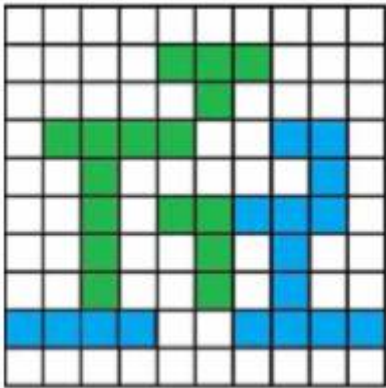
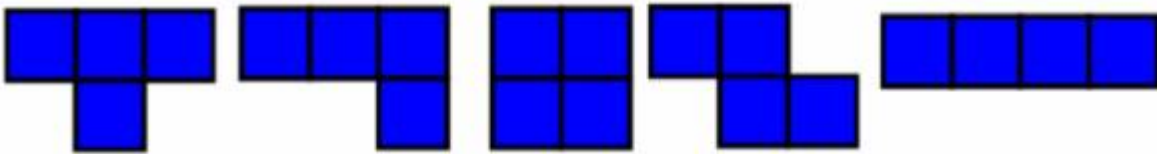


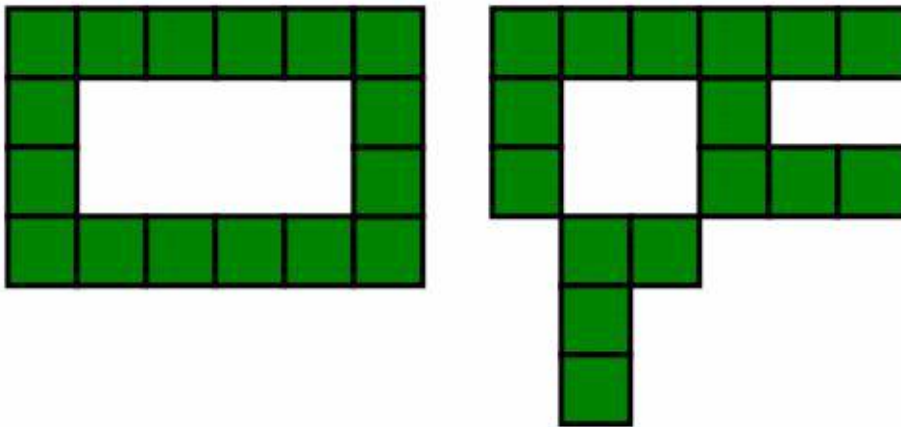
Полимино – Го



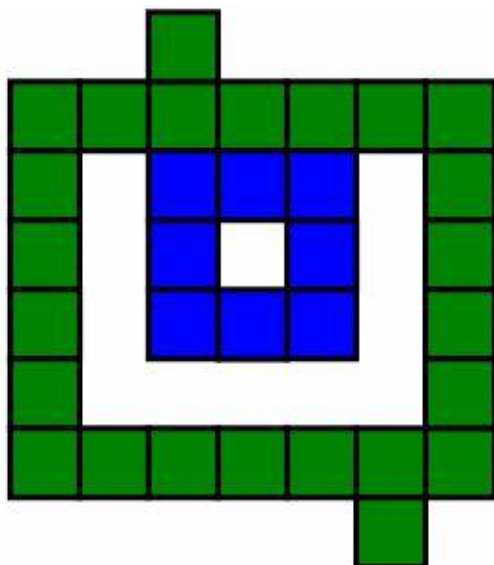
Игра ведется на большой доске, с нечетным количеством полей на стороне, минимально интересная доска 11x11. Можно играть на стандартной доске Го, но лучше еще больше. Цели – окружить максимально большую территорию забором из своих фигур и забрать, как можно больше фигур противника. Игра ведется пятью следующими типами фигур:



Каждого типа фигур в наборе должно быть столько, чтобы игрок мог вести партию только фигурами этого типа. Ход заключается в установке фигуры на поле. У каждого игрока, естественно, фигуры своего цвета. Выше уже было сказано о целях игры. Ниже два примера забора окружающего территорию:

