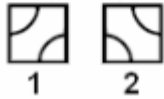
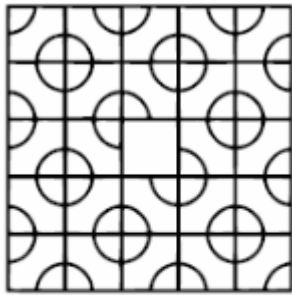


## Меандр



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.

Стратегический принцип игры вытекает из того, что оба игрока играют всеми фишками. Поэтому если вы будет подготавливать построение одной непрерывной линии, то либо противник её парирует, либо достроит сам. Поэтому игрок должен строить как минимум две линии, таких, что ни одну из них, его оппонент не сможет достроить, и не сможет разрушить одним ходом, не создав эквивалентных вариантов.