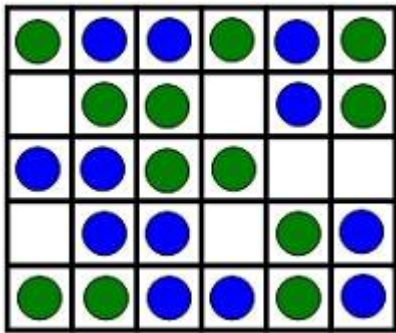
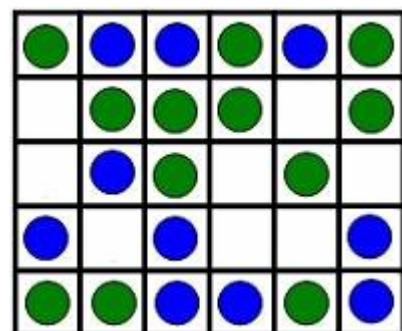
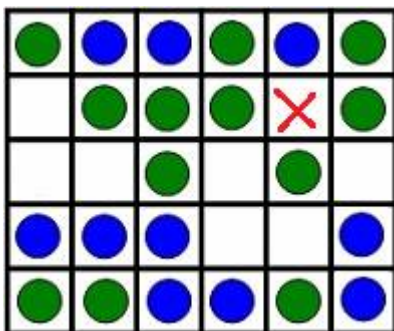
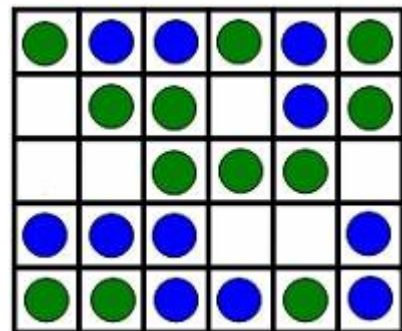
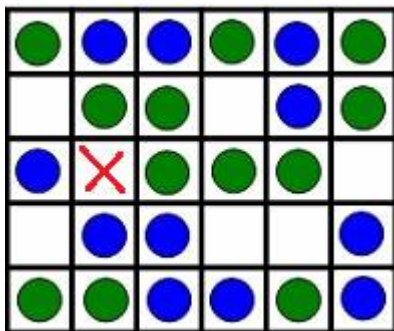


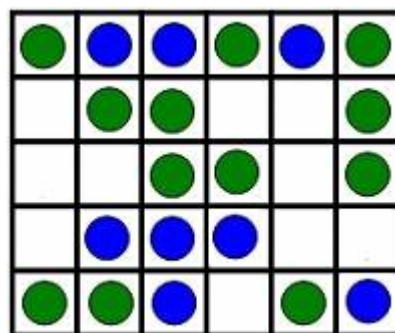
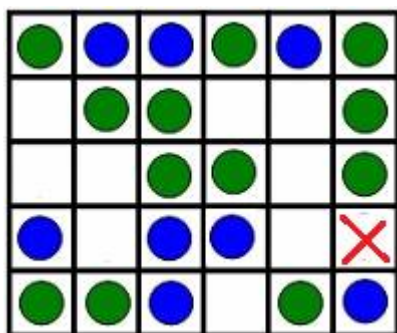
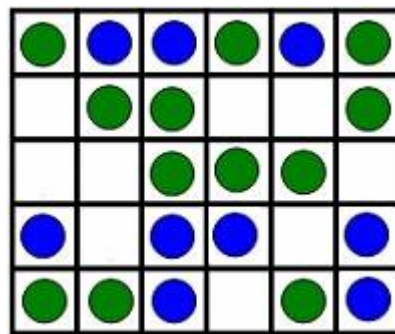
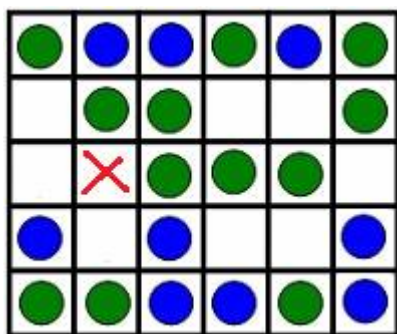
## Болотуду



Игра ведется на доске 5x6. На мой взгляд, на немного большей доске игра будет интереснее, но эта доска, так сказать африканская классика. Каждому игроку выдается набор из 12 камней своего цвета. Если доска будет больше то камней должно быть столько, чтобы на первой стадии можно было заставить почти всю доску. Игра состоит из двух стадий. На первой стадии игроки выставляют шашки, причем за один ход игрок выставляет сразу две своих шашки. На первой стадии запрещены ходы, в

результате которых, появляется непрерывный ряд из трех камней по вертикали или горизонтали. Игру второй стадии начинает тот игрок, которому переходит очередь хода после завершения первой стадии. Цель второй стадии - создание троек камней. Если игроку удалось построить такую тройку и к какому-либо её концу примыкает камень противника, то игрок, создавший тройку, снимает один камень, но только один, даже если к созданной тройке примыкает два камня, с двух концов. Снимать камень можно только в момент создания тройки и только тот камень, который примыкает к только что созданной тройке. Тройку можно разрушить и вновь создать. Одной и той же тройкой можно пользоваться многократно. Игра завершается тогда, когда у одного из игроков остается лишь два камня, он соответственно объявляется проигравшим. Ниже пример партии на основе изображенной сверху позиции полученной после первой стадии. Слева позиция после хода зеленых с указанием места снятого камня. Справа позиция после хода синих.





### Игровые идеи

Большая стратегическая проблема первого этапа заключается в том, что после его завершения для дальнейшей игры остается очень мало пространства, в процессе снятия камней, конечно, степень свободы будет расти, но очень важно, кто возьмет первый камень. Поэтому нужна такая расстановка, при которой, даже на очень маленьком пространстве возможен маневр. Позицию можно считать хорошей, если игрок имеет много вариантов построения тройки одним ходом. А это в свою очередь возможно, если удастся выстроить камни змейкой, так чтобы каждое звено змейки состояло из двух камней. Еще следует обратить внимание на угловые поля. Они наиболее опасны. Противник может запереть камень в углу, особенно при небольшом материальном перевесе и затем спокойно без лишней суеты подогнать к нему достаточное количество камней для выстраивания тройки и уничтожения углового камня. Есть еще одна неплохая оборонительная идея: камни, расположенные через клетку или через две клетки мешают организации атакующих троек.