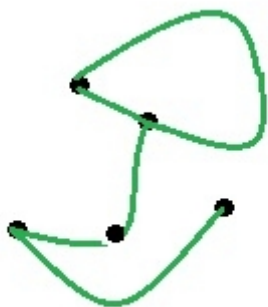


Игра №1 Рассада

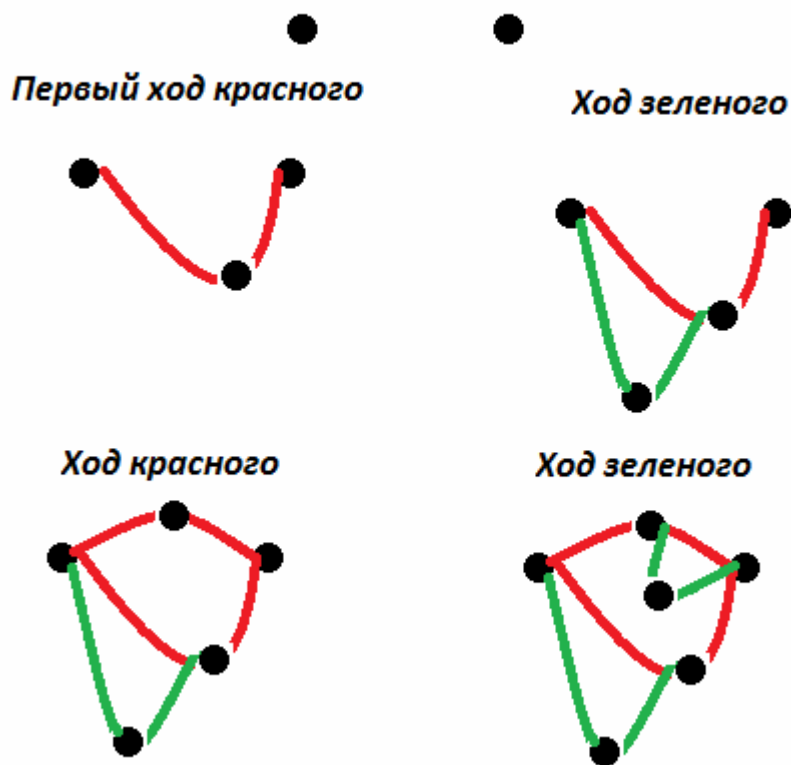


Создатели игры: профессор Джон Хортон Конвей и его аспирант Майкл Стюарт Паттерсон. Начинается игра с того, что игроки, оба по очереди или один из них, рисуют лунки. Кто именно нарисует лунки роли не играет, существенно важна только договоренность – сколько лунок будет в игре.

Из каждой лунки может выходить только три лианы. Игроки – садовники, выращивают лианы, проигрывает тот, кто в свою очередь хода уже не может вырастить очередную лиану по правилам хода.

Правило хода таково – через лунку может проходить не более трех лиан. Игрок рисует лиану от лунки до лунки, при этом для обеих лунок и начальной и конечной, ход должен быть допустим. То есть не более трех выходящих лиан в используемых лунках. Лианы не могут пересекать друг друга, Лиана может заканчиваться в той же лунке из которой она вышла. После прорисовки лианы, садовник на пути ее следования выкапывает еще одну лунку. Ниже пример партии, начинающийся с двух лунок. Заметим сразу, что две лунки это минимальная конфигурация, игра на двух лунках заканчивается быстро и она не слишком интересна, но для демонстрации техники игры вполне достаточно.

Стартовая позиция



После второго хода Зеленого садовника, есть две лунки, в которые входит по две лианы, но соединить эти две лунки по правилам нельзя, так как в любой траектории лиане придется пересечь уже прорисованные лианы, что запрещено.

Анализ игры

Во-первых, заметим, что игра конечная, в том смысле, что партия гарантированно завершится за конечное число ходов. Это легко показать. Действительно, каждая новая лиана использует две лунки, то есть уменьшает количество потенциальных входов на два. А из каждой новой лунки уже выходит две лианы, то есть каждая новая лунка увеличивает количество потенциальных входов на один. Таким образом, после завершения хода, количество входов в лунки уменьшается на один, что и означает конечность игры.

Игра скорее комбинаторного характера, выигрывает тот, кто способен глубже просчитать ситуацию. Заметим, только, что победа достигается за счет изоляции лунок, как в примере выше. Если игроки не будут создавать изолированные лунки, то кто победит, точно определяется количеством исходных лунок, так как каждый ход уменьшает (если не создает изолированные лунки) потенциальные возможности хода строго на единицу.