



СОЮЗ
СТУДЕНЧЕСКИХ
ОТЯДОВ



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ



СБОРНИК НАРОДНЫХ ИГР

СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА

«СКОБАРИАДА: ОТ ДОСУГА К РАЗВИТИЮ»

СОДЕРЖАНИЕ

	Название игры	Стр.
1	Царская игра Ур	2
2	Сенет	13
3	Мехен	18
4	Манкала	20
5	Калах	22
6	Фанорона	24
7	Суракарта	26
8	Патолли	28
9	Пачиси	30
10	Чаупар	31
11	Современный Чаупар	32
12	Лудо	34
13	Собаки и шакалы	36
14	Дальдоза	38
15	Мельница	39

16	Алькерк	40
17	Лиса и гуси	42
18	Асальто	45
19	Перали-Котума	45
20	Таблан	47
21	Дуодецим	48
22	Тавлеи	51
23	Ньют	52
24	Добуцу Сёги (Поймай льва)	55
25	Чили-Шайбы	56
26	Эластик	58
27	Класк	59

Настольные игры народов мира: от древности до наших дней

ЦАРСКАЯ ИГРА УР



УР - история игры длиною в 5000 лет

История игры, о которой пойдет речь, насчитывает более 5000 лет. Прежде чем рассказать об этой игре, необходимо сначала получить представление о том, кто придумал и играл в эту игру. Это был древний народ - шумеры или "черноголовые", создатели первой цивилизации на нашей планете известной человечеству. Шумерская цивилизация существовала от 4500 г. до н.э. до 1750 г. до н.э. в южной части Месопотамии (Междуречья) на территории современного Ирака.



Шумеры активно развивали земледелие, используя оросительную систему, строили дома из обожжённого кирпича, занимались торговлей.

Шумеры открыли медь и положили начало Бронзовому веку. Среди примеров шумерских технологий можно назвать колесо, системы орошения, лунно-солнечный календарь, бронзу, кожу, пилу, долото, молоток, гвозди и пр. Шумеры первыми в истории стали строить зиккураты - храмы в форме ступенчатых пирамид.

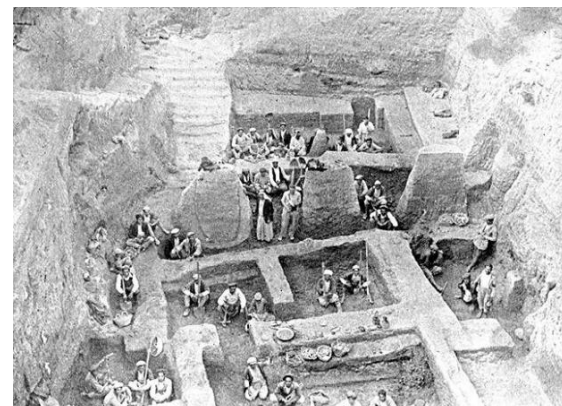
Шумеры имели свою письменность. Эта письменность называлась клинописью и представляла собой глиняные таблички с рисунками-пиктограммами. Использовалась такая клинопись около 3000 лет.

Шумеры придумали шестидесятеричную систему счислений, которая позволяла множить миллионные числа, считать дроби, находить корень. То, что сейчас мы делим сутки на 24 часа, минуту на 60 секунд, год на 12 месяцев – всё это заслуга шумеров.

И не удивительно, что именно у шумеров появилась настольная игра с уникальной механикой, которая продолжает удивлять даже самых искушённых любителей настольных игр современности.

С ростом населения стали появляться крупные поселения, которые постепенно преобразовались в города-государства - крупные города с прилегающей к ним территорией. Одним из таких городов-государств был Ур, при раскопках которого и были найдены первые доски и другие принадлежности для самой старинной настольной игры, известной человечеству.

Название этой игры не дошло до наших дней, поэтому её называли "Игра из города Ур", "Королевская (царская) игра Ур" или просто Ур - по названию места, где её обнаружили.



Открытие этой игры принадлежит Чарльзу Леонарду Вулли - ведущему английскому археологу первой половины XX века. Именно он во время раскопок царских катакомб в развалинах города Ур обнаружил первые

4 доски - от самой простой до настоящего произведения искусства. Возраст этих находок - свыше 4500 лет. Три доски были укомплектованы фишками для игры и дайсами в форме тетраэдра. Деревянные части досок находились на разных стадиях разрушения, но кропотливая работа реставраторов позволила воссоздать в первоначальном виде по крайней мере одну из них, самую знаменитую – роскошный, украшенный пластинками перламутра, красного известняка и лазурита комплект государей древности. Сейчас она находится в Британском музее в Лондоне.



Простолюдины играли на досках попроще, их находят повсюду на Ближнем Востоке. Те, кто не мог позволить себе «царскую» версию игры, просто лепили их из глины или выцарапывали такие доски на подходящих плоских камнях.

Несомненно, Ур - игра типа гонок, предок египетского сенета, римской табулы и современных нард. Но есть существенные отличия.

Во-первых, не ясно, где заканчивается игра, то есть, какая клетка на доске является конечной. Да и с начальной клеткой тоже не всё однозначно.

