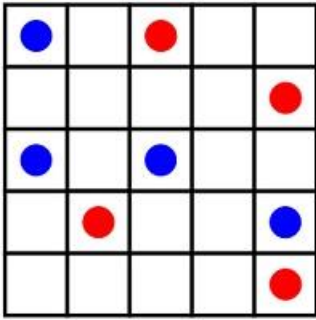
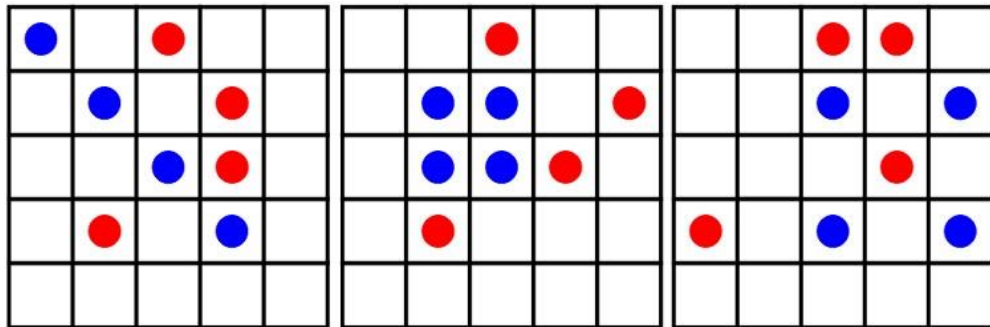


Тико



На диаграмме возможное стартовое положение. Начальное положение формируют игроки, начиная с пустой доски. У каждого игрока имеется по 4 шашки, которые они по очереди выставляют на доску на первой стадии игры. Вторую часть игры начинает тот же игрок, который начинал и первую. Ход второй стадии состоит в перемещении любой своей шашки, на любое свободное соседнее поле, в том числе по диагоналям.

Победить в этой игре можно двумя способами. Во-первых, можно выставить все четыре своих шашки в ряд по любой ортогонали или диагонали. Во-вторых, можно занять четыре вершины любого квадрата в пределах доски. На диаграмме ниже показаны три варианта выигрыша синих.



Анализ игры

Небольшое количество шашек создает возможность довольно глубокого просчета позиции. Например, нетрудно увидеть возможность быстрого построения выигрышной позиции для себя и для противника. Построение двух таких вариантов, даст возможность выбора между атакой и обороной, простым сравнением количества необходимых ходов. Если игрок видит, что без сопротивления со стороны противника он сможет быстрее построить свою победную конструкцию, то это стоит делать, так как в этом случае противник вынужденно перейдет к обороне, то есть ему придется играть по чужому плану. В игре от обороны, игрок должен стремиться прервать имеющийся вариант своего противника, после чего инициатива опять может вернуться к нему.

Если же не видно своего выигрышного варианта и нет явно выраженной необходимости обороняться, то так же возможна оптимальная стратегия, основанная либо на идее атаки, либо на идее обороны. Если игрок стремится к атакующей игре, ему необходимо выставить позицию, в которой вокруг его шашек будет как можно больше свободного пространства, то есть по возможности дальше от шашек противника. В игре от обороны наоборот необходимо играть ближе к шашкам противника.

Разумеется, игрок должен учитывать, что его противник также будет стремиться к большему контролю пространства, поэтому между двумя атакующими ходами требуется выбирать тот, который не создает для противника выигрышного варианта.