

ZAMMA. REGLAS

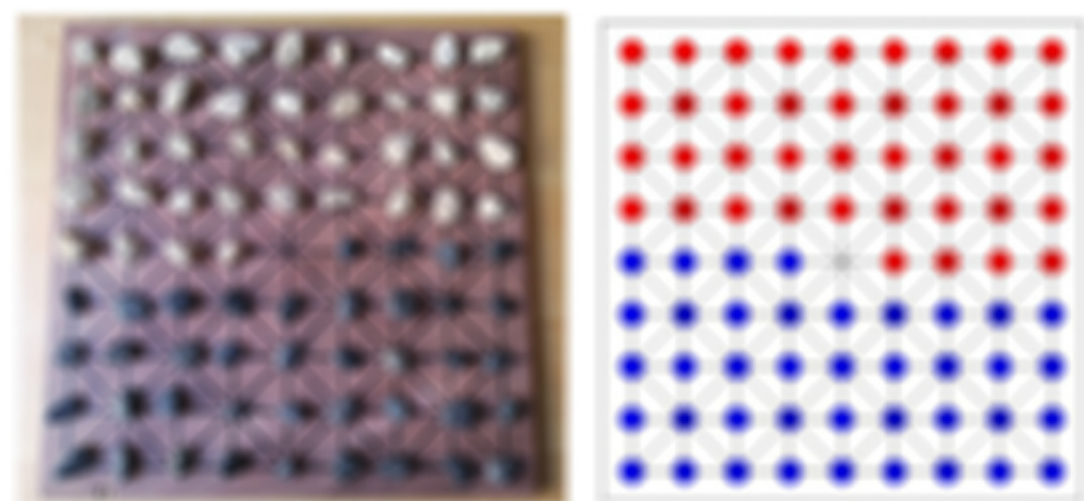
ZAMMA es un Juego de inteligencia y estrategia abstracta para 2 jugadores. Se juega en Canarias y el norte de África.

El tablero puede ser rectangular o cuadrado constituido por cinco nueve verticales cruzadas por otras tantas horizontales y, a su vez, atravesado por 14 diagonales.

El resultado final es un entramado rómbico o cuadrado, según sea rectangular o cuadrado el tablero de juego, que incluye 16 cuadrados cruzados por diagonales.

Cada jugador tiene **40 piezas** de color, material o forma diferente a las del contrario.

La distribución de las fichas: en cuatro filas completas y próximas a cada uno de los dos jugadores se sitúan las treinta y seis primeras fichas propias, mientras que las cuatro piezas restantes se colocan a ambos lados de la fila central a la derecha de cada uno de los jugadores. De esta manera queda libre el centro del tablero, para que a él pueda desplazarse la primera pieza que dé comienzo a la partida.



Los movimientos: siempre se avanza hacia delante, en diagonal y hacia las fichas hasta un lugar adyacente que esté libre, pero nunca hacia atrás (ni diagonal hacia atrás). No se puede saltar por encima de fichas propias.

Capturas: Para comer se salta por encima de una ficha contraria a un lugar adyacente vacío. Se pueden hacer capturas múltiples. Si una pieza puede comer y el jugador no come se puede "capturar" esa pieza y retirarla del tablero. También se "captura" si la ficha puede comer dos o más fichas, y por conveniencia a corto como mejor. El que capta no pierde su turno y vuelve.

Barra: Cuando una ficha llega al extremo opuesto de donde salieron sus fichas, se corona en Barra, pudiendo avanzar en todas las direcciones incluso hacia atrás.

Objetivo: dejar al oponente sin fichas o con menos fichas cuando se llega al final de la partida.