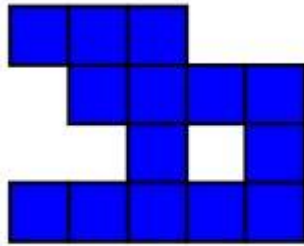


Тактик



Игра ведется одноцветными квадратами на ровной, желательно большой поверхности. Игра состоит из двух стадий. На первой стадии, квадраты выставляются на доску поочередно. Каждый игрок в свою очередь хода ставит один квадрат, так, чтобы он соприкасался хотя бы одной стороной полностью со стороной хотя бы одного квадрата уже стоящего на поле. На рисунке показан пример расстановки. Изначально набор квадратов может состоять из любого количества фигур, чем их больше, тем игра сложнее и интереснее. Вторую стадию начинает тот игрок, чья очередь хода к моменту, когда все квадраты уже установлены. Ход второй стадии заключается в том, чтобы забрать линейную полосу из квадратов, соприкасающихся стороной. Забирать надо все квадраты, подходящие к этому условию. Для того, чтобы лучше понять правила взятия квадратов разберите небольшую партию, построенную на исходной расстановке данной на первом рисунке. Ниже ходы отсчитываются слева направо и сверху вниз.

игрок, чья очередь хода к моменту, когда все квадраты уже установлены. Ход второй стадии заключается в том, чтобы забрать линейную полосу из квадратов, соприкасающихся стороной. Забирать надо все квадраты, подходящие к этому условию. Для того, чтобы лучше понять правила взятия квадратов разберите небольшую партию, построенную на исходной расстановке данной на первом рисунке. Ниже ходы отсчитываются слева направо и сверху вниз.

Второй игрок забирает последнюю фигуру и выигрывает. Тактик, - игра того типа, где все решается последним ходом, накапливать стратегическое преимущество от хода к ходу нельзя. Поэтому Тактик надо, по хорошему, просчитать от начала до конца, но при сколько-нибудь сложной начальной конфигурации это невозможно. Поэтому моя стратегическая рекомендация такова: необходимо начальными ходами разрезать

исходную сложную конфигурацию на такие части которые легко просчитать до победы. И если, например, вы, с вашим оппонентом разрезали исходную фигуру на пять частей, и в трех из них победа за вами а в двух за вашим противником, то вы выиграете игру. Ваших выигрышных частей должно быть хоты бы на одну больше. А уж как разрезать исходную фигуру совершенно неясно. Можно было бы дать какие-то указания, если бы на построения накладывались точные ограничения, в условиях же полного произвола какая-либо теория просто невозможна.