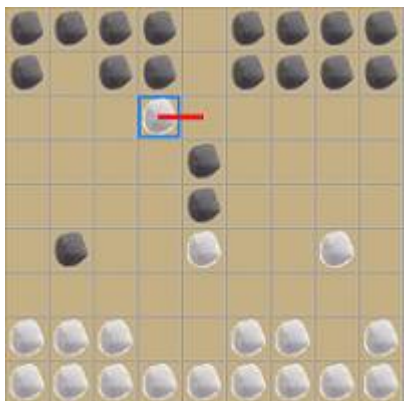


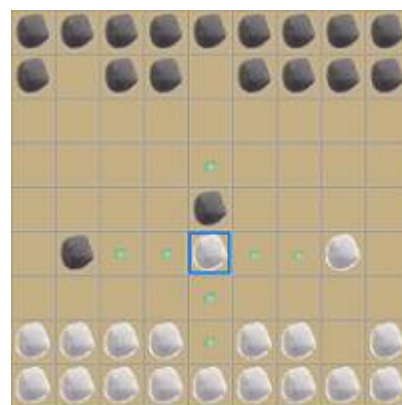
## Хасами Сеги



На рисунке начальное расположение камней игроков. Цель игры выставить пять камней в один ряд, по вертикали или диагонали (горизонталь не в счет) или срубить все камни противника кроме одного. Один камень – это уже выигрыш. В свою очередь хода, игрок берет любой камень и перемещает его на любое количество полей по горизонтали или вертикали, при условии, что движению не мешают другие камни (и свои и вражеские). Камень может перепрыгнуть через любой камень, как своего цвета, так и через камень противника, при условии, что он стоит на поле соседствующим с камнем через который выполняется прыжок и поле за камнем также свободно. После прыжка ход завершается, дальнейшее движение не разрешается. На рисунке показаны все варианты хода центрального белого камня.



Захват по диагонали не в счет. На следующем рисунке красной линией показан ход белого камня создающий захват двух вертикальных черных камней.



Игра считается законченной в двух случаях: если игрок смог построить непрерывный ряд из пяти камней расположенный по вертикали или диагонали и при этом ни один камень ряда не находится на двух крайних (стартовых) рядах. В нашей ситуации: для белого игрока не в счет два нижних ряда, а для черного два верхних. Также игрок считается проигравшим, если у него остался только один камень.

Общий стратегический принцип проистекает из того соображения, что камни глубоко вторгшиеся в расположение противника могут быть легко уничтожены. Отсюда следует, что стратегическая задача игрока - занять возможно большее пространство на котором можно осуществлять построения из камней. На границах этого пространства будут вестись локальные бои, с целью уничтожения камней противника и увеличения своего жизненного пространства. Ставить целью победу через уничтожение всех камней противника не вполне разумно.