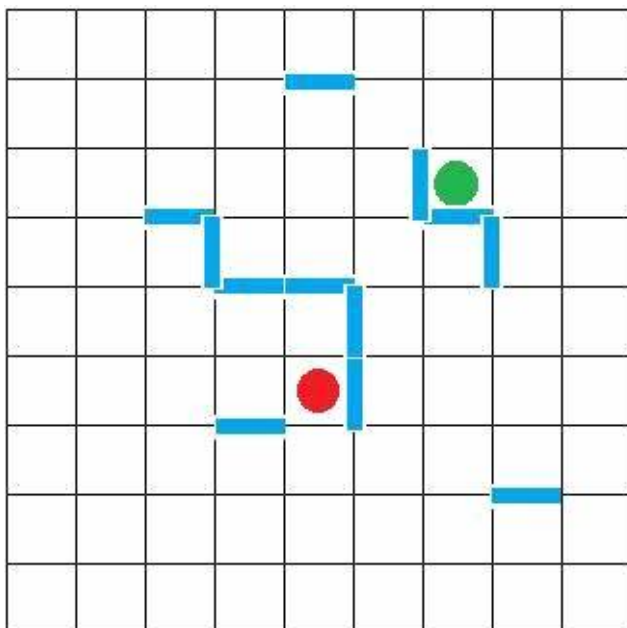


Коридор



на любую сторону любого поля.

Игра ведется на одноцветной доске 9x9 двумя фишками разного цвета и небольшими палочками по размеру стороны квадрата (по десять на каждого игрока). Фишки, в начале игры

выставляются игроками на противоположных сторонах доски (на одном из квадратов с края доски). Цель фишки пройти на противоположную сторону раньше своего противника. В свою очередь хода игрок может выполнить одно из двух действий:

1. Он может выполнить ход фишкой, переместив её на любое соседнее поле.
2. Он может установить препятствие

Еще один важный нюанс хода: если фишки противников встречаются, то есть встают на соседние поля, то игрок, которому принадлежит очередь хода, может перепрыгнуть своей фишкой через фишку противника. Это позволяет избежать простой ничейной ситуации, когда один из игроков решит не пропускать фишку противника, закрывая её ход своей фишкой.

Анализ игры

Возможность ставить преграду – важный элемент игры. Благодаря преградам можно мешать продвижению противника. Преграда дает и простейшую стратегию игры. Можно попытаться построить стену за своей спиной. И если противник не успеет построить такую же стену, то это будет означать для него поражение. При наличии десяти преград, такую стратегию осуществить не сложно. Кстати её существование делает игру гарантированно ничейной. Эту проблему решить легко, если положить количество преград на одну меньше, чем количество полей на стороне. В случае доски 9x9 количество преград должно быть равно 8. Правда такой вариант сильно уменьшает остроту игры. На мой взгляд, более разумно установить ограничение на варианты постройки стен. Я бы предложил такое правило: установка преграды запрещена, если в результате получится непрерывная стена от края до края (назовем это правило – правилом Большой стены). При таком правиле можно не ограничивать для игроков количество преград, так как чем их больше, тем меньше будет возможностей для установки преграды.

Большое количество преград создает еще одну возможность для завершения игры. Фишку противника можно поймать в замкнутое пространство. То есть вокруг фишки

можно построить замкнутую стену, через которую, фишка естественно не сможет пройти, но эта стена не будет нарушать ранее сформулированное правило Большой стены. Также заметим, что поимкой фишки игра не заканчивается, так как игрок, чья фишка поймана не теряет права хода, он может, как выполнять ходы в пределах имеющегося пространства, так он не теряет и права ставить преграды. Ничья фиксируется только в том случае, если фишки обоих противников оказываются пойманными.

Игра Коридор, разумеется, допускает и более сложные стратегии. Для описания таковой возможной стратегии введем понятие кратчайшего пути. Пусть играют двое. В каждой ситуации для обоих игроков существует кратчайший путь. Посчитать кратчайший путь не сложно и для себя и для противника. Так вот, если ваш кратчайший путь меньше, нежели путь противника, то не стоит строить стену, надо двигать фишку вдоль

кратчайшего. Если же ваш кратчайший длиннее кратчайшего противника, то нужно строить стену, удлиняющую кратчайший путь противника. Конечно же, такая стратегия не является алгоритмически точной, но она поможет построить разумную игру на базе простых расчетов.

Игра допускает несколько игроков. Квадратная доска имеет четыре стороны, это означает, что максимально в одной игре могут участвовать до четырех игроков. Каждый из игроков, начиная от одной из сторон, пытается дойти до противоположной стороны игрового поля. В случае участия нескольких игроков необходимо уточнить правило Большой стены. Его можно доформулировать так: стена не должна замкнуть кусок пространства между двумя краями. Ниже показаны два типа Большой стены. Запрещенные постройки показаны красным.

