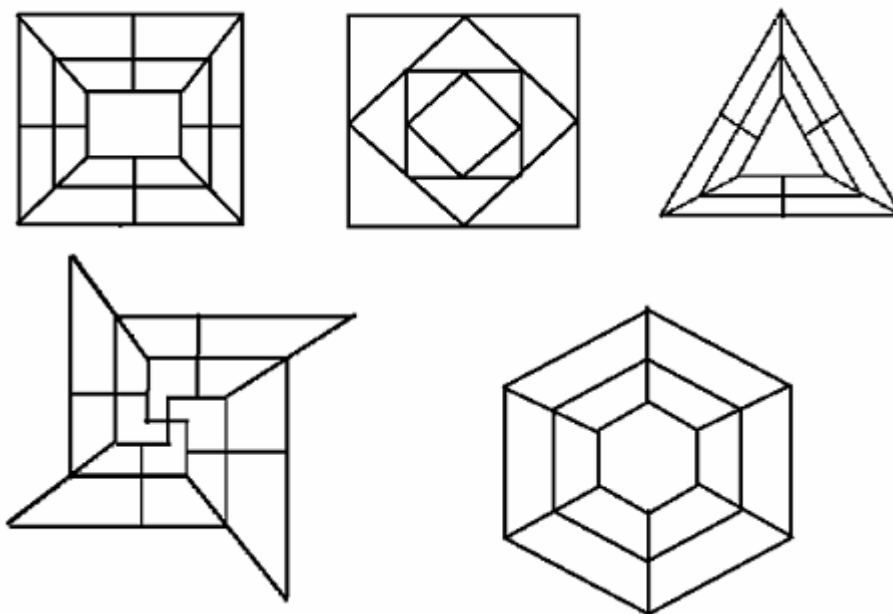


## Мельница

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. Ниже несколько примеров возможных досок.



## Правила игры

**Правило 1.** Начинается игра с пустой доски. Игроки по очереди выставляют камни по одному на поле – на перекрестья линий, стремясь выстроить три камня в ряд – «мельницу». Если это удалось, игрок может «смолотить» 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 перекрёсток или стык двух линий, и прыгать камнем через камень (но не с линии на линию), любое движение, в том числе и прыжок, выполняются строго по прямой. Цель прежняя – выстроить три камня в ряд, что позволит «смолотить» камень противника. Прыгать можно, как через свои камни, так и камни противника.

**Правило 3.** Игрок обязан выполнить ход, если камни игрока заперты, то это поражение.

**Правило 4.** Разрушать и строить одну и ту же «мельницу» можно неоднократно, камень соперника при этом всякий раз подлежит взятию. Единственно между разрушением мельницы и ее восстановлением должно пройти два хода. Это правило существенно усложняет игру. В противном случае было бы возможно построить одну мельницу, затем двигать одни ее камень, сначала разрушая мельницу и следующим ходом ее восстанавливая. Но есть версия правил, где мельницу можно восстанавливать сразу.

**Правило 5.** Если игрок одним ходом строит сразу несколько мельниц, то он снимает столько камней противника, сколько ему удалось построить мельниц.

**Правило 6.** Проигрывает тот, у кого осталось только два камня. Если противники согласились завершить игру имея большее количество камней, то это ничья.

## 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.

