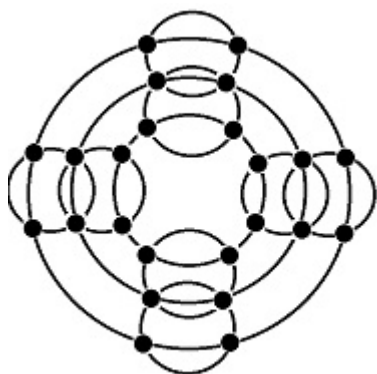


Октагон

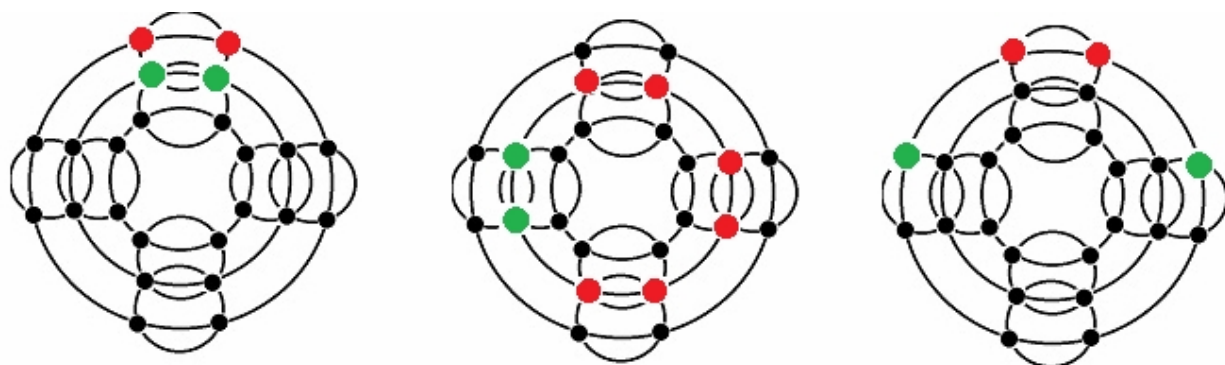


У каждого игрока в начале игры имеется по 10 камней в запасе. В свою очередь хода, игрок либо вводит в игру камень из запаса, либо выполняет ход камнем уже стоящим на доске. Камни можно выставлять, только на два ближайших к игроку поля внешнего, самого большого круга. Если эти два поля заняты, своим или чужим камнем, то выставить камень нельзя.

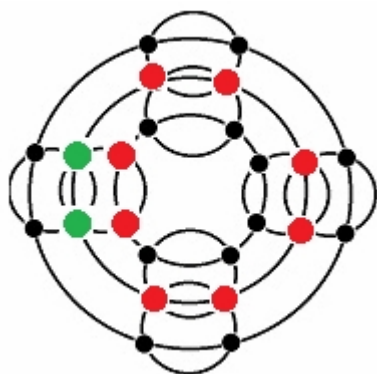
Ход выполняется камнем на соседнее, свободное поле, вдоль любой окружности. Два поля, на которые игрок имеет право выставлять свои камни из запаса, для его противника являются дамочными полями. Камень, дошедший до дамочного поля превращается в дамку.

Дамка имеет право на ход любой длины, вдоль окружности, не перепрыгивая через камни. Дамка даже может пройти всю окружность и встать на свое исходное поле, вопрос только в том, имеет ли это смысл.

Как выполняется взятие. Взятие в Октагоне выполняется техникой захвата. Любая группа камней, зажатая двумя камнями противника вдоль любой из окружностей считается уничтоженной. При этом не имеет значения, есть или нет, у камней захваченной группы возможности для хода вдоль других окружностей. Ниже три примера рубки группы камней.



В первой ситуации и красные камни и зеленые захвачены вдоль малой окружности. Вопрос, в том, в результате чьего хода создалась такая ситуация. Если, к примеру, это произошло в результате хода зеленых, то захваченными считаются красные камни и наоборот. На второй картинке и зеленые и красные захвачены вдоль внутренней окружности, вопрос кто кого срубил, опять решается тем, кто создал такую ситуацию. На третьем рисунке захвачены красные камни, но срубленными они опять считаются только в том случае, если ситуация показанная на рисунке создана ходом зеленого камня. Зеленые камни на этом рисунке не захвачены в любом случае. Захват вполне может быть



множественным и считаться вдоль нескольких окружностей. Слева пример захвата красных зелеными. Здесь 6 камней захвачены вдоль большой, внутренней окружности. И 2 камня захвачены вдоль малой окружности. И, последнее, в захвате всегда участвуют два камня.

Завершение игры. Цель игры – уничтожение всех камней противника. Если у игроков возникла патовая позиция, в которой ни один из них не может в течении 20 ходов выиграть ни одного камня, то игра прекращается и победителем считается игрок

срубивший большее количество камней.

Анализ игры

В дебюте игроку необходимо решить две противоречивые задачи. С одной стороны важно иметь на доске больше камней, с другой стороны необходимо захватывать возможно большее жизненное пространство. Впрочем, вторая задача, скорее всего, более актуальна. Особенность Октагона в том, что двумя камнями можно атаковать группы, состоящие из большего количества камней.

Стратегически самой важной окружностью является средняя. Камни, стоящие на полях средней окружности атакуют в большем количестве направлений. А атака в Октагоне важнее защиты. По сути возможностей для глухой защиты здесь вообще нет. Любой камень может быть атакован с нескольких направлений. Даже полностью заняв какую-либо окружность, вы не обезопасите свои камни, так как каждый из камней находится минимум на двух окружностях. Таким образом, Октагон игра исключительно атакующая.