



# Котета



## Категория КАЛФА

### Цел на играта

Всеки играч цели да подреди три от своите котенца едно до друго (в съседни квадратчета на един ред/колона).

### Подготовка

Котета се играе върху поле с размер 6х6, което в началото е абсолютно празно.

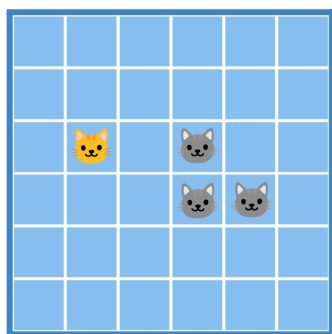
### Ход на играта

На хода си играчът трябва да постави едно от своите котета върху празно квадратче от полето. След поставянето му, то избутва съседните котета по следните правила:

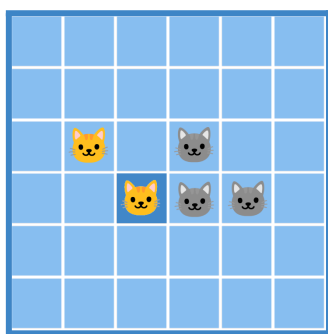
- (1) Всички котета в 8-те граничеши клетки са засегнати (отляво, отдясно, отдолу, отгоре и 4-те по диагоналите)
- (2) Всяко от тях е избутано с една клетка навън.  
\* Ако излезе извън рамките на полето, котето изчезва.
- (3) Ако квадратчето е заето, котето си остава на мястото.

Пример:

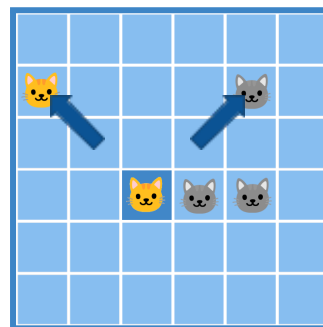
- На всички примери с тъмно синьо е обозначено новопоставното коте.
- (1) Полето изглежда така
  - (2) Играч решава да постави своето коте в третото квадратче на четвъртия ред - с координати [3][2]
  - (3) Новото коте избутва останалите с по едно квадратче, така че да се отдалечат от него



(1)



(2)



(3)

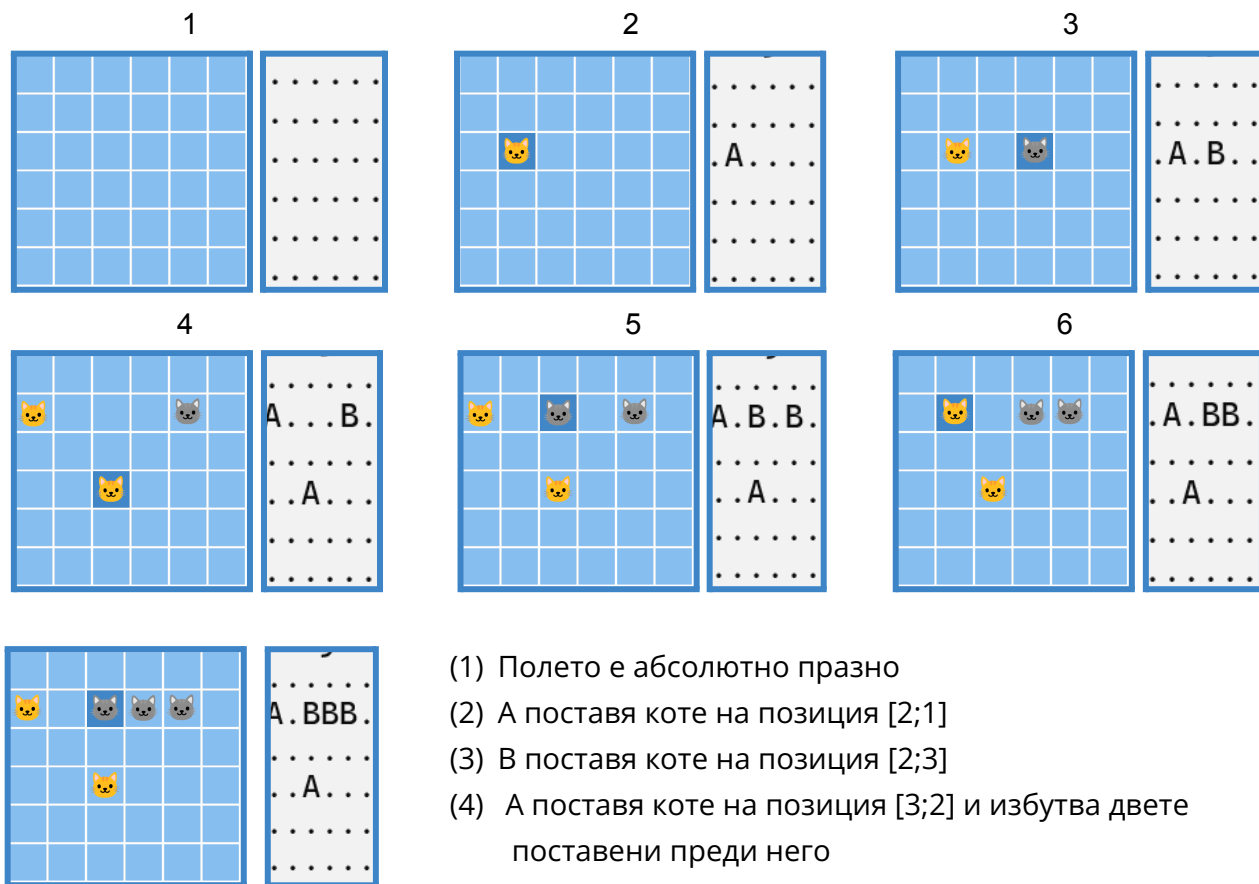
\*Забележка: тъй като двете сиви котенца на координати [3;3] и [3;4] са едно до друго, те се подкрепят взаимно и новосложеното няма ефект върху тях по правило 3



