

Глава 411 – Сложная шахматная игра, от которой можно сойти с ума

«Хорошо, давай сыграем в игру, которая проверяет мудрость и стратегию игрока...- со смехом сказал Ши Сяобай. – Полётные Шахматы».

(Т/Н: Настольная игра из Китая, похожа на Пачиси из Индии.

https://en.wikipedia.org/wiki/Aeroplane_Chess)

Инфернальная Королева, естественно, не знала об уникальной настольной игре из Земли, но, так как она осмелилась позволить Ши Сяобай выбрать игру, она точно была готова сыграть во что-то, во что она никогда не играла.

Инфернальная Королева спокойно улыбнулась и сказала: «Я никогда раньше не играла в Полётные Шахматы. Может ли мой Дорогой Муж объяснить мне правила?».

«Хорошо»,- понимающе кивнул Ши Сяобай. Он взял белую бумагу для рисования из стола и начал рисовать схему Полётных Шахматов. Каждый угол должен был быть одинаково разделён между четырьмя цветами: красным, жёлтым, синим и зелёным. Однако, Ши Сяобай не смог найти цветные карандаши, поэтому он использовал текст вместо цвета.

Четыре региона разного цвета Полётных Шахматов были устроены в регулярной манере. Достаточно было запомнить цвет одного угла, чтобы воспроизвести остальные. Поэтому Ши Сяобай с лёгкостью нарисовал Полётные Шахматы.

Потом он снова порылся в хаосе того выдвижного ящика и нашёл четыре золотых и четыре серебряных монет. Он использовал их в качестве самолётиков.

Приготовив шахматы и шахматные фигуры, он начал объяснять Инфернальной Королеве правила игры под названием Полётные Шахматы.

На самом деле, правила Полётных Шахматов были простыми. Игроки будут иметь по четыре фигурок самолёта, которые были припаркованы в ангарах, расположенных в углах доски. Один игрок бросает игральную кость и одна фигурка самолёта получает шанс выйти из ангара, когда на игральной кости выпадает 5 или 6. Можно выбрать любой самолётик, но расстояние, которое пролетит самолётик, будет определяться числом на игральной кости. Фигурки должны лететь по часовой стрелке вокруг доски и достичь центральной базы. Тот, кто первым сможет перенести все четыре самолётика к центральной базе, становится победителем.

Также были дополнительные правила: правила дополнительных бросков игровых костей, отправление фигурки обратно в ангар, прыжок в следующую клетку того же цвета, что и самолётик, при приземлении в клетку такого цвета, кратчайшие пути и складывание фигурок.

Дополнительные правила не были такими уж сложными и их было легко понять. Полётные Шахматы были одними из многих настольных игр с простыми для понимания правилами.

И для многих людей, самым важным фактором для победы в Полётных Шахматах была удача. Удача при броске игровых костей определяла исход игры. Чем лучше ты бросал игральные кости, чем больше “шестёрок”, дающих ещё один шанс бросить игральную кость, выпадало у тебя, тем больше клеток ты пройдёшь.

Более того, если кому-то не везёт, то может произойти такая ситуация: фигурки самолётов уже очень близки к центральной базе, но на игральной кости никак не выпадает нужное число, из-

за чего твои фигурки не смогут достичь центральной базы. Всё преимущество над оппонентом, которое ты зарабатывал в течение игры, может испариться со временем.

Следовательно, для многих людей было очень легко научиться играть в Полётные Шахматы. И ещё, настольная игра, в которой более важную роль играла удача, была более расслабляющей, чем стратегическая настольная игра. Такие игры больше подходили для детей.

Однако, когда Инфернальная Королева дослушала все правила, она впала в молчание на некоторое время, но затем подняла голову и сказала: «Дорогой, твой выбор и в самом деле сложный. Эта игра и в самом деле проверяет интеллект и стратегию. Однако, я должна предупредить тебя, что мой интеллект пугает даже меня. Дорогой, ты уверен, что ты хочешь выбрать настольную игру, в которой есть место только интеллекту и стратегии?».

Ши Сяобай рассмеялся и сказал: «Прости, Этот Царь тоже часто любопытствует по поводу слишком высокого уровня своего интеллекта. Поэтому в соревнованиях на интеллект и стратегию Этот Царь имеет наибольшее преимущество. Не важно, насколько ты умная, ты не умнее Этого Царя».

Инфернальная Королева прикрыла рот и улыбнулась: «Так как мой Дорогой Муж настолько уверен в себе, почему бы нам не сыграть в эти Полётные Шахматы?».

Ши Сяобай кивнул и сказал: «Давай. Этот Царь хочет, чтобы ты почувствовала вкус отчаяния, когда никогда не можешь “долететь до конечной точки”!».

