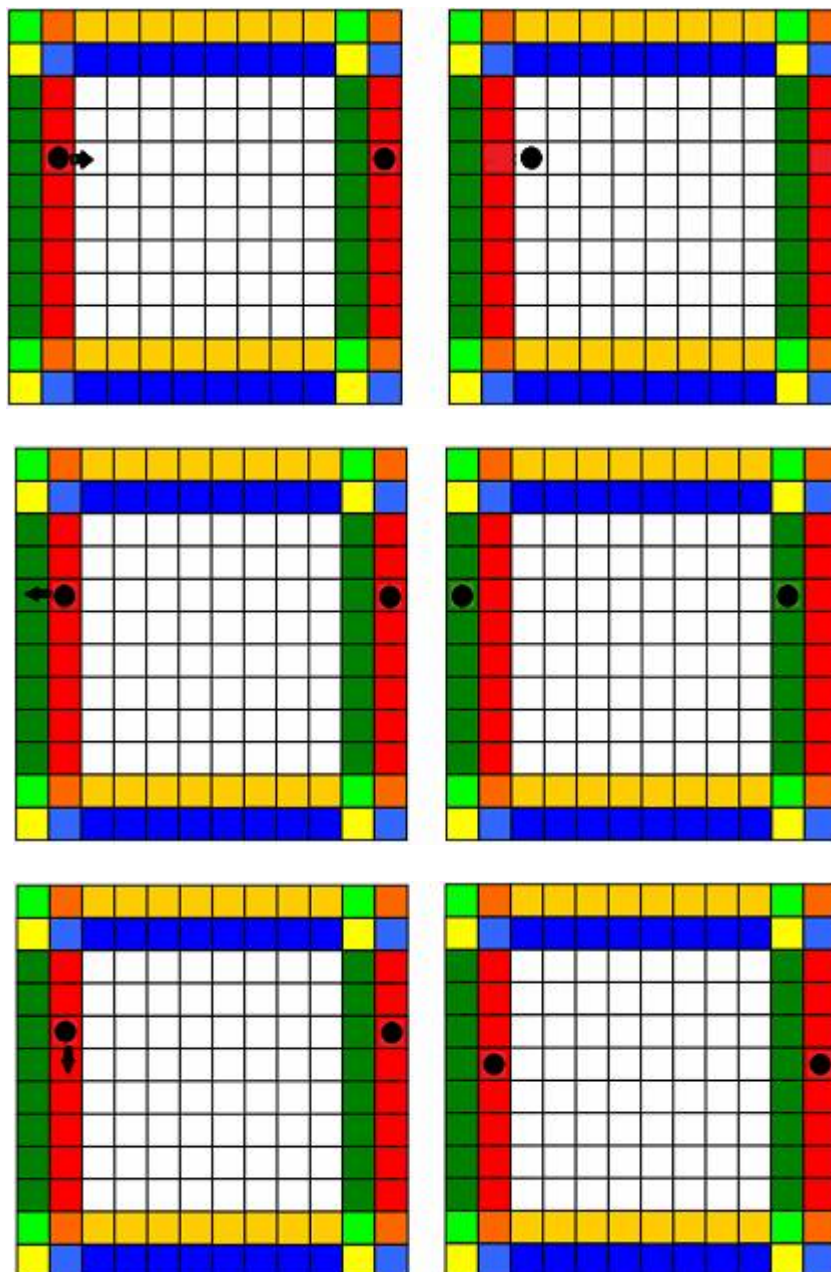
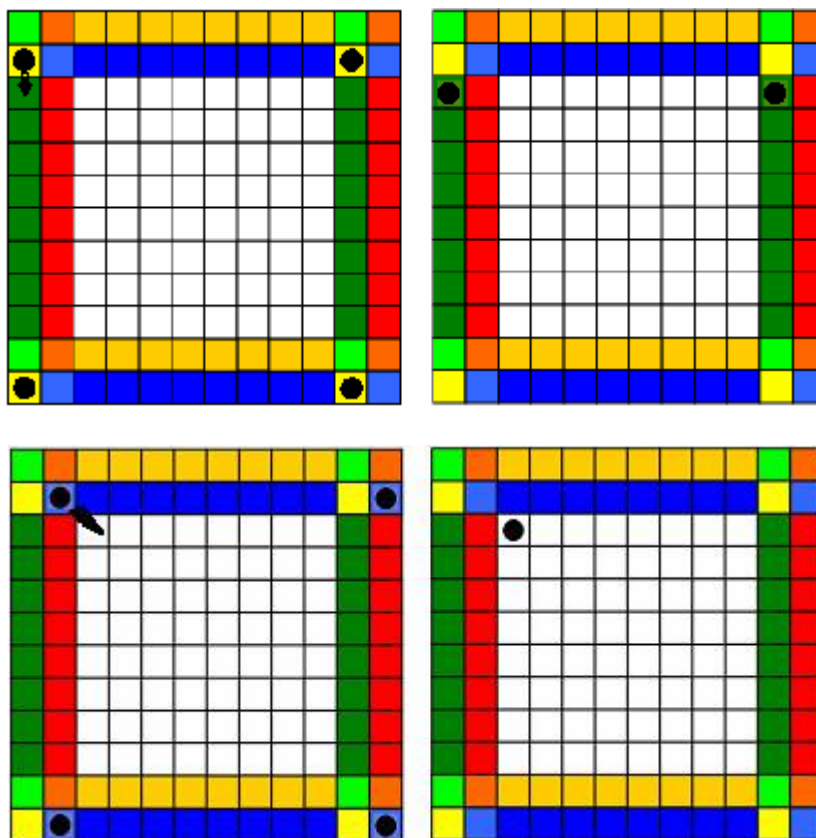




