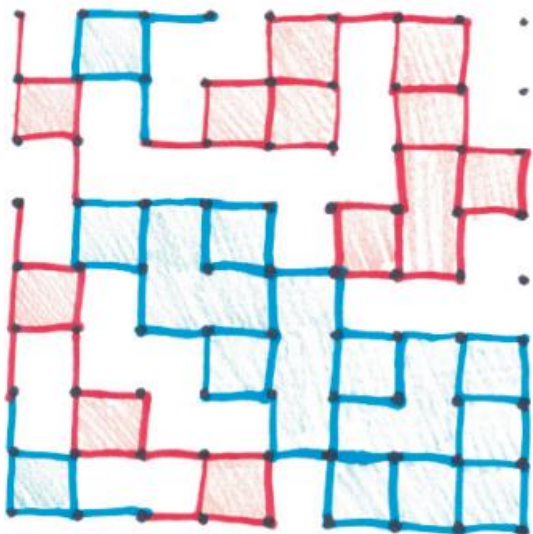


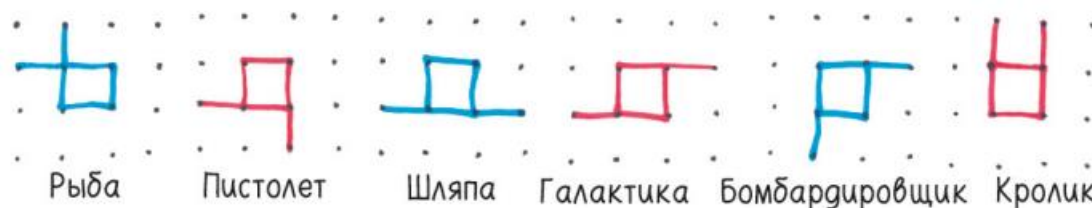
Квадратный полип



Начинается игра с прорисовки квадратного поля из точек (любого размера). Затем каждый игрок в свою очередь хода прорисовывает на этом поле геометрическую фигуру называемую полипом, с небольшими ограничениями на тип рисунка и на способ его прорисовки на игровом поле. Каждый игрок рисует полипы своим цветом.

Игра заканчивается в тот момент, когда уже невозможно добавить на доску ни одного полипа. После чего определяется победитель. Выигрывает партию, игрок закрасивший большую территорию. Своей считается территория, ограниченная линиями своего цвета. Пример партии на диаграмме.

Разрешенные виды полипов



Правила хода

Игрок может рисовать полип в любой части игрового поля. Для свободы хода действует только один запрет – линии не должны пересекаться. Причем это правило работает для любых линий, то есть линии своего цвета также не должны пересекаться. Но полипы могут соприкасаться в точке. Полип должен быть полностью прорисован новыми линиями. Использовать для образования полипа линий от уже имеющегося полипа нельзя. Доска для игры может быть любого размера. Чем доска больше, тем партия будет содержательнее.

Анализ игры

В квадратных полипах можно выделить своего рода стратегическую стадию дебюта. Это некоторое количество ходов, в которых игроки устанавливают свое присутствие в разных частях доски. Общее правило дебюта наверное таково – необходима максимально равномерная расстановка начальных полипов, для того, чтобы иметь возможность бороться за поле в любой его части.

Установка одного полипа уже дает один захваченный квадрат. Но этого конечно мало. У полипов есть щупальца, с помощью которых можно создавать охват большей территории, но при этом нельзя забывать, что у полипов противника тоже есть такая

задача. Поэтому борьба за территорию заключается в двух действиях, охват территории на которую претендует игрок и протягивание своих щупалец на территорию которую пытается охватить противник. Это две плохо совместимые задачи, так как мешая своему противнику, игрок теряет ходы необходимые для захвата собственной территории. Для поиска золотой середины между двумя игровыми целями необходимо уметь оценивать риски потери территории и возможности захвата территории для себя. Таким образом, в этой игре появляется комбинаторное понятие жертвы. Если игрок может взять больше, чем потерять, то есть смысл дать противнику достроить свою замкнутую зону.