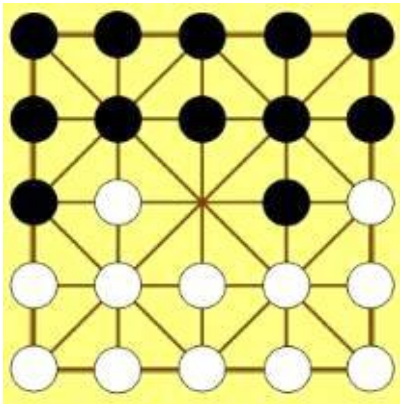


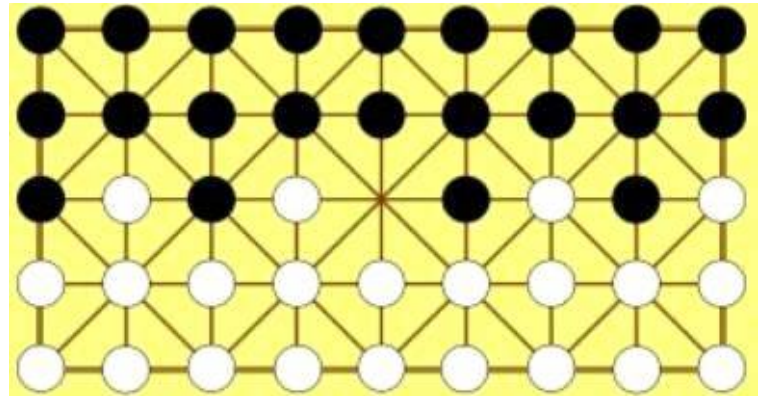
Фанорона



Фанорона – игра, пришедшая с Мадагаскара может играть на разных досках. Здесь на рисунках изображено два варианта досок. Первый, слева – максимально простой из имеющих смысл. Можно конечно сделать доску и еще меньше, но игра на меньшей доске вряд ли будет интересной. Доска изображенная ниже уже достаточно интересна для игры и создает массу игровых ситуаций. Цель игры – срубить все камни противника. Если это не удалось, то игра считается завершенной вничью. Еще раз повторимся – если игроки прекратили игру в момент, когда у обоих противников на доске есть камни то это ничья.

Каждый игрок в свою очередь хода имеет возможность сделать тихий ход, заключающийся в простом перемещении на соседнее перекрестие и может взять камень противника. Взятие в Фанороне выполняется двумя способами: атакой и отступлением.

Взятие атакой. Если после перемещения камня он упирается в камень противника, то есть камень противника стоит на следующем поле, рядом с тем на котором остановился перемещенный камень. При этом снимается и тот камень, в который уперся перемещаемый и все камни противника за снятым, до тех пор пока линия камней не прервется камнем атакующего игрока, пустым полем или краем доски. Снятие производится в том направлении в котором двигался атакуемый камень



Взятие отступлением. Если камень игрока выполняющего ход стоит вплотную к камню противника, то он может отступить от него, тогда камень от которого отступили берется равно как и все стоящие за ним по линии отступления. Если одним ходом выполнена и атака и отступление, то игрок выбирает один способ взятия. Отступления для взятия также должно быть выполнено по прямой от камня.

Если перемещенный камень, срубил камни противника, и он, этот камень может выполнить еще один рубящий ход, то он может это сделать, (но выполнение второго, третьего и т.д. ходов не обязательно) с выполнением следующих ограничений:

- Захватывающий камень не может посетить одну и ту же точку дважды в течении одного хода, включая тот пункт из которого он начал выполнять ход.
- Захватывающий камень не может совершить подряд два перемещения в одном и том же направлении. Например, он не может сделать ход вперед и тут же вернуться назад. То есть атаковать а затем отступать.

Еще заметим, что если взятие по игре возможно, то его необходимо выполнить, если возможны варианты взятий, то игрок выбирает какое взятие будет выполнено. Обязательно только одиночное взятие, (но оно может включать несколько камней противника) серия взятий не обязательна.

Анализ игры

Самый главный ресурс в Фенороне – это свобода передвижения, а не количество шашек. Поэтому игрок, стремящийся больше взять в начале игры, допускает существенную стратегическую ошибку, создавая свободу передвижения для противника. Второй важный совет. Так как взятия осуществляются по линии движения, то камни не стоит оставлять в линейном порядке, это может облегчить их взятие противником.

Атака на пустой доске возможна только превосходящими силами, так как если подойти к камню противника на расстоянии одного хода, то он будет атаковать. А если на доске находится значительная группа камней, то атаковать группу можно и меньшими силами, если за счет жертвы получится вытянуть один из камней противника настолько близко к своим камням, что станет возможна одним ходом сразу серия взятий. Таким образом ясно, что атака в Фенороне, всегда сопровождается жертвой.

Также ясно, что камень атакующий группу камней стоящих на нескольких разных линиях, скорее всего погибнет и сам, поэтому атаковать группу камней разумно в том случае, когда у противника забирается больше одного камня. Справа пример атаки, в которой атакующий камень забирает только один камень противника. Если голубой камень делает ход как показано стрелкой, то он забирает только один камень и на этом его серия взятий заканчивается. Отойти без взятия он не может, а значит зеленый камень, своим ходом, отступив от него выполняет рубку отступлением. Более того, этот зеленый камень, как показано следующей зеленой стрелкой может выполнить еще одну рубку атакой. Эта позиция показывает опасность атаки группы камней не расположенных на одной линии.

