

С самого начала у меня была какая-то тактика и я её придерживался.

Александр Несяев

Во всех задачах играют два игрока — Сатору и Сукунa, делая ходы по очереди. Начинает всегда Сатору. Проигрывает тот, кто не может сделать ход, если не указано иного. Требуется определить победителя.

4.1. *Игра-шутка.* Имеется три кучки камней: в первой — 10, во второй — 15, в третьей — 20. За ход разрешается разбить любую кучку на две меньшие.

4.2. *Симметрия.* На окружности расставлено 20 точек. За ход можно соединить любые две из них отрезком, не пересекающим отрезков, проведённых ранее.

4.3. *Дополнение.* В левом нижнем углу шахматной доски 8×8 стоит ладья. За ход её можно передвинуть вверх или вправо на одну, две или три клетки.

4.4. *Анализ с конца.* Король стоит на поле $a1$ шахматной доски. За ход разрешается сдвинуть его на одну клетку вправо, или на одну клетку вверх, или на одну клетку вправо-вверх.

4.5. За ход разрешается поставить на шахматную доску **а)** ладью; **б)** слона; **в)** коня так, чтобы поставленная фигура не была уже стоящие.

4.6. В левой клетке доски 20×1 стоит фишка. За ход её можно сдвинуть влево или вправо на любое (ненулевое) число клеток, на которое её ещё не сдвигали.

4.7. У ромашки **а)** 12 лепестков; **б)** 11 лепестков. За ход разрешается сорвать либо один лепесток, либо два рядом растущих лепестка.

4.8. А если в задаче **4.3** ладья изначально стоит в другой клетке? *Требуется дать ответ для каждой возможной позиции.*

4.9. За ход игроки переводят часовую стрелку на 2 или на 3 часа вперёд. В начале игры часовая стрелка указывает на 6 часов. Победителем считается тот, после чьего хода она укажет на 12 часов.

С самого начала у меня была какая-то тактика и я её придерживался.

Александр Несяев

Во всех задачах играют два игрока — Сатору и Сукунa, делая ходы по очереди. Начинает всегда Сатору. Проигрывает тот, кто не может сделать ход, если не указано иного. Требуется определить победителя.

4.1. *Игра-шутка.* Имеется три кучки камней: в первой — 10, во второй — 15, в третьей — 20. За ход разрешается разбить любую кучку на две меньшие.

4.2. *Симметрия.* На окружности расставлено 20 точек. За ход можно соединить любые две из них отрезком, не пересекающим отрезков, проведённых ранее.

4.3. *Дополнение.* В левом нижнем углу шахматной доски 8×8 стоит ладья. За ход её можно передвинуть вверх или вправо на одну, две или три клетки.

4.4. *Анализ с конца.* Король стоит на поле $a1$ шахматной доски. За ход разрешается сдвинуть его на одну клетку вправо, или на одну клетку вверх, или на одну клетку вправо-вверх.

4.5. За ход разрешается поставить на шахматную доску **а)** ладью; **б)** слона; **в)** коня так, чтобы поставленная фигура не была уже стоящие.

4.6. В левой клетке доски 20×1 стоит фишка. За ход её можно сдвинуть влево или вправо на любое (ненулевое) число клеток, на которое её ещё не сдвигали.

4.7. У ромашки **а)** 12 лепестков; **б)** 11 лепестков. За ход разрешается сорвать либо один лепесток, либо два рядом растущих лепестка.

4.8. А если в задаче **4.3** ладья изначально стоит в другой клетке? *Требуется дать ответ для каждой возможной позиции.*

4.9. За ход игроки переводят часовую стрелку на 2 или на 3 часа вперёд. В начале игры часовая стрелка указывает на 6 часов. Победителем считается тот, после чьего хода она укажет на 12 часов.