



Тренировка к  
Третьей Мировой:

# СТРАТЕГИЯ

## Суть игры



Интереснейшая стратегическая игра для **трех** игроков, весьма разнообразная по геймплею (игровому процессу) и практически неизвестная в России.

**Размер поля** варьируется, но наилучшим, пожалуй, является от 15x15 до 20x20 клеток. Каждый игрок играет ручкой своего цвета.

**Цель:** выстроить горизонтальную, вертикальную или диагональную линию из 4 кружков своего цвета. Но кружки могут быть уничтожены врагами, если не защищены.

**Другие фигуры:** квадрат, крест, стрелка. Они выполняют одновременно атакующие функции, и защитные.

**Ходят** по кругу. Во время своего хода игрок может а) нарисовать на любой из доступных (см. далее) клеток поля любую из фигур; **или** б) уничтожить (т.е. зачеркнуть или заштриховать) любую незащищенную фигуру соперника, кроме стрелки (см. *Правила*).

## Правила



**Квадрат:** защищает ближайшие клетки слева-справа и сверху-снизу. То есть, четыре недиагональные.

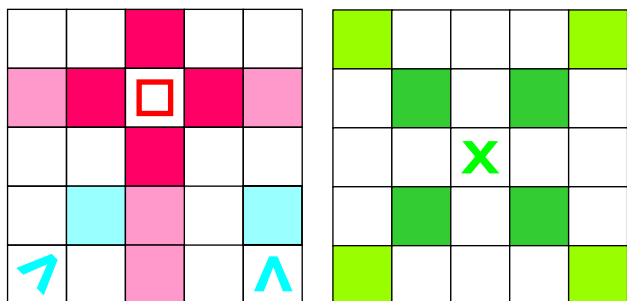
**Крест:** те же функции, что у квадрата, но действует на диагональные клетки — защищает 4 ближайших.

**Стрелка:** защищает только ближайшую клетку, на которую указывает. Может быть повернута в любую из восьми сторон. Незащищенная стрелка не может быть уничтожена просто так (как остальные фигуры) — а только если к ней есть прямой, не закрытый другими фигурами и мертвыми клетками путь: от квадрата по вертикали и горизонтали (как у шахматной ладьи), от креста по диагонали (как бьют шахматные слоны) — *Рисунок 2а*. Атакующей силы стрелка не имеет.

**Защищенная клетка:** а) оппоненты не могут рисовать в ней своих фигур, б) не могут уничтожить уже стоящие фигуры (неважно, чьи, т.к. защита действует и на чужие фигуры). Если пустая клетка защищена двумя игроками, ставить туда фигуры не может никто.

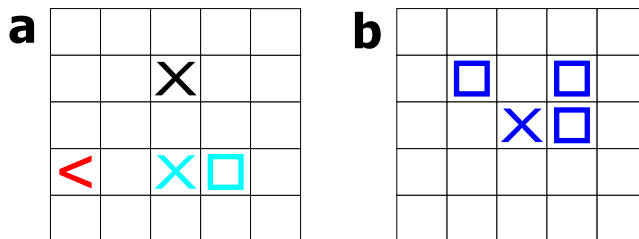
### Рисунок 1

Более темным фоном выделены клетки, которые защищает квадрат, крест и стрелка. Светлым — направления, в которых уничтожаются незащищенные стрелки врага.



### Рисунок 2

а — Красная стрелка может быть уничтожена владельцем черного креста. Но синий игрок не может стереть ее.



б — Фигуры могут защищать друг друга, объединяясь в неуничтожимые «Базы» вроде этой. Разрушать их можно только с помощью некоторых спецходов (см. ниже).

## Спец. ходы



**Опция:** когда освоитесь с обычными ходами, оцените **специальные**, получите сверхурочные разнообразие и фан! Они "покупаются" перед игрой на сумму 10 у.е. — игроки скрытно записывают покупки и используют в любой момент игры **вместо** обычного хода.

**Снаряд** (3 у.е.): снаряжает (т.е. уничтожает) квадрат 2x2, состоящий только из незащищенных фигур. пустые клетки в зоне поражения **Мега-бомба** (5 у.е.): закрасивает квадрат 3x3, не важно защищенные фигуры или нет.