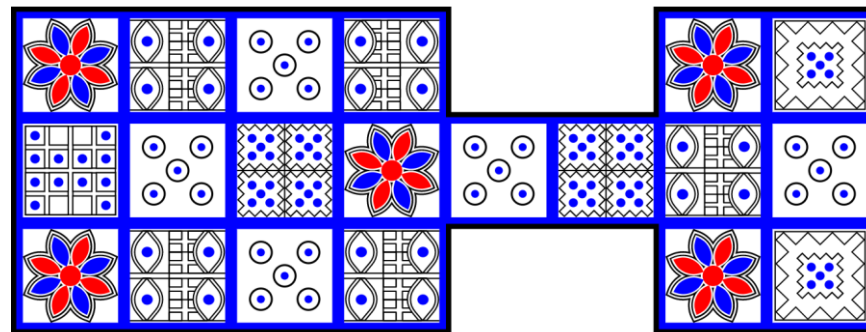
Во-вторых, на поле у шумерской игры присутствует довольно сложная разметка. И это не просто украшение или орнамент. Она нанесена строго определённым образом и явно несёт смысловую нагрузку.

В-третьих, фишки для игры сделаны плоскими как таблетки, и, с одной стороны, помечены точками. И это тоже неспроста, а скорее всего, чтобы их можно было переворачивать и ставить столбиком. Но зачем?

Никаких правил во время раскопок не нашли, и множество историков и археологов разработали собственные, которыми пользовались производители игры Ур для продажи. В более позднее время в той же Месопотамии археолог Ирвин Финкель нашёл глиняную табличку с клинописью, содержащую почти полный свод правил игры. Её датируют II веком до н.э., она почти на две тысячи лет младше доски. Правила игры к тому времени наверняка претерпели изменения. В частности, количество фишек уменьшилось до пяти, и каждая получила своё название. Однако, в этой табличке так и не было сказано, каким путём двигались фишки на доске. Не исключено, что эти правила относятся совсем к другой игре - Асэб, позднее пришедшей в Египет и известной также под названием Тьяу. Эта табличка не смогла даже помочь восстановить название игры. К тому же, в находках в изобилии встречались самые разнообразные вариации досок для этой древней игры. Поэтому сейчас в Ур играют по тем вариантам правил, которые удалось частично восстановить, а частично изобрести заново, чтобы эта замечательная игра получила вторую жизнь.

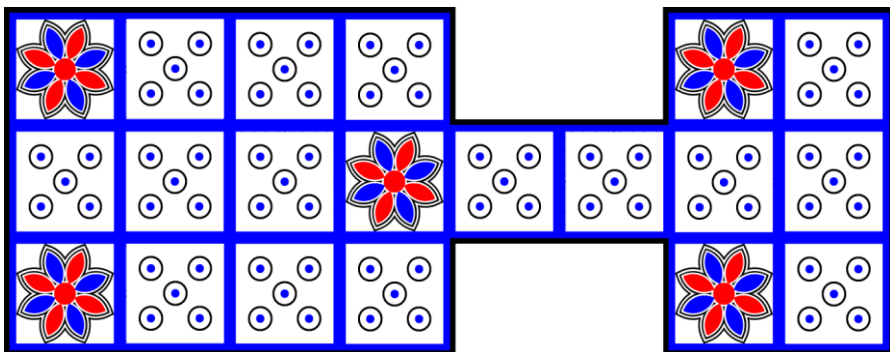
Правила игры

Игра Ур - одна из старейших известных настольных игр в мире. В первую очередь игра Ур известна своим игровым полем - доской необычной формы. Игровое поле состоит из доски с двадцатью клетками, расположенными в три ряда по восемь столбцов с четырьмя недостающими клетками, образующими "мост". Ещё можно представить игровое поле, как большую секцию с тремя рядами и четырьмя столбцами и маленькую секцию с тремя рядами и двумя столбцами. Эти секции соединены мостом из двух клеток.



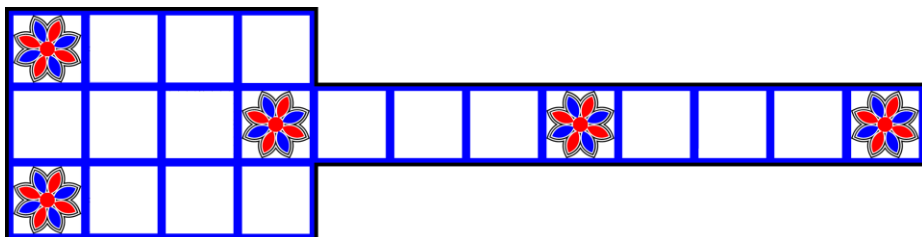
Во время раскопок было обнаружено много досок для игры в Ур, украшенных интересными узорами на клетках. Были найдены и другие

варианты досок, которые относятся к различным историческим периодам. Некоторые из них состояли из обычных клеток и 5 клеток с узором в виде "розетки".



А некоторые доски вообще не имели никаких узоров, кроме 5 клеток с розетками. Скорее всего это были упрощенные варианты игрового поля.