## Край на играта

Печели играчът, който първи успее да подреди 3 от своите котета в съседни по ред или колона полета.

## Примерно разиграване



- (1) Полето е абсолютно празно
- (2) А поставя коте на позиция [2;1]
- (3) В поставя коте на позиция [2;3]
- (4) А поставя коте на позиция [3;2] и избутва двете поставени преди него
- (5) В поставя коте на позиция [1;2]

- (6) А поставя коте на позиция [1;1], като избутва свое коте извън полето и бута последното поставено с една позиция надясно
- (7) - В поставя коте на позиция [1;2] и така печели!

Препоръчваме да изгледате [това](#) видео (от 0:00 до 2:30), в което са обяснени главните механики на играта:



**Основата на играта ще ви донесе 400т.**

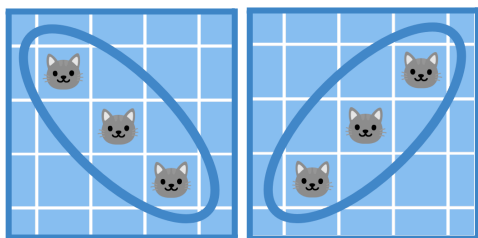


## Допълнителни точки

### Победа по един от диагоналите:

50m

Играчите могат да спечелят и като подредят три котета по диагонал:



### Големи котки

200m

Когато играч подреди три свои котенца едно до друго те се превръщат в голям котарак, който заема средното от 3те квадратчета. Малките котенца не могат да бутат големите котараки. При тази модификация, за да спечели, човек трябва да подреди 3 котарака един до друг. За повече информация препоръчваме да догледате горепосоченото видео или [това](#):



### Цветове

50m

Нека принадлежността на котките се определя от цвета им - например играч А поставя такива в жълто, а играч В - в сиво.

### Възможност за игра срещу компютъра

100m

Имплементирайте два режима на игра - в единия двама приятели могат да се редуват на един лаптоп и така да играят, а в другия човек сам може да се изправи срещу компютъра. Нека "бота" просто избира на случаен принцип от възможните места.

### Умен "бот"

150m

Допълнително точки ще получите, ако вашата машина взима логични решения:

- Ако анализира ситуацията и сложи коте, така че да печели - 75т
- Ако успее да избегне чужда победа (другият може да спечели на следващия си ход, но ботът така поставя коте, че да провали този шанс) - 75т

### Креативност

50m

Ще оценим и всяко друго креативно допълнение, което направите към играта!

## Качете играта [ТУК](#)