**Смайлик** (2 у.е.): ставится в любую, даже защищенную фигуру и портит ее (она перестает обладать игровыми свойствами). Смайлик не помогает созданию своей конструкции, но мешает созданию чужой.

**Реверс** (1 у.е.): после хода игрока, применившего реверс, наступает ход против часовой стрелки (т.е. снова ходит предыдущий игрок, и т.д.). Новый порядок продолжается до конца игры, или пока кто-то другой не применит реверс. Реверс может лишить верной победы одного противника... но подарить ее другому.

**Подлобomba** (1 у.е.): при ее применении игрок кидает монетку. Если выиграл, подлобomba действует как обычный снаряд. А если проиграл, место удара определяет следующий по кругу игрок!

## Попробовать



Спец.ходы в игру вы можете добавлять сами — главное, соизмерять эффект с ценой. Вот что придумали мы:

**Диверсия** (3): позволяет перекрасить одну из фигур (кроме кружка) в собственный цвет! Однажды перекрашенная фигура больше не может быть перекрашена.

**Акелла промахнулся!** (1): применяется в чужой ход. Заставляет игрока поставить объявленную фигуру в любое другое место на поле.

**Саботаж** (1): игрок ставит пометку на вражеской фигуре (например, маленькую галочку или жирную точку) — на квадрате помечается одна из граней, на кресте один из кончиков. Помеченная грань не работает: перестает защищать соседнюю клетку, и от нее не может быть проведена линия поражения. На стрелки саботаж не действует.

**Прорыв** (6): оружие победы. Играется в любой момент (даже после сделанного хода) и дает еще один дополнительный ход. Возможно, слишком сильная возможность. Но если держать ее в уме, то вполне может стать для противника впусую потраченными шестью у.е.

**Отмена** (2): играется в любой момент, отменяет любой специальный ход противника стоимостью 3 и меньше у.е. (Мега-бомбу, Прорыв и другие ход стоимостью 4 и больше у.е. не отменяет).

1

Правила игры

2

Пример партии

3

Поля 15x15 и 20x20

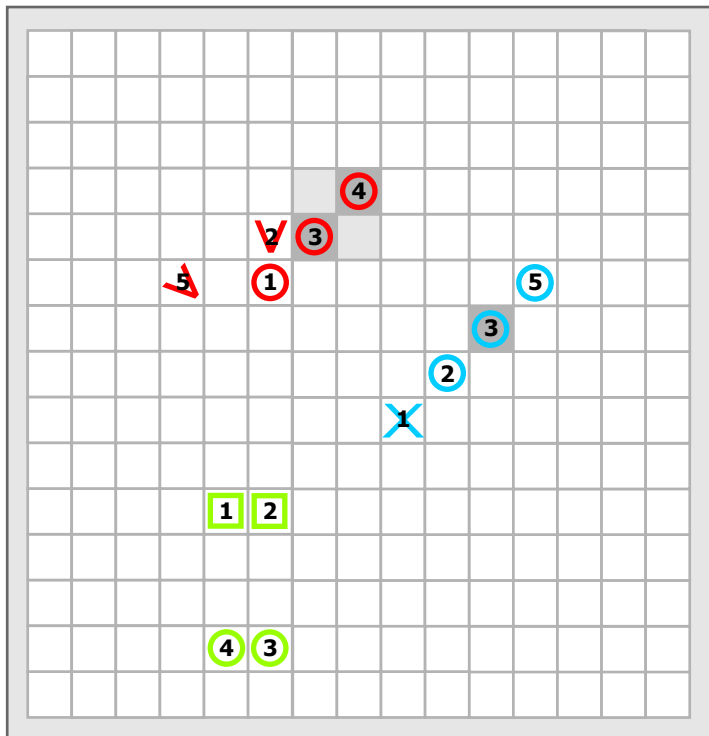
4

Поле без границ





Пример начатой партии, по ходам с комментариями. Игроки: красный, синий, зеленый.