Другая распространенная вариация игровой доски, обычно встречающаяся в Древнем Египте, имеет несколько иное расположение клеток с длинным хвостом вместо небольшого блока из трех рядов и двух столбцов. Этот вариант называют "Игрой в двадцать квадратов", хотя иногда это название также применяется и к игре Ур.



Во многих упрощенных вариантах игровых полей "розетки" заменяются на знак "X". Есть много и других вариантов доски. Но все варианты объединяет то, что у них двадцать клеток, и каждая четвертая клетка отмечена "розеткой". Это навело учёных на мысль о том, что только "розетки" имеют какое-то значение для игры.

Возможно, такой орнамент связан с Вавилонским культом богини Иштар - такие восьмилепестковые цветы изображались по обеим сторонам входа во Врата Иштар. В любом случае, этот символ приносил игроку удачу и вряд ли мог означать какой-то штраф.

Главная же загадка игры Ур заключается в том, по каким правилам в неё играть. Оригинальные правила до нас не дошли, поэтому давайте рассмотрим несколько современных вариантов.

Правила Белла/Финкеля

Первую полную версию правил игры Ур в 1960 году опубликовал Роберт Чарльз Белл. Немного позже британский филолог и специалист в области ассириологии Ирвинг Леонард Финкель написал свой вариант правил для магазина при Британском Музее, где продавалась игра Ур. Свод правил Финкеля базируется на правилах Белла, но включает некоторые идеи из трудов Мюррея и Дэвида Парлетта, которые делают игру более логичной.



В качестве генератора случайных чисел древние игроки использовали три кости-тетраэдра D4. У этих пирамидок помечены два угла из четырёх. По сути, это тот же дайс D2, вроде палочек в Сенете, но более сбалансированный. Такая кость имеет абсолютно равные шансы показать отмеченный или пустой угол.

Вырезать такую пирамидку из кости или дерева довольно непросто, но шумеры были "люди глины", и кубики они не вырезали, а просто лепили (правда, в царском комплекте они каменные). Число выпавших помеченных углов указывает количество очков для хода, вот только толкование их различно.

Правила Белла/Финкеля, вероятно, самые распространённые правила игры Ур, которые базируются на записях с шумерской глиняной таблички. Каждый игрок начинает с семью фишками на руках, поле при этом пустое. Игрок, первым выбросивший "0", то есть "4", начинает игру. Путь фишек игрока по правилам Белла и Финкеля начинается на его стороне доски, на большом блоке, на ближнем к мостику квадрате. Фишка движется в сторону угла и квадрата с "розеткой", переходит на смежный квадрат в среднем ряду и движется по этому ряду в сторону малого блока. Дойдя до конца ряда, фишка сворачивает в сторону своей "розетки", и по достижении её выходит с доски.

Весь путь фишки занимает 14 клеток, 15-й ход - последний, он же выводит фишку с доски. Фишки соперников могут встретиться только на среднем ряду. Сложность и интересность игры по таким правилам получается довольно низкая.



Порядок ходов. Игроки бросают кости по очереди. Фишки выставляются на доску на первые четыре клетки большого блока согласно выброшенным на костях очкам. Если нужная клетка занята, то игрок может передвинуть одну из своих фишек вперёд на столько клеток, сколько очков выпало на костях. Если выпало "четыре", игрок получает дополнительный бросок, однако та же самая фишка не может ходить при дополнительном броске, то при каждом повторном броске ходит другая фишка.

Фишка выходит с доски только в результате точного броска. Например, если фишка игрока стоит на финишной клетке, то выходит только при выбрасывании "1"; если на соседней клетке, то "2", и т.д.

На клетке может находиться одновременно только одна фишка любого игрока.

Если выпавший на костях результат не даёт возможности движения, следует пропуск хода. В этом случае никакого дополнительного броска не полагается, даже если выпадает "четыре".

Фишка соперника рубится постановкой своей на то же поле. Срубленная фишка удаляется с доски и должна вводиться в игру заново.

Фишка, стоящая на клетке, отмеченной "розеткой", находится в безопасности. Соперник не может поставить свою фишку на эту клетку и срубить стоящую там фишку. Первые четыре "стартовые" клетки на пути фишки – это тоже безопасные поля, поскольку по правилам игры фишки соперника на них не попадают.

Игрок, который первым выведет все свои фишки с доски, становится победителем.

Правила Мюррея

Британский историк настольных игр Гарольд Мюррей был первым, кто предположил, что "розетки" обозначают вовсе не "безопасные" поля. Догадка, что разделяющее "розетки" расстояние в 4 клетки совпадает с максимально возможным количеством выпадающих очков (4), позволила сделать вывод, что это поля дополнительного броска.



Действительно, некоторые "розетки" находятся в таких местах, куда фишки соперника никак не могут попасть, зачем же там делать "безопасные" поля? И игра сразу обретает хорошую динамику и дополнительную скорость, но является слишком короткой.

Тогда Гарольд Мюррей предположил, что фишка не просто сворачивает к "розетке", но ещё проходит по периметру весь малый блок.

