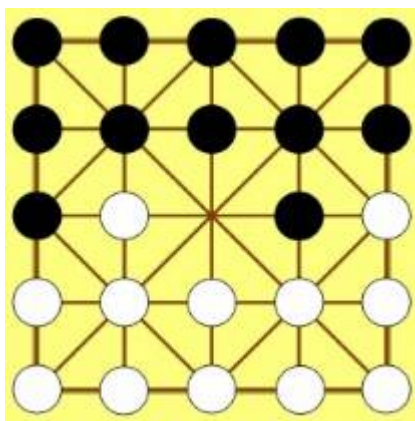


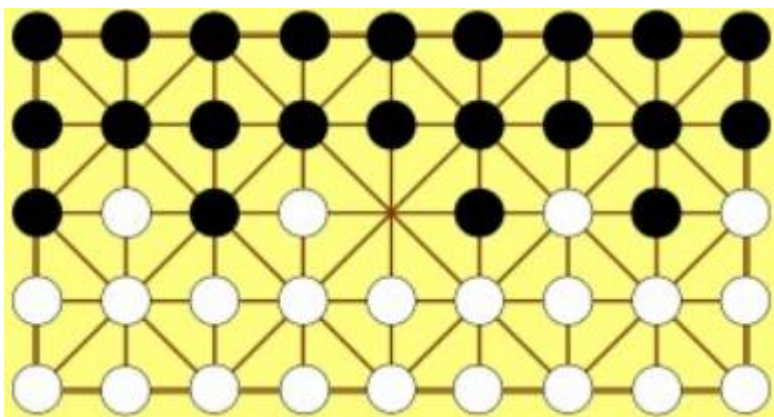
## Фанорона



Фанорона – игра, пришедшая с Мадагаскара может играть на разных досках. Здесь на рисунках изображено два варианта досок. Первый, слева – максимально простой из имеющих смысл. Можно конечно сделать доску и еще меньше, но игра на меньшей доске вряд ли будет интересной. Доска изображенная ниже уже достаточно интересна для игры и создает массу игровых ситуаций. Цель игры – срубить все камни противника. Если это не удалось, то игра считается завершенной вничью. Еще раз повторимся – если игроки прекратили игру в момент, когда у обоих противников на доске есть камни то это ничья.

Каждый игрок в свою очередь хода имеет возможность сделать тихий ход, заключающийся в простом перемещении на соседнее перекрестие и может взять камень противника. Взятие в Фанороне выполняется двумя способами: атакой и отступлением.

**Взятие атакой.** Если после перемещения камня он упирается в камень противника, то есть камень противника стоит на следующем поле, рядом с тем на котором остановился перемещенный камень. При этом снимается и тот камень в который уперся перемещаемый и все камни противника за снятым, до тех пор пока линия камней не прервется камнем атакующего игрока, пустым полем или краем доски.



**Взятие отступлением.** Если камень игрока выполняющего ход стоит вплотную к камню противника, то он может отступить от него, тогда камень от которого отступили берется равно как и все стоящие за ним по линии отступления. Если одним ходом выполнена и атака и отступление, то игрок выбирает один способ взятия.

Если перемещенный камень, срубил камни противника, и он, этот камень может выполнить еще один рубящий ход, то он может это сделать, (но выполнение второго, третьего и т.д. ходов не обязательно) с выполнением следующих ограничений:

- Захватывающий камень не может посетить одну и ту же точку дважды в течении одного хода, включая тот пункт из которого он начал выполнять ход.
- Захватывающий камень не может совершить подряд два перемещения в одном и том же направлении. Например, он не может сделать ход вперед и тут же вернуться назад. То есть атаковать а затем отступать.

Еще заметим, что если взятие по игре возможно, то его необходимо выполнить, если возможны варианты взятий, то игрок выбирает какое взятие будет выполнено. Обязательно только одиночное взятие, (но оно может включать несколько камней противника) серия взятий не обязательна.

## **Игровые идеи**

Самый главный ресурс в Фонароне – это свобода передвижения, а не количество шашек. Поэтому игрок, стремящийся больше взять в начале игры допускает существенную стратегическую ошибку, создавая свободу передвижения для противника.

Второй важный совет. Так как взятия осуществляются по линии движения, то камни не стоит оставлять в линейном порядке, это может облегчить их взятие противником.

Атака на пустой доске возможна только превосходящими силами, так как если подойти к камню противника на расстоянии одного хода, то он будет атаковать. А если на доске находится значительная группа камней, то атаковать группу можно и меньшими силами, если за счет жертвы получится вытянуть один из камней противника настолько близко к своим камням, что станет возможна одним ходом сразу серия взятий. Таким образом ясно, что атака в Фонароне, всегда сопровождается жертвой.