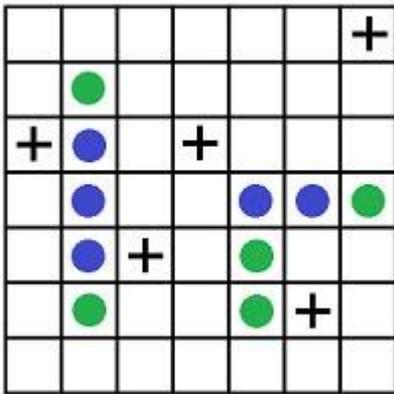


## Па Тум



Цель игры строить по возможности длинные ряды своих камней по вертикалям и горизонталям. За каждый ряд игрок получает очки. О технике счет очков чуть позже.

Игра двухстадийная и на первой стадии игроки выбрасывают из игры некоторое количество полей. Это количество вроде бы как должно быть нечетным. Выбор количества исключаемых полей по договоренности и выбор самих полей тоже по договоренности. В этом лично я вижу проблему. Игроки могут не суметь договориться ни о количестве, ни о тем более самих полях. Так как первый игрок имеет существенное преимущество, первый камень, как в Рэндзю дает очень существенный перевес, и для

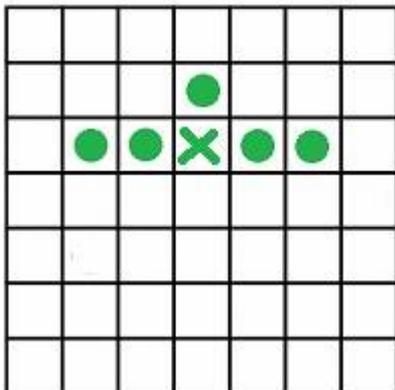
первого игрока далеко не безразлично, какие поля будут выбрасываться, соответственно не все равно, как будет решен этот вопрос и для второго игрока. А рассчитывать на добрую волю обоих я бы не стал. Проблема легко решается небольшим изменением правил, которое, на мой взгляд, не меняет сути Па Тум.

Отдадим на договоренность только количество исключаемых полей. Но пусть оно будет четным. Затем пусть игроки по очереди вычеркивают поля, каждый те поля, которые считает нужным. Так организованный процесс вычеркивания создает уже в первой, подготовительной стадии условия для стратегической борьбы. Еще я бы добавил требование отдать право первому вычеркнуть поле тому игроку, который будет ходить вторым на основной стадии.

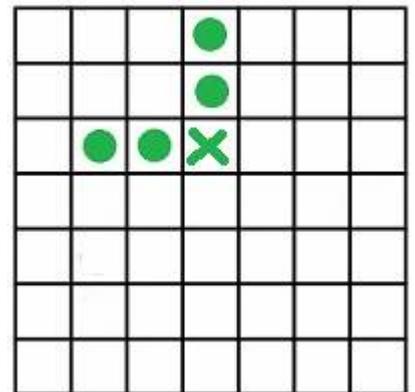
На второй стадии игроки начинают выставлять свои камни на поле. Камней у каждого из игроков ровно столько чтобы он мог заставить ими половину поля. То есть для поля 7x7, на котором видимо играли ассирийцы, согласно рисункам найденным археологами, каждый игрок получает 24 камня.

Итак, сейчас игроки выставляют свои камни стремясь, как уже было сказано составить ряд из своих камней. Ряд из двух камней не результативный, но он имеет атакующий потенциал. За каждый новый ряд, полученный очередным ходом, игрок получает очки, которые прибавляются к уже полученным ранее.

Для подсчета очков, после каждого хода игрок смотрит, сколько новых рядов у него получилось. Именно новых и именно после очередного хода. Ясно, что например ряд длины 4 может быть получен из ряда длины 3, который уже был учтен на предыдущих ходах.