На "розетке", которую Белл и Финкель сочли финишной клеткой, фишки не выходят с доски, а возвращаются на средний ряд и продолжают движение в обратном направлении. В своём движении они достигают основания большого блока, поворачивают в стартовую зону (свою или соперника – не ясно) и там получают право выйти из игры, дойдя до конца. Путь фишки в этом случае занимает 27 ходов, плюс 28-й ход – это выход с доски.

Как и в правилах Белла/Финкеля, игрок, который первым выведет все свои фишки с доски, становится победителем.

При таком варианте правил игра становится более динамичной и интересной, поскольку фишки практически в два раза дольше находятся на игровом поле.

Правила Джеймса Мастерса

Правила Джеймса Мастерса представляют собой своеобразный компромисс между правилами Мюррея и Белла.



Уход с доски производится по правилам Белла – с той же финальной "розетки" на своей стороне доски, но траектория движения иная. Пересекая мостик, фишка сворачивает в сторону "розетки" на стороне соперника, огибает малый блок по периметру и движется к "розетке" на своей стороне, после чего выходит с доски.

Путь фишки занимает 16 клеток, 17-й ход – заключительный. И хотя при этом игра Ур теряет всякую оригинальность и во всём становится подобна игре Тьяу, в которой египтяне "распрямили хвост", нельзя не заметить, что при таких правилах наличие малого блока наконец-то обретает смысл, да и фишки получают дополнительную возможность ещё разок "схлестнуться" друг с другом на вираже. В пользу гипотез Мюррея и Мастерса говорит также такое изящное допущение, что фишка встречает на своём пути клетку с "розеткой" через каждые 4 квадрата. У Белла этот порядок серьёзно нарушается, так как по его правилам получается 4-4-6.

Роберт Белл вообще считал, что выпавший на костях результат означает следующее:

- 0 – 4 очка и дополнительный бросок;
- 1 – 0 очков и переход хода;
- 2 – 1 очко и дополнительный бросок;
- 3 – 5 очков и дополнительный бросок.

"Тройка" и "двойка" в таком варианте попросту игнорировались. Также Роберт Белл предполагал, что "розетки" на доске – это не клетки

дополнительных бросков и не безопасные квадраты, а поля для удвоения ставки. То есть изначально игроки ставили на кон определённую сумму, и если фишка игрока останавливалась на "розетке", он обязан был добавить монету в банк.

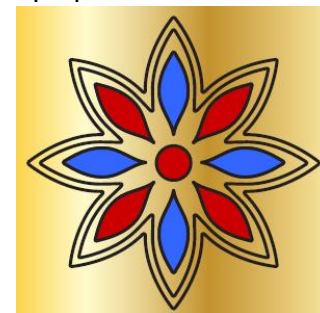
Ирвинг Финкель пошёл ещё дальше и предложил добавить в набор четвертую кость-тетраэдр. В таком варианте выпавший на костях ноль, означал именно "0", то есть пропуск хода. Но это только замедляло и без того небыструю игру.

Сегодня большинство исследователей сходятся в том, что в игре использовались не 4, а 3 кубика-тетраэдра, а результат броска означал следующее:

- 1 меченый угол – 1 очко.
- 2 угла – 2 очка.
- 3 угла – 3 очка
- 0 углов – 4 очка.

При таком варианте всё прекрасно работает и соответствует изначальной комплектации игры, обнаруженной при раскопках.

Итак, мы уже упоминали, что все варианты досок для игры Ур имели 5 клеток с изображением "розетки", которая давала дополнительный ход. Но на большинстве досок встречаются и другие символы. Что же они означали? Логично предположить, что в игре Ур не существовало строгих правил. Изначально было несколько разновидностей игровых полей и типов движения фишек. В игру постепенно каждым игроком вводится по 7 фишек и в ходе игры легко сбиться или забыть, куда какая фишка движется. Например, как можно было отличить только что



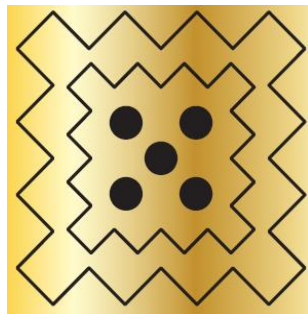
выставленную фишку от фишки, которая сделала круг и продвигается к финишу?

Тут-то и вступает в действие ещё один фактор, которому раньше не придавали особого значения.

Фишки в игре Ур на одной из сторон имеют отметины в виде пяти точек. Вероятнее всего это прямое указание на необходимость их переворота. Но когда, где и при каком условии?



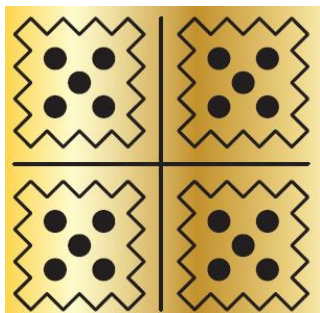
Во внешних углах "малого блока" имеются клетки с одинаковым орнаментом, в центре которого пять маленьких точек. Пожалуй, лучшего места для переворота фишки просто не найти. Если фишку перевернуть здесь, то её точно не перепутать с остальными фишками, находящимися на доске.



