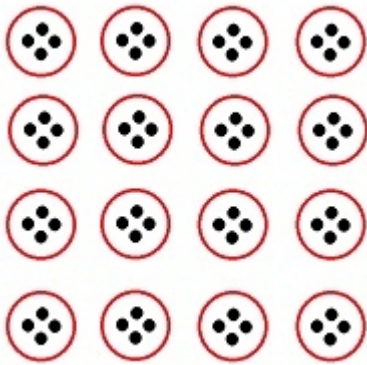


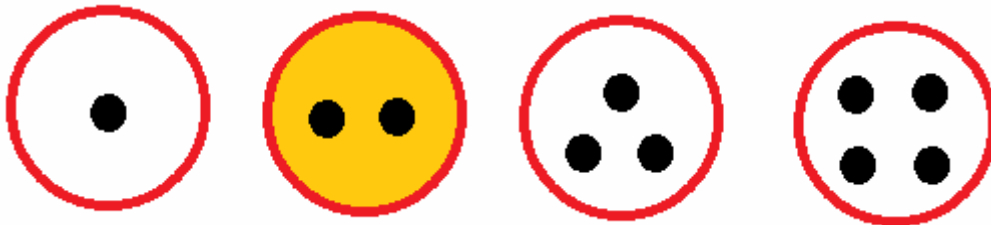
Игра за номером 210



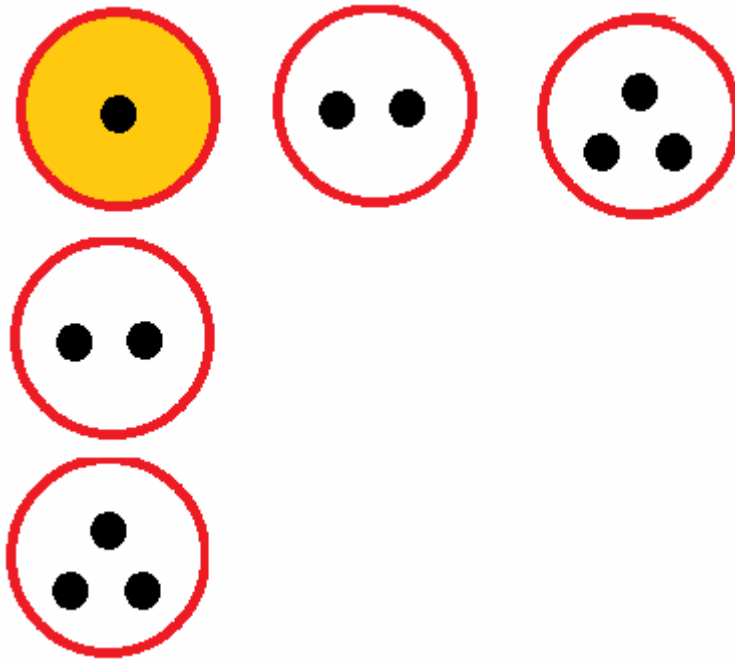
Игра ведется камнями. Еще для нее необходимо несколько колец, или чашек и две крышки. Начальная позиция – это квадрат из чашек. На рисунке показана минимально интересная конфигурация 4x4, но чем чашек больше тем лучше. В чашки выкладываются камни. Их может быть сколько угодно много, с одним только условием – на старте, в каждой чашке лежит одинаковое количество камней. Цель игрока забрать себе, до окончания партии, как можно больше камней.

Ход выполняется следующим образом. Игрок, в свою очередь хода забирает из любой не закрытой чашки (а перед первым ходом они все открыты), любое количество камней и раскладывает их по следующему правилу. Первый камень, из взятых, выкладывается в любую чашку соседствующую, по ортогонали с чашкой из которой взяты камни для хода. Каждый последующий камень выкладывается в чашку, соседствующую по ортогонали с той в которую был положен предыдущий камень. После того, как все камни, взятые для хода, были выложены в чашки, в позиции ищется прогрессия из трех соседствующих чашек находящихся на одной линии. Соседство означает, что между ними в этом ряду нет других чашек. Прогрессия означает, что в средней чашке находится количество камней равное среднему арифметическому двух крайних чашек. Например: 1, 2, 3. $(1+3) / 2 = 2$. Или 2, 4, 6 $(2+6)/2 = 4$.

Прогрессия должна образоваться именно вследствие хода. Если игрок своим ходом образовал такую прогрессию, то он имеет право забрать любой камень из любой чашки на игровом поле. Если в результате хода образовалось две прогрессии, то игрок имеет право на два камня и т.д. Создать несколько прогрессий за один ход достаточно сложно, но вполне возможно. Ниже две ситуации, в которых игрок имеет право на два камня.



Здесь желтым цветом отмечен последний ход игрока. Этим ходом создано две прогрессии: 1, 2, 3 и 2, 3, 4. Второй пример



Здесь игрок желтым ходом создал две прогрессии. Одну вертикальную, и вторую горизонтальную. Ниже пример, когда вторая прогрессия в зачет не идет:



В этом случае, ходом создана прогрессия 1, 2, 3. А вторая 2, 3, 4 очевидно уже существовала на доске, поэтому она не признается за результативную. В игре 210 есть понятие множественного хода. Помимо того, что одним ходом можно создать более чем одну прогрессию, этого же можно добиться, снятием камня с доски. Ниже пример.



Если из чашки выделенной желтым взять один камень, то образуется прогрессия 1, 2, 3, которая опять даст право на взятие одного камня (результативная прогрессия была построена где-то в другом месте). Игра 210 не является конечной, то есть, нет никакой гарантии, что игрок желающий завершить партию сможет сделать это за ограниченное время. Поэтому разумно договорится, о количестве нерезультативных ходов. Например, если сделано 10 ходов без взятия, то партия завершена. Отсчитывать нерезультативные ходы можно откладывая камни или ведя запись.

Очень важный момент игровой тактики заключается в двух имеющихся крышках. Игрок, выполнивший ход имеет право закрыть крышками две любые шашки. Таким образом, эти две чашки оказываются запрещенными для использования его противником. Противник, выполнив ход на открытых чашках, снимает крышки и ставит их уже по своему усмотрению. Таким образом, крышки на чашках могут перемещаться по всему игровому пространству. Игрок вполне может оставить крышки и в предшествующем его ходу положении, если он это посчитает полезным.

Анализ игры

Игра ведется общими ресурсами. Это означает невозможность каких-то далеких, перспективных планов игры, так противник каждым своим ходом может изменить позицию в любой точке игрового поля. То есть Игра – 210, это игра тактического, а не стратегического плана. А это означает, что все, что можно посоветовать – это быть более внимательным и держать в зоне внимания всю доску. Кто лучше видит всю ситуацию и все возможные комбинации, то и выиграет. А когда в чашках много камней, то возможностей ими комбинировать настолько много, что видеть все возможное достаточно сложно. Особое внимание следует уделять крышкам. Они могут быть использованы для вывода из игры, хоть и на один ход, каких-то ключевых чашек, с помощью которых можно организовать одновременно несколько прогрессий, отбить которые одновременно невозможно.