Одним ходом может получиться сразу несколько новых рядов. На рисунке справа, после хода отмеченного зеленым крестиком получается два новых ряда длины 3. Сумма очков от них добавляется к уже заработанным. На рисунке слева пример хода объединяющего два ряда. Здесь ход отмеченный крестиком объединяет две двойки в одну пятерку, что кстати сразу дает очень много очков. А теперь система подсчета очков в Па Тум.



## Система подсчета очков в Па Тум

Ряд длины 2 не считается результативным. Но короткие ряды в Па Тум являются угрозой, и игнорировать их нельзя. Первый результативный ряд – это ряд из трех камней. За него игрок получает 3 очка. Для более длинных рядов применяется следующая формула

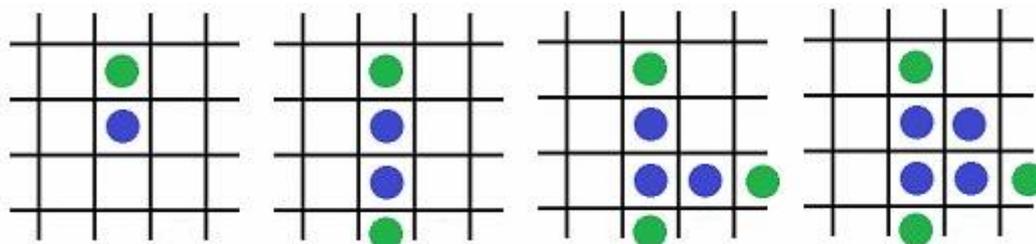
$$\text{Количество} = \text{Предыдущее количество} * 2 + \text{количество камней ряда}.$$

Например, если вы построили ряд из 4 камней, то предыдущий ряд – это 3 камня. Значит, ваше вознаграждение это  $3*2+4 = 10$ . Если вы построили большой ряд, скажется из 6 камней объединением двух рядов из 3 и 2 камней, то предыдущим по отношению к нему все равно считается ряд из 5 камней, хотя его и не было.

Завершается игра, после того, как все камни выставлены (если поля не вычеркивались) или вся доска заполнена. Выигрывает естественно игрок с большей суммой очков. При равенстве очков объявляется ничья.

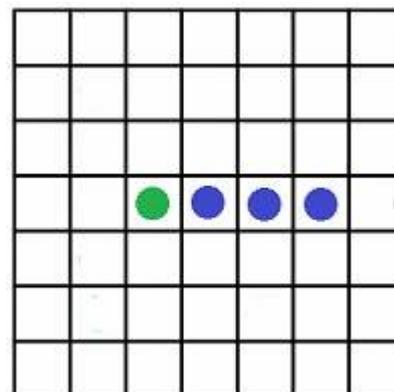
## Анализ игры

Прежде всего, необходимо отметить, что игрок, ставящий первый камень на доску получает заметное преимущество. Если на доске есть пространство, чтобы выставить квадрат из четырех камней, то первый игрок обязательно получит первым ряд из трех камней. Ниже простая последовательность угроз приводящих к этому событию.



Синий игрок ставит первый камень, зеленый пытается парировать возможную тройку. И на четвертом ходе, синий игрок создает две угрозы. Этот пример говорит о двух вещах характерных для Па Тум. Во-первых, если на первой стадии игры вычеркнуть достаточно много полей, так много, чтобы не было свободного места для приведенного выше тактического удара, то второй игрок вполне может вести борьбу на ничью. В таком случае в принципе каждый из играющих, может рассчитывать только на серьезную ошибку противника. А принципиально достаточно парировать угрозы оппонента, прижимая его ряды к краям доски.

Если же свободного места достаточно для построения такого квадрата, то обоим игрокам необходимо играть на опережение, не отбивая все угрозы противника, а создавая свои более сильные. А самая сильная угроза – это угроза объединения рядов. А для создания вообще любых угроз камни желательно ставить максимально кучно. Отбивать



же угрозы необходимо в ту сторону где у вашего противника будет меньше свободы для построений. На картинке справа показана правильная блокировка ряда синих камней. В этом варианте синие камни прижимаются к краю и теряют свой атакующий потенциал.