Фишка входит в игру пустой стороной вверх. Достигнув углового квадрата, фишка переворачивается и продолжает движение уже в виде своеобразной "дамки".

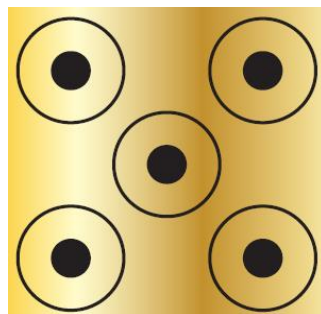
Следовательно, не только "розетки", а все рисунки на доске имеют определенное значение. И не только рисунки, а ещё и плоская форма фишек. Скорее всего для того, чтобы ставить их друг на друга.

Фишки в игре Ур могут рубить и рубят друг друга. Так зачем же выстраивать их в столбик? Здесь есть несколько вариантов. Во-первых, чтобы ставить столбиком свои фишки. Во-вторых, чтобы ставить любые фишки в столбик на каких-то безопасных квадратах.

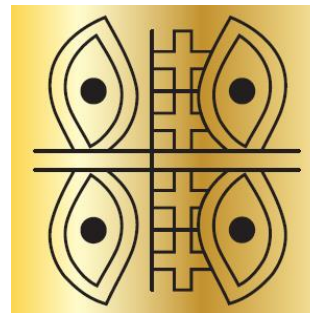


Если это не "розетки" и не угловые квадраты превращения фишек, то где это можно сделать? Конечно же на мостике. Как раз две клетки с орнаментом "четырёх пятёрки" находятся перед входом на мост и у выхода с моста. Не означает ли такой орнамент, что на этих полях можно ставить меченых фишек? По одной из версий современных правил на эти поля можно ставить две фишки друг на друга при условии, что это разные типы фишек – чистая и меченая. Но логичнее предположить, что их максимальное количество на этой клетке равно 4. Возможно, перевёрнутые фишки получали новые свойства. Например, не могли рубить простые фишки или могли блокировать простые фишки соперника, вставая на них сверху.

На игровом поле имеется 5 клеток с одинаковым орнаментом "пять точек", практически как на фишках. Вполне возможно, что, меченые фишки получали на этих клетках какие-то особенные свойства.



Но скорее всего такой орнамент не имел определенного значения и служил простым декором.

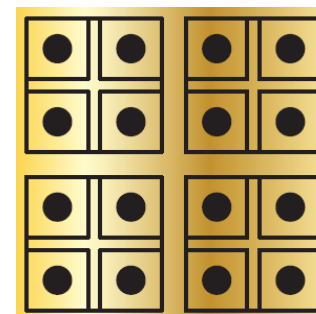


Ещё пять клеток имеют орнамент "четыре глаза". И это точно не клетки спасения, так как четыре клетки из пяти находятся в стартовых зонах, куда не заходят фишки соперника. Вероятно, это поля, на которых можно сдвигать и страивать пустые фишки, чтобы ускорить процесс ввода фишек в игру. А четырёхглазая клетка в маленькой секции становится своеобразным блокпостом для того игрока, который первым поставит на неё свою

фишку.

Ну и, наконец, единственная клетка на доске с орнаментом "четыре четвёрки" вероятнее всего обозначает клетку, через которую фишки выходят с доски.

В правилах многих старинных игр подобного типа есть такая клетка в конце пути, где фишка находится в полной неприкосновенности, и её не может срубить никакая другая фишка.



Игроки и реконструкторы предлагают различные интерпретации правил игры Ур. Существуют и многочисленные толкования символов на клетках. Некоторые выглядят нелепыми, другие весьма логичными.

Правила Бена Майерса



Правила Бена Майерса

Бен Майерс предложил версию правил, в которой все поля имеют своё назначение, а фишки не могут вставать друг на друга за исключением "безопасных" полей.

В его версии правил достаточно сложная система переворотов, а меченые фишки могут прыгать на ближайшую безопасную "розетку", только непонятно, зачем. Правила Бена Майерса громоздкие и несбалансированные, однако и в них есть своё рациональное зерно. Например, его идея, что меченые фишки рубятся только мечеными фишками, а чистые фишки рубятся только чистыми фишками.

Майерс предлагает довольно логичную схему движения фишек, где путь составляет 23 хода, а 24-й - это выход с доски. Финишной является уникальная клетка в основании "большого блока", узор на котором больше нигде на доске не встречается (четыре квадрата, каждый из которых тоже разбит на четыре, и в каждом не хватает одной фишки). Быть может, на этой клетке вообще была запрещена любая рубка, и можно было выстраивать в столбик любые 3 или 4 фишки - чёрные, белые, чистые и меченые. А вот как они уходили оттуда - это уже другой вопрос.

