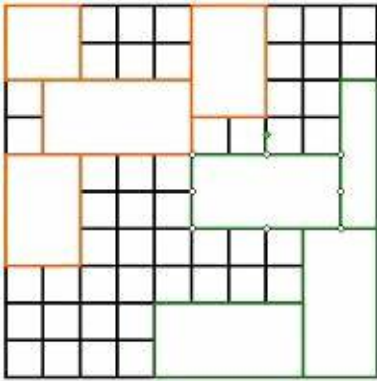


Территория



Территория – игра цель которой, захватить на игровой поле площадь, большую чем у противника.

Игровой ход. Ход заключается в построении на поле прямоугольника. Для этого игрок бросает два игральных кубика. Числа, выпавшие на кубиках это длины сторон прямоугольника, который игрок имеет право построить. Для построения существует только одно правило. Новый прямоугольник, частью хотя бы одной из своих сторон должен прилегать к уже построенным своим прямоугольникам. Первый прямоугольник, первым ходом игрок строит в углу. Первый игрок строит первый прямоугольник в верхнем левом углу, второй в правом нижнем. Если игрок не может построить прямоугольник по выпавшим числам, то очередь хода передается другому игроку. Игра заканчивается тогда, когда оба игрока не смогли в свою очередь хода построить свой прямоугольник. Выигрывает, занявший большую площадь.

Анализ игры

Понятно, что занять большую территорию не за счет удачи в выпадающих очках на кубиках можно только в том случае, когда у вашего противника не будет хода и он окажется вынужденным пропускать ход. Стратегическая идея здесь одна, но очень эффективная. Необходимо своими прямоугольниками охватывать возможно большую площадь. В идеале ее можно даже замыкать, в полностью замкнутую зону противник не сможет проникнуть, но вполне достаточно и неполное замыкание, при котором возможности проникновения будут сильно ограничены. На рисунке справа, показан пример такого неполного замыкания. В этой замкнутой зоне игрок будет строить свои прямоугольники, когда все открытые участки окажутся разобранными. Своя зона – это своего рода возможность для запасных ходов без конкуренции.

