



Рейтинг игры:



Контакт? Есть контакт!

ХЕКС он же
con-tac-tix

Суть игры



На ромбовидном поле противоположные края окрашены в два разных цвета (синий-зеленый, красный-синий и т.п.) — а у нас это клетки и кружочки. Поле разбито на гексаграммы (шестиугольники), см. рисунок.

Задача игроков — закрашивая по одной гексаграмме, соединить два края поля одного вида непрерывной, пусть и извилистой, линией. Первый, кто сделал это, победил.

Подробнее — см. правила или читай в английской Википедии: http://printfun.ru/3_1.

Хекс — отличный вариант для проведения чемпионатов компании, группы, класса и т.д. Игра достаточно проста для того, чтобы в нее играть уже с 3-4 лет, но при этом обладает большой стратегической глубиной, так что постигать ее новые секреты

История



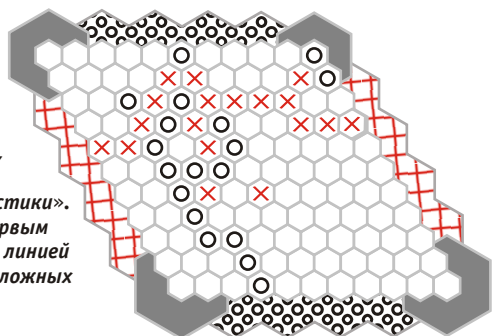
В 1942 году датский математик **Пьет Хейн** придумал игру «Кон-так-тик». Считается, что 5 лет спустя, ее независимо от Хейна изобрел другой математик, **Джон Нэш** (герой фильма «Игры разума»).

Впрочем, ни тот, ни другой, не использовали свое детище в коммерческих целях. В 1952 году известные издатели игрушек и головоломок братья Паркеры (http://printfun.ru/3_2) выпустили в продажу настольную игру «Хекс», и с тех пор она обошла весь мир.

Безусловно, Хекс — одна из лучших **абстрактных стратегий** в мире. В чем-то она родственна своему далекому предку — великой китайской игре Го: обе этих игры являются позиционной борьбой за пространство. Однако Хекс принадлежит к подвиду **connecting games**, поэтому и форма, и стратегия этих игр сильно различаются.

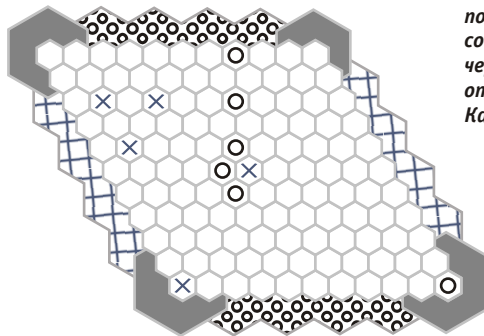
Так как сделанный ход в Хексе уже никак не отменишь, в него можно играть и на бумаге. Мы вас научим!

Вариант 1



В этой партии, продуманнее оказались «крестики». Их владелец первым соединил своей линией два противоположных края.

Вариант 2



На рисунке не партия, а примеры построения «неотвратимых» соединений. Как ни отвечай на черную «пунктирную» линию, оппонент все равно соединит ее. Как и синий треугольник.

Фишки в нижних углах стоят на гексагонах, которые принадлежат обеим сторонам, а значит, угловые клетки могут быть использованы обоими игроками для построения своих линий.

Правила



Ходят по очереди, закрашивая любой свободный гексагон. Красный игрок должен выстроить линию, соединяющую красные стороны, зеленый — зеленые.

Угловые гексагоны принадлежат сразу к обеим сторонам — и красной, и зеленой, поэтому любой игрок имеет право использовать их как часть победной линии.

Первый игрок имеет преимущество, поэтому он не закрашивает гексагон, на который хочет пойти, а ставит в нем точку. Если его противник хочет, он может закрасить этот гексагон своим цветом, и сам получить преимущество первого хода. Но может пойти в другое место, тогда первый игрок закрашивает отмеченный гексагон.

Эта мера вынуждает первого игрока выбирать не самые выигрышные поля, а наиболее нейтральные, чтобы не дать изначального преимущества противнику.

Поле для Хекса может быть разным по величине. Начните с 11x11, затем осваивайте 14x14 (Джон Нэш утверждал, что это оптимальный формат). В конечном итоге, вы покорите даже 19x19!

Советы



Стратегий игры достаточно много, о них даже написаны книги (на английском языке). Нашим советом для начинающих чемпионов будет: не мешать противнику строить связь, а строить связь самому.

Существует совершенно безумный вариант Хекса, в котором оба игрока могут использовать оба цвета, и цель их — соединить противоположные стороны, но неважно, каким цветом. Если финальный ход соединяет сразу все четыре стороны (при игре двумя цветами это случается), побеждает тот, кто сделал этот финальный ход.

