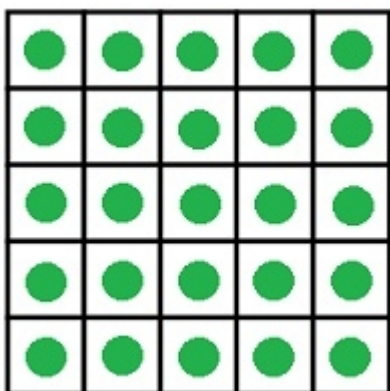


## Эйфелева башня



Как уже было сказано в анонсе, в Эйфелеву башню можно играть одному, в этом случае – это головоломка и можно вдвоем, в этом случае это игра. Разберем сначала правила головоломки.

**Головоломка.** Цель – собрать все шашки в один столбик. Правила хода следующие. Шашки могут составлять столбик. Каждый столбик может передвигаться по любой ломаной линии состоящей из горизонтальных и вертикальных отрезков на такое же количество полей, сколько шашек в столбике. Очевидно, что в исходной позиции все столбики состоят из одной шашки, следовательно, в исходной позиции любая шашка может

встать на одного из своих соседей. Для выполнения хода можно снять часть столбика и выполнить ход этой частью. Есть один запрет – не разрешено завершать ход на пустом поле. Эта головоломка имеет множество решений. Необходимо найти наиболее короткое.

**Игра на двоих.** Описание игры на троих и четверых не имеет отличий, поэтому опишем только игру на двоих. Цель игрока, так же как и в головоломке собрать высокий столбик. Только на этот раз нет необходимости собрать все шашки, достаточно собрать столбик более высокий, нежели столбик противника. Целевое поле игроков находится в противоположных углах, поэтому максимальное количество игроков – четверо. Правила хода почти такие же, как и в головоломке, отличия следующие. Противники не должны ходить столбиком, который уже стоит на целевом поле, а в начале игры, на каждом целевом поле стоит одна шашка.

Игроки не имеют права сделать ход столбиком, которым ходил его противник. То есть, если игрок выполнил ход столбиком, то этот столбик как бы становится его собственностью, но только та часть столбика, которой был выполнен ход. Столбиком собственностью нельзя ходить, но можно походить на него, в этом случае право собственности переходит игроку, который сделал ход на столбик. Если игрок не может выполнить ход по правилам, то право хода переходит к следующему игроку, чья очередь хода определена для этой партии. Партия завершается, когда ни один из игроков не может выполнить хода, после чего считаются высоты столбиков на целевых полях. Победителем является игрок, построивший столбик больше высоты. Так как столбиков являющихся собственностью может быть несколько, то для того, чтобы запоминать захваченные столбики имеет смысл сверху класть некую метку обозначающую игрока.