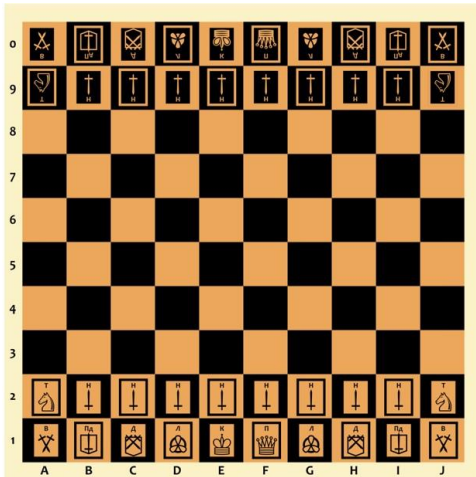


Джетан



На диаграмме показано начальное расположение фигур. Игра ведётся на столклеточной доске оранжевыми и чёрными фигурами. Игроки ходят по очереди, первыми ходят оранжевые. Пропускать ход нельзя. Основным отличием Джетана от шахмат является способность большинства фигур менять направление движения во время хода. При этом всегда соблюдаются следующие правила:

Фигуры не могут во время одного хода дважды ходить на одну и ту же клетку;

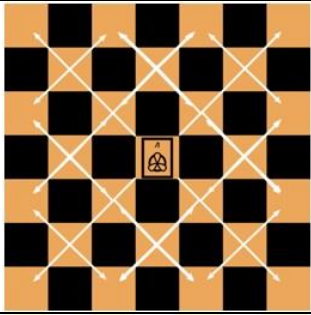
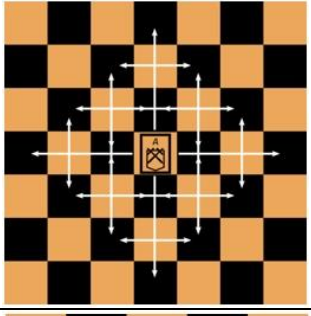
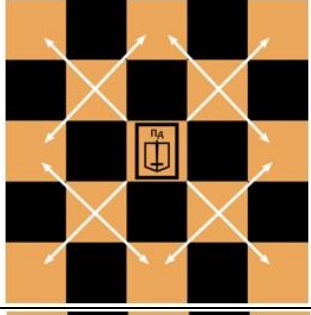
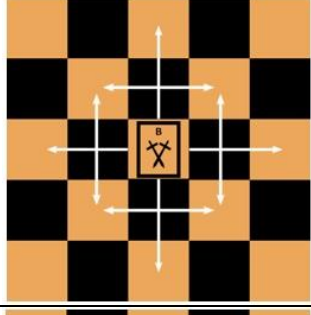
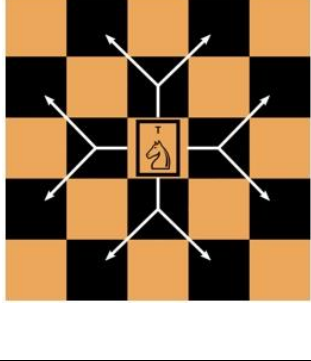
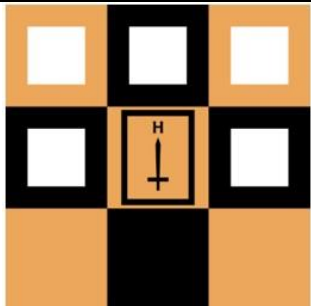
Все фигуры должны ходить за один ход на столько клеток, на сколько указано, не больше и не меньше;

Фигуры могут брать фигуры противника только на последней клетке, на которую встают, заканчивая ход. Все фигуры берут так же, как и ходят. Фигуры (кроме лётчика и принцессы) не могут во время хода проходить через клетки, занятые другими фигурами.

