Глава 412 – Этот Царь не допускает ошибок

Если это простое и прямое число не может дать вам почувствовать сложность Полётных Шахматов, давайте сравним эту игру с другими настольными играми, которые вам более знакомы. В конце концов, от этого мы ничего не потеряем.

Например, давайте поговорим о Го, которое считается крайне сложной настольной игрой.

Доска Го состоит из квадратов 19 на 19, получается, квадратов на доске 361. Это означает, что в каждом раунде перед каждым игроком стоят 361 вариантов. Но многие люди знают, что эти пересечения могут быть заняты фигурками, поэтому, когда фигурки расположены на доске, количество доступных ходов зависит от количества оставшихся фигурок и количества точек пересечения.

Следовательно, в игре Го, в первом раунде перед игроком будут стоять 361 разных вариантов, но во втором раунде это число уменьшится до 360. Конечно, в игре Го возможны ситуации захвата фигурок путём окружения определённой области. Однако, это лишь увеличит количество вариантов, но оно никогда не будет больше 361!

То есть, даже крайне сложная игра Го имеет лишь 361 вариантов в каждом раунде. Это не идёт ни в какое сравнение с тысячами вариантами из Полётных Шахмат!

И давайте рассмотрим ещё одну широко известную настольную игру – Китайские шахматы.

Сложность Китайских Шахматов, в сравнении с игрой Го, заключается в том, что в каждом раунде под контролем игрока находится 16 фигурок. И в каждом раунде можно ходить лишь одной фигуркой.

Однако, в Китайских Шахматах, в отличии от Го, слишком мало возможных вариантов. Генерал, Губернатор и Слон ограничены одной стороной доски, поэтому о них даже не надо говорить. Они также имеют крайне маленькое количество возможных вариантов. И Воин в начале может ходить лишь на одну клетку по прямой линии. Возможные для него ходы вызывают лишь смех.

Конь может пересечь реку, которая находится в середине доски, но у него слишком ограниченное передвижение. Он может ходить лишь диагонально и лишь на восемь клеток. Однако, иногда его путь может быть заблокирован, поэтому бывают случаи, когда он не может ходить.

Колесница и Пушка являются самыми подвижными фигурами в Китайских Шахматах. Они могут двигаться ортогонально. Пушка даже может перескакивать через блокирующие путь фигурки, чтобы захватить другие фигурки. Однако, передвижение Колесницы и Пушки чрезвычайно ограничено. Это связано с тем, что игральная доска является сеткой 9 на 10. Если убрать опасные позиции в игре, то перед Колесницей и Пушкой остаётся лишь крайне ограниченное количество возможных ходов.

Поэтому, несмотря на то, что в Китайских Шахматах намного больше фигурок, у каждой фигурки намного меньше возможных ходов. Следовательно, количество возможных вариантов у игрока в каждом раунде никогда не будет превышать Го, не говоря уже о Полётных Шахматах!

Такая же ситуация с Шахматами.

Поэтому, вывод уже очевиден. В случае, когда игроки могут свободно контролировать игральную кость, сложность и запутанность Полётных Шахматов намного более превышают сложность Го, Китайских Шахматов и обычных Шахматов!

Именно поэтому Ши Сяобай и Инфернальная Королева назвали Полётные Шахматы игрой, которая является “изнурительной проверкой интеллекта и стратегии”!

…

…

В настольных играх, между тем, кто ходит первым, и тем, кто ходит вторым, была тактическая разница. То же самое было правдой и в Полётных Шахматах. Инфернальная Королева начала настаивать на том, чтобы Ши Сяобай ходил первым, поэтому ему в итоге пришлось начинать игру.

Снаружи это выглядело так, будто Инфернальная Королева сама добровольно давала Ши Сяобай преимущество, но, на самом деле, это было стратегией, которую она выбрала.

Ши Сяобай очень быстро понял значение слов Инфернальной Королевы “мой интеллект пугает даже меня”.

Инфернальная Королева и в самом деле была крайне умной. Можно сказать, что её каждый шаг был идеально просчитан. Это не позволяло Ши Сяобай перехватить инициативу.

Ши Сяобай решил выдвинуть две фигурки самолёта и сделал прыжок на клетку одинакового цвета одной из этих фигурок.

Однако, Инфернальная Королева решила выдвинуть три фигурки. Когда ей нужно было бросать игральную кость в третий раз, она выбрала “5”. Она позволила своим фигуркам выдвинуться, но все они пока были вне поля битвы.

Сразу после этого, на Ши Сяобай снизошёл ночной кошмар.

Он и Инфернальная Королева находились диагонально друг напротив друга. Он играл красными, в то время как Инфернальная Королева играла зелёными. Инфернальная Королева позволит своим фигуркам покинуть безопасную зону и нападёт на фигурки Ши Сяобай, только когда его фигурки пересекут зелёный ангар, из-за чего его фигурки, которые пересекли линию, вернутся назад в ангар.

Изгнание фигурок оппонента обратно в ангар было очень распространённой и простой стратегией, но в масштабах, в которых Инфернальная Королева могла использовать эту стратегию, она становилась самим ужасом.

