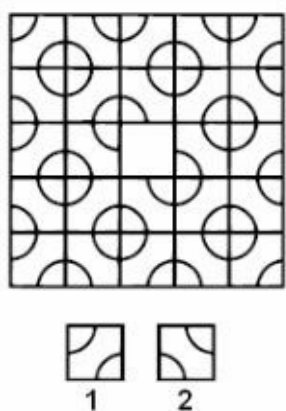


Меандр



Игра ведется на квадратном игровом поле, заставленном фишками, так как показано на рисунке, все линии образованные фишками либо круги, либо полукруги на границах игрового поля. Затем игроки, каждый в свою очередь хода сдвигают один квадрат или вертикальную (горизонтальную) линейку квадратов. Правильный ход Меандра можно определить чисто механически. Поставьте палец на квадрат и попробуйте его сдвинуть. Если это получается, то ход допустим. Понятно, что за один ход может сместиться несколько квадратов. Игровое поле может быть разных размеров. Принципиально важно чтобы оно оставалось квадратным. Выигрывает тот игрок, которому удастся первым построить непрерывную линию от одного края доски до другого.

При этом неважно будут эти два края противоположными или смежными. Линия, соединяющая края должна состоять как минимум из трех квадратов.

Анализ игры

В этой игре есть общая проблема характерная для игр, в которых у обоих противников общие ресурсы. Здесь игрок не может строить ломанную независимо от своего оппонента. По сути оба игрока строят одну общую линию, соревнуясь в том, кому достанется последний ход. Это означает что Меандр игра тактическая, все решает глубина просчета на последних ходах. Выигрывает тот, кто сможет обмануть своего противника, более глубоко просчитав ситуацию. Единственно, что здесь можно посоветовать – это стремиться строить не одну линию, а две или даже больше и искать ситуацию, в которой на последних ходах, разрушение одной линии ведет к достройке другой, так что ваш противник не сможет отразить две угрозы сразу.