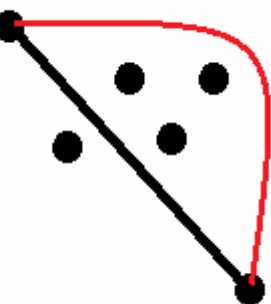


## Криволинейный захват

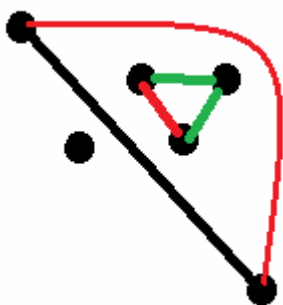
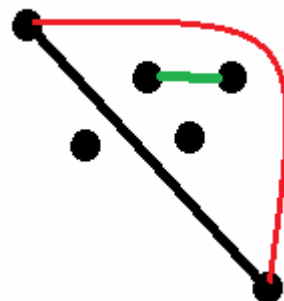
В полном соответствии с названием игры, игроки ставят перед собой целью захват точек, нарисованных на листе бумаги, окружая их кривыми, параболическими (но можно прямыми) линиями. А теперь об этом подробнее.

Начинается игра с того, что игроки рисуют на листе бумаги точки. Сколько будет точек, об этом они договариваются заранее. Точки рисуют оба, по очереди. Когда все точки легли на бумагу начинается игра. Ход заключается в том, что игрок проводит линию, соединяющую две точки. Эта линия может быть прямой, может быть кривой, но она обязательно начинается в одной точке, заканчивается в другой и не касается и не проходит ни через какие другие точки. Из точки может выходить только две линии. Слева рисунок правильной ситуации с точкой, справа рисунок с недопустимой ситуацией.

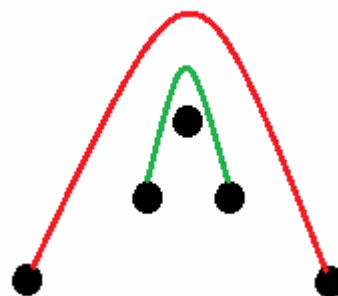


Цель игры, как уже было сказано выше окружение точек. Что значит окружение? Если игрок провел кривую линию, то окруженные точки можно определить следующим образом. Возьмите линейку и линейкой соедините точки, через которые прошла линия хода. Таким образом, вы получаете замкнутое пространство ограниченное с одной стороны линией хода, а с другой стороны линейкой. Свободные точки (то есть точки, через которые не проходит ни одна линия) оказавшиеся внутри этого замкнутого пространства захвачены и каждая такая точка дает одно очко захватившему ее игроку. Слева пример в котором игрок, проведший красную линию захватил три точки. Жирная черная линия обозначает линейку.

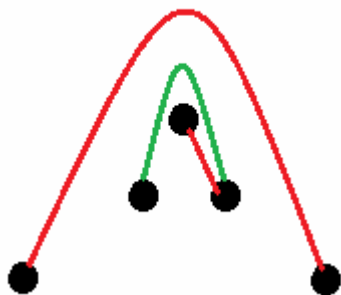
Но все не так просто. Противник красного игрока может отобрать точки, соединив две захваченные своей линией. Справа картинка хода. В этой ситуации, у красного игрока появляется необходимость борьбы за точки, если появится точка, через которую проходит две зеленые точки, то она перестает считаться захваченной. Слева рисунок после двух ходов, очередного красного и зеленого игрока. Окончательно зеленый игрок смог отвоевать одно очко у красного. Но при этом у красного вычитается одно очко, но зеленому ничего не добавляется. Таким образом, контратака может иметь смысл, только как попытка лишить противника захваченных очков. Контратакующий игрок сам ничего при этом не получает. Однако возможна ситуация, в которой контратакующий игрок, создает в зоне захвата противника свою зону захвата.



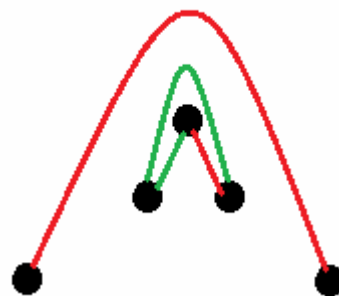
Слева рисунок после двух ходов, очередного красного и зеленого игрока. Окончательно зеленый игрок смог отвоевать одно очко у красного. Но при этом у красного вычитается одно очко, но зеленому ничего не добавляется. Таким образом, контратака может иметь смысл, только как попытка лишить противника захваченных очков. Контратакующий игрок сам ничего при этом не получает. Однако возможна ситуация, в которой контратакующий игрок, создает в зоне захвата противника свою зону захвата.



