

## Чей кошелек лучше



Начинается игра с установки кошельков. Два кошелька: красный и зеленый, принадлежат игрокам. Остальные кошельки между собственными – это общие. Перед началом партии игроки должны договориться о количестве общих кошельков. Еще, необходимо достичь договоренности о количестве монет принимающих участие в игре. Это количество должно быть четным. Чем больше кошельков и чем больше монет, тем игра будет дольше.

Игра ведется в две стадии. На первой стадии игроки раскладывают монеты по общим кошелькам. Делается это по очереди. За один ход игрок выкладывает одну монету. После того, как все монеты разложены по общим кошелькам, начинается вторая стадия игры.

Ее цель, как можно больше монет переложить в свой кошелек. Игра заканчивается, либо, когда один из игроков не может сделать ход, а второй отказывается от хода, либо когда оба игрока отказываются от хода, понимая, что они не в состоянии изменить ситуацию.

Для начала партии необходимо определить право первого хода. Для этого игроки ищут наиболее выгодный первый ход первого типа (правила хода чуть ниже), и если к примеру, что самый выгодный первый ход у Красного игрока, тогда игру начинает Зеленый. То есть выполняет ход игрок, за которым в стартовой ситуации более слабый первый ход из возможных ходов первого типа (о типах хода ниже).

### Правило хода

Для игроков возможны два типа хода. Первый тип – игрок может взять из общего кошелька все монеты и переместить их в любом направлении, на то количество кошельков, сколько монет у него в руке и положить их в тот кошелек, до которого он дойдет. Если в своем движении он дойдет до крайнего кошелька, но ход этим не будет закончен, то направление движения меняется на противоположное, с целью пройти требуемое количество кошельков. Ниже показан ход тремя монетами из левого крайнего общего кошелька вправо и влево из ситуации которая показана на первом рисунке.

#### Ход вправо



Ход выполнял Зеленый игрок и за три движения, он донес три монеты до своего кошелька и оставил их там.

### Ход влево



Зеленый игрок дошел одним движением до края и еще два шага выполнил вправо, изменив направление по правилам хода.

Второй тип хода, заключается в том, что игрок забирает все монеты из общего кошелька, и двигается в выбрано направлении раскладывая по одной монете в кошелек. Ниже на рисунке показан ход Зеленого игрока в правом направлении из той же исходной ситуации.



Если в процессе хода, игрок дойдет до края, а монеты остались не разложенными, то направление меняется на противоположное и ход продолжается.

### Запреты:

- Нельзя брать монеты из собственных кошельков игроков. Монеты, попавшие в собственный кошелек остаются там до конца игры.
- Нельзя делать ход, аннулирующий ход противника. Например, если Первый игрок переместит пять монет вправо и они попадут в пустой кошелек, то Второй игрок не имеет право взять эти пять монет и переместить их влево, то есть вернуть обратно. Этот запрет касается только хода первого типа.

### Анализ игры

Первый серьезный момент, на который следует обратить внимание, это передача хода перед второй стадией более слабому игроку. Из чего следует, что необходимо стремиться получить более слабый первый ход. Для этого, перед определением установки монеты надо посмотреть, сколько монет первым ходом (помним, что речь идет только о ходе первого типа) может перевести ваш противник в свой кошелек. И установить свою монету так, чтобы не получить возможность перевести больше монет самому.

Этот критерий, однако, будет работать только когда в кошельках появится достаточно монет, чтобы можно было дойти до хозяйского кошелька. В самом начале, общее правило может быть таким – старайтесь класть монеты в кошельки ближние к кошельку вашего противника, тем самым вы создаете ход для вашего противника, что вам безусловно выгодно, и уже когда в общих кошельках появится достаточно монет, тогда можно начинать и общий счет.

Первая стадия по большей части стратегическая. Вторая стадия игры скорее тактическая и требует счета на некоторое количество ходов вперед. Общее стратегическое правило будет таким. Если вы сгруппируете много монет в кошельках ближе к кошельку противника, то тем самым вы создадите ход для себя, так как большое количество монет на стороне противника дает возможность пробежать большое расстояние, ходом первого типа, и в тоже время противник не сможет ими воспользоваться для того, чтобы положить монеты в свой кошелек, с большим количеством монет он проскочит свой кошелек.

Второй тип хода полезен, для того, чтобы хотя бы одну монету донести до своего кошелька и для того, чтобы испортить ход противнику, если он группирует монеты в каком-то кошельке с целью донести их себе ходом первого типа.