитируется. Для большинства игр достаточно 64 фишек стандартного набора.

Ограниченный квадратный Тракс

С помощью набора из 64 фишек можно играть с ограниченным игровым полем. Когда “Тракс” вырастает до предела в 8 фишек в длину или ширину, последующими ходами заполняются поля внутри квадрата 8 x 8, с соблюдением всех описанных выше правил. В случае, если никто из игроков не смог выиграть, после того, как все 64 фишки использованы, или исчерпаны все правомерные ходы, объявляется ничья.

Другие варианты игры

Для игроков разного уровня подготовленности может подойти вариант под названием “Тракс с Везением”. Фишка встраивается в “Тракс” той стороной и с той же ориентацией, с какими она взята из сумочки.

Советы по стратегии и тактике

С точки зрения стратегии игры, Тракс - это взаимодействие двух тенденций: замыкания петель и наращивания линий.

Препятствуя закрытию петель, соперник выпрямляет линию, делая ее длиннее, а уводя линию от края “Тракса”, он способствует образованию петли. Петли при этом оказываются быстрее для сборки и проще для противодействия. Для построения выигрывающей линии требуется много ходов, и их угрожающее развитие более очевидно; бороться с выигрывающей линией сложнее, защищаться от нее приходится не одним, а несколькими ходами.

Общие принципы

- 1) Желательно не создавать бессмысленных угроз или атак, которые легко устранить. Предпочтительнее сохранять потенциальную возможность создания угроз и атак.
- 2) По возможности, надо одним ходом решать сразу несколько задач. Старайтесь в одно и то же время защищаться и выстраивать свою собственную атаку.
- 3) Сокращение количества безопасных ходов будет сковывать действия соперника. Наличие всевозможных “засад” с большой вероятностью вынудит его к ошибке.

Петельная атака

Петельная атака складывается, когда линия может стать замкнутой за один ход игры.



Примеры петельных атак

Чтобы закрыть белую петлю (рис. А), нужно далее закруглить линию с любого конца дугой. Красная линия завершит свою атаку (рис. В), если по центру будет выставлена фишка с прямой. В обоих случаях дело доводят до конца вынужденные ходы.



↑выставление фишек, обозначенных ↑
стрелками, замыкает белую и красную петли

Завершение петельных атак

Петельные атаки бывают любой формы и любого размера. Чтобы не дать атаке развиваться, нужно вовремя защищаться.

Защита от петельных атак

Обычный способ защититься от петельной атаки - это продолжить линию соперника дугой во внешнюю сторону от потенциальной петли.



Защита от петельной атаки

L - угроза

Один из самых простых способов создать двойную петельную атаку ("вилку") - это использование расположения соответствующих фишек в форме буквы L. Если эта угроза остается неотраженной, красные могут пойти справа вверх, создавая одновременно петельную атаку наверху и вынужденное поле в центре, заполнение которого создает еще одну петельную атаку справа.



L - угроза "красных"

По завершении хода красных (правый рис.) белые могут отразить только одну из двух атак; победа красных, таким образом, обеспечена независимо от хода белых. Надо иметь в виду, что существует немало позиций, которые могут привести к L - угрозе. Если на них не отреагировать, эти ситуации могут оказаться с двойными атаками (как одноходовыми, так и двухходовыми).

И главное правило - не забывать, что это игра. Получайте удовольствие, а опыт придаст Вам уверенности и наблюдательности.