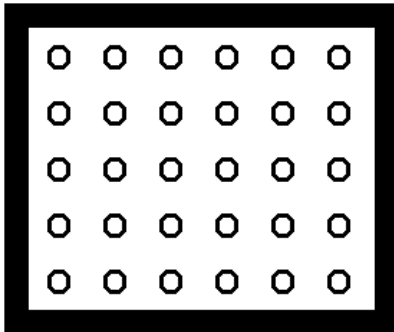


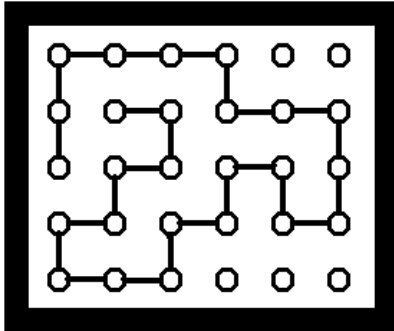
33. «Ползунок»

Эта игра была придумана Д. Силверманом. Игровое поле представляет собой решётку размером 5x6 точек (можно играть на полях и других размеров).

Играют двое, проводя по очереди горизонтальные или вертикальные отрезки, которые соединяют две соседние точки.



Требуется, чтобы получающаяся линия игры была непрерывной, однако присоединять новый отрезок к уже имеющейся ломаной можно с любого конца.

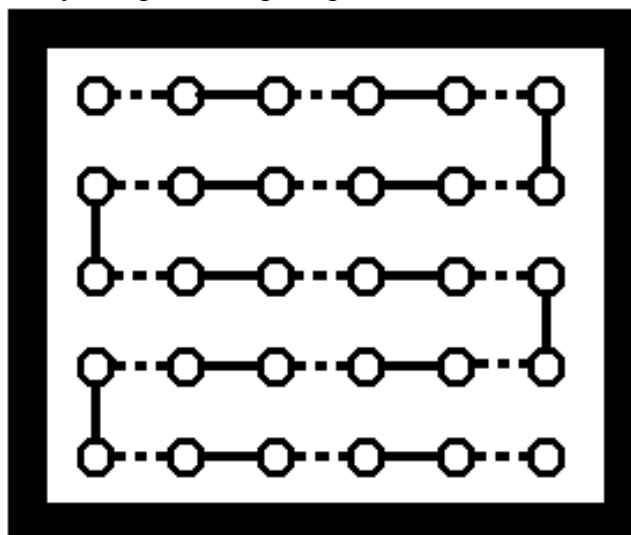


Проигрывает тот, кто вынужден своим ходом замкнуть линию. Например, в позиции слева проигрывает тот, чья очередь ходить.

☑ Сыграйте 10 партий: 5 раз, начиная первым, и 5 раз – начиная вторым.

📖 Общую оптимальную стратегию игры предложил Дж. Миллер. Она состоит в следующем.

Если число точек решётки чётное, то выигрывает первый игрок. Для этого можно начертить по ребрам решетки такую линию, которая проходит через каждую точку решётки ровно один раз, и обозначим рёбра, входящие в неё, через одно пунктиром, начиная и кончая линию пунктиром. Например, так.



Используя такой рисунок, первый игрок обеспечивает себе победу, всегда играя по

пунктирным рёбрам.

Если число точек решётки нечётное, побеждает второй игрок. Ему следует провести (мысленно), начиная с любой из двух точек, соединённых первым ходом противника, линию, которая проходит через все точки решетки ровно один раз. Далее обозначить ребра, входящие в линию, через одно пунктиром и играть по пунктирам.

