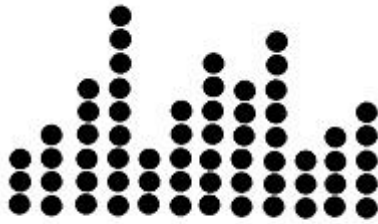


## Частокол



На диаграмме изображена одна из возможных стартовых позиций. Вообще игра начинается в того, что игроки выстраивают частокол из вертикальных рядов камней. Этих рядов может быть сколько угодно, камней в каждом ряду также может быть сколько угодно. Цель игрока своим ходом получить позицию, в которой будет два одинаковых столбика. Причем, эти два (или более) столбика должны стать одинаковыми по высоте в результате хода. Если игрок получил такую позицию к своему ходу, то это не дает ему очко. Очко игрок получает только если в результате хода изменена высота какого-то столбика и он оказался равным по высоте другому столбику. В этом случае игрок зарабатывает одно очко.

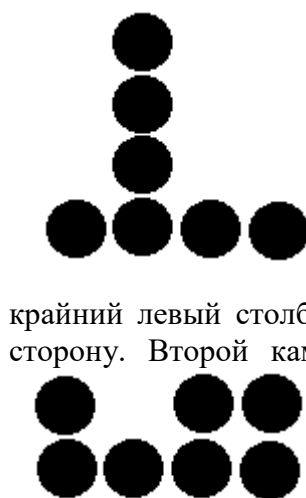
Итак, очко дает пара равных столбиков, и эта пара появилась в результате хода. При этом допустимо, то ход изменил высоту только одного столбика пары. Другой столбик мог свою высоту не менять. В независимости от того, сколько таких пар появится в частоколе и какой они высоты, игрок выбирает только одну пару и за нее записывает себе очко.

Выбор пары обязателен, так как игрок должен один из столбиков пары убрать из частокола. При этом остальные столбики сдвигаются, закрывая образовавшееся пустое место.

### Техника хода

Ход состоит стандартно из трех действий, и игрок может взять себе одно действие взаимы за счет следующего хода. В распоряжении игрока – три типа действий:

1. Игрок может поменять местами любые два столбик в частоколе.
2. Игрок может снять часть камней с одного из столбиков, и создать (из этих камней) новый столбик на свободном месте справа или слева от столбиков частокола. Если в результате этого действия появится пара одинаковых, это не дает очко.
3. Игрок может взять любой столбик и распределить его камни по столбикам частокола. Это единственный тип действия дающий очки.

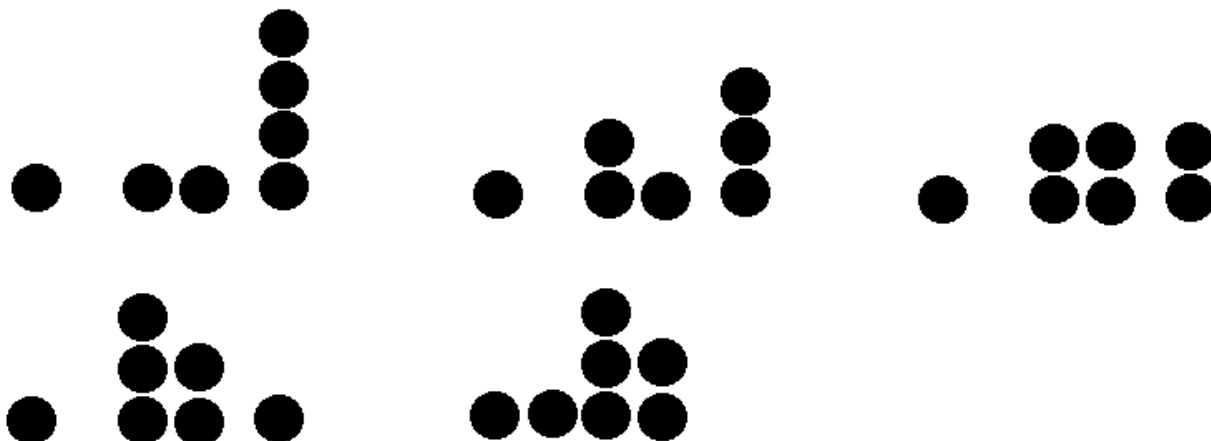


Первый камень уходит на крайний левый столбик. Затем раскладка идет в обратную сторону. Второй камень закрывает дырку от убранного столбика. Третий камень кладется на позицию правее и, наконец последний встает на крайний правый столбик. Результат слева. Заметим, что в итоге хода образовались пары столбиков одинаковой высоты. Игрок, выполнивший этот ход получает одно очко и убирает из частокола один столбик.

Первые два типа действий, вполне понятны. Третий не настолько очевиден, поэтому поясним его примером. Высокий столбик, с диаграммы, можно распределить двумя способами. Справа – налево и Слева – направо. Первый вариант справа – налево. Начинаем с того что убираем высокий столбик, образовав дырку. Затем начинаем выкладывать камни. Первый камень уходит на крайний левый столбик. Затем раскладка идет в обратную сторону. Второй камень закрывает дырку от убранного столбика. Третий камень кладется на позицию правее и, наконец последний встает на крайний правый столбик. Результат слева. Заметим, что в итоге хода образовались пары столбиков одинаковой высоты. Игрок, выполнивший этот ход получает одно очко и убирает из частокола один столбик.



Для большего понимания приведем пример раскладки камней слева- направо. Ниже диаграмма этого пошагового действия.



По результатам этого хода также образовалась пара столбиков одной высоты. Еще раз заметим, что когда выкладка камней доходит до края, но камни при этом не все разложены, выкладка продолжается в обратном порядке.

Выше описаны три типа действий, из которых составляется ход. Игрок, выполняя ход, выбирает три любых действия в любом порядке. Он может выполнить два действия одного типа и даже три. Единственно, необходимо помнить, что реально заработать очко можно только выполнив хотя бы раз третье действие. Это означает, что за ход как максимум можно заработать три очка.

Для игрока есть возможность взять одной игровое действие в долг у следующего хода, то есть сейчас выполнить не три действия, а четыре (в этом случае можно как максимум заработать четыре очка), но тогда на следующий ход останется только два игровых действия. При недостатке действий, брать займы у следующего хода нельзя.

Игра завершается тогда, когда очевидно, что нет комбинации, способной дать очко. Победитель определяется по счету очков.

## Анализ игры

Анализ игры, будет очень коротким. В этой игре нет стратегической глубины. Игра в чистом виде тактическая и игрок должен увидеть выигрышную комбинацию действий в пределах одного хода.