правила относительного движения оригинала и копии. Во-первых, оригинал и копия всегда расположены на одной прямой. Во-вторых, между оригиналом и копией сохраняется расстояние. Это означает, что если фишка оригинала заходит на белое поле, то копия уходит с доски. Если оригинал выходит из внутреннего квадрата на крайние вертикали или горизонтали, то копия заходит во внутренний квадрат и превращается в оригинал. Также ведут себя и угловые фишки. А чтобы это лучше понять ниже несколько иллюстраций таких ходов. На первой картинке показана установка фишки оригинала и фишки копии, и направление хода оригинала, а на второй результат хода.





Понять синхронность движения фишек оригиналов и копий очень важно, так как это движение дает игроку тактическую возможность одним ходом перебросить свою фишку оригинал на противоположную сторону поля.

Наверное, у вас возник вопрос, почему придуманы такие витиеватые правила перемещения. В принципе это неважно, достаточно эти правила просто запомнить, как правила придуманные автором, но если вы имеете желание понять игру несколько глубже, то вам придется включить свое пространственное воображение. Выше уже было сказано, что игровое поле получено двумя разрезами тора (бублика). Попробуйте проделать обратное преобразование поля. Сверните его в трубу, а затем трубу согните в бублик и посмотрите, как сойдутся цветные поля. Такой эксперимент даст вам понимание математической структуры STOR, но я повторяюсь, это не обязательно. А мы переходим к правилам хода.

## Правила хода

Своим ходом игрок может выполнить четыре действия:

1. Поставить две своих фишки на свободные клетки
2. Передвинуть на соседнее поле (по вертикали или горизонтали) две фишки, но можно передвинуть одну фишку дважды.
3. Снять с доски две своих фишки и взамен их поставить одну на любое свободное поле. Это своего рода десант.
4. Снять с доски фишки противника, если они окружены пятью или более фишками игрока. Снимается любое количество фишек оказавшихся окруженными.

Еще одно важное замечание. Эти четыре действия можно выполнять в любом порядке, как игрок считает нужным. В процессе передвижения фишек по игровому полю, не забывайте о правилах перемещения фишек – копий.

Игра завершается после заполнения всего поля фишками игроков. Побеждает тот, у кого на поле больше своих фишек. Считаются только фишки находящиеся во внутреннем квадрате. Это означает, что фишки – копии в окончательном расчете не участвуют.

