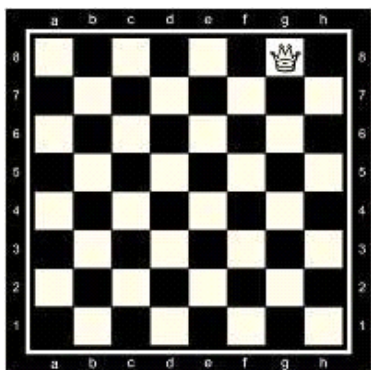


Ферзя в угол



Цель игры - первым поставить ферзя в левый нижний угол. Перед началом партии выполняется небольшая подготовительная работа, с целью установить совместными усилиями ферзя на исходное поле. Это делается так: первый игрок ставит ферзя, куда считает нужным, после чего, второй игрок, либо соглашается с этим, либо смещает ферзя на любое количество клеток по любой ортогонали или диагонали. После этого они начинают движение ферзя. Первым, вторую стадию, начинает тот игрок, который поставил ферзя, тот кто его сдвинул на первой стадии, ходит вторым. Ход заключается в том, что игрок в свою очередь хода перемещает ферзя на любое количество клеток, либо по любой диагонали, либо по любой ортогонали. Запрещен ход, которым ферзь попадает на поле, на котором он уже стоял. Чтобы учесть такие поля, можно на каждое поле, на котором побывал ферзь ставить, например, небольшой камешек. Выигрывает игрок сумевший поставить ферзя в левый нижний угол доски. Возможна ситуация, в которой у ферзя окажется в патовой ситуации, то есть с того поля на которое его установили, вообще невозможен ход на свободную клетку. Игрок, попавший в патовую ситуацию, также считается проигравшим.

Анализ игры

Ясно, что игрок, который поставит ферзя своим ходом на главную диагональ, либо левую крайнюю вертикаль, либо первую горизонталь, то есть поставит ферзя на прямой линии к левому нижнему углу проиграет одним ходом. Ясно также, что никто по доброй воле этого делать не будет, пока есть другие ходы.

Если текущая позиция ферзя не позволяет вам сделать простой просчет ситуации, то посмотрите следующую вещь. Попробуйте построить выигрышный вариант игры за себя от текущей позиции ферзя. Затем посмотрите, может ли противник его опровергнуть. Если нет, то это ваш вариант. Если опровержение есть, то попробуйте изменить исходный вариант так, чтобы это опровержение не сработало, и вы получите более успешный вариант. В принципе этот подход сводится к полному перебору, что конечно не очень хорошо. Возможна следующая стратегия. Перед своим ходом на некоторое поле, посмотрите, кто выиграет с этого поля, если двигаться по прямой к вертикали h, горизонтали 1 или главной диагонали. Если допустим при движении к диагонали выигрываете вы, а в остальных случаях ваш противник, то это поле для вас невыгодно. То есть выгодны те поля с которых, играя по простейшей стратегии, вы будете иметь больше шансов. Эта стратегия исходит из того предположения, что если выигрышей по простой траектории больше, то скорее всего и выигрышных сложных траекторий будет больше.

С течением игры, по мере того как, все больше и больше клеток доски окажутся занятыми камешками, будет расти возможность создания патовой ситуации. Но так как оба игрока ведут игру одним и тем же ферзем, то предугадать такую ситуацию или тем более создать ее практически невозможно, поэтому все что можно здесь посоветовать – это следите внимательно за полями на которые есть один вход – они патовые. Если от поля на котором стоит ферзь есть единственный путь к этому полю (без ответвлений) и ход за вами, то надлежит направить ферзя на этот путь, при условии, что последний ход будет за вашим противником, иначе вам надлежит делать другой ход не ведущий к патовой позиции.