Правила фирмы Origem

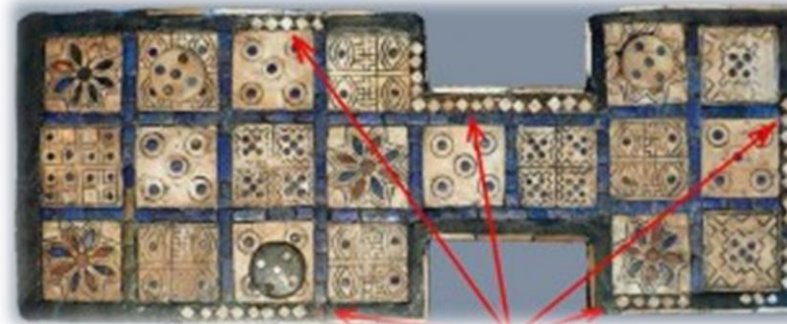
Поскольку точных правил игры Ур не сохранилось, а современные версии вызвали много вопросов, фирма Origem разработала свои собственные правила.



В их варианте игры Ур используется 4 кости-тетраэдра и 10 фишек (5+5), каждая из которых помечена разным числом точек (от 1 до 5). В комплекте игры имеются карточки с символами, аналогичными рисункам на полях. Очки в игре считаются как-то иначе, нежели в классической версии.

Игроделы из Origem высказали красивую гипотезу, что фишки в игре Ур символизируют полёт птиц над пустыней.

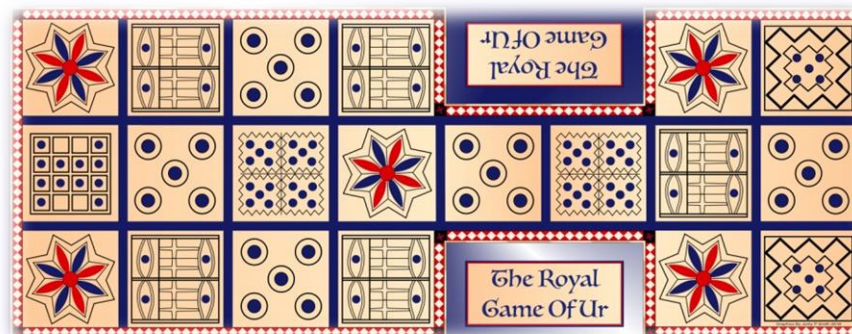
Наконец, на доске есть ещё одна, совершенно необычная деталь: маленькие отметки в виде инкрустации из ромбиков на бортиках доски.



Они расположены несимметрично, и в то же время явно в каком-то определённом порядке. Их количество по пути следования – 5, 16, 16, 5, 9, они не привязаны ни к одному определённому орнаменту, и что означает эта последовательность, остаётся загадкой.

Скорее всего, эти отметки обозначают порядок движения фишек или повышение ставок, о котором "вычитал" Белл на глиняной табличке, а может что-то иное.

На старых изображениях, сделанных сразу после находки самой знаменитой доски, видно, что ромбиков по периметру доски было заметно больше, и можно предположить, что это были обычные инкрустации, покрывающие доску по всему периметру.



В любом случае, чтобы понять, какой из возможных вариантов игры подходит больше всего, необходимо играть и играть в Ур.

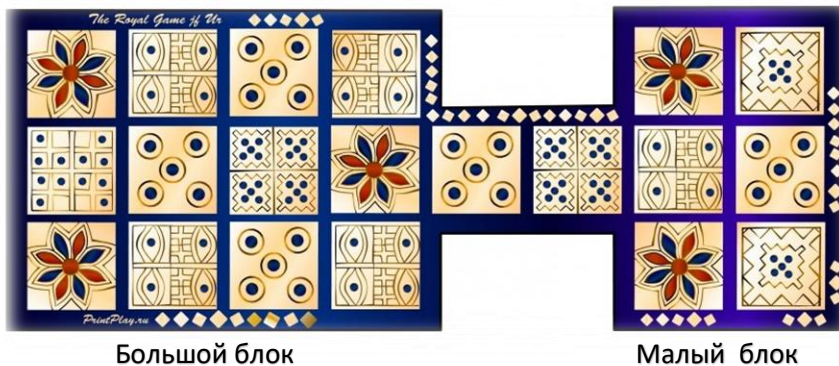
И только в ходе процесса игры и обмена мнениями появится самый оптимальный алгоритм игры. Ведь что-то же было в этой игре, если люди резались в неё тысячи лет, и стали придумывать что-то новое только когда шумерская цивилизация прекратила своё существование.

Правила игры Дмитрия Скирюка

Один из современных вариантов правил предложил Дмитрий Игоревич Скирюк, писатель и исследователь древних игр. У него есть много публикаций по известным и редким настольным играм древности, в которых он достаточно подробно и понятно рассказывает об истории и правилах игр, часто предлагая и свою трактовку правил.

Игра Ур рассчитана на двух игроков и относится к семейству гоночных игр, где фишки движутся по игровому полю, срубая фишки соперников. Количество ходов, на которое перемещается фишка, определяется значением, которое выпадает на дайсах. Дайс - это "игральная кость", одна из принадлежностей настольных игр. В игре Ур побеждает не тот, кто срубил все фишки соперника, а тот, кто первым выведет все свои фишки с доски (игрового поля).