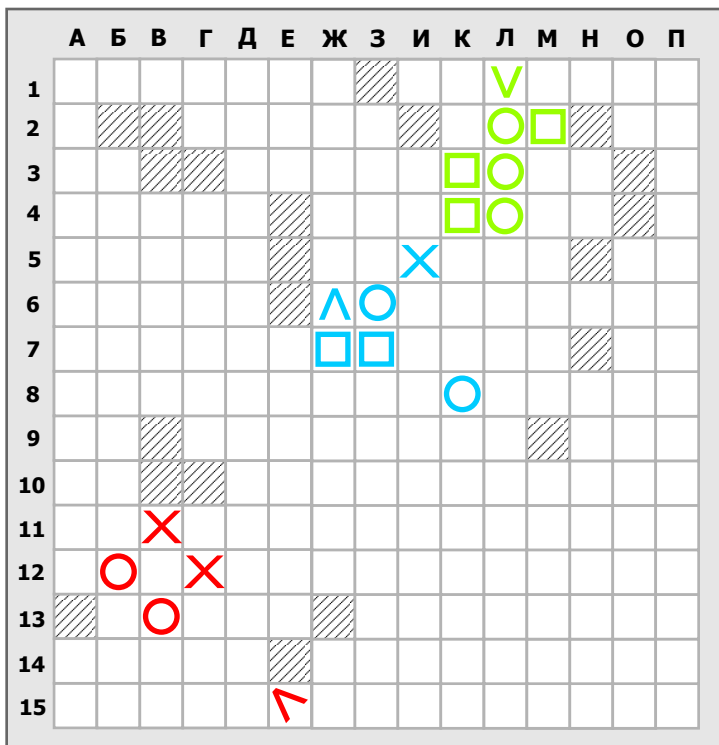


1. Красный поставил кружок, синий нацелил на него крест, зеленый начал защитную игру (установив квадрат).
2. Красный защитился стрелкой сверху (ее сейчас невозможно уничтожить), синий начал выстраивать свою линию из кружков, зеленый сделал неразрушимую комбинацию из двух квадратов.
3. Все три игрока окружились — т.е. поставили по кружку.
4. Красный сделал линию из трех кружков, и уже стал готовиться к победе, но синий использовал спецход, метнув *Снаряд* (потому у него не прибавилось фигур). Мы не зачеркиваем круги, чтобы вам была хорошо видна последовательность ходов, но красные круги 3 и 4 выведены из игры, это мертвые клетки. Пустые клетки рядом с ними, попавшие в серую зону, никак не изменились, в них можно ставить фигуры. Зеленый игрок в это время продолжает спокойно строить свою неуничтожимую линию. При этом, он ставит кружки на 2 клетки ниже, чем стоят квадраты, чтобы даже *Мега-бомбой* нельзя было уничтожить сразу все его фигуры.
5. Красный теперь играет более осторожно: ставит сначала защиту (стрелку). Синий делает третий кружок. Зеленый, обдумав ситуацию, просто стирает синий круг под номером три (мы сделали серый фон под ним), ломая напрочь синий ряд. Так как клетка мертва, на ней уже не поставишь фигуру, значит, синим придется строить новый ряд кружков!

У всех игроков еще достаточно ресурсов, и самая активная часть игры впереди. **Партия продолжается!**

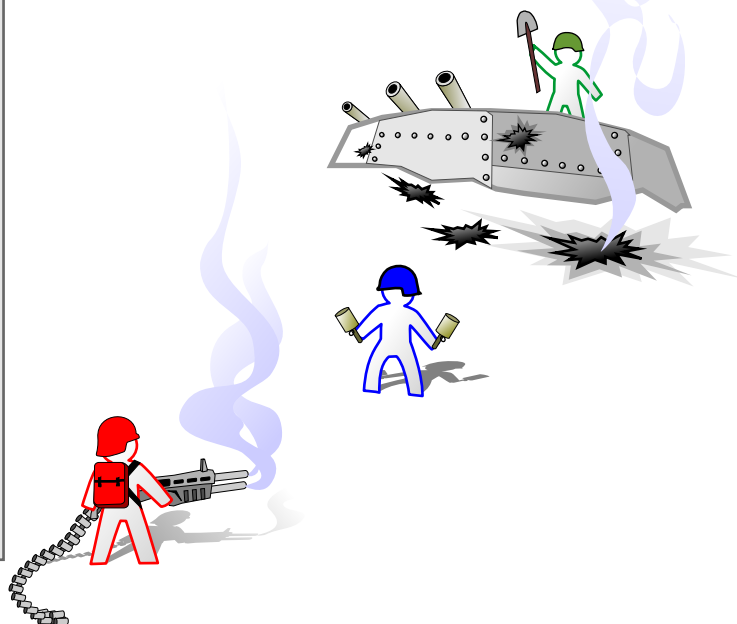
Для разминки, задачка по типу шахматных пазлов. Будем крайне рады получить от вас интересные задачи наподобие этой! ([info@printfun.ru](mailto:info@printfun.ru)). Такая интересная и нестандартная игра как "Стратегия" заслуживает спецвыпуска с задачками под нее.

