

## Лиса и гуси



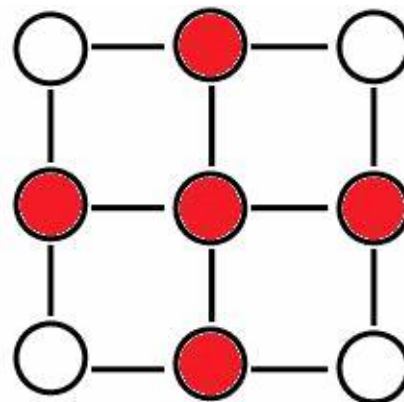
На рисунке показано начальное расположение гусей, как можно увидеть, их 13. Лиса одна и она ставится в начале игры на любое свободное поле. Цель лисы срубить, как можно больше гусей, цель гусей лишить лису возможности хода. Если гусям это удастся, то это для гусей победа. Победа лисы фиксируется, если осталось только 8 гусей. Но возможна ситуация, когда гуси разбегутся по углам, и тогда лиса не сможет их срубить, а гуси не смогут запереть лису. В этом случае фиксируется ничья, но лично я не нашел информации о том, при каких условиях объявлялась ничья в средневековье. Мой игровой опыт говорит о том, что для гусей есть смысл задать ограничение на количество ходов, и если за это время лиса не поймана, то ситуация ничейная. То есть гуси играют на победу, а лиса реально только на ничью. Если же игроков интересует выигрыш, то его можно определять как результат матча, в котором противники обмениваются фигурами, и каждый равное число раз играет за лису и гусей. На доске приведенной выше вполне достаточно 50 ходов. Конечно, ходы отсчитывать в уме не очень удобно, но можно взять 50 спичек или камней и лиса после каждого хода гусей забирает себе один камень. Если лиса наберет 50 камней, то объявляется ничья.

### Правила хода

Неравенство фигур (лиса одна, а гусей 13) компенсируется разными возможностями. Гуси могут перемещаться на соседнее поле по вертикали или горизонтали и это все. Лиса еще может перемещаться по диагональным направлениям. Эти направления на рисунке отмечены черными линиями. Кроме того лиса может рубить гусей. Рубка осуществляется шашечным способом, то есть прыжком через гуся, при условии, что целевое поле свободно. Если после рубки гуся, становится возможна рубка еще одного гуся, то лиса имеет право опять рубить этим же ходом. То есть рубка в этой игре серийная и лиса за один ход может срубить много.

### Анализ игры

Игра простая, поэтому и стратегические принципы не отличаются сложностью. Что касается лисы, то ей необходимо удерживаться на пяти центральных полях, обладающих наибольшим количеством степеней свободы. На рисунке изображен центр доски и пять красных кружочков – это стратегические точки для лисы. Лисе можно дать еще один важный совет. Так как гуси срубить лису не могут, а цель лисы именно поедание гусей, то лиса должна играть всегда в контакте с массивом гусей.



Что касается гусей, то здесь ситуация диаметрально противоположная. Задача гусей оттеснить лису с этих стратегически важных полей. Для этого им необходимо двигаться общей массой, чтобы бы не попасть под рубку. Идея очень простая, гуси должны выдвигаться на поля еще не занятые лисой и затем укреплять тыл, опять выдвигаться и укрепляться, чтобы не допустить рубки.