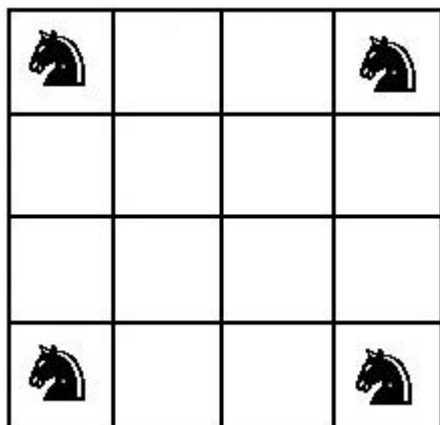


## Задание 48. Игра «Драконы и Лебеди»



В игре участвуют четыре «дракона» («кони») и 12 «лебедей». На старте все «драконы» стоят на доске, в угловых клетках. «Лебеди» выставляются по ходу игры, по желанию **игрока**.

Ход «дракона» заключается в перемещении на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали, при условии, что она не занята. «Дракон» также может совершить прыжок через одного «лебедя», после чего «лебедь» снимается с доски. Серийной рубки в этой игре нет, за один ход один «дракон» может срубить только одного «лебедя».

«Лебеди» в свою очередь могут либо выставить ещё одного «лебедя» на доску, либо сдвинуть на одно поле по вертикали или горизонтали «лебедя» уже находящегося в игре.

**Цель «лебедей»** - обездвигить всех «драконов». Рубить «драконов» «лебеди» не могут.

**Цель «драконов»** - срубить всех «лебедей».

**Ничейное** положение – это такое положение, при котором ни одна из указанных целей не может быть достигнута. Отказываться от хода нельзя.

### Анализ игры

**Стратегия «лебедей»:** «Лебеди» должны стремиться выстраиваться плотной группой. Если «лебедем» удастся построить квадрат, то это половина победы, так как ни одного «лебедя», стоящего в квадрате срубить нельзя. Очевидно, что «лебеди» могут выстраивать свои ряды только в центре, так как любой «лебедь», так как любой «лебедь», вставший на край на старте игры, будет срублен «драконом». Но с другой стороны, если одного «лебедя» поставить с краю, то «дракон», стоящий в углу окажется перед угрозой захвата. «Дракон» будет вынужден срубить «лебедя» и освободить угол, в который можно будет поставить «лебедя», от которого уже можно строить плотную группу в любом направлении. Таким образом, для «лебедей» возможны два дебютных начала. Во-первых, можно попытаться начать игру с центра, тогда на первых ходах потерь не будет, но построить плотную группу в центре быстро нельзя, и она всё равно будет тут же атакована «драконами». Во-вторых, можно сыграть **гамбит**, отдав одного «лебедя» первым ходом, выманив, таким образом, «дракона» из угла, с захватом этого угла. Замечу также, что своим первым ходом «драконы» всё равно освободят один из углов, поэтому может показаться, что **гамбит** вещь бессмысленная. Это не так. Освобождая угол, «драконы» могут начать активную игру против «лебедей», встающих в центре и четыре «дракона» могут организовать очень эффективное нападение.

**Стратегия «драконов»:** Что касается «драконов», то их роль большей части пассивная и не надо обманываться тем, что они рубят «лебедей». По большому счёту «драконы» могут только рассчитывать на «лебединую» ошибку, а, чтобы быть к ней готовыми «драконы» должны играть так, чтобы быть максимально близко к «лебединой» стае. С учётом небольших размеров доски, «драконы» должны становиться к «лебедем» в упор. Единственно стоит еще заметить, что опять-таки, в силу малости доски, возможно, нет необходимости атаковать всеми четырьмя «драконами». Всё-таки углы очень ценная позиция и отдав все четыре угла «драконы» отдадут «лебедем» четыре опорных пункта. Поэтому более правильно, двух драконов оставить в углу и двумя «драконами» атаковать «лебединую» стаю.