

ЗАСТОЛЬНАЯ ИГРА

– В последнее время настольные игры совсем испортились, – проворчала Огрыза. – Огромная коробка, столько всяких карточек, схем, кубиков, фишек, жетонов...

– А я как раз узнал правила новой застольной игры, – важно сказал Кузька. – Она ужасно интересная!

– Пока выучишь все правила... – продолжила Огрыза.

– У неё очень простые правила, – перебил её Кузька, – и чтобы в неё играть, не нужно никаких шишек и фишек! Для игры требуется... только шоколадка!

– Весь шоколад мы съели вчера, – сказала Огрыза. – Остались только шоколадные конфеты.

– Нет, нужна именно шоколадка.

– Может быть, тебе подойдёт батончик «Спруzzi»? – предположила Бусенька. – Он, правда, с орехами...

– Можно и «Спруzzi», – согласился Кузька. – Главное не то, из чего он сделан, а то, что его удобно ломать на кусочки. Значит, так. Объясняю правила. Играют двое. Шоколадка – это на самом деле прямоугольник, который бороздками разделён на клеточки.

– То есть батончик «Спруzzi» – это всего лишь клетчатый прямоугольник 2×5 ? – уточнила Бусенька.

– Да. Каждым ходом игрок может разломать любой из имеющихся на столе кусков шоколада на две части. Ломать нужно прямо по бороздке. А если на кусках уже больше нет бороздок, по которым их можно ломать, то есть если шоколадка уже разломана на отдельные клеточки, – игра закончилась. Тот, кто оказался в этой ситуации, – проиграл.

– А после игры все кусочки можно съесть! – сообщила Бусенька.

– Да уж, второй раз с этой шоколадкой сыграть уже не получится.

– Какая хорошая игра, – похвалила Огрыза, – действительно, застольная.

– Какая-то она нелепая, – сказала Бусенька. – В начале игры у нас один кусочек, после первого





хода – два, после следующего – три... после девятого – десять кусочков, и всё: шоколадка полностью разломана. Кто у нас делает девятый ход? Понятно, что первый игрок...

– Значит, первый всегда выигрывает? – спросил Кузька.

– Да.

– Это ужасно! – воскликнул Кузька. – Ты убила мою игру! Теперь в неё невозможно играть.

– Ты бы и сам это заметил. Да и что это за игра, если в ней совершенно не важно, как совершаются ходы. При любых действиях игроков первый всё равно выигрывает. Это называется «игра-шутка».

– Ну и шуточки у тебя! Не смешно! – Кузька от огорчения стал метаться по столу и заполз под перевернутую кружку. – Была такая интересная игра, а теперь... теперь в неё никто не согласится играть!

– Ну, Кузенька, не расстраивайся, я тебе таких игр сколько хочешь придумаю, – сказала Бусенька.

– Не придумаешь! Эта – самая-самая лучшая, таких хороших больше не найти, – раздалось из-под кружки.

– Ну как же не найти, – подключилась к успокоению Кузьки Огрыза. – Вот смотри. Испечём пирог в форме 12-угольника, поставим его на стол и пожалуйста – играть подано! Двое по очереди будут его резать на кусочки. – Всхлипывания под кружкой притихли. – Каждым ходом можно провести прямой разрез от одной вершины до другой. Разрезы не должны пересекаться. Если провести много разрезов, пирог разделится на части треугольной формы и дальше его резать уже будет невозможно. Тот, кто в этой ситуации должен делать ход, проиграл.

Кузька вылез из-под кружки и недовольно покрутил усами.

– Это опять ваши шуточки, – сказал он, немного подумав. – За те же 9 ходов пирог будет разрезан на треугольники, и первый игрок опять выигрывает! У меня никогда больше не будет такой интересной игры! – снова раздалось нытьё из-под кружки.

– Ну тогда давай возьмём игру с конфетами, – не сдавалась Огрыза. – На одной тарелке лежит 5 кон-

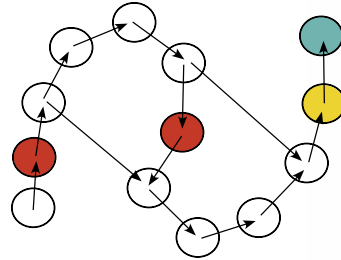
фет, на другой – 6. Играют всё те же двое. За один ход разрешается выбрать тарелку, где лежит больше одной конфеты, и часть конфет с этой тарелки положить на новую тарелку.

Кузькины усы снова показались из-под кружки.

– Например, можно взять первым ходом тарелку, где лежат пять конфет, и две из них отложить на новую тарелку. Игрок, который не может совершить ход (это произойдёт, когда на каждой тарелке лежит ровно по одной конфете), проигрывает.

– Ничего не получится, эта игра тоже заканчивается за 9 ходов! Вы испортили мою жизнь!

– Тогда мы будем играть вот во что, – уверенно сказала Бусенька и нарисовала схему. – Расставим тарелки как на схеме, на каждую тарелку положим одну конфету. За один ход можно передвинуть любую конфету два раза по стрелке. Либо, если на какой-то тарелке лежит несколько конфет, можно взять две из них и обе передвинуть в направлении стрелки один раз. Тот, кто не может сделать ход, проиграл.



– И через 9 ходов игра не закончится? – с надеждой спросил Кузька.

– Я бы сказала, что через 9 ходов ещё ничего как следует даже не начнётся! К тому же смотри: из некоторых клеток выходят сразу две стрелки – прекрасная возможность для стратегического манёвра.

Кузька с подозрением рассматривал схему.

– Мы можем добавить ещё немного разнообразия: одиночную конфету, лежащую на красной тарелке, за один ход можно передвинуть по стрелке не два раза, а шесть! (А пару конфет с красной тарелки двигаем не один раз, а три.)

– Я пойду принесу тарелки? – спросила Огрыза.

– Ну... – неуверенно произнес Кузька, – давайте попробуем... За какого игрока вы хотите играть – за первого или за второго?

– Конечно, за первого! – хором сказали Бусенька и Огрыза.

Художник Инга Коржнева