Условия победы в Джетане следующие:

- Взять своим вождём вождя противника.
- Взять принцессу противника любой своей фигурой.
- В случае, если у каждого игрока осталось меньше трёх фигур одинаковой ценности и партия не заканчивается за десять ходов, объявляется ничья.

	<p>Вождь, или джед (К). Ходит и берёт на три клетки по вертикали, горизонтали или диагонали в любом направлении или комбинации направлений. Важно: за один ход вождь должен сделать либо три ортогональных, либо три диагональных движения. Совмещение ортогональных и диагональных движений в один ход запрещено.</p>
	<p>Принцесса (П). Ходит как вождь, но не может брать фигуры. Может перепрыгивать через фигуры. За игру принцесса может сделать один побег – ход на девять клеток на любую незанятую клетку на доске.</p>

	<p>Лётчик, или одвар (Л). Ходит и берёт на три клетки по диагонали в любом направлении или комбинации направлений. Может перепрыгивать через фигуры.</p>
	<p>Двар, или капитан (Д). Ходит и берёт на три клетки по вертикали или горизонтали в любом направлении или их комбинации.</p>
	<p>Падвар, или лейтенант (Пд). Ходит и берёт на две клетки по диагонали в любом направлении или их комбинации.</p>
	<p>Воин (В). Ходит и берёт на две клетки по вертикали или горизонтали в любом направлении или их комбинации.</p>
	<p>Тот, или конь (Т). Ходит и берёт сначала на одну клетку по вертикали или горизонтали, а затем на одну клетку по диагонали вперёд относительно ортогонального хода в любом направлении. В отличие от шахматного коня, не может перепрыгивать через фигуры (то есть его ход такой же, как у коня из китайских шахмат сянци).</p>
	<p>Наёмник, или пантан (Н). Ходит и берёт на одну клетку вперёд по вертикали, вперёд по диагонали и по горизонтали в обе стороны. Достигнув последней линии, не превращается, а может двигаться только по горизонтали.</p>

Игра вождем. Важное замечание. Вождь может быть взят любой фигурой. Это с одной стороны лишает возможности закончить игру взятием вождя вождем, но с другой стороны чем бы вождь не был бит, это в любой случае потеря сильной атакующей фигуры.

Анализ игры

Ясно, что в Джетане есть две уязвимые фигуры, нуждающиеся в защите это принцесса и вождь. Но вождь - боевая фигура, способная к атакующим действиям и взятию других фигур, при условии, что сам вождь в результате взятия фигуры не окажется под шахом и соответственно под угрозой взятия. Это несколько ограничивает его подвижность.

Принцесса в чисто виде пассивная фигура не способная к защите. Поэтому любая атака на принцессу вынуждает игрока уводить эту фигуру из под удара. А это в свою очередь означает необходимость держать принцессу подальше от зоны реальных боевых действий и держать при ней группу фигур для защиты.

Очень важное обстоятельство Джетана – большая доска 10x10 при отсутствии дальнобойных фигур, как в классических шахматах. Это дает возможность разбивать доску на зоны локальных боев, относительно слабо взаимодействующих (в сравнении с шахматами) друг с другом. То есть, в Джетане возможен прорыв на одном фланге без опасения того, что противник перекинет фигуры с другого фланга, так как сделать это в один ход невозможно, а потеря темпа может нивелировать появившиеся материальные ресурсы. Но с другой стороны игра на принципах близкодействия дает возможность формировать ударную группировку которая, например, займет центр и будет базой для расширения контроля дальше по доске.

Дальнобойность принцессы имеет смысл только в эндшпиле, так как при большом наполнении игры она, выполняя ход из своей зоны, попадет в зону противника, если попытается сделать длинный ход. А предположить, что она будет убегать из зоны противника также сложно, так как непонятно, зачем ее туда надо было уводить. Но конечно возможность длинного хода не лишняя.

Необходимо соблюдать определенную экономию в ходах пантанов, так как дойдя до последней линии они теряют значительную часть своей функциональности.