**Ежвительный ход.**



Партия близится к завершению. Все игроки уже израсходовали все специальные ходы (поле изрыто воронками — мертвыми клетками). Зеленый практически достроил свою линию, причем, все его фигуры надежно защищены от стирания. Красный сделал ход, очередь синего.

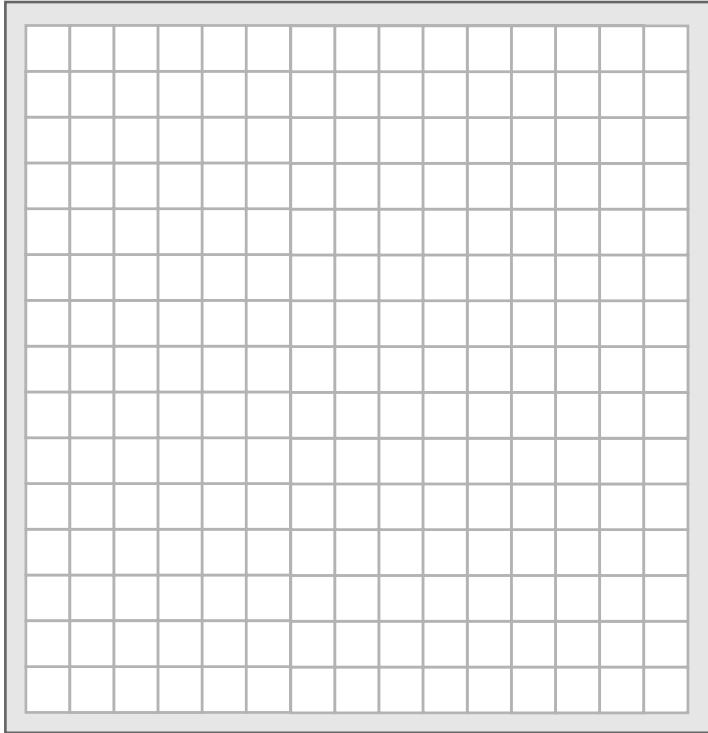
Какой ход позволит ему гарантировать свою победу всего за 2 хода?



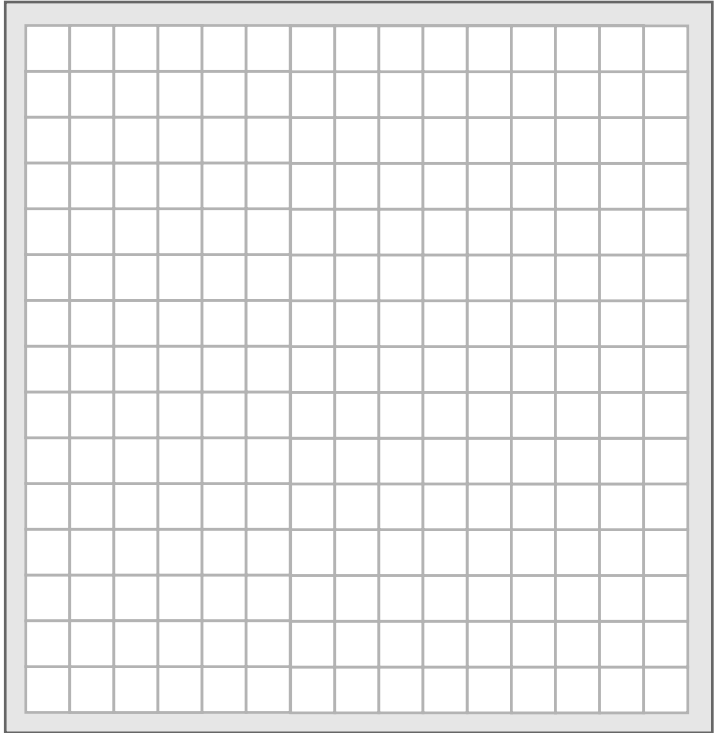
Синий ставит крест на клетку (пусть правее и ниже уже стоящего своего креста). Он окончателно и бесповоротно закрывает для зеленого возможность достроить его линию, и делает невозможным для оппонента пометать сверху вниз его диагональ.



