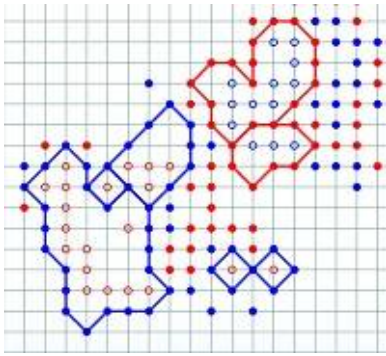


Точки

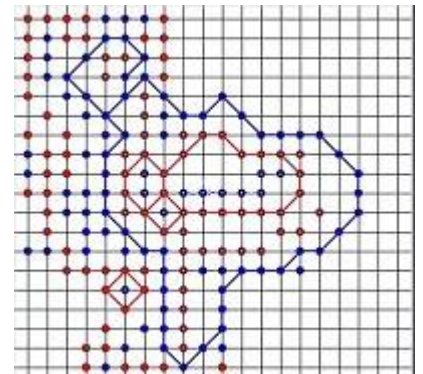
Игра ведется, на любом прямоугольном поле расчерченном в клетку. (Далее одного игрока я буду называть игроком, а второго противником) Каждый из играющих свою очередь хода ставит на перекрестия линий точки своего цвета. Цель игры окружить как можно больше точек Противника. Точки Противника считаются окруженными если они оказываются во внутренней области замкнутой линии из точек-соседей Игрока. Точки



называются соседями в том случае, когда расстояние между ними равно одной стороне клетки или одной диагонали клетки. Для установки точки в захваченную область есть специальное правило. Игрок свои точки может ставить только в том случае, если в этой области нет точек Противника. Если есть хотя бы одна точка Противника, (то есть захваченная) то ставить свои точки Игроку уже нельзя. Для Противника есть два варианта правила. В некоторых вариантах правил в захваченную область нельзя ставить никаких точек. А иногда говорится

о том, что Противник может поставить одну точку в захваченную область при условии, что эта точка завершает замкнутую линию Противника и разрывает линию Игрока. Это правило серьезно обостряет игру, но сильно усложняет подсчет очков в конце игры, так как создает необходимость запоминания последовательности разрыва линий.

Более того, это правило может привести к неоднозначности толкования результатов игры. Допустим, Игрок создал область А. Противник разорвал её построив область В. Затем Игрок создал область С разорвав область В. Вопрос заключается вот в чем - как рассматривать после этого область А. Она по прежнему разорвана или разрыв области В восстанавливает целостность А. Любой ответ очень сильно усложняет игру и главное подсчет результатов, поэтому я бы рекомендовал от правила разрыва отказаться и согласится, что в захваченную область можно ставить точки, но это бессмысленно, так они автоматически становятся захваченными. Более того, есть одна логически понятная возможность захвата области Противника и освобождения точек Игрока – это окружение области Противника. В этом случае свои точки освобождаются и в зачет Противнику уже не идут. А подсчитать окружения не сложно и их последовательность по времени не имеет значения. На рисунках примеры окружения областей. На первом рисунке области отделены друг от друга, на втором показан пример окружения областей.



Игровые идеи

Как и в любой игре, в Точках действует тактическое правило - одиночная угроза легко парируется и поэтому не имеет большого смысла. В приложении к Точкам, это означает бессмысленность построения одиночной замкнутой кривой. Этого никогда не получится. Необходимо одновременно растить несколько кривых угрожая замкнуть каждую из них, так чтобы отбиваясь от одной угрозы противник пропустил бы другую.

А для того, чтобы это тактическое правило можно было реализовать в Точках работает стратегический принцип, такой же как и в Го. Необходимо точками охватывать максимально большую территорию, ставя в начале игры точки на расстоянии двух и более клеток, друг от друга. Это дает пространство для маневра и создает неопределенность для

противника, которому сложно будет решить, в каком направлении вы решили строить свои ломанные и где планируете их замыкать.

Чем больше расстояние между точками в начале игры, тем больше вы создаете возможностей для себя по созданию ломанных, но и больше возможностей для противника по их разрушению. То насколько большое пространство вы можете позволить себе захватить, определяется соотношением вашего тактического мастерства и мастерства вашего противника.

Очень важно также понять, что игра от обороны в Точках практически невозможна. Если вы будете играть на разрыв возможных зон противника, то очень быстро убедитесь, что с ростом общего числа точек контролировать действия оппонента будет все сложнее. Поэтому игра в Точки практически никогда не приводит к ничьей. Выигрывает тот, кто быстрее сможет развернуть атаковую игру и навязать своему противнику игру от обороны.