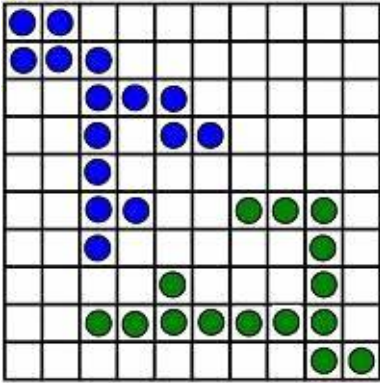


Вирус



Цель игры – занять как можно большее пространство на доске. Ход в Вирусе – это установка сразу трех камней. При этом любой выставляемый камень должен иметь своим соседом, ходя бы один камень, выставленный ранее, не обязательно этих ходом, просто ранее. Соседом называется камень, имеющий с данным общую сторону (то есть общую сторону, естественно имеют клетки, на которых стоят камни). Один игрок начинает свою партию с камня, выставленного в верхнем левом углу, второй ставит первый камень в правом нижнем углу. Если камень противника оказывается в результате хода, окруженным с

трех сторон он снимается с доски. Игра завершается тогда, когда один из игроков не может выполнить ход. Имеется ввиду не хороший ход, а любой. Если ход выполнить можно, но он приводит к неизбежным потерям, то отказываться от хода нельзя. После завершения игры выполняется счет очков. Снятые камни очков не дают. Каждое поле, занятое камнем дает одно очко обладателю этого камня. Клетки не занятые ни чьими камнями дают очки тому, кто может построить цепочку камней до этих клеток. Если же до клетки могут такую цепочку построить об игрока, значит решение о прекращении игры было принято рано и игра должна быть продолжена.

Анализ игры

Очевидно, что группу камней представляющую собой замкнутую ломаную линию уничтожить уже нельзя, так как любой камень этой группы имеет двух соседей своего цвета, а для снятия камня нужно окружить его с трех сторон, камни ломаной можно окружить только с двух. Еще ясно, что противник не сможет проникнуть в пространство окруженное ломаной линией, так как цепочка камней противника может расти только по свободному пространству, а любой путь в область, окруженную ломаной, закрыт этой самой ломаной. Таким образом, можно сделать вывод, что замкнутая ломаная линия это неубиваемая группа камней и охваченная ей территория является захваченной навсегда. Отсюда следует вывод, что стратегической целью игры можно поставить построение замкнутых ломаных линий из камней.

Однако, эту цель необходимо скорректировать на активную игру противника. Дело в том, что стремление к быстрому окружению территории ограничивает возможности игрока по продвижению своего вируса вглубь общей территории, что может привести к тому, что противник в конечном итоге, сможет, не атакуя, окружить большую область.

Стратегия игры Вирус, таким образом, должна быть построена как золотая середина между атакой, то есть построением длинных цепочек, что рискованно (цепочки можно атаковать) и быстрым построением замкнутых ломаных. Стоимость риска построения длинных цепочек очень сильно зависит от тактического мастерства игрока, то есть это уже не область стратегии.