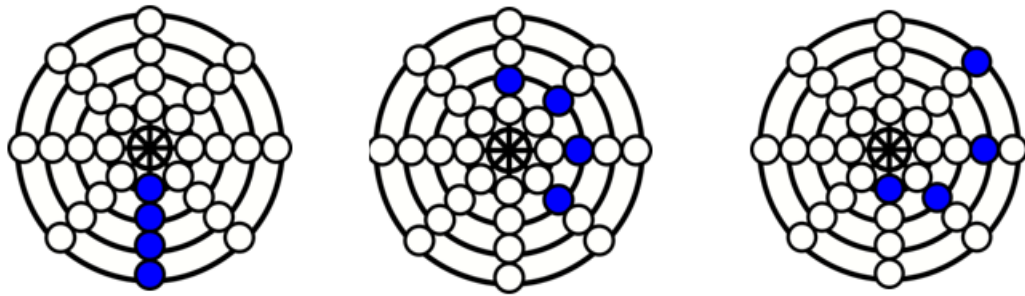


Румб

Доска представляет собой пять concentрических окружностей, из которых четыре игровых, через них проходит восемь радиальных линий. На пересечении окружностей и радиальных линий пункты для установки шашек. У каждого игрока по 16 шашек. Начинают игру белые шашки. Игроки ходят по очереди, выставляя шашки на доске и формируя фигуры, три из которых являются результативными. За каждую новую фигуру игрок получает очки:



Ряд – 10 очков Дуга – 20 очков Спираль – 30 очков

Дополнительные условия. Фигуры не должны проходить через центр. Ориентация фигур значения не имеет. Каждая шашка может участвовать в образовании разных фигур. Когда у каждого игрока остаются по одной шашке в запасе, они удаляют любую из своих шашек с поля и следующими ходами выставляют оставшиеся две шашки на другие поля, (то есть поле, с которого снята шашка, оставляется противнику) после чего игра считается законченной, и считаются очки за фигуры. Игрок, взявший большее количество очков становится победителем.

Анализ игры

Заметим, что количество полей равно количеству шашек. Это означает, что с ходом игры пространство игры уменьшается, и соответственно просчитывать игровую ситуацию становится проще. Это означает, что закладка будущих фигур должна производиться на первых ходах. То есть в этой игре существует своего рода дебют. Однако он состоит из очень небольшого числа ходов, так как в целом партия коротка.

Ясно, что намерение составить один тип фигуры просматривается очень легко, поэтому при прямолинейной игре одного из участников, например, при попытках строить ряды, второй игрок может играть на ничью, просто парируя образующиеся ряды. Поэтому игровая стратегия должна строиться на одновременном построении фигур всех трех типов.

В силу краткости партии, маловероятно, что победитель сможет построить существенно больше фигур, нежели проигравший, возможно все будет решаться разницей в одну фигуру, поэтому разумно отдать предпочтение спиральям, затем дугам, ряды можно использовать только в качестве угроз. И может так получиться, что результат партии решится последними ходами, один из которых игрок определяет для своего противника, выводя его шашку из игры и возможно не давая последним ходом получить значимый результат.