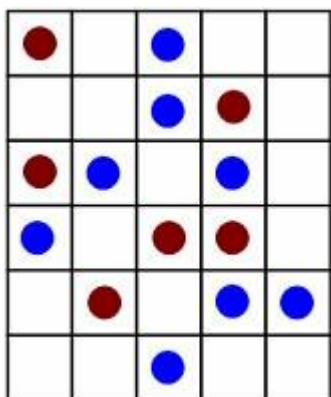


## Йотай



Игра видимо африканская. Это с большой вероятностью следует из двух фактов. В Европе, Йотай впервые появилась во Франции и не так давно, но ничего неизвестно о разработчиках. Поэтому можно предположить, что она родом из африканских французских колоний. Игра ведется на доске 5x6 и цель игроков срубить все шашки противника. Если это удалось, то игрок одержал победу. Если на доске осталось 3 шашки, две одного игрока и одна другого, то это ничейная ситуация.

В начале игры доска пустая и у каждого из игроков по 12 шашек в запасе. Игрок, в свою очередь хода, может либо выставить на доску шашку из резерва, либо выполнить ход уже стоящей шашкой. Ход выполняется на соседнее свободное поле по ортогоналям. Диагональных ходов в Йотай нет.

В отношении правил рубки в Йотай нет полной ясности, и здесь существуют варианты. Я изложу тот вариант, который на мой взгляд, наиболее логичен и обеспечивает интересную и сбалансированную игру.

**Правило рубки.** Рубка выполняется прыжком через шашку противника на следующее за ней свободное поле. То есть точно таким же способом, как она выполняется в большинстве шашечных систем, с той лишь разницей, что рубка выполняется тоже по ортогоналям. Точно также можно выполнять серию рубок, если после срубленной шашки есть возможность продолжить рубку, но это не обязательно. И есть в Йотай одно существенное дополнение. После завершения рубки игрок, срубивший хотя бы одну шашку забирает с доски, в качестве бонуса, любую шашку противника. Но забирает именно с доски из резерва забирать шашки нельзя.

## Игровые идеи

В Йотай возможна вязкая оборонительная игра, только при условии, если на нее пойдут оба игрока. В этом случае их стратегия должна быть такова: каждый игрок выставляет шашки строго на одной стороне. После выставления всех шашек на доску между рядами противников останется очень мало места и боестолкновение будет неизбежным, но после пары взаимных разменов расстояние увеличится, и можно будет делать бессмысленные ходы вперед-назад. В Йотай выполнять ход можно в любом направлении и это делает возможным такой вариант ничейной игры.

А если игрок строит планы на победу, то играть надо сразу на всей доске стремясь выставлять шашки равномерно, так, чтобы в какой-то области доски первым обеспечить себе локальный перевес. В Йотай можно воевать на части доски, и успех обеспечивается простым материальным превосходством. Это превосходство можно создать или усилить одной единственной рубкой, так как любая рубка позволяет взять еще одну шашку.

Локальный перевес позволяет ограничить свободу передвижения шашек противника и создать ситуацию неотразимой атаки. На рисунке справа показан пример такого хода. Здесь, после хода синих, на поле отмеченное стрелкой потери красного неизбежны. В качестве бонусной шашки желательно брать такую шашку, которая опять обеспечивала бы такой же локальный перевес. Особенно хорошо это правило работает на досках большего размера.

