

Хейл

Правила игры

В игре участвуют двое. Игра происходит на прямоугольной клетчатой шахматной доске размерами 11x11 клеток. Доска для игры Хейл и нумерация клеток доски изображена на рисунке 1. Участники играют шашками: один — белого цвета, другой — чёрного.

Далее игроки по очереди выполняют ходы. Участник, играющий белыми, делает первый ход. Игроки могут:

- выставить свою шашку на любую свободную клетку поля **чёрного** цвета;
- передвинуть любую свою шашку с **чёрной** клетки на соседнюю свободную **белую** клетку.

Если игрок не может осуществить ход, то он его пропускает.

Цель игры:

- построить из своих шашек вертикальный или горизонтальный ряд не менее чем из 5 шашек;
- или построить из своих шашек диагональную линию не менее чем из 4 шашек на белых клетках поля.

Если очередным ходом игрок построил выигрышную комбинацию, игра завершается его победой. В том случае, если на доске не осталось свободных клеток, игра завершается ничьей.

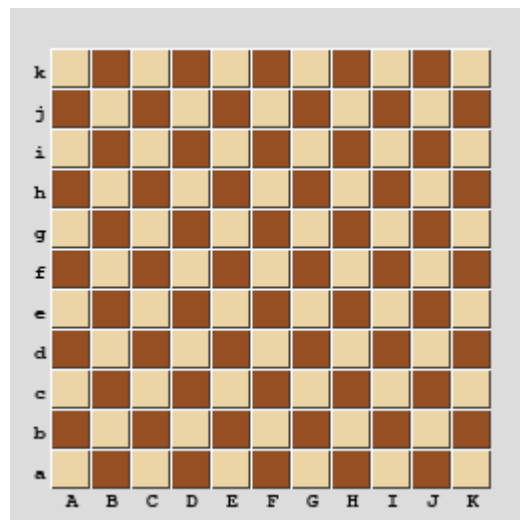


Рисунок 1. Поле для игры Хейл

Сценарий работы программы и формат ввода-вывода

Сразу после запуска программа должна прочитать целое число: 0 или 1. Если будет прочитано число 0, программа играет белыми. Если будет прочитано число 1, то программа играет черными.

Далее игроки обмениваются ходами (белые начинают).

Координаты клетки на поле обозначаются заглавной латинской буквой из диапазона 'A'..'K', обозначающей номер столбца, и строчной латинской буквой 'a'..'k', обозначающей номер строки. Обе буквы пишутся слитно (см. рисунок 1 и, далее, «Пример игровой позиции»).

Соответственно, формат хода первого типа (игрок выставляет свою шашку на поле) представляет собой два символа — координаты клетки, в которую игрок выставляет шашку. Если игрок выполняет ход второго типа (сдвигает свою шашку с черной клетки на белую), то ход содержит координаты клетки, в которой стоит сдвигаемая шашка, и координаты клетки, в которую эта шашка сдвигается, разделяемые дефисом (ASCII-код 45). (см. далее раздел «Пример игровой позиции»).

Если игрок не имеет возможности выполнить ход, он выводит "Zz".

Как только один из участников после очередного хода построил выигрышную комбинацию, обе программы завершают свою работу. Также программы завершают свою работу и в том случае, когда на поле не осталось свободных клеток.

Пример игровой позиции

В примере представлены несколько ходов участника, играющего белыми, и ответные ходы соперника. Позиция, сложившаяся после выполнения данных ходов, представлена на рисунке 2.

№№ хода	Ввод- вывод	Ход	Комментарий
	>>	0	Игрок прочитал 0 и будет играть белыми шашками
1	<<	Ef	Игрок выставил шашку на чёрную клетку
2	>>	De	Соперник также выставил свою шашку чёрного цвета на чёрную клетку
3	<<	Fe	Игрок выставил на поле ещё одну белую шашку
4	>>	Dg	Соперник также выставил вторую свою шашку на поле
5	<<	Ef-Df	Игрок сдвинул свою белую шашку на белую клетку
6	>>	Ef	Чёрные отвечают ещё одной шашкой, выставленной на поле
7	<<	Ed	Игрок добавляет на поле новую шашку
8	>>	De-Ee	Соперник передвигает одну из своих шашек на белую клетку
9	<<	Fe-Fd	В ответ игрок тоже сдвигает свою шашку
10	>>	Eh	Ответ чёрных.
		...	... и т.д.

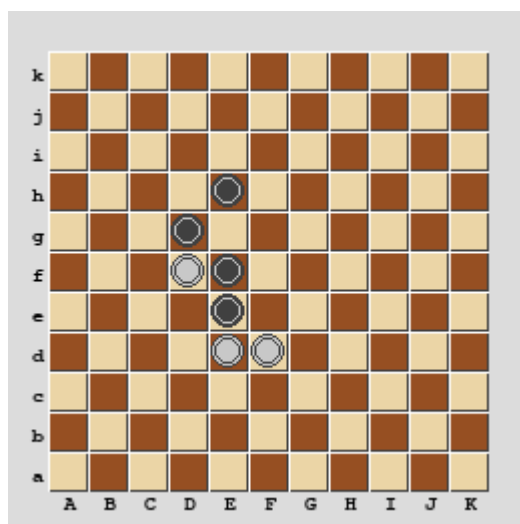


Рисунок 2. Позиция в партии после 10 ходов из примера

Технические условия и ограничения

Ввод-вывод — стандартный. Вывод всегда необходимо сопровождать символом перевода строки. Лимит времени на один ход равен 1 сек.