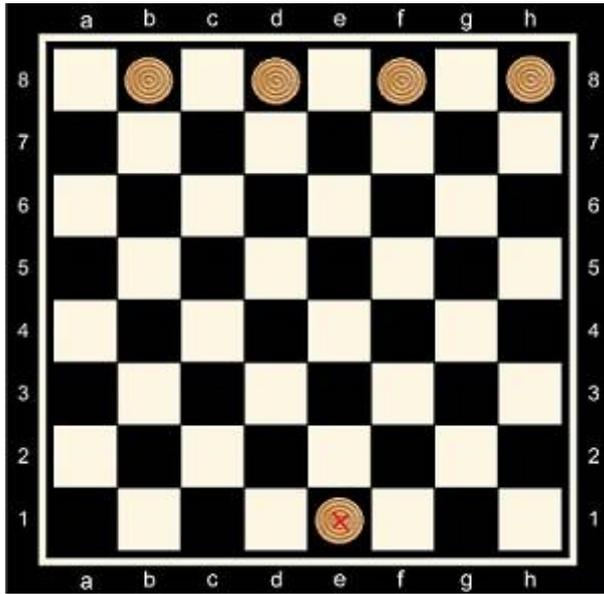
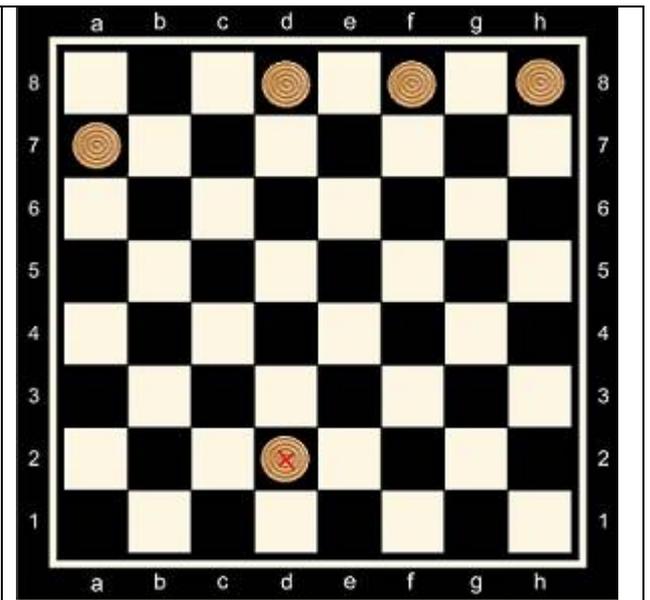
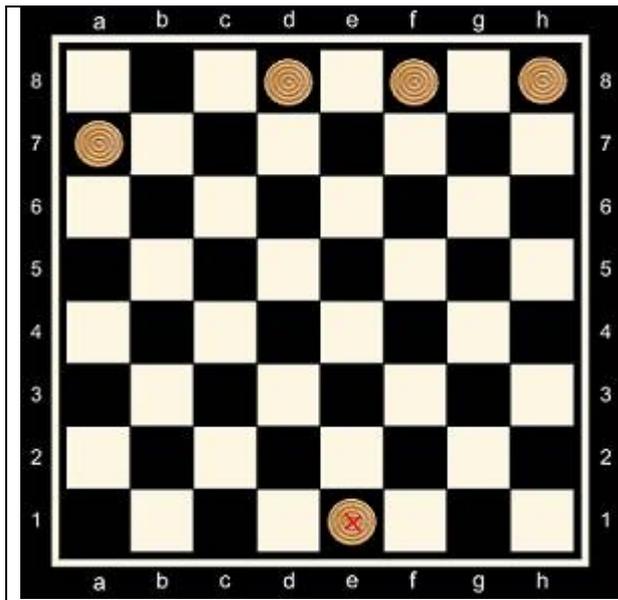
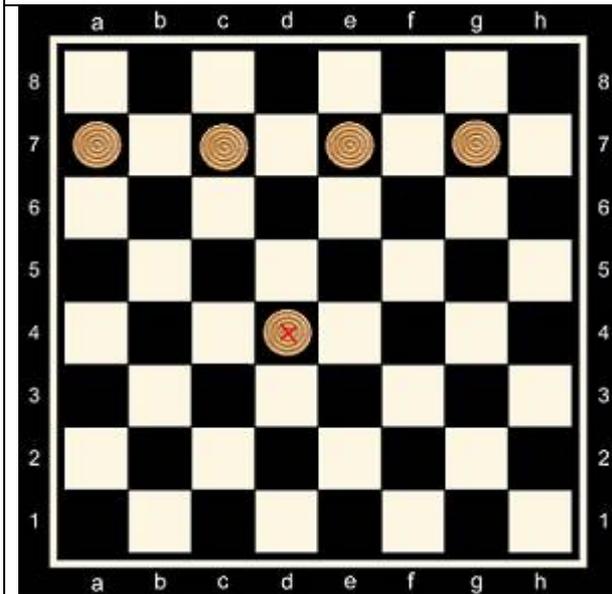
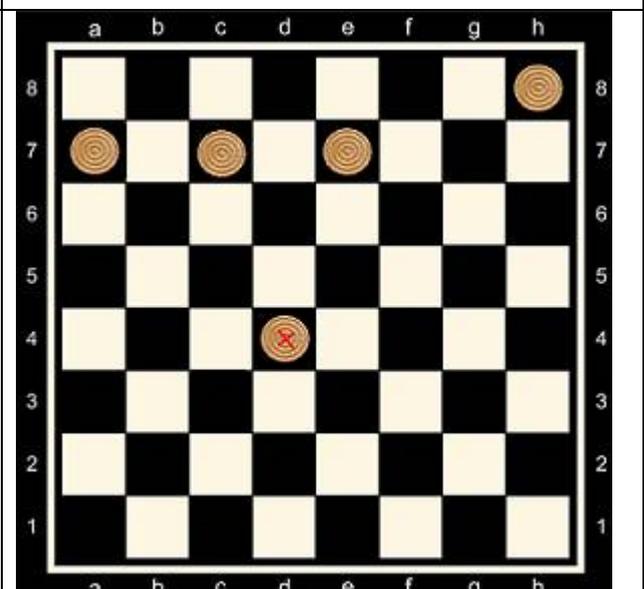
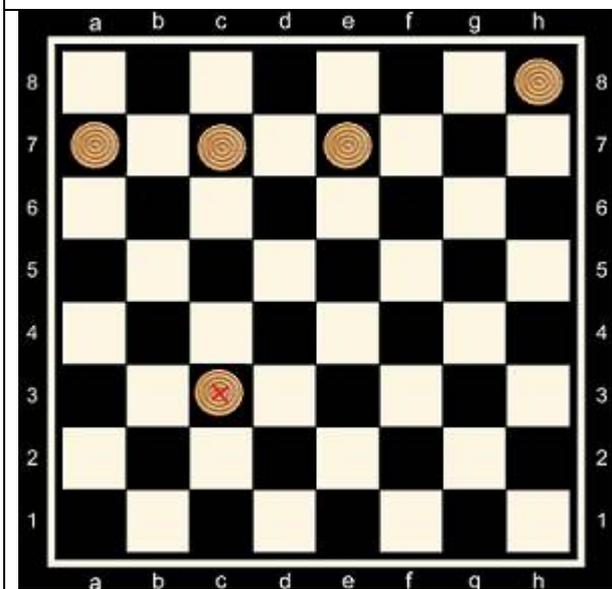
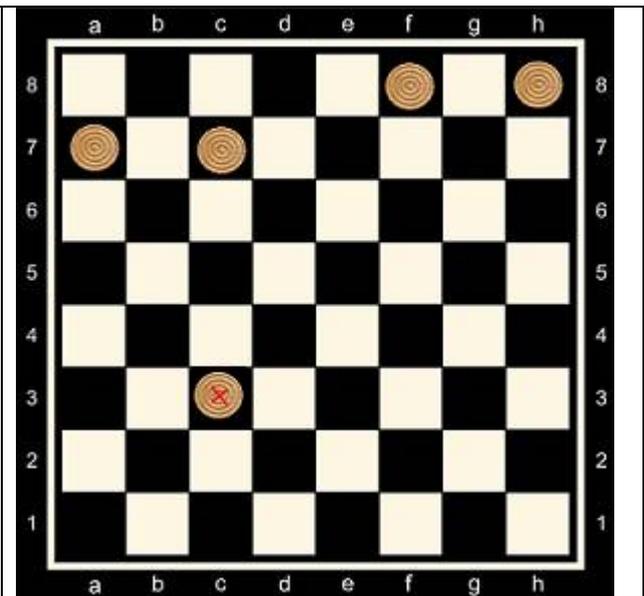
