



Рейтинг игры:  
☆☆☆☆☆

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.

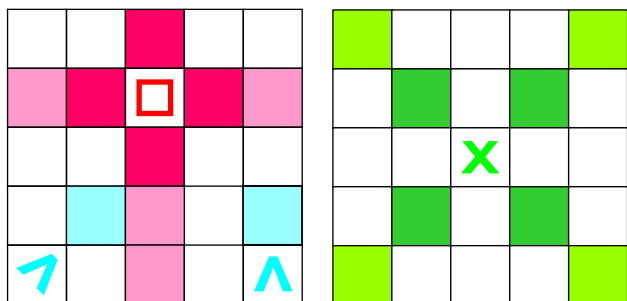
**Крест:** те же функции, что у квадрата, но действует на диагональные клетки — защищает 4 ближайших.

**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.

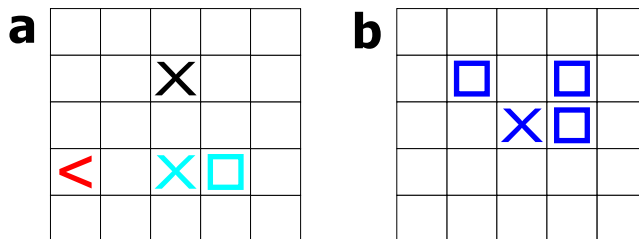
### Рисунок 1

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 переокрасить одну из фигур (кроме кружка) в собственный цвет! Однажды переокрашенная фигура больше не может быть переокрашена.

**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 ходы стоимостью 4 и больше у.е. не отменяет).

