



Рейтинг игры:



В поисках сокровищ

КОРИДОРЧИКИ или СУНДУЧКИ  
ОНИ ЖЕ DOTS AND BOXES

## Суть игры



Игровое поле – ряды точек от 3x3 и больше (см. Схему 1). Начинать лучше с малого поля и, войдя во вкус, наращивать размер.

Правила очень просты: играющие соединяют две любые соседние точки линией. Когда игрок закрывает квадрат, он ставит в него свой знак (например, первую букву имени).

Замыкая квадрат, игрок получает право еще на один ход, до тех пор, пока не проставит линию, которая ничего не замыкает. В конце игры подсчитывается, кто замкнул больше квадратов (сундучков), и определяется победитель.

Игра, при кажущейся простоте, очень интересна и весьма комбинаторна, хотя и не сравнится по глубине со стратегическими играми: **Хекс, Рэндзю, Го.**

## История



Автор этой игры, популяризатор математики и науки **Мартин Гарнер**, считал ее «жемчужиной логических игр». Мы не можем поставить ее на вершину пьедестала (это было бы оскорблением многих игр, которые ничуть не хуже), но, тем не менее, Dots&Boxes является одной из хороших тактических игр, интересных в любом возрасте.

В классической версии, размер поля составляет 4x4 точки, хотя есть несколько вариантов формы, они показаны на стр. 2 и 3.

Существует немало статей и даже несколько книг, посвященных стратегии этой игры. Вот ([http://printfun.ru/7\\_1](http://printfun.ru/7_1)) краткое введение для начинающих, а здесь ([http://printfun.ru/7\\_2](http://printfun.ru/7_2)) можно прочитать статью об основных аспектах, позволяющих играть в Dots&Boxes на уровне «Чемпионов» (англ).

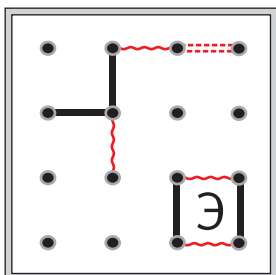
Здесь ([http://printfun.ru/7\\_3](http://printfun.ru/7_3)) можно поиграть в D&B онлайн, но лучше распечатайте страницы 2 и 3 — и сокрушайте друг друга мозгом!

## Схема 1

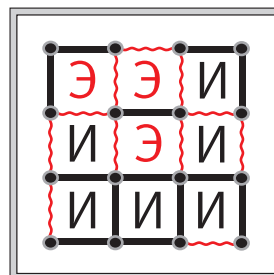
Вот как выглядит поле и как делаются ходы. Пунктиром помечен последний ход.

Внизу закрытый квадрат с проставленной буквой внутри: сразу понятно, что играет Эрнест!

Финальный счет в партии записывается так: Э – 5, И – 7. Это значит, что Иннокентий выиграл с перевесом в 2 очка.



## Схема 2



Подсчет коробочек в конце матча: Эрнест закрыл 3, а его друг Иннокентий 6, одержав убедительную победу.

Если они играют серию партий, очки суммируются, т.е. после 4 игр, счет может быть, например: 13-18.

## Стратегия



- 1 В «Коридорчиках» главное — просчитать завершение партии. Первая часть игры это просто наполнение поля. И пока не дошло до финального этапа, ходить можно в принципе как угодно — лишь бы не дать сопернику закрыть квадратики на халяву.
- 2 В финальной стадии, нужно самому закрыть последний свободный отрезок, чтобы вынудить оппонента поставить черту, которая станет третьей в квадрате. Вы в свою очередь поставите четвертую, закроете его и получите право на дополнительный ход.  
Во многих ситуациях это будет означать выигрыш, потому что поле уже настолько разлиновано, что вы просто будете закрывать квадрат за квадратом, до самого конца.
- 3 Чтобы подвести ситуация к такому результату, нужно внимательно «читать» поле, иногда пожертвовать квадратом-другим, чтобы в итоге вынудить соперника сделать невыгодный ход. Эта комбинаторика порой очень красива и делает игру интересной.

## Советы:



Существует вариация «Коридорчиков» под кодовым названием «Тоннели». Суть в том, что вместо линии в 1 клетку длиной, игрок в свой ход может провести прямую линию любой длины. То есть, он может закрыть 1 клетку, 2 клетки, 3 клетки и т.д. Это несколько меняет тактику. Когда освоитесь с классической версией, попробуйте эту, она может радикально обострить игру :)

Как обычно, предлагаем вам сыграть не на интерес... а на интерес, который можно пощупать (или другим образом получить от него удовольствие). Подробности о проведении турниров и о том, какие могут быть призы — [http://printfun.ru/prf\\_duel](http://printfun.ru/prf_duel).

Даже если у вас нет возможности провести полноценный турнир, всегда (не только в этой игре) рекомендуем каждый матч проводить не из одной партии, а играть до двух побед (т.е., счет может быть 2:0 или 2:1). Так не только интереснее — но и справедливее результат.

1

Правила игры

2

Стандартные поля

3

Нестандартные поля

