

# Сражение на тетрамино (Battle of LITS)

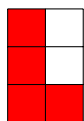
## 1 Введение

Сражение на тетрамино — настольная стратегическая игра для двух человек. Играется на поле 10x10 с размещенными на нем крестиками и ноликами. Один участник играет за крестики, другой за нолики. Игроки поочередно по определенным правилам выставляют на поле общие тетрамино стараясь, чтобы в конце игры незакрытых символов, за которых они играли, осталось больше. Игра заканчивается, когда на поле не возможно выставить не одно оставшееся тетрамино. Автором игры является Grant Fikes, а издателем Nestorgames.

## 2 Состав

20 штук общих тетрамино:

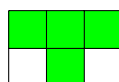
5 красных в форме L



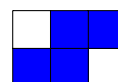
5 желтых в форме I



5 зеленых в форме T



5 синих в форме S



Квадратное поле 10x10 в клетку. В клетках по всему полю расположено по 30 крестиков и ноликов.



Пример. Поле со случайным распределением крестиков и ноликов

## 3 Правила

Ходы осуществляются по очереди. Игру начинают крестики. Игрок может взять любую тетрамино и выставить на любое место на поле, накрывая таким образом символы в клетках поля. Все последующие выставления тетрамино должны подчиняться трем правилам:

1. Выставляемое тетрамино должно иметь общую грань с любым уже выставленным тетрамино. См. рис. 1.
2. Нельзя, чтобы тетрамино одного цвета (конфигурации) имели общие грани (соприкасались). См. рис. 2.
3. Нельзя, чтобы тетрамино образовали квадрат 2x2. См. рис. 3.

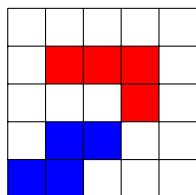


Рис.1. Правило 1.  
Неправильно!

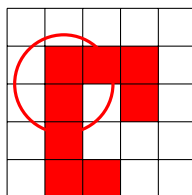


Рис.2. Правило 2.  
Неправильно!

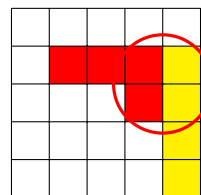


Рис.3. Правило 3.  
Неправильно!

Игра идет до тех пор пока возможно выставлять тетрамино соблюдая все правила.

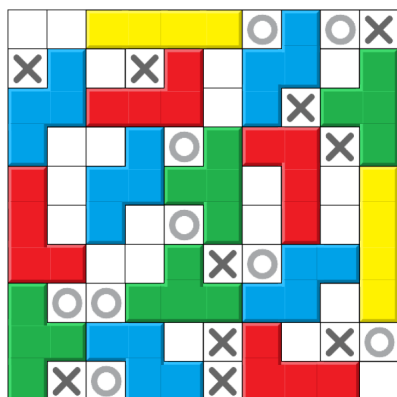
### Правило перемены

Правило действует только в первый ход. После того как крестики сделают свой ход, нолики имеют право (но не обязаны) воспользоваться правилом перемены. Оно позволяет поменяться местами с игроком, играющим за крестиков. То есть он забирает уже сделанный ход себе и с этого момента играет за крестики, а соперник теперь играет за нолики, таким образом, ход переходит сопернику. Получается, что игроки просто поменялись местами.

## 4 Выявление победителя. Подсчет очков

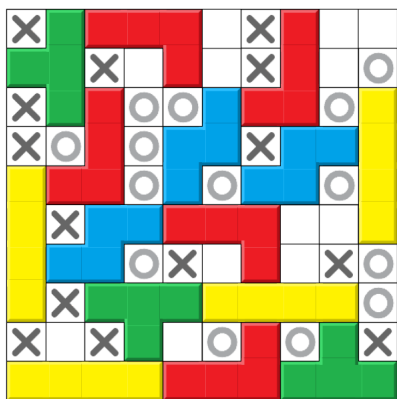
Победителем является тот, у кого незакрытых символов, за которых он играл, осталось больше. Если символов равное количество, то побеждает тот, кто делал ход последним. В этой игре не может быть ничьи.

Рассмотрим пример №1:



В данной игре победили крестики со счетом 10:9.

Рассмотрим пример №2:



В данной игре счет равный 14:14. Но в игре не может быть ничьи. Победил тот игрок, кто делал ход последним.

## 5 Дополнительная информация

Поиграть в игру онлайн можно на сайте [BoardGameArena](http://BoardGameArena)

У создателя данной игры есть свой [блог](#)

Страница с последней версией данных правил и дополнительной информацией об игре на сайте [Absolem.info](http://Absolem.info)