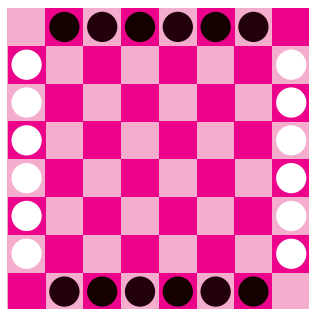


Lines of Action – perła wśród gier

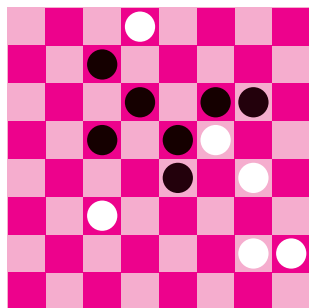
Naprawdę istnieje niewiele gier takich jak szyki, których piękno polega na prostocie, niewielkiej liczbie reguł i koniecznych rekwizytów, i jasnym celu gry, które łączą się z wielką złożonością i głębią koniecznych do gry strategii.



Rys. 1

Z punktu widzenia teorii gier szyki można scharakteryzować jako grę dwuosobową z zerową sumą wypłat i z pełną informacją. Nie wiemy, czy jest niesprawiedliwa, czy czcza, czyli czy istnieje strategia zapewniająca wygraną jednemu z graczy, czy takiej strategii nie ma.

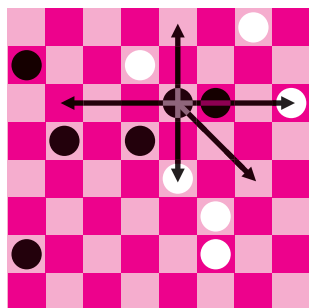
Grę wymyślił amerykański pisarz humorysta Claude Soucie około 43 lat temu. Sid Sackson opisał jej zasady w pierwszej edycji swojej książki *Gamut of Games* w 1969 roku. Jej angielska nazwa to *Lines of Action*, ja posługuję się nazwą „szyki” zaproponowaną przez Marka Penszko w pierwszym znanym mi polskim artykule na temat szyków, który ukazał się w czasopiśmie „Problemy” w listopadzie 1976 roku.



Rys. 2

Szyki przyciągnęły uwagę badaczy sztucznej inteligencji. Pierwszy program, który grał w tę grę, został napisany w Stanford w języku SAIL około 1975 roku. Dave Dyer napisał później lepiej grający program. Do lat dziewięćdziesiątych pojawiły się programy dla PC. Istnieje ich obecnie kilka: *Mona*, *YL*, *Loa2D*, *LoaW* itd. Autor tego artykułu też stworzył taki program, ustępujący innym skutecznością, ale bijący początkujących graczy.

Szyki nie są jedynie przedmiotem badań wąskiego grona naukowców, wręcz przeciwnie, ich popularność rośnie. Początkowo grano w nie na amerykańskich uniwersytetach, dziś są szeroko znane dzięki Internetowi. Istnieje szereg zawodów rozgrywanych za pomocą poczty internetowej. Pierwsze światowe mistrzostwa odbyły się w 1997 roku. Ich zwycięzcą został Holender Fred Kok.



Rys. 3

Przejdźmy jednak do rzeczy, czyli do zasad gry, które, natychmiast wypróbowane, pomogą zrozumieć rosnącą jej popularność.

Gra toczy się na zwykłej planszy do warcabów z kompletem warcabowych pionów – 12 białych i 12 czarnych. Kolor pól nie jest istotny. Położenie początkowe ilustruje rysunek 1. Czarne zaczynają.

1. Celem gry jest połączenie wszystkich swoich pionów pozostających na planszy w jedną całość.
2. Twoje piony są połączone, jeśli król szachowy (poruszający się zgodnie z zasadami szachów) może odwiedzić wszystkie zajęte przez nie pola, nie będąc zmuszony do zejścia na puste pole lub pole zajęte przez pion przeciwnika. (Patrz rysunek 2. – przykładowa pozycja końcowa.)
3. W przypadającym na ciebie ruchu możesz poruszyć dowolnym swoim pionem w dowolnym kierunku po linii prostej, jednakże dokładnie o tyle pól, ile pionów stoi na linii, po której się poruszasz (licząc pionów zarówno swoje, jak i przeciwnika; patrz rysunek 3.).
4. Wolno przeskakiwać swoje piony, ale nie wolno skakać przez pion przeciwnika.
5. Możesz bić pion przeciwnika, zajmując pola, na których stoją (jak w szachach).
6. Gracz pozostający z jednym pionem na planszy wygrywa. (Nie można zatem wygrać, bijąc przeciwnikowi wszystkie jego pionów.)
7. Jeśli w wyniku ruchu obaj gracze osiągną zwycięski szyk, jest remis.
8. Jeśli któryś z graczy nie może wykonać przypadającego nań ruchu, opuszcza kolejkę.
9. Jeśli jakaś pozycja pojawi się na planszy dwukrotnie, gra kończy się remisem.

Wszystkich zainteresowanych odsyłam do stron internetowych poświęconych szykom, na przykład www.linesofaction.com

Niestety, nie słyszałem o polskiej stronie o tej tematyce. Wszelkie inicjatywy w tej sprawie powitam z radością. Mój e-mail: prawar@poczta.onet.pl

Dariusz LASKOWSKI