## Зачем нужны цифры

СТОР дает возможность командной игры, для чего в правила добавляется одна опция. В комплекте игры есть пластиковые карточки, на которых можно писать маркером. Игроки в свою очередь хода на карточках пишут свой ход. Два игрока в команде – два хода, три игрока – три хода, но делают они это так, чтобы партнеры не знали номера клеток выбранных друг другом. Затем карточки открываются и выставляются фишки. Но если партнеры написали совпадающие поля, то в результате они ставят меньше фишек, так как одинаковые номера могут ходить только один раз. Остальные правила без изменений.

## Замечание о размере доски

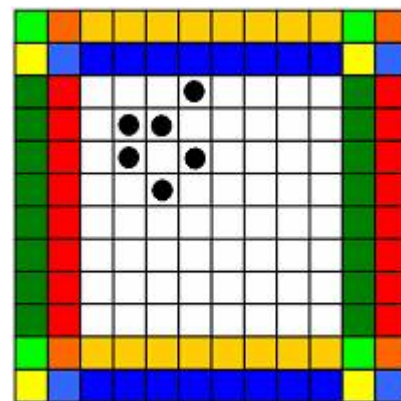
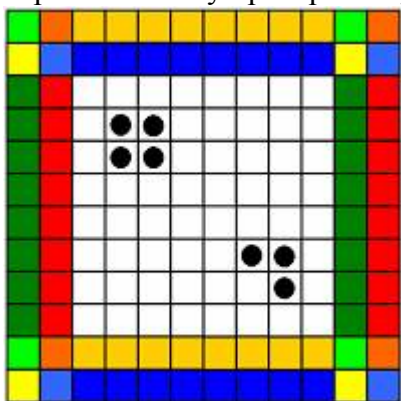
Доской в СТОР может быть квадрат любого размера с такой же структурой цветных полей.

## Анализ игры

Прежде всего заметим, что в СТОР возможна пассивная игра на ничью. Так как выигрыш достигается простым преимуществом в количестве фишек в окончательной расстановке, а терять фишки можно вследствие их окружения, то игра на ничью должна исключить возможные окружения своих фишек. Для этого необходимо ставить фишки плотным строем, если у каждой фишки будет достаточно много в соседях своих фишек, то взять их будет невозможно.

Если же ставить перед собой задачу активной игры, то необходимо идти на риск и играть по всему пространству доски. И здесь необходимо ввести важное понятие – «Очага развития».

Очаг развития – это группа фишек расположенных по соседству друг к другу. В плотном очаге от каждой фишки группы можно дойти до любой другой фишки группы переходя по соседям. Слева пример двух таких плотных очагов расположенных в разных участках доски. Такие группы трудно атакуемы, но и их возможности развития также ограничены. Более интересны группы, в которых есть фишки не входящие в группу, но которые можно одним ходом с группой соединить. Справа пример такого очага развития. Эта группа позволяет таким же количеством фишек охватить большее пространство для развития и, следовательно, обеспечивает больше атакующих возможностей.



Сказанное выше относится к стратегии игры. Тактическая борьба начинается в момент соприкосновения групп и здесь все решают тактические возможности во-первых, построить более эффективную для нападения группу и во-вторых, быстро перебросить к атакующей группе дополнительные фишки. Эти тактические возможности обеспечиваются двумя игровыми правилами. Во-первых, можно убрав две свои фишки на участке, не имеющем большого значения для борьбы добавить одну там, где идет атака. Правда в этом случае необходимо помнить, что это действие будет оправдано только в том случае, если вам удастся в результате снять хотя бы одну фишку противника. Если же ваше нападение будет отбито, то вы потеряете как минимум одну фишку для окончательного счета.

Во-вторых, используя свойства фишек копий, можно одну фишку оригинал вывести с поля и превратить ее копию в оригинал на другом краю поля, там, где она более нужна. Таким образом, СТОР предоставляет достаточно интересные тактические возможности для реализации стратегических планов.