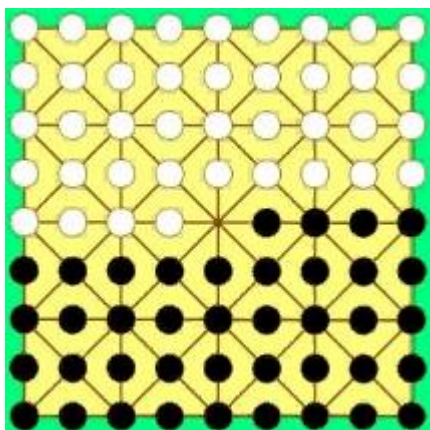


Замма



Замма – игра появившаяся в Африке. Очень 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 муллоу, 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.

Игровая стратегия (базовые идеи)

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.