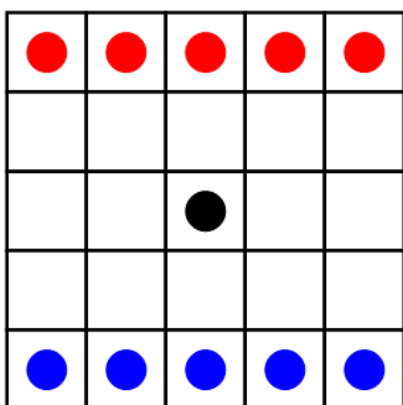


Нейтрон

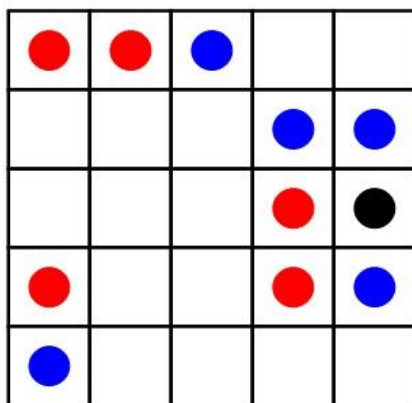


На диаграмме стартовая позиция. У каждого игрока по пять шашек и одна общая, называемая нейтроном, который и является целью игры, которая заканчивается либо когда нейтрон оказывается полностью обездвиженным, либо когда он дойдет до какой-либо крайней горизонтали.

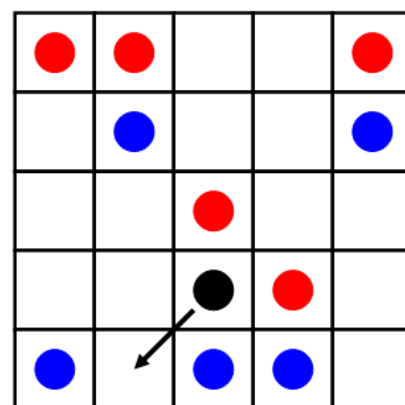
Каждый игрок в свою очередь выполняет ход в два действия. Во-первых, он перемещает нейтрон, ходом шахматного короля на любую соседнюю клетку и, во-вторых, перемещает какую-либо свою шашку. Шашки двигаются, как шахматные ладьи, строго по ортогоналям,

но без тормозов. Это означает, что шашка завершает ход тогда, когда она упирается в какое-либо препятствие. Таковым, может быть край доски, другая шашка, как своя, так и противника, препятствием может быть и нейтрон.

На диаграмме справа позиция завершения игры.



Здесь нейтрон ходом по диагонали достигает первой горизонтали синих и синий игрок, таким образом, выигрывает партию. На диаграмме слева еще один способ



завершения игры блокировкой нейтрона. В этой позиции нейтрону некуда деваться и тот игрок, которому в этой позиции перешла очередь хода проигрывает партию.

Анализ игры

Очевидно, что главная игра заключается не в движении нейтрона, так как к нему имеют доступ оба игрока, ведь если один из игроков сдвигает нейтрон в свою сторону, то другой тут же может вернуть его обратно. Отсюда следует, что главная тактическая задача заключается в том, чтобы блокировать возможности движения нейтрона в сторону противника. Если это сделать, то для нейтрона останется только одно направление движения и тогда неважно кто будет его двигать. Заметим, что игрок может выиграть и ходом противника, если возникнет ситуация в которой тому ничего не останется как сдвинуть нейтрон на позицию своего оппонента.