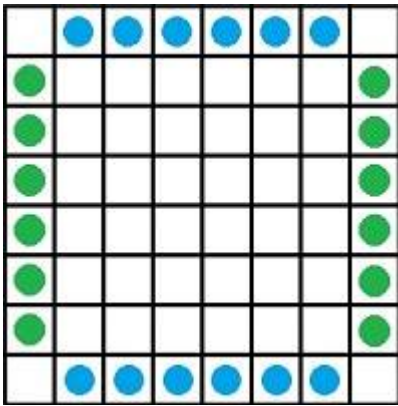
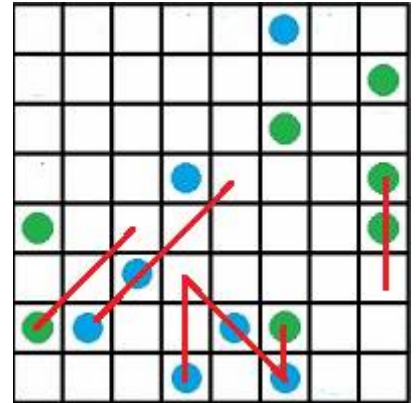


## Линия действия



На слева рисунке показано начальное расположение шашек. В свою очередь хода игрок может передвинуть шашку на количество полей равное количеству шашек (и своих и противника) находящихся на линии хода. При этом можно перепрыгнуть через свою шашку, но нельзя перепрыгивать через шашки противника. На рисунке справа показаны примеры хода. Ход выполняется только по прямой линии. Если в результате хода шашка встала на поле занятое шашкой противника, то вражеская шашка снимается с доски. Цель игры – построить связную конфигурацию своих шашек на доске. Связной конфигурацией называется такая, в которой любая шашка игрока имеет соседом хотя бы одну свою шашку (либо по вертикали, либо по горизонтали, либо по диагонали). Если у игрока осталась только одна шашка, то он выиграл, так как конфигурация из одной шашки считается связной.



## Анализ игры

1. В Линии действия, взятие шашек противника с одной стороны уменьшает его мобильность, с другой стороны облегчает конечную задачу, так как выстроить связную структуру из меньшего количества шашек проще.

2. Не стоит рубить шашки противника отстоящие от больших связных групп, так как этим самым вы упрощаете задачу оппонента. Рубка безусловно хороша, если в ее результате связная группа противника разбивается на две.

3. Захват центра дает серьезное преимущество, так как из центра шашка может свободно двигаться в любом направлении и может выполнить наиболее длинный ход в случае необходимости.

4. Захват центра может быть основанием для рубки шашки противника, так как в этом случае игрок получает компенсацию в виде центра.

5. Игра начинается с двух связных конструкций на противоположных сторонах. Надо стремиться выполнять ход так, чтобы эти две конструкции продолжали оставаться связными, в этом случае их достаточно соединить для победы одной шашкой. Отсюда также следует, что необходимо воздерживаться от ходов разбивающих связные конструкции на две.