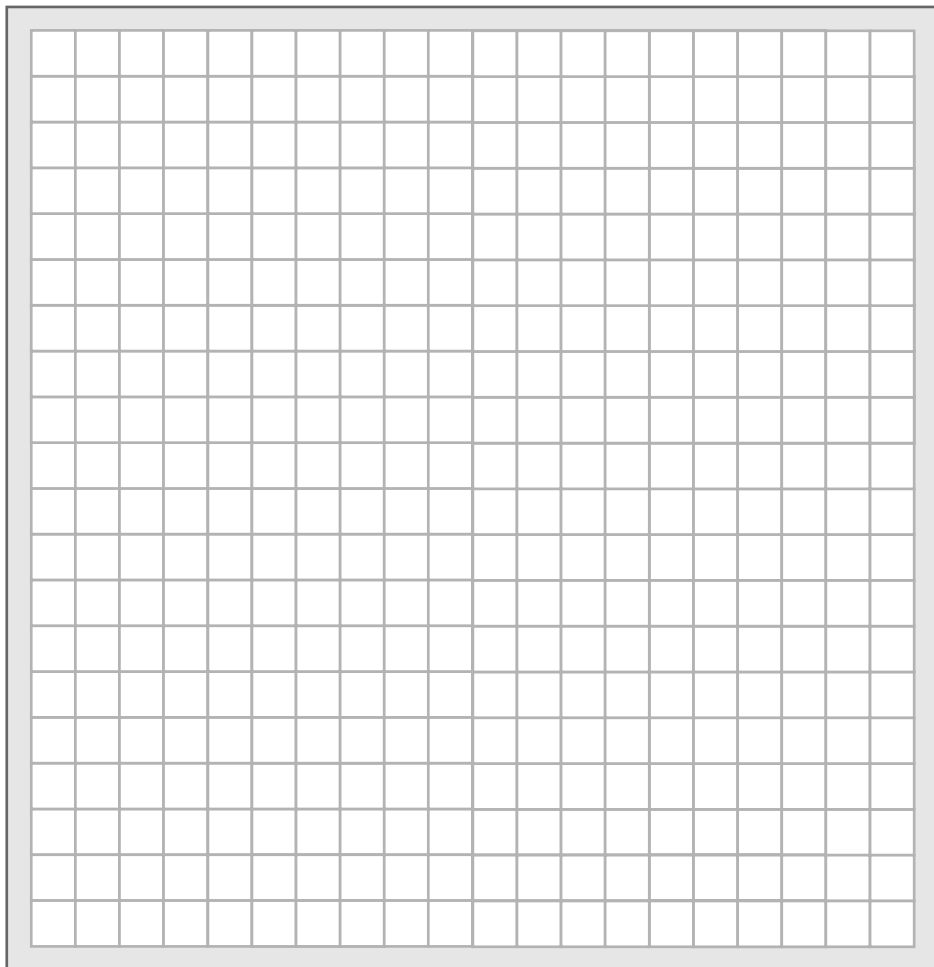
Поля **15x15** и **20x20**. Не забудьте, что купленные спец.ходы должны быть записаны бумаге, причем так, чтобы можно было показать используемый спец.ход, не показав при этом остальной тайный арсенал.