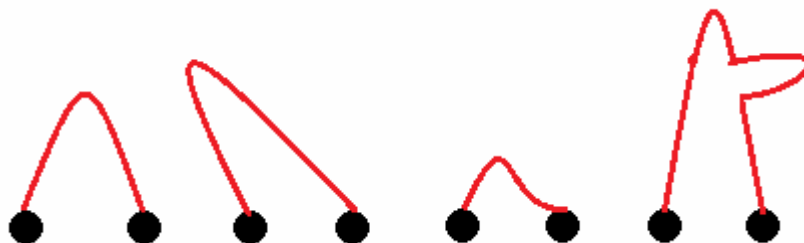
Тогда очки считаются уже иначе. Справа картинка, иллюстрирующая эту ситуацию. Здесь красный игрок первым ходов выполнил захват трех точек. И получил три очка.



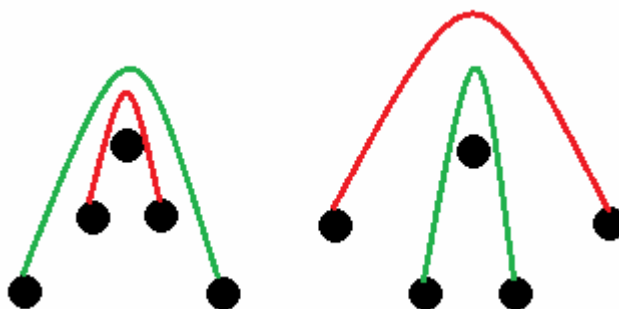
Но зеленый в свою очередь хода создал внутри свою зону захвата, в которой две точки участвуют в организации зоны, а одна оказывается захваченной. В этой ситуации красный теряет все три очка, а зеленый приобретает одно. Красный



игрок может попытаться лишить зеленого этого одного очка ходом показанным на картинке слева. Но зеленый легко парирует этот удар, так как показано на картинке справа. По правилам хода через три точки задействованные в создании зеленой зоны захвата проходит максимально возможное количество линий и зеленый свою точку, а следовательно и свое очко смог отстоять. И последнее замечание о зонах захвата. Если меньшая зона захвата строится внутри большей, так как это описано выше, то она меняется подсчет очков и характер игры. Можно построить зону захвата, заключающую в себе уже имеющиеся меньшие, то это уже ни на что не влияет. Если же две зоны захвата пересекаются своими внутренними областями, то приоритет имеет построенная позже. И еще два замечания о правилах построения линий. Во-первых, никакие две линии не могут пересекаться и во-вторых, все линии имеют параболическую форму без изгибов. Внизу два примера правильной линии и два примера неправильной.



И еще один пример. Две ситуации с областями захвата. Слева пример вложенных областей, справа пример пересекающихся.



Игра завершается либо тогда, когда все допустимые линии уже проведены, либо тогда, когда оба игрока отказываются от своей очереди хода. Отказ от хода правилами допустим.

## Анализ игры

Геометрия пересекающихся и вложенных областей может оказаться очень сложной, что делает игру трудно анализируемой. Поэтому здесь большую роль играет пространственное видение возможных линий. Но так как цель моего анализа – это простейшие советы по построению может быть не самой сильной, но вполне разумной стратегии, то такой простой совет вполне возможен. Стройте свои области захвата таким образом, чтобы гарантированно выиграть хотя бы одну точку. Если вы окружили одну точку, то противник может попытаться отыграть ее, соединив эту точку с одной из крайних. Но тогда вы соедините ее с другой крайней и эта точка ваша. На рисунке справа, описанная ситуация. В этой позиции красный игрок гарантированно выигрывает одну точку. И старайтесь свои параболические кривые ориентировать от края листа. Это не позволит противнику влезть своей кривой в вашу зону захвата. Пример, как можно влезть своей кривой в чужую зону захвата есть выше. Если же вы будете строить зоны захвата с большим количеством захваченных точек, то количество вариантов продолжения может быть очень велико.

