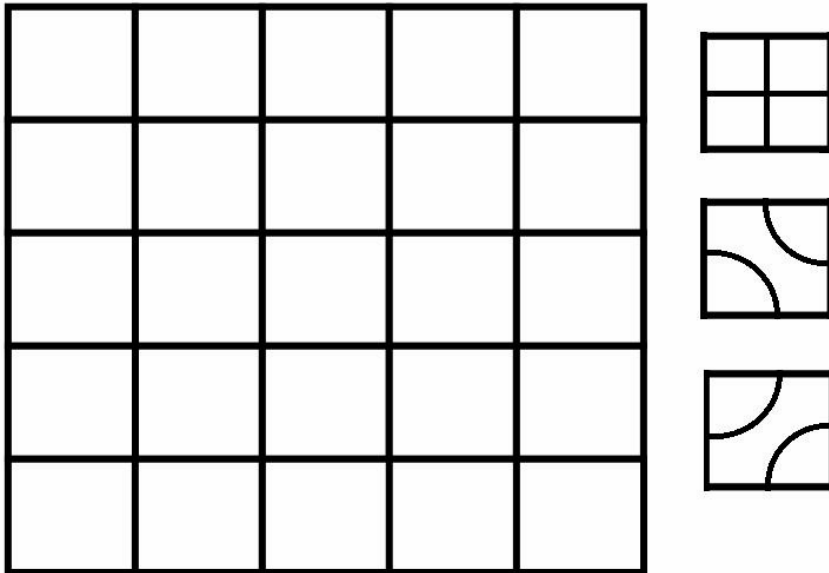


## Блэк



### Правила игры

Игровое поле, как в шашках: 8\*8 или большего размера. Все поля одного цвета. Фишки изготавливаются в следующих количествах: - крест  $1/5$  от количества клеток на доске - дуги  $2/5$  от количества клеток на доске. Фишек с дугами два вида, как это видно на рисунке. Вообще фишек лучше изготовить с запасом, в идеале, так, что бы фишкой одного вида можно было покрыть все поле.

Фишки не распределяются между игроками, они общие. Первым ходом ставится крест в левый верхний угол доски. Следующим ходом продолжается какая-либо из линий. Каждым последующим ходом продолжается самая длинная линия, если есть несколько линий одинаковой длины, то продолжается любая (надо заметить, что фактически две одинаково длинные линии возможны только после продолжения текущей линии крестом). Выигрывает тот, кто первым достигнет правого нижнего поля. Проигрыш фиксируется также в следующих случаях:

- После хода окажется, что самое длинное продолжение пересекает само себя
- Самое длинное продолжение упрется в край доски.

Проигравший в этих случаях тот, кто выполнил ход с пересечением или тупиком.

### Анализ игры

По большому счету, чтобы спланировать построение моста в свою пользу, необходим очень глубокий просчет вариантов, от текущей позиции до конца, так как преимущество в

этой игре нельзя накопить плавно, все решается именно последним ходом. По этой причине игра должна быть очень удобна для компьютерного моделирования. Что же касается человека, то здесь реально планировать выигрыш тактическим вариантом вынуждения противника пересечь стройку или зайти в тупик. Но даже просчет такого варианта возможен только на небольшом поле, поэтому расчеты игроков должны решать две задачи: первая задача – это отделение небольшого замкнутого пространства, из которого длинное продолжение уже не сможет вырваться.

Если такое пространство отделено, то далее все решают счетные возможности игроков, кто просчитает построение моста на этом ограниченном пространстве глубже. Но если отделенное пространство еще достаточно велико, то возможен тактический удар по отделению подпространства на уже выделенном участке.

**Ниже пример партии законченной самопересечением моста**