Лучший стратег:



Лучший стратег:

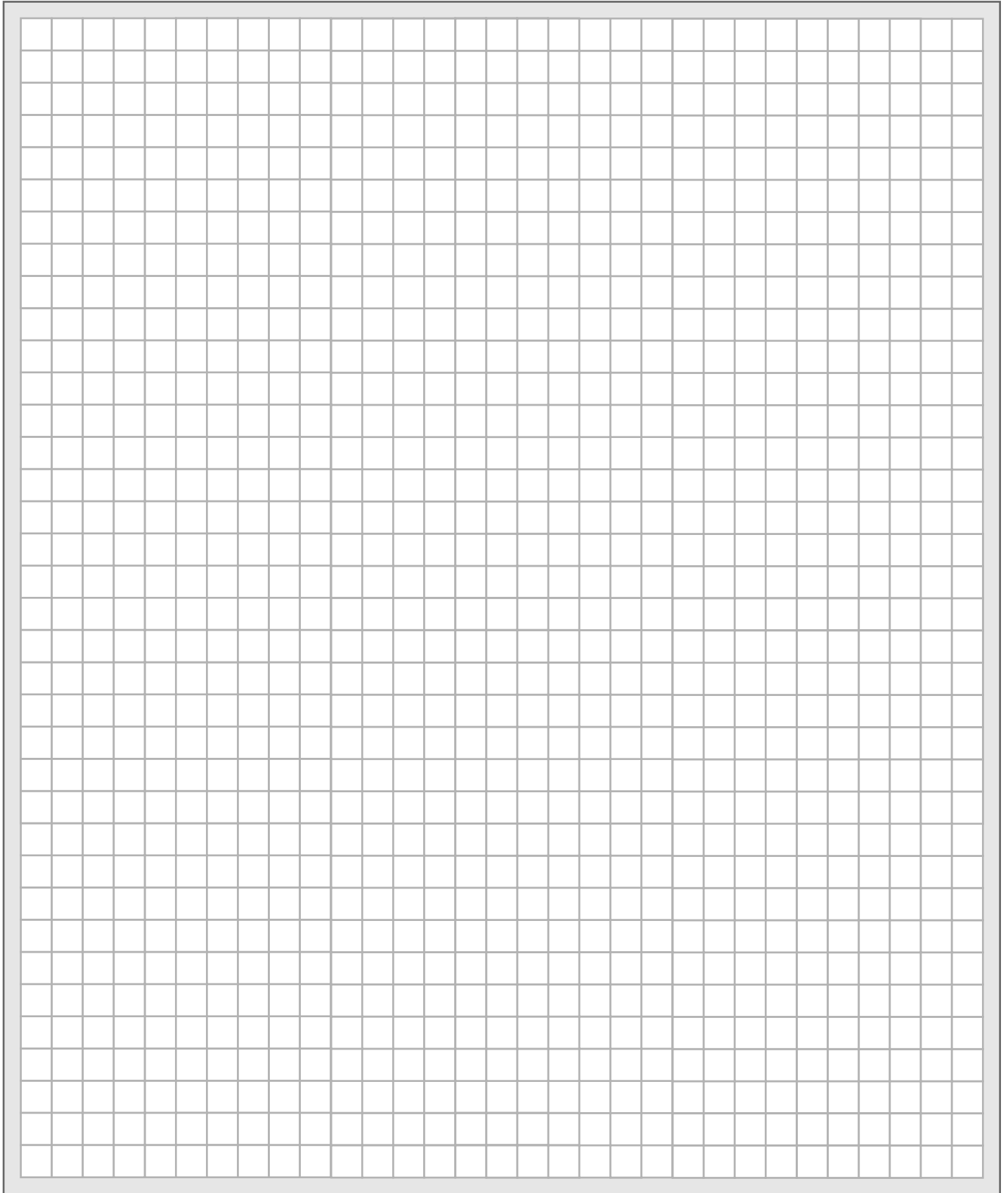


Лучший стратег:





Поле без границ — если вам нужен длинный и насыщенный матч.  
Сумму закупки для игры на этом поле рекомендуем повышать до 15-20 у.е.



Лучший стратег: