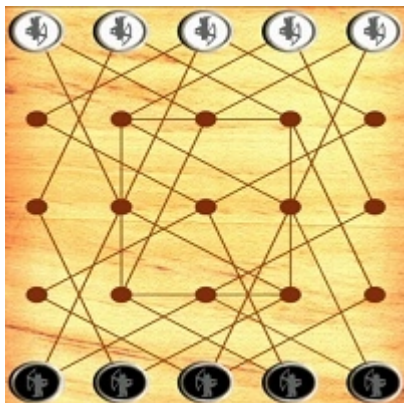


Джармо (Ярмо)



Начальное расположение фигур на картинке. Игра ведется фигурами, которые называются лучниками. В начале игры, каждый игрок получает по 5 лучников. Заметим, что доска не симметрична, это означает, что возможности игроков не равны и поэтому принято играть по две партии. И результат считается по победам в двух партиях.

Ход выполняется по линиям и завершается в лунке. Так как в лунке может стоять только один лучник, то вражеский лучник, попавший под удар, снимается с доски. Взятие в Джармо не обязательно, серийной рубки как в шашках тоже нет. Ход можно выполнять в любом направлении. Игра завершается тогда, когда один из игроков выставляет всех своих оставшихся лучников на стартовой горизонтали своего противника. Это очень важный момент, не всех своих лучников, а именно оставшихся в игре. После того, как игра признана завершенной, считаются очки игроков. Тот игрок, который завершил партию, получает по 2 очка за каждого своего лучника. Его противник получает по 2 очка за каждого своего лучника, которого он успел довести до противоположной горизонтали и по 1 очку за лучников стоящих на доске в любом другом месте. Таким образом, победа считается по очкам, а это означает, что игрок, завершивший партию, может и не получить победу по очкам.

В Джармо разрешается взятых лучников снова вводить в игру. Для этого, необходимо помечать лучников взявших вражеские фигуры. Лучник, взявший чужого лучника и дошедший до первой горизонтали противника, дает право игроку забрать у противника своего срубленного лучника и поставить его на свою первую горизонталь.

Еще раз. Если у вас срубили лучника и вы срубили фигуру противника своим лучником, то доведите своего, того который срубил вражеского, до первой горизонтали противника и тогда вы получаете право забрать своего срубленного лучника и вернуть его в игру. Но выставить его можно только на свою первую горизонталь и только при условии, что там есть свободные лунки. Лучник, срубивший фигуру противника, имеет право вернуть в игру только одного своего товарища. Поэтому после удачного возврата, пометку с лучника, давшего право на возврат, необходимо снять.

Собственно, это все правила, но есть один запрет на повторение хода. Лучник имеет право сделать ход назад, а потом вернуться в исходную лунку, но сделать это можно только один раз. Обозначим две рядом расположенные лунки буквами А и В. Рядом расположенными лунками назовем их в том случае, если из А можно одним ходом попасть в В и наоборот. Так вот ход А – В ход разрешенный. Последовательность ходов А – В – А, также разрешена. Последовательность А – В – А – В, не запрещается. А вот последовательность А – В – А – В – А уже под запретом. Это ограничение необходимо для того, чтобы избежать патовых ситуаций, когда игрок не стремится к завершению партии и такими ходами пытается помешать завершению своему противнику.

Анализ игры

В Джармо очень важно рассчитать целесообразность взятия вражеского лучника. В этом действии есть не только плюсы, но и минусы. Положительный момент взятия заключается в том, что сняв с доски вражеского лучника игрок уменьшает шансы своего противника на очки за лучников стоящих на доске. Но с другой стороны, довести меньшее количество лучников до целевой горизонтали будет проще. Предположим игрок А потерял 2 лучников, но трех довел до последней горизонтали, это дает ему 6 очков. И

пусть его оппонент сохранил всех лучников, но ни одного до конца не довел, в этом случае он получает только 5 очков, то есть проигрывает. Конечно, именно эта ситуация маловероятна, но она показывает, что полезность лучников зависит от позиции и не всегда взятие件件 полезно. Кроме того, отыграть лучника обратно件件件件, но он встанет в исходную позицию на первую горизонталь и опять может подвергнуться атаке. Однако, если вы уже потеряли лучника и можно взять лучника противника не делая ход назад, то наверное, это следует сделать.

Доска в Джармо не просто не симметрична относительно игроков. На этой доске в лунки входит разное количество линий. Естественно лунки по центру с большим количеством линий позволяют контролировать большую часть доски, то есть эти лунки стратегически важнее, поэтому разумно начинать игру с борьбы именно за них.