

## Мое любимое слово

	П		П	С
	А	А	В	Е
С	П	А	С	В
Е	В	Е	В	П
Е		С		Е

Слева на диаграмме минимально интересная доска для игры. Конечно, чем доска больше, тем лучше. Достаточно взять обыкновенный лист бумаги и его расчертить на квадраты, но можно взять лист разлинованный в клетку. В этом случае, лучше считать квадратом четыре клетки листа.

Игроки перед началом договариваются об алфавите. Алфавит – это набор букв используемых для игр. Каждый игрок составляет слово оговоренной длины из букв алфавита. Слово может быть любой длины, но у обоих игроков оно одинаковой длины и

состоит только из букв оговоренного алфавита, буквы в слове могут повторяться. Оба игрока пишут свое слово на бумаге, и оба видят слово друг друга. Поэтому данная игра – есть игра класса полной информации. Затем игроки начинают вписывать буквы в клетки. Правила таковы.

Игрок ставит букву куда угодно, но только из своего слова и в том порядке, в котором буквы прописаны в слове. То есть, если он предыдущим ходом вписал первую букву, то теперь он пишет вторую и только вторую. После второй третью и т.д. После последней буквы, игрок опять пишет первую.

Цель выписать на листе свое слово. Например, если игрок выбрал слово СПАЕ, то он выиграл партию. Слово читается следующим образом:

1. Чтение слова начинается с первой буквы.
2. Следующая буква должна быть соседом только что прочитанной.
3. Соседом называется буква, стоящая рядом по горизонтали или вертикали. То есть слово не обязательно прописано строго по прямой линии.

Игра заканчивается, если один из игроков смог в процессе первой стадии игры записать слово полностью, он считается победителем. Если никому это не удалось, то начинается вторая стадия игры.

На старте второй стадии игры лист уже заполнен. Сейчас цель игрока - выделить свое слово, убрав лишнее. Начинает вторую стадию противник игрока поставившего последнюю букву.

На этой стадии, каждый игрок свои ходом обводит кружком одну из букв. На диаграмме справа показана ситуация для второй стадии игры. Допустим, игрок записал слово СПАС. Оно есть на диаграмме, но мешает буква Е. Если игрок сможет обвести кружками свои буквы, то он выиграл, на диаграмме вместо кружков буквы выделены серым цветом. Из примера видно, что слово читается буква за буквой, в отличие от первой стадии соседями считаются буквы стоящие на прямой линии по вертикали или горизонтали. При этом нет различия кто выделил буквы, игрок или его противник, существенно значимо только то, кто смог первым прочитать свое слово.

П	П	С	П	С
С	А	А	В	Е
С	П	А	В	Е
Е	В	Е	В	П
Е	П	С	П	Е

## Анализ игры

В основном игра требует тактический расчет, необходимо стараться просчитывать игру вглубь, на как можно большее число ходов. Основа тактического расчета

множественность возможностей. Если говорить о какой-то стратегии, то разумно, раскидывать буквы по большей территории, с таким расчетом, чтобы от буквы до буквы можно было прийти различными способами. То есть для слова АПРОВУ букву В желательно ставить за 4 буквы от уже стоящих букв А.