Так же, есть две хексоподобные игры: «Игрек» и «Гаванна».

В первой нужно соединить не две, а три стороны поля, во второй — выстраивать различные фигуры. Этим играм будет посвящен один из следующих выпусков нашей международной газеты.

Если вы уже наигрались с друзьями, или, напротив, хотите улучшить свое мастерство и победить всех знакомых, предлагаем потренироваться — сыграть с **SIX** — лучшей в мире Хекс-программой (http://printfun.ru/3_3).

1

Об игре

2

Поля 11x11 и 14x14

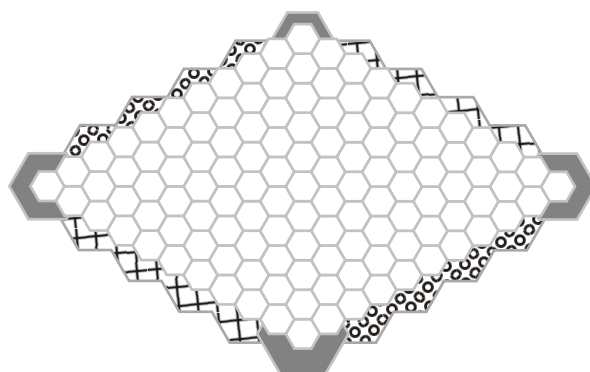
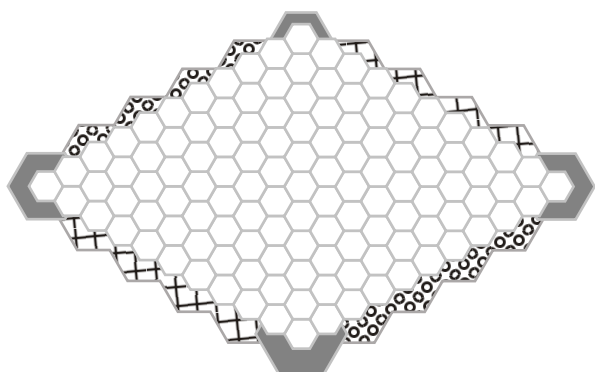
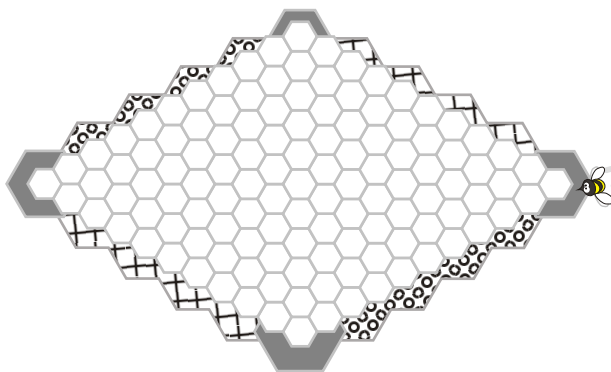
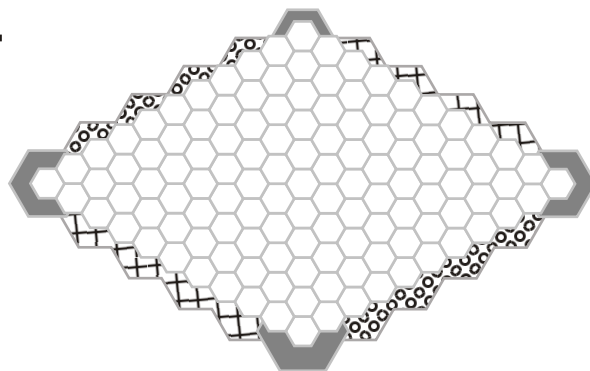
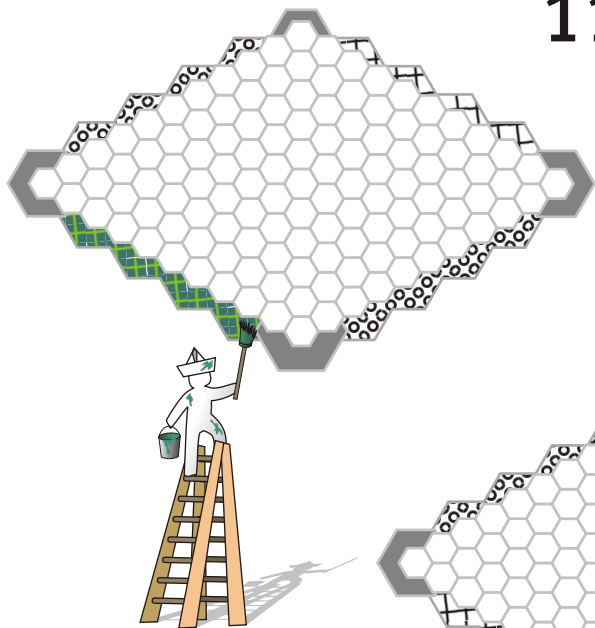
3

