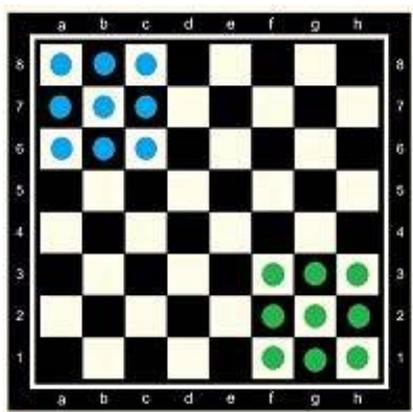


## Халма

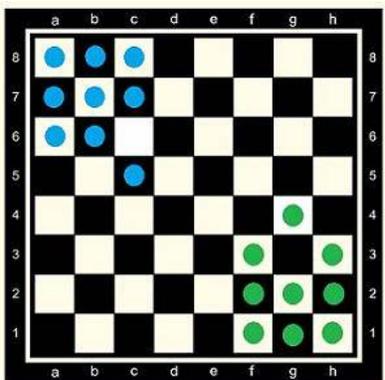


Посмотрите начальное расположение. Оно может быть различным. Иногда играют, выстраивая ряд 3x4. На доске 10x10 можно построить квадрат или прямоугольник большего размера. То, что изображено здесь, это так сказать минимально интересная конфигурация. Цель игры синих шашек построить такой квадрат на месте зеленых, а цель зеленых построить такой квадрат на месте синих. То есть игроки, в процессе игры стремятся перевести свои шашки в позицию, которую в начале игры занимает противник.

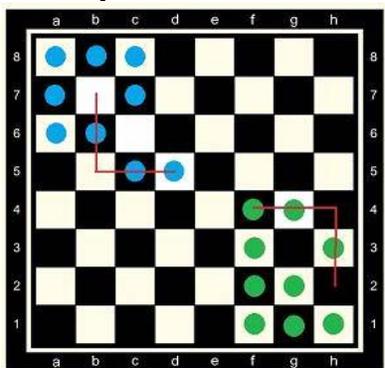
Ход можно делать по прямым линиям, на одну пустую клетку: вверх, вниз, вправо, влево. По диагоналям выполнять ход нельзя. Можно прыгать через

шашки, как свои, так и шашки противника. И если это возможно, то ход может быть сколь угодно длинным. Ход выполняется в любых направлениях. Вот такие простые правила. Но в них есть одна, на мой взгляд, серьезная неувязка. Её обсудим чуть позже. А сейчас небольшой пример, четыре хода от начала игры

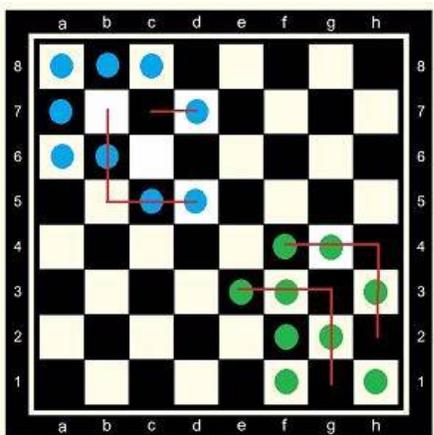
### Первый ход:



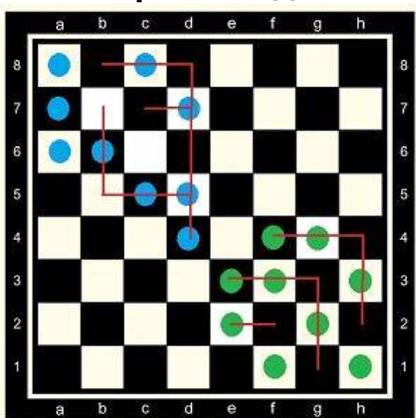
### Второй ход:



### Третий ход:



### Четвертый ход:



Здесь показаны и простые ходы, выполненные на соседнее поле, и скачки через шашки. А теперь о проблеме. Помешать противнику, выставить свои шашки на целевые поля очень просто. Для этого достаточно оставить на своей стороне, одну или несколько шашек и противник ничего с этим сделать не сможет. В правилах, можно найти указание на эту ситуацию и способ её разрешения, просто запрещающий её создавать. Но, по моему, это плохо. Ведь по сути мешать противнику можно, а значит простой запрет противоречит общим правилам и необходимо более точно описать до какой степени мешать можно и с какого момента нельзя. Я бы предложил более ясное и прозрачное дополнение к правилам. Давайте разрешим выигрыш в двух случаях. Пусть выигрыш достигается при переводе всех шашек на противоположную позицию, и если удалось запереть хотя бы одну шашку противника, так что она не может сделать никакого хода. При таком дополнении пусть оппонент оставляет шашки с целью помешать, он рискует оказаться запертым в своей зоне, что будет означать проигрыш. Это дополнение очень простое и логически ясное. И кстати запереть шашки за пределами зоны довольно сложно, слишком много нужно шашек.

## Анализ игры

Так как, шашки переходят из начальной позиции в конечную, помогая друг другу, то основная стратегическая идея лежит на ладони. Переводить шашки необходимо все сразу, максимально кучно. В этом случае возможностей создавать длинные ходы намного больше. Шашка, оторвавшаяся от коллектива должна двигаться сама по себе, переходя за один ход только на одно поле, что сильно удлиняет ее путь. Причем эта куча должна двигаться по диагонали от своего угла к углу противника. И здесь две правильно двигающиеся кучи шашек встретят друг друга и начнется тактическая борьба, цель которой выдавливание шашек противника на фланги. Траектория движения по флангам всегда длиннее. В этой тактической борьбе важно не допускать прыжки шашек противника через свои. Есть в Халме и свои комбинации. Они заключаются в обмене ударами. Например противнику разрешается прыжок в обмен на подарок еще более длинного прыжка.