Подготовка к игре



Игроки садятся напротив друг друга, доска кладется поперек так, чтобы малый блок у одного игрока был справа, а другого слева. Однако, рисунки на старых полях ориентированы с таким намёком, что доска во время игры располагается вертикально - Большим или Малым блоком кверху (если играющие сидят рядом, плечом к плечу).



У каждого игрока есть по 7 плоских фишек, помеченных с одной стороны. В начале игры доска пуста. Задача игрока - провести все свои фишки по определенному маршруту и вывести их с поля.

Броски дайсов

В игру Ур играют при помощи трёх пирамидальных дайсов в виде тетраэдров, две вершины которых имеют отметку или трёх полукруглых или плоских палочек. Очки по результатам бросков определяют так:

Один меченый угол пирамидки или одна белая (плоская) сторона палочки – **1 очко**.

Два меченых угла или две белых (плоских) стороны – **2 очка**.

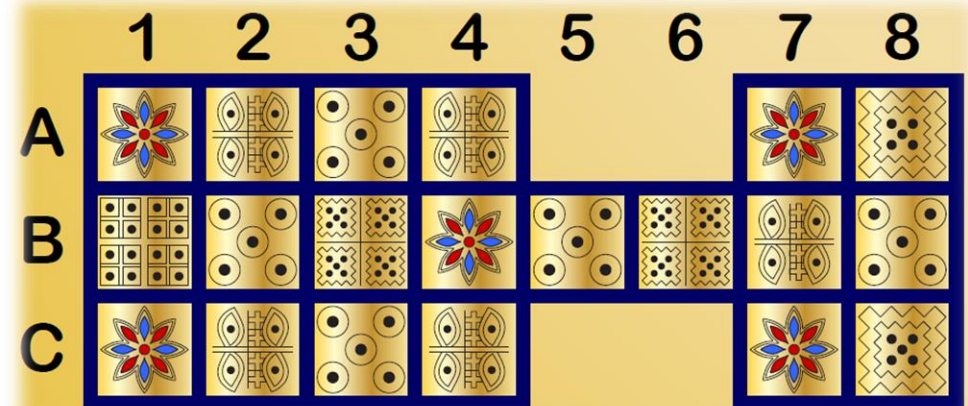
Три меченых угла или три белых (плоских) стороны – **3 очка**.

Ни одного меченого угла или все 3 палочки выпали черной (полукруглой) стороной вверх – **4 очка**, что является максимальным количеством очков.

Никаких дополнительных бросков только на основании выпавших очков игрокам не полагается.



Процесс игры



Начинает игру тот игрок, кто первым выбросит "единицу".

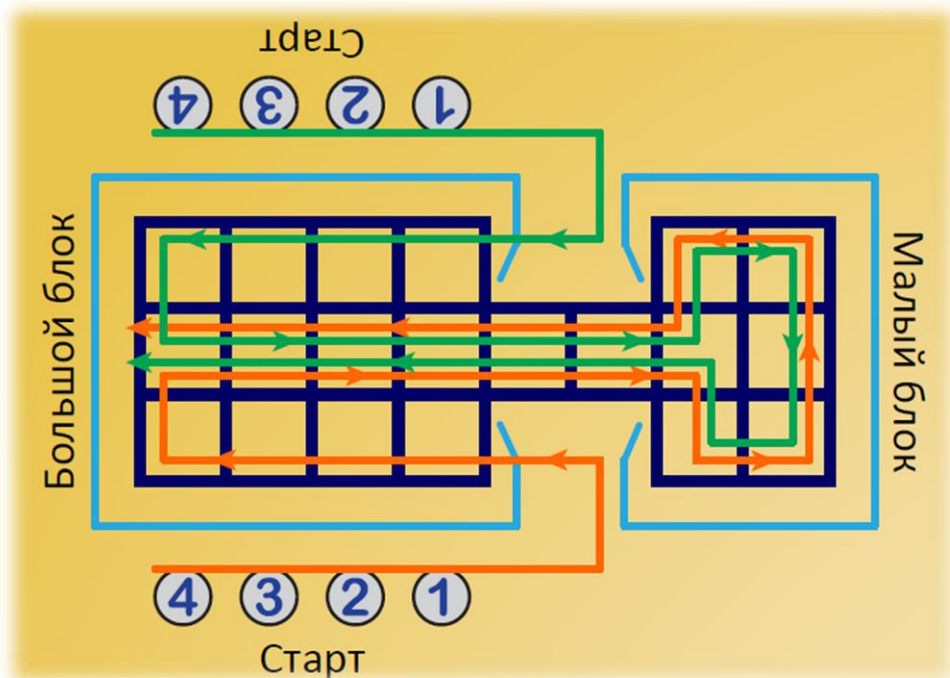
Второй игрок начинает с любого количества выпавших очков. Это необходимо для того, чтобы у первого игрока не было явного преимущества, иначе при выпадении четырех очков, фишка попадет в клетки A1, C1, что дает дополнительный бросок и фишка одного из игроков сразу может уйти далеко вперед.

Игра начинается на "большом блоке" доски. Каждый игрок начинает игру на своей дорожке, соответственно на A1-A4 и C1-C4.