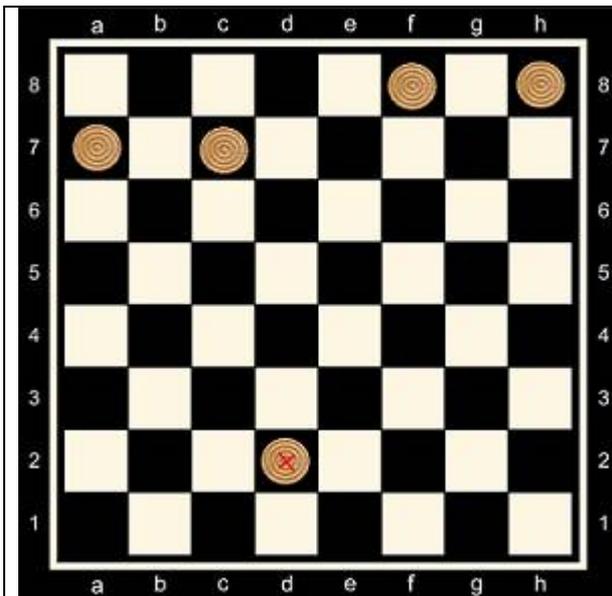


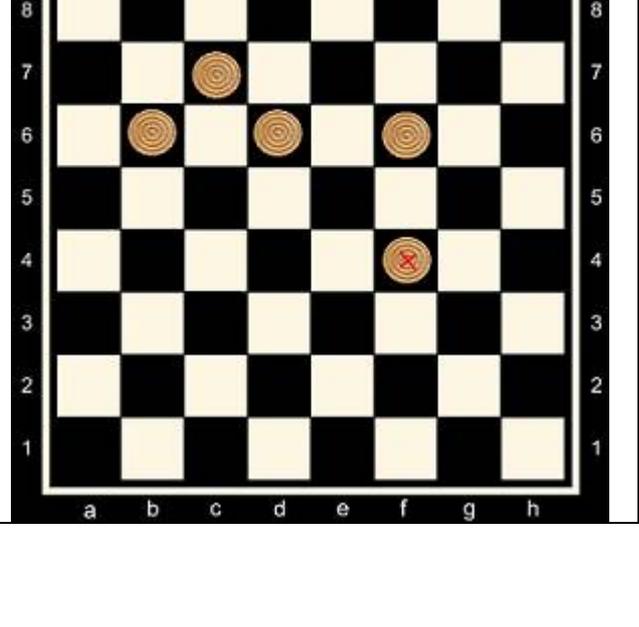
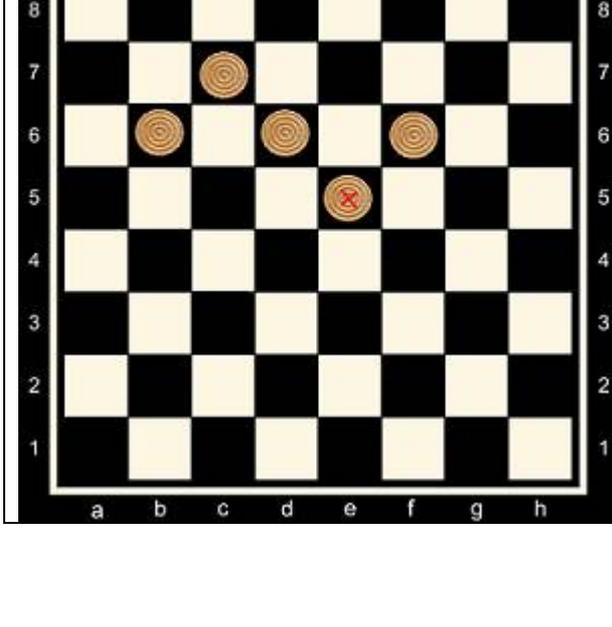
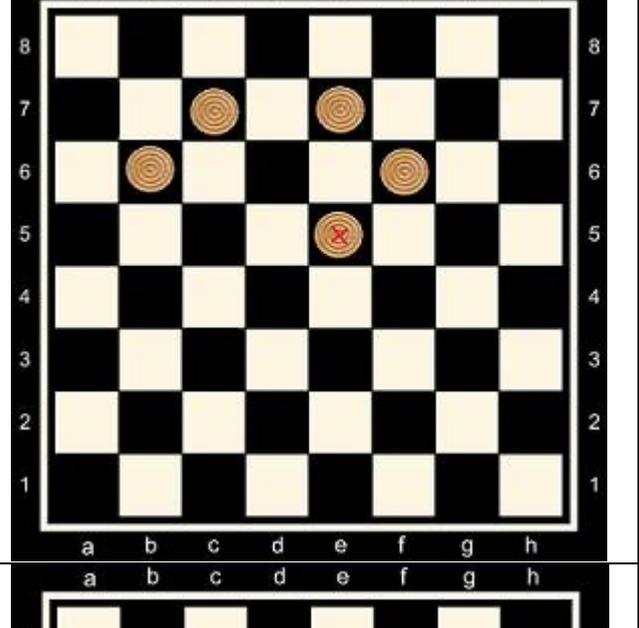
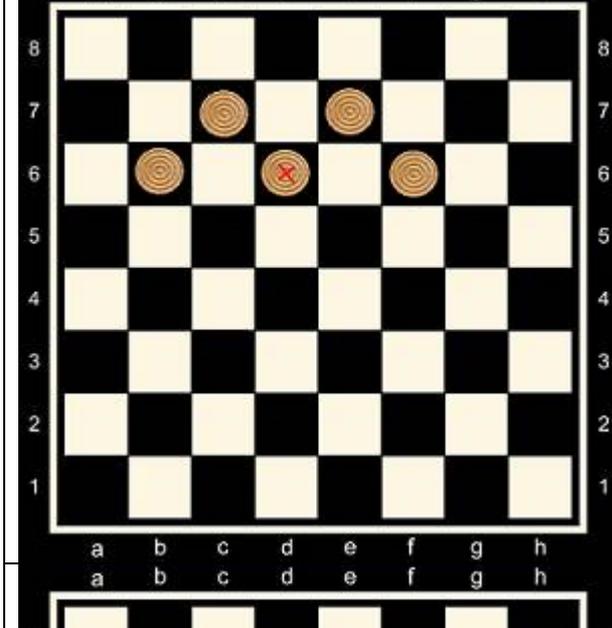
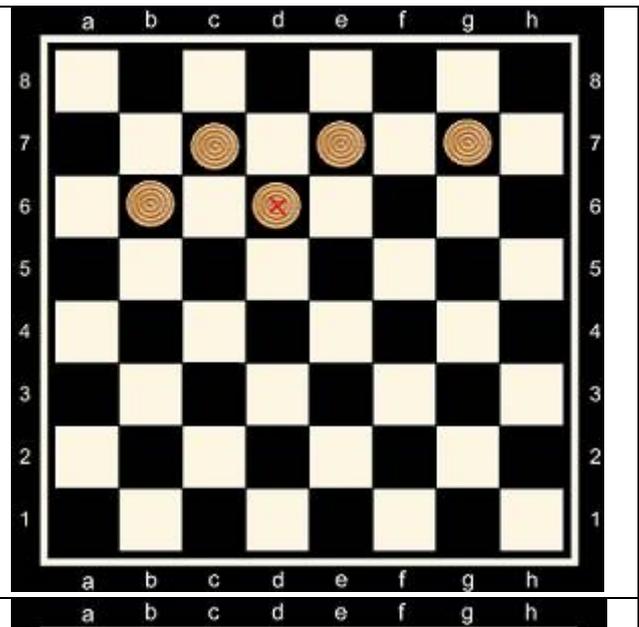
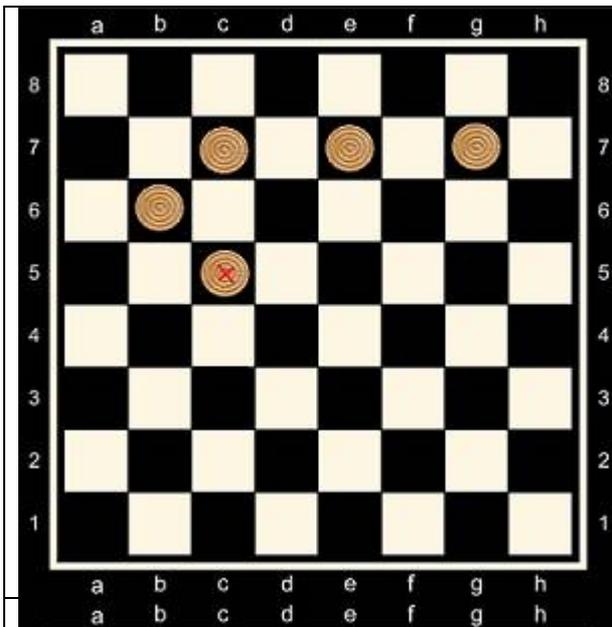
