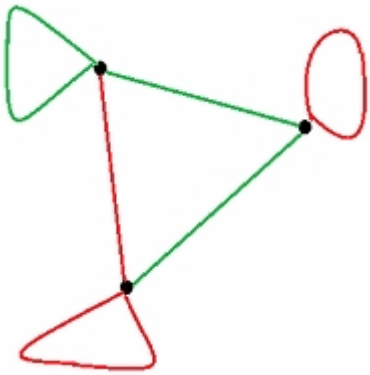
Дикий Виноград

Дикий виноград топологическая игра, использующая минимальный инвентарь. Лист бумаги, пара цветных ручек, карандашей или фломастеров, но в принципе можно взять и одноцветные. В этой игре проигрывает тот, кто не может сделать ход по правилам и какой у него будет в руках фломастер, не играет никакой роли.

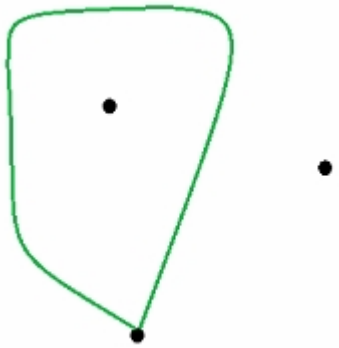
Игра начинается с того, что игроки договариваются о стартовом количестве лунок и рисуют их на бумаге вразброс, желательно так, чтобы было достаточно места для прорисовки лиан.

Ход заключается в том, что игрок рисует лиану, которая начинается в любой лунке и заканчивается в любой, можно закончить лиану в той же лунке, откуда она и выросла. Таким образом, максимальное количество лиан которые можно вырастить из одной лунки равно общему количеству лунок (с учетом того, что лиану можно завершить и в самой лунке). Есть одно решающее ограничение на ход. Лиана не может пересекать другую лиану. Игра завершается тогда, когда один из игроков не может сделать хода. Он считается проигравшим.

Анализ игры



Тривиальная стратегия Дикого винограда заключается в том, что игрок делает ходы не окружая лунок противника. В этом случае возможно максимальное количество ходов. И можно даже посчитать, кто выиграет. Например, есть три лунки. Всех возможных соединений между собой ровно три. И три лианы, выходя из лунки, в ней же заканчиваются. Итого шесть. Партия тривиальной стратегии на трех лунках будет такова: Первый – Второй – Первый – Второй – Первый – Второй. Игра завершена, шесть ходов выполнены, первый игрок проиграл. Справа диаграмма этой партии. Для удобства восприятия ходы игроков обозначены разными цветами.



Ход, изменяющий тривиальную стратегию должен охватывать одну или несколько лунок петлей. На диаграмме слева показан такой ход. Зеленая петля делает невозможным соединение лунки внутри петли и за ее пределами. Таким образом, в результате создания петли, количество допустимых ходов уменьшается не на один, как в случае тривиальной стратегии, а на два, что изменяет ход игры и иначе определяет победителя.