Ходы обязательны. Если у игрока есть возможность сделать ход, он обязан его сделать.

Когда у игрока нет возможности хода ни одной фишкой, то он пропускает ход.

Фишки игроков, входя на доску через стартовые клетки, движутся каждая по своей траектории.



Фишки входят на доску всегда пустой стороной вверх. Если фишка игрока попадает на клетку, где присутствует фишка соперника, то фишка соперника "срубается" - удаляется с доски и начинает свой путь заново со стартовой клетки согласно выпавшему количеству очков.

Фишки в игре ходят только вперед и могут срубить друг друга везде, кроме особых безопасных клеток.*

*Примечание: Здесь и далее по тексту будут приведены дополнения к правилам игры, которые Дмитрий Скирюк предлагает для того, чтобы игровой процесс был более интересным.

Фишки могут ходить назад только для срубания фишек соперника.

Фишки, срубающие фишку соперника ходом назад и попадающие на клетку дополнительных бросков ("Звезда богини") (A1; A7; C1; C7; B4), не имеют права на дополнительный бросок.

Дальше возможны следующие варианты, оговариваемые в начале игры:

1) Фишка, срубившая фишку противника на клетке "Звезда богини", должна немедленно отойти назад, на то же количество ячеек, которыми она попала на клетку "Звезда богини".

2) Фишка, срубившая фишку противника на клетке "Звезда богини", остается на этой клетке, но не имеет права дополнительного броска.

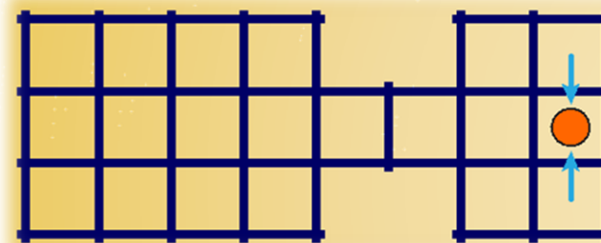
"Пустые" фишки не могут срубить "меченые" фишки и наоборот.

Пустые и меченые фишки не могут становиться друг на друга в столбик нигде, кроме безопасных ячеек и ячеек с символом "Четыре глаза" (A2; A4; C2; C4; B7).

Когда фишка достигает ячейки B8 она переворачивается, становится меченой фишкой и продолжает путь по своей траектории в сторону выхода с доски**.

**Фишка может выбирать траекторию движения при вхождении в малый блок, то есть входить в блок слева или справа, в зависимости от того, что на данный момент выгодно игроку (например, срубить чужую фишку, находящуюся в клетке "превращения" A8 или C8). Но дальше по малому блоку фишка может двигаться только по траектории, выбранной при вхождении в малый блок, кроме, например, срубания фишек соперника назад.

На рисунке отмечена клетка, встав на которую или пройдя через нее дальше, фишка переворачивается меченой стороной вверх.



Только перевернувшись, фишка может начать двигаться в обратном направлении, на выход с доски.

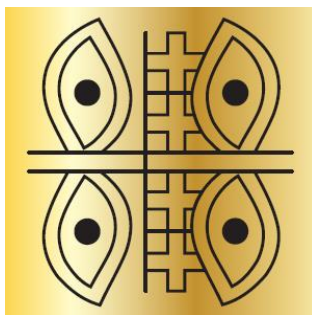
Особые клетки



"Звезда богини" или восьмиконечная звезда богини Инанны (Иштар). Данная клетка дает право на дополнительный бросок костей. Если фишка приходит в эту клетку, игрок получает право на дополнительный бросок костей. Полученный дополнительный бросок может применяться к любой своей фишке на доске или к фишке, находящейся вне доски, для ввода ее в игру.

"Звезда богини" не является безопасной клеткой. Здесь фишка может срубить фишку соперника. Фишка, срубившая фишку соперника на этой клетке, также получает дополнительный бросок.

Клетки с символом **"Четыре глаза"** - накопительные клетки для фишек. На эти клетки можно поставить столбиком до четырех своих фишек. До четырех фишек - это скорее правильно, так как игровое поле кратно четырем, и все дробные рисунки в клетках поделены на четыре части. Если посмотреть на расположение клеток "Звезда богини", то заметим, что они идут через четыре клетки.



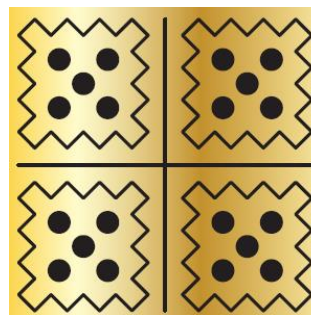
Клетки на старте (A2; A4 - для одного игрока, C2; C4 - для другого игрока) необходимы для того, чтобы 7 фишек не толпились в начале пути, а также чтобы создавался резерв для серии ходов на первую клетку "Звезда богини".

Клетка B7, также является накопительным полем, но принадлежит оно тому игроку, кто первым займет его своей фишкой. Игрок, которому принадлежит эта фишка, сможет ставить на клетку B7 до четырех своих фишек в столбик.

Фишки, находящиеся в клетке B7 не могