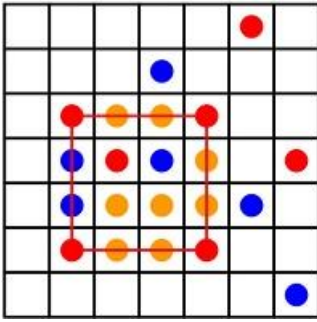


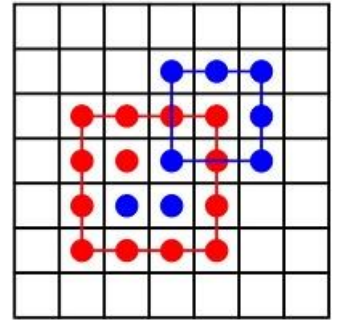
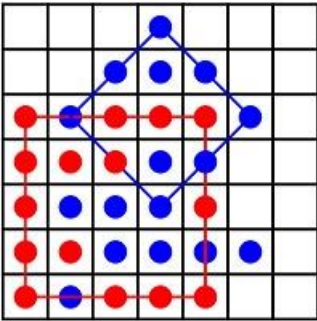
Уголки



Игра ведется на квадратном поле практически любого размера. С увеличением поля растет не только продолжительность партии, но и ее сложность. Цель игры выставить на поле квадрат, в углах которого, стоят точки своего цвета. Каждый такой квадрат дает игроку четыре очка.

Каждый игрок в свою очередь хода выставляет одну точку своего цвета, стремясь образовать квадрат. Если ему это удалось, то следующим ходом (но только следующим) он забирает квадрат себе, прорисовывая линии от вершины к вершине, как показано на диаграмме и заполняя пустые поля своими точками. При этом для образования нового квадрата вполне можно использовать вершины находящиеся на уже захваченной территории, если новый квадрат частично будет образован с использованием новой территории.

Пример такого квадрата на диаграмме справа. Заметим, что в этой позиции и красный и синий игрок получают по четыре очка. Квадрат вполне может быть и ромбом. На диаграмме слева пример такого ромба. Запрещено построение нового квадрата внутри уже захваченного. Игрок, проигравший квадрат, скорее всего такой возможности уже и не имеет, но игрок, взявший квадрат может получить ситуацию, в которой такое возможно.



Игра завершается тогда, когда все поле заполнено и больше нет возможности для хода. Тогда выполняется счет полученных очков и тот, кто заработал больше, то и объявляется победителем.

Анализ игры

Прежде всего, необходимо понять в чем преимущество захвата большого квадрата, если любой квадрат независимо от его размера дает только четыре очка. А преимущество действительно есть и довольно существенное. Игрок, занимая квадрат, заполняет его своими точками. Таким образом, он увеличивает собственный контроль доски и, следовательно, уменьшает возможности для своего противника в построении собственных квадратов. По той же причине, он увеличивает собственные возможности в дальнейших построениях, так как занятые точки могут стать опорными для следующих квадратов.

Погоня за очень большими квадратами неразумна, так как легко парируется противником. Кроме того, большой квадрат уменьшает и собственные возможности для дальнейших построений. Единственно разумная ситуация, в которой можно строить большой квадрат, это если за его счет можно закончить партию победой, но это возможно только в случае зевка противника. Реально игра сводится к борьбе за малые квадраты путем создания множественных угроз. На диаграмме справа пример такой угрозы.