Так как Ши Сяобай ходил первым, его первым решением, естественно, было атаковать, но ни один из его фигурок был в зоне досягаемости. Каждый раз, когда его фигурки будут проходить рядом с зелёным ангаром, они будут отправлены обратно в ангар атакой Инфернальной Королевы.

Это не было простой проблемой. Если Инфернальная Королева допустит хоть малейший просчёт, то это позволит фигуркам Ши Сяобай достичь финальной точки. Но самым ужасающим было то, что Инфернальная Королева не допускала и крошечной ошибки!

Не важно, какие действия предпринимали фигурки Ши Сяобай, будь это обход зелёного ангара или использование кратчайшего пути для пересечения большой дистанции или складывание фигурок, Инфернальная Королева насквозь видела его намерение и создавала ловушки, чтобы решить ситуацию. Она всегда была в состоянии отправлять фигурки Ши Сяобай обратно в ангар!

Инфернальная Королева использовал 4 фигурки, чтобы перекрыть все возможные пути, которыми Ши Сяобай мог воспользоваться для того, чтобы достичь конечной точки!

«Я слышала, что мой Дорогой Муж хочет дать мне испытать “отчаяние того, когда не можешь добраться до финальной точки”?»,- Инфернальная Королева одарила его милой улыбкой, которая излучала её невероятную красоту. В её улыбке была неприступная уверенность в себе.

Ши Сяобай впал в молчание и затем мягко сказал: «Ты из-за этого хотела, чтобы я начал первым?».

Инфернальная Королева кивнула и сказала, моргая глазами: «Мне кажется, что я не испытывают это “отчаяние того, когда не можешь долететь до финальной точки”».

Ши Сяобай рассмеялся и сказал: «Очень хорошо и очень сильно. Нужно сказать, что Этому Царю стало слегка интереснее. Твоя защита идеально, но это ограничивает тебя, так как ты можешь только защищаться. Если ты не будешь атаковать, то твои фигурки тоже никогда не достигнут финальной точки».

Инфернальная Королева улыбнулась и сказала: «Дорогой, твои слова очень логичны. Но я должна сказать, если я всё время защищаюсь, а ты же пытаешься всё время нападать? Если ты будешь всё время нападать без какой-либо защиты, Дорогой, ты рано или поздно допустишь ошибку. Когда придёт время, я не буду проявлять милосердие».

Ши Сяобай усмехнулся и сказал: «Ошибка? Такого слова не существует в словаре Этого Царя».

Двое посмотрели друг другу в глаза и перестали говорить “колкости”. Они бросили взгляд на доску и начали думать ещё серьёзнее.

И ситуация в игре была такой же, как и описал Ши Сяобай. Он всё время атаковал, но он должен был рассматривать вероятность контратаки Инфернальной Королевы. На вид казалось, что он атаковал наудачу, но, на самом деле, он пытался сделать так, чтобы Инфернальная Королева не могла пойти на атаку.

А что касается Инфернальной Королевы, она непрерывно искала ошибки. Но в такой ситуации, когда Ши Сяобай идеально просчитывал всё, она могла лишь защищаться.

Их фигурки непрерывно сталкивались. И даже спустя сто раундов ни одна из фигурок не смогла достичь конечной точки!

«Дорогой, ты и в самом деле умён».

Инфернальная Королева, которая не смогла найти ошибку с его стороны на протяжении ста раундов, посмотрела на Ши Сяобай потускневшими глазами. Она страстно сказала: «От твоего ума я даже стала мокрой».

Ши Сяобай не понял скрытый смысл слова “мокрая”, так как его разум был полностью поглощён настольной игрой. Он ответил: «Ты тоже не промах. Ты первая, кто сыграла сто

раундов Полётных Шахматов с Этим Царём и не проиграла».

Инфернальная Королева кокетливо улыбнулась и сказала: «Ты тоже первый, у которого я не смогла найти ошибок. Если мы оба не будем совершать ошибок в этой игре, то она будет продолжаться вечно».

Ши Сяобай сказал: «Этот Царь не знает, допустишь ли ты ошибку или нет, но со стороны Этого Царя точно не будет ошибок».

Сказав это, он бросил игральную кость, чтобы завершить свой раунд. Сейчас четыре фигурки Инфернальной Королевы были на доске. Ши Сяобай сначала получил “6” и его фигурка напала на ближайшую фигурку Инфернальной Королевы. На второй бросок он тоже выбрал “6” и одна из его фигурок в ангаре выдвинулась.

Сейчас Ши Сяобай надо было лишь бросить игральную кость так, чтобы выпало “4” и он сможет ещё раз перекрыть Инфернальной Королеве все пути на контратаку.

Однако, игральная кость не остановилась на “4”. Вместо этого, ему выпала шестёрка!

Зрачки Ши Сяобай слегка сузились. Его рука, которую он не убрал, оцепенела на месте.

Улыбающаяся Инфернальная Королева изумилась, посмотрев на Ши Сяобай, и удивлёно спросила: «Дорогой, ты совершил ошибку!?».

http://tl.rulate.ru/book/96717/166586