Волки – овцы

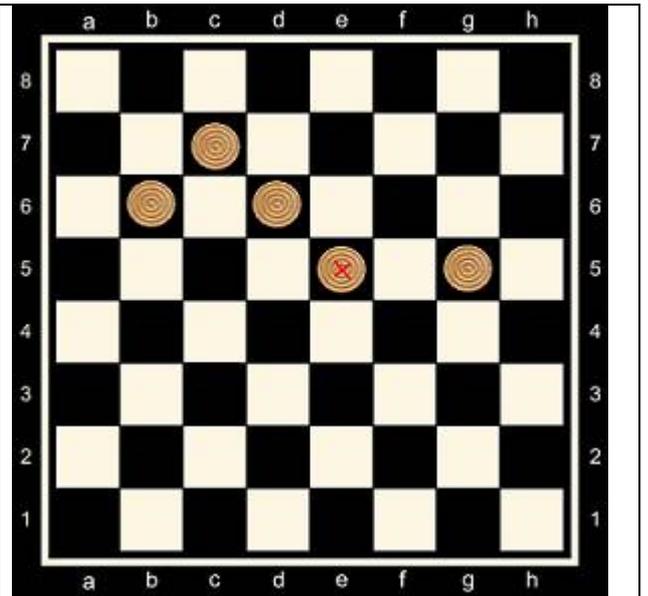
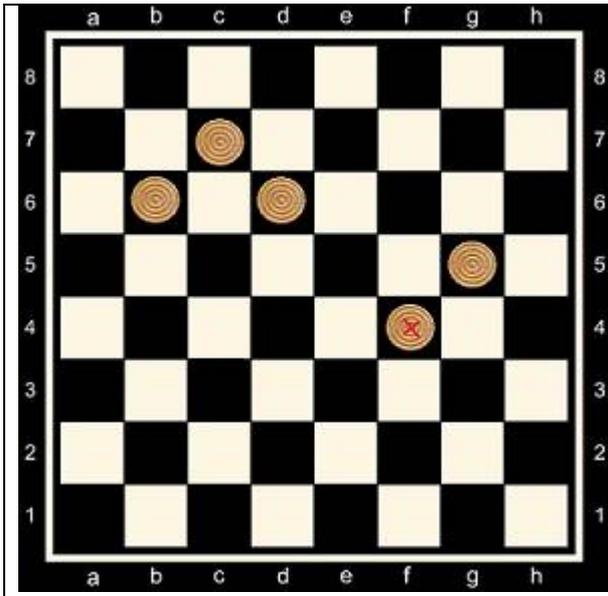


Четыре волка занимают четыре поля на краю доски. Овца устанавливается на противоположном краю, на любой черной клетке. Игроки ходят по очереди. Цель волков – запереть овцу, то есть поставить её в такую позицию, в которой у неё не будет ходов. Цель овцы пройти на последнюю горизонталь, ту которую в начале игры занимают волки. У волков и у овцы несколько различные возможности. Волки могут ходить только вперед по диагоналям. Овца имеет возможность хода в любом направлении, что несколько уравнивает шансы игроков. А ниже пример партии, демонстрирующей возможность выигрыша для овцы. Ходы отсчитываются слева – направо и сверху – вниз.









И с учетом того, что волкам запрещены обратные ходы, можно считать, что овца прорвала окружение.