...

...

Полётные Шахматы в глазах обычного человека была игрой для развлечения, в которой огромную роль играла удача и крошечную – стратегия. Но для Ши Сяобай эта игра была изнурительной проверкой интеллекта и стратегии. С точки зрения Инфернальной Королевы, в этой игре роль играли лишь интеллект и стратегия.

Но почему так?

Ши Сяобай просто дурачил Инфернальную Королеву, а Инфернальная Королева решила подыграть ему?

Конечно, нет!

Потому что для них Полётные Шахматы и в самом деле были игрой намного более сложной, чем другие настольные игры. Полётные Шахматы могли даже считаться самой сложной из всех настольных игр!

Вам это может показаться нелепым. Полётные Шахматы явно являются игрой, которая зависит от удачи при броске костей. Более того, можно было контролировать лишь четыре фигурки. Как такая игра могла быть сложной?

Вы могли подумать, что Ши Сяобай и Инфернальная Королева просто шутили.

Но, на самом деле, вы игнорировали самую важную вещь. Самая большая разница Ши Сяобай и Инфернальной Королевы от обычных людей была в том, что при броске игровых костей им не нужна была удача!

Да, с их силой и способностью стабильно контролировать её, они в любой момент могли сделать так, чтобы им выпала нужная цифра!

Они могли напрямую пропустить этот шаг и совсем не бросать кости. Им лишь нужно было выбрать цифру, когда придёт их ход!

И если полностью убрать этот фактор удачи, насколько сложными будут Полётные Шахматы? Позвольте мне проанализировать этот вопрос для вас.

Во-первых, в Полётных Шахматах есть механизм наград. Когда тебе выпадает “6”, тебе даётся выбор бросить кости во второй раз. Но, чтобы одному игроку не выпадали бесконечные шестёрки, в правилах был один пункт: если кому-то три раза подряд выпала шестёрка, то он будет наказан. Все фигурки самолётов этого игрока, включая тех, которые уже достигли центральной базы, будут отправлены назад в ангар и очередь бросать игральные кости переходит следующему игроку.

Следовательно, когда игрок может свободно контролировать выпадение чисел на костях, то они с лёгкостью могут выбрать между 1 и 18; суммарно у игрока будет 18 вариантов.

И в Полётных Шахматах были прыжки фигурок на клетки своего цвета (если фигурка самолёта приземляется на клетку такого же цвета, как и фигурка самолёта, то она сразу прыгает на следующую клетку этого же цвета), а также кратчайшие пути (когда фигурка самолёта приземляется на “квадрат-кратчайший путь” такого же цвета, как сама фигура, то она может лететь напрямик и пересечь четверть доски. Это будет равно 16 клеткам). Из-за этих двух правил про прыжки у игроков будет намного больше вариантов, чем 18.

И согласно вычислениям, если использовать все три кости сразу на одну фигурку самолёта, то, начиная с ангара, она сможет пересечь 42 клеток!

Это также означало, что в одном раунде, что у одного игрока была 42 возможных исхода!

И у игрока было 4 самолётика!

Более того, игрок может выбрать не “6”, чтобы не получать награду. В каждом раунде у игрока будет три шанса выбрать, передвигать ли фигурку или нет.

Тогда, сколько разных вариантов будет у одного игрока в одном раунде?

Ответом на этот вопрос было умножение 42 на 4 и на 3 – 504 комбинаций!

Вдобавок к возможности складывать фигурки (когда самолётик приземляется над союзным самолётиком, то игрок может складывать эти фигурки и передвигать их как одно целое до тех пор, пока не достигнет центра) или атаковать (когда фигурка одного игрока приземляется на фигурку оппонента, то оппонент возвращает эту свою фигурку в ангар). Эти два правила меняют комбинации контроля фигурками.

Перед игроком стояло намного больше 504 комбинаций во время одного раунда. Даже больше тысячи!

Что это означает?

Это означает, что во время одного раунда у тебя будет тысячи теоретически вероятных ходов. Более того, после своего раунда, ты также должен подумать, какие изменения принесут в

ситуацию тысячи вероятных ходов оппонента.

И это был лишь один раунд игры. Мы все знаем, что действительно талантливые игроки в шахматы обычно просчитывают на три-четыре хода вперёд или даже десять. И в Полётных Шахматах, если ты хочешь просчитать всё на десять ходов вперёд, сколько комбинаций предстанет перед тобой?

1000 в двадцатой степени!

Эта игра была настолько сложной, что от неё можно сойти с ума!

...

<http://tl.rulate.ru/book/96717/166061>