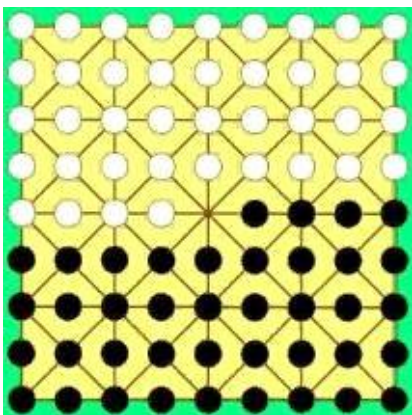


## Замма



Замма – игра появившаяся в Африке. Популярна в Марокко. На рисунке показана доска с начальной расстановкой. У каждого игрока на старте имеется 40 простых шашек и поле, как можно видеть, заставлено полностью, кроме одного центрального пункта.

Игру начинают черные. Простые шашки могут ходить вперед и вбок, как по диагоналям, так и по ортогоналям. Ход назад запрещен, но рубить назад можно. Рубка шашечная (обязательная), то есть возможна серия рубок и при серийной рубке необходимо выбирать вариант с наибольшим количеством взятий.

Шашка, достигшая последней горизонтали, превращается в султана, являющегося шашечной дамкой. Султан или иногда его называют муллой, рубит и ходит, как шашечная дамка.

Цель игры – срубить или запереть все шашки противника. Если шашек становится слишком мало, чтобы выиграть, то объявляется ничья, но четких критериев, когда объявлять ничью, нет. Видимо это вопрос личной договоренности игроков.

### Анализ игры

Партия в Замму, начинается с борьбы за центр и первое реальное игровое пространство для маневра освобождается именно в центре, поэтому доминирование на центральных полях в этой игре представляется естественной целью, так как, повторюсь, на флангах, игра в начале партии просто невозможна.

Борьба за центр потребует много ресурсов и это большой вопрос, откуда их подтягивать. Если с флангов, то можно создать атакующий кулак в центре, который разрежет позицию противника в центре, но при этом обнажатся фланги. Если ресурсы подтягивать из глубины, то придется оголять последнюю горизонталь и это рискованно, но с другой стороны появляется возможность фланговой атаки, причем обратите внимание, что игровые фланги не равноценны. У каждого игрока есть фланг, немного выдвигающийся в сторону противника, с такого фланга организовать атаку проще.

Очень важно учитывать неоднородность доски. Есть пункты, из которых выходит 8 линий, а есть пункты с двумя линиями. Первые хороши для организации атаки, так как они обеспечивают большое количество вариантов хода. Двухходовые пункты это места для резерва, поддерживающие атакующие шашки. Двухходовые пункты содержат в себе скрытую опасность, шашки стоящие на них легко блокируются. Шашку, стоящую на таком пункте можно заблокировать даже в центре доски, что невозможно в русских или международных шашках.