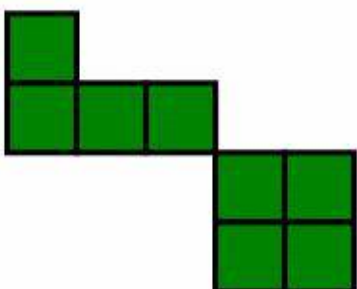


Общее правило определения окруженной территории: Если с некоторой территории нельзя выйти, не соприкоснувшись с хотя бы одной точкой фигуры игрока, то территория считается окруженной и принадлежащей игроку. Из этого правила есть одно исключение. Если внутри территории игрока есть территория, огороженная его противником, то территория игрока ему не засчитывается. Ниже пример:

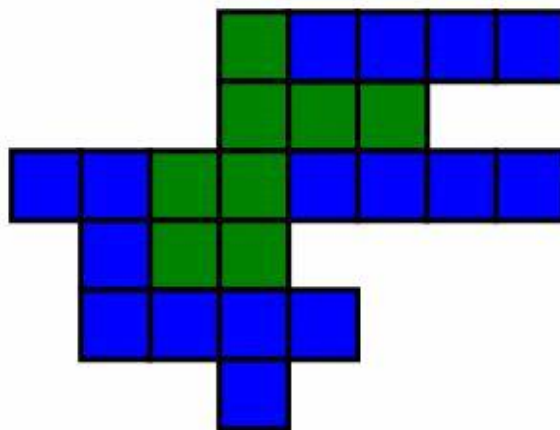


Здесь, согласно правилу исключения, есть одна клетка, окруженная синим игроком, но нет ни одной клетки окруженной зеленым. Для того чтобы сформулировать правило снятия фигур, необходимо ввести понятие группы фигур. Группой называется множество фигур выставленных на доску такое что:

1. Любая фигура группы имеет соседа с общей стороной. (общая вершина соседства не определяет).
2. От любой фигуры группы, до любой другой фигуры группы можно дойти через последовательность соседей. На примере вверху, множество синих фигур это группа и множество зеленых фигур тоже группа. А ниже пример не группы:



Правило снятия группы. Группа считается мертвой и снимается с доски, если как минимум половина периметра её границы перекрыта границей доски или фигурами противника. Справа пример мертвой группы:

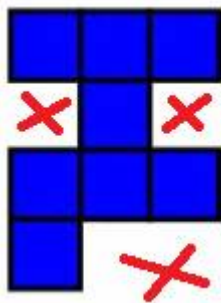


Здесь зеленая группа мертвая и подлежит снятию с доски. Есть важный нюанс в процедуре снятия. Игрок, выполняющий очередной ход может выставить фигуру, так что его группа на момент установки фигуры окажется мертвой, но тогда его противник в свою очередь хода может продолжить игру не снимая его группы, то есть выставить свою фигуру, но он может не выставляя своей фигуры снять мертвую группу. Если же игрок, выполняющий очередной ход, создав свою мертвую группу создал и мертвую группу противника, то он естественно может её снять (группу противника). Таким образом, это правило создает хорошие возможности для атаки. Еще один момент снятия. Фигуры выставленные в угол доски могут оказаться мертвыми, так как будут граничить с краем половиной своего периметра.

Игра заканчивается тогда, когда никто не может выставить на игровое поле ни одной фигуры или оба игрока отказываются от своего хода. Выигрыш считается по очкам. Каждый окруженный квадрат – это одно очко и каждая снятая фигура это четыре очка (так как любая фигура состоит из четырех квадратов).

Анализ игры

1. В игре почти невозможно окружить значительную территорию, поэтому необходимо стремиться к окружению небольших участков, даже по одному квадрату.
2. Чем больше группа, тем тяжелее ее уничтожить, в силу сложности формы, кроме того на большой группе проще создавать небольшие окруженные территории.
3. Игра вблизи краев доски уменьшает жизненный периметр группы и увеличивает опасность её уничтожения.
4. На большой доске первыми ходами полезно создать присутствие своих фигур вблизи всех четырех углов квадратной доски, для того, чтобы иметь свободу маневра и возможность ведения четырех партий в разных частях доски.
5. Небольшой совет по тактике. Фигуры тетрамино создают возможность для создания одним ходом сразу две угрозы огораживания территории. Ниже пример:



На этой конструкции, для следующего хода есть целых три возможности построения огороженной территории. Красными крестиками отмечены области находящиеся под угрозой.