Поля 19x19

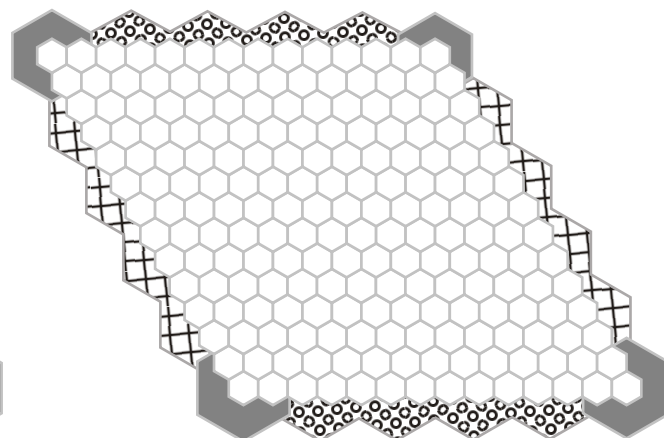
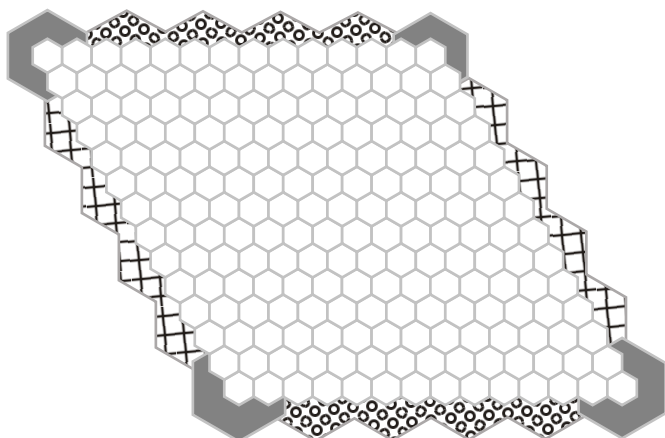


Закрасьте края поля теми цветами, которыми будете играть.

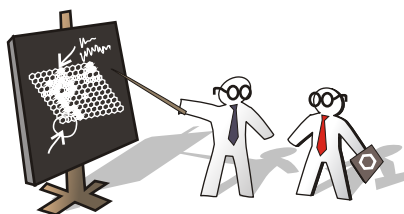
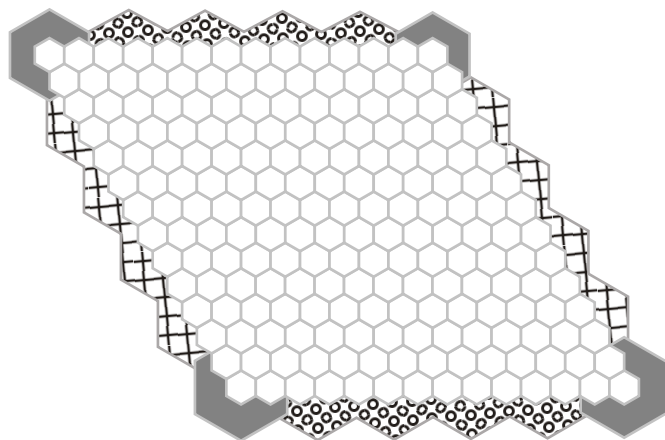
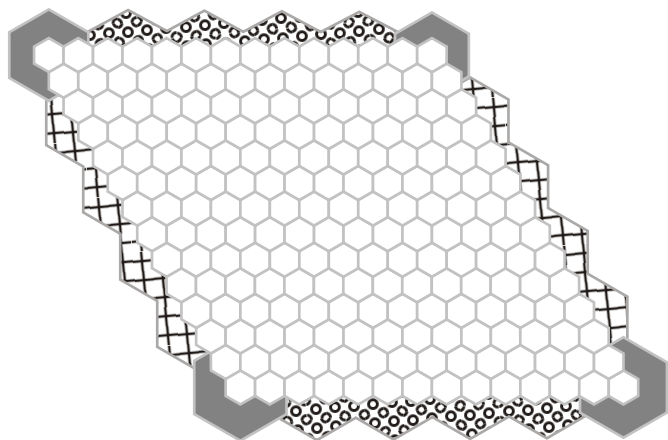
11x11



14x14



14x14



19x19

