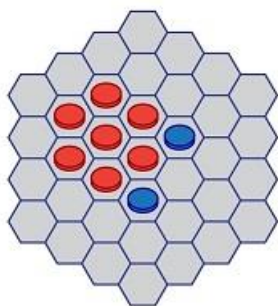


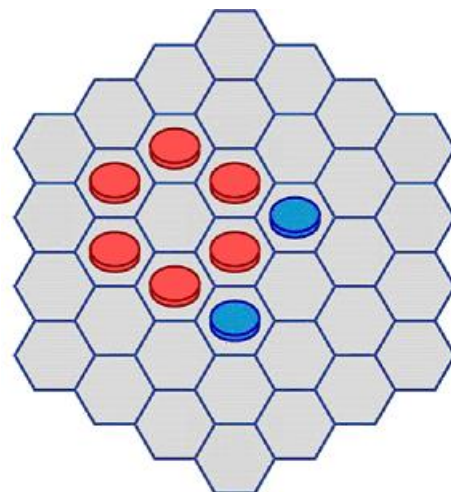
Нерд (стадо)



Игра ведется на гексогональном поле 4x4. Доска может быть больше, но, если поле будет больше, это не сделает игру сложнее, просто увеличится длительность партии. Помимо поля необходим большой набор камней. Вполне достаточно, если у каждого игрока в начале партии будет количество камней равное количеству полей на доске. Помимо камней необходимы два стандартных шестигранных игральных кубика.

Цель игры - обеспечить численный перевес своих камней к моменту завершения партии. Партия считается законченной с полным заполнением доски. Ход начинается с броска двух кубиков. Кубики дают два значения. Меньшее значение дает количество камней противника, которое игрок должен убрать с доски, большее значение дает количество камней, которые игрок выставляет на доску. Первый ход в партии – игрок, начинающий игру также бросает два кубика, и выставляет количество камней, которое дает кубик с меньшим значением.

Запрет хода. Если на доске есть поле, полностью окруженное камнями противника, то на это поле ход запрещен, если только, игрок своим ходом не уберет частей камней противника окружающих такое поле. На диаграмме справа показан пример поля, окруженного красными камнями. На это поле ход синего камня запрещен. В игре возможно взятие. Если в процессе хода игроку удалось полностью окружить камень, то этот камень снимается с доски.



Камень считается окруженным, если он имеет шесть соседей – камней противника. Снятый камень дает право на выставление еще одного своего камня. Если после выставки дополнительного камня оказался окружен еще один камень противника, то процедура повторяется, то есть опять снимается камень, устанавливается свой и так до тех пор, пока это возможно.

Если на доске у противника камней меньше, чем выпало на меньшем кубике игрока, то снимаются все камни. Если оба кубика дали одинаковое количество очков, то один из них формально считается меньшим, а другой большим.

Анализ игры

Стадо - игра с неполной информацией и результат хода конечно зависит от количества выпавших очков. Но возможны и некоторые стратегические соображения. Например, игрок может играть от обороны, ставя свои камни единым массивом, на соседних полях. Так как взятие группы камней не предусмотрено, то для окружения камня имеющего соседей, их сначала надо удалить, что немного осложняет задачу. Таким образом чистая оборонительная стратегия будет заключаться в установке своих камней единым массивом и удалением камней противника соседствующих со своими. В этом случае успешность игры будет полностью определяться удачей в броске.

Атакующая игра наоборот требует ставить свои камни в соседстве с камнями противника. Это повышает вероятность их взятия и установки своего дополнительного камня. А именно эти две возможности: взятие камня противника и установка

дополнительного своего разрушает чисто вероятностный ход игры и создает возможность активной игры и уменьшает зависимость о броска кубиков.