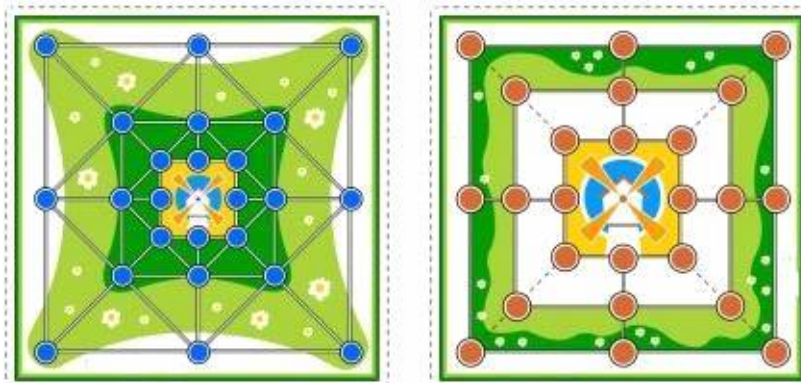


Мельница

Игра ведется камнями двух цветов на доске специальной конфигурации. На доске есть поля соединенные линиями так, что на одной прямой может быть не более трех полей. Это единственное условие обязательное для доски Мельницы, но обычно выполняется даже более жесткое условие – на прямой три и только три поля. Один пример поля «улитка» приведен в заголовке в игре. Ниже еще два, еще примеры досок несложно найти в Интернете, не сложно их придумать и самому.



Правила игры

Правило 1. Доска пуста. Игроки по очереди выставляют камни по одному на поле – на перекрестья и в углы, стремясь выстроить три камня в ряд – «мельницу». Если это удалось, игрок может «сломать» любой камень противника, убрав его с доски. Срубленный камень больше в игру не возвращается.

Правило 2. Камни расставлены и начинают двигаться. Ходить можно только по линиям на соседний перекресток и прыгать друг через друга (но не с линии на линию). Цель прежняя – выстроить три камня в ряд, что позволит «сломать» камень противника. Прыгать можно, как через свои камни, так и камни противника.

Правило 3. Ходы обязательны, если они возможны.

Правило 4. Строить и рушить «мельницу» на одном и том же месте можно неоднократно, камень соперника при этом всякий раз подлежит взятию. Единственно между разрушением старой мельницы и построением новой должно пройти два хода. То есть одним ходом разрушаем мельницу, затем выполняем два нейтральных хода и лишь затем строим новую.

Правило 5. Если игрок одним ходом строит сразу две «мельницы», он снимает два камня соперника.

Правило 6. Проигрывает тот, у кого осталось только два камня.

Анализ игры

Мельница быстрая игра, в том смысле, что двух ходов достаточно, для того, чтобы создать реальную угрозу. Это означает, что игрок должен ставить свои камни на небольшом удалении друг от друга. Кроме того, второй игрок некоторое время вынужден тратить на оборону, а эффективно отбивать атаки можно тоже только вплотную играя к камням противника. Таким образом, стратегия Мельницы заключается в создании группы близкостоящих камней, на которой можно создавать угрозы. А тактическая цель – создание двойной угрозы одним ходом. Ниже показан фрагмент начала партии, в которой, второй игрок допускает стратегическую ошибку делая ход в противоположном углу, что дает первому игроку возможность провести стандартную неотразимую атаку. Позиции партии читаем слева – направо и сверху вниз. Позиции на диаграммах содержат по одному ходу. Одна диаграмма - ход первого игрока, вторая - ответ второго.

