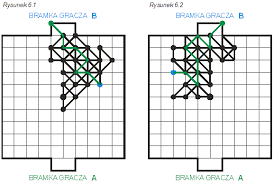
**„Piłka nożna"**

Przed przystąpieniem do gry na kartce kratkowanego papieru należy narysować prostokątne „boisko" o kształcie zbliżonym do piłkarskiego. Przepisy dotyczące wymiarów prawdziwego boiska pozostawiają spory margines dowolności (długość 90-120 m, szerokość 45-90 m); podobnie jest w przypadku rysowanego pola: długość 30-40 kratek, szerokość 20-30 kratek; można także grać na boiskach nieco mniejszych lub większych. Najistotniejsze jest, aby wymiary pola wyrażały się parzystą wielokrotnością kratek. Na środku boiska oznaczamy centrum, a pośrodku krótszych boków bramki o długości równej pięciu kratkom. „Słupki" bramkowe znajdują się w połowie kratek; pozwala to uniknąć podczas gry trafienia w słupek i tym samym uwalnia grających od rozstrzygania problemu: czy po trafieniu w słupek piłka wpada do bramki, czy nie? W grze biorą udział dwie osoby. Każda powinna zaopatrzyć się w pisak; pożądane, ale niekonieczne jest, aby pisaki różniły się kolorami. Rozpoczynającego wyznacza się przez losowanie. Ruch każdego gracza polega na wykonaniu ciągłej linii składającej się z trzech odcinków - każdy odcinek stanowi bok lub przekątną kratki. Rozpoczynający grę rysuje linię z centrum pola, a na jej końcu zaznacza punkt. Z tego punktu rysuje linię drugi gracz i koniec swojej linii także akcentuje punktem, w którym pierwszy gracz znowu rozpoczyna swą linię itd. W ten sposób obaj .przeciwnicy na zmianę przedłużają wspólną linię łamaną. Celem meczu dla każdego gracza jest „wjechanie" linią do bramki przeciwnika; tak więc kierunek linii podczas każdego ruchu najczęściej zmienia się, bowiem gracze dążą w przeciwnych kierunkach.



Przejdźmy z kolei do prezentacji reguł, które nadają „piłce nożnej" cechy gry logicznej:

1.Trójodcinkowa linia rysowana przez każdego gracza nie może przecinać ani dotykać linii już narysowanych ani linii autowych.

2.Jeśli jeden z zawodników zakończy linię w takim punkcie, że przeciwnik nie będzie miał możliwości narysowania swojej linii zgodnie z regułą 1 (zostanie zamknięty), wówczas gracz, który doprowadził do tej sytuacji, uzyskuje prawo (i obowiązek) narysowania - w dalszym ciągu swego ruchu - linii specjalnej, składającej się tym razem z siedmiu odcinków (każdy odcinek - podobnie jak poprzednio - stanowi bok lub przekątną kratki). Jednak linia ta może być tylko prostą (ściślej - odcinkiem prostej) prowadzoną wzdłuż przekątnych lub wzdłuż boków kratek. Może ona przecinać linie już narysowane, ale jej koniec nie może wypaść na linii narysowanej uprzednio. Po wykonaniu tego ruchu dalsza gra toczy się w sposób podany uprzednio (linie 3-odcinkowe, ruch wykonuje kolejny zawodnik), chyba że drugi gracz znowu zostanie zamknięty; wówczas pierwszy ponownie rysuje linię 7-odcinkową.

3.Jeśli gracz, który zamknął przeciwnika, a w związku z tym powinien narysować linię 7-odcinkową, nie może wykonać ruchu, ponieważ koniec każdej z możliwych do narysowania linii wypada na linii już narysowanej, na linii autowej lub poza boiskiem, wówczas ruch przechodzi na drugiego gracza, który rysuje linię prostą dwukrotnie dłuższą, a więc 14-odcinkową. Zasady kreślenia tej linii są identyczne jak linii 7-odcinkowej.

4.Jeśli linia 14-odcinkowa okaże się także niemożliwa do poprowadzenia, wówczas ruch ponownie „zmienia wykonawcę", który rysuje linię prostą 21-odcinkową. W praktyce kreślenie tej ostatniej zdarza się zupełnie wyjątkowo.

5.Z ruchu nie można zrezygnować. Jeśli poprowadzenie linii jest możliwe, należy ją narysować, choćby jej kierunek był niekorzystny dla kreślącego ją gracza; możliwe są także ruchy „samobójcze".

6.Linia rysowana podczas całej gry nie może dotykać linii autowej ani wychodzić poza boisko.

7.Mecz wygrywa ten z grających, któremu uda się rysowaną liniawprowadzić do bramki przeciwnika, krótko mówiąc - strzelić gola. Jak już poprzednio wspomniałem, ze względu na obowiązkowość ruchów możliwe są posunięcia - a więc także i strzały - „samobójcze".

Na rysunku przedstawiony jest przykładowy przebieg gry. Z centrum pola oznaczonego cyfrą 0 partię rozpoczął gracz prowadzący linię ciągłą, dążący w kierunku lewej bramki. Pierwsze zamknięcie nastąpiło w czwartym ruchu - „przerywany" nakreślił linię 7-odcinkową (4-5). A oto dalsze godne uwagi sytuacje na planszy. Ruch 11-12 niejako blokuje „ciągłemu" przejście lewą stroną boiska. 44-45 - "przerywany" wprawdzie zamyka "ciągłego" i uzyskuje prawo do wykonania linii 7-odcinkowej, ale nie może jej nakreślić w prawo, gdyż. w każdym z trzech możliwych ruchów w kierunku bramki przeciwnika koniec linii 7-odcinkowej wypada na liniach już narysowanych. „Przerywany" musi więc wykonać jałowy ruch w pionie. Gdyby także ruch w pionie nie był możliwy, wówczas „przerywany" musiałby wykonać jeden z trzech ruchów prawie "samobójczych" - w kierunku własnej bramki. Gdyby natomiast i te linie nie były możliwe do poprowadzenia, ruch przeszedłby na „ciągłego", który z punktu 45 nakreśliłby linię 14-odcinkową i w tym przypadku „strzeliłby gola". 72-73 - „przerywany" wygrywa partię. Wprawdzie "piłka nożna" jest przede wszystkim świetną zabawą na każdą okazję, ale poza tym obfituje w interesujące elementy strategiczne. Jednym z nich są schematyczne posunięcia bezpieczne, które pozwalają na unik - zamknięcia ze strony przeciwnika w kolejnym ruchu. Posunięcia te są dość łatwe do rozszyfrowania i stosowane często na początku gry, gdy pole jest jeszcze stosunkowo „czyste". W miarę kreślenia linii wolnego miejsca jest coraz mniej, stosowanie posunięć bezpiecznych jest trudniejsze, a nawet niecelowe, strategia komplikuje się, a tym samym gra staje się coraz bardziej pasjonująca.

Życzę miłej zabawy

**Marta Żebrowska**