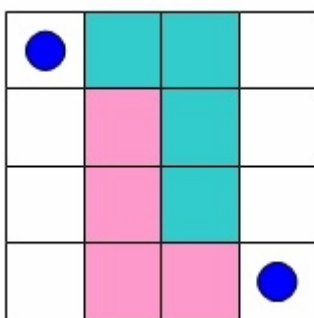


L – игра



На доске находятся две шашки и две буквы L. Каждую шашку можно смещать в любом ортогональном направлении на любое количество пустых клеток. Букву L можно перемещать двумя способами. Первый способ – это смещение по вертикали или горизонтали при условии, что движению буквы L ничего не мешает. Вторым способом это поворот буквы L симметрично относительно длинной ножки, при условии, что этому движению не мешают шашки и другая буква и, перевернувшись, буква не выйдет за пределы доски. В эту игру можно играть как в головоломку одному игроку и можно играть двум игрокам друг

против друга.

Вариант – головоломка

В этом случае – цель игры найти кратчайшую последовательность ходов позволяющие запереть шашки, то есть лишить их возможности хода. В этом варианте запрещается делать подряд два хода одним типом фигур, например шашкой и шашкой или буквой и буквой. То есть, если сделан ход шашкой, то следующий ход необходимо делать буквой и наоборот, если ход сделан буквой, то следующий ход выполняется шашкой. Решений этой головоломки может быть много, необходимо найти кратчайшее.

Вариант – игра

Игровая цель остается прежней – необходимо запереть две шашки. В этом варианте игрок в свою очередь хода делает два действия. Он выполняет ход шашкой и буквой. Любой шашкой и любой буквой в произвольной последовательности, но обязателен ход одной шашкой и одной буквой. Если игрок какой-то из ходов сделать не может по причинам отсутствия любого варианта хода, то он выполняет только тот ход, который он может сделать. Отказаться от хода по причине невыгодности хода нельзя. Есть еще один запрет. Пусть на некоторый игровой момент сложилась определенная игровая ситуация. Первый игрок своими двумя ходами ее изменил. Второй игрок своими двумя ходами не имеет права отменить изменения созданные первым игроком, то есть он не может вернуть ситуацию к тому положению, которое существовало, до хода первого. Выигрывает тот игрок, после хода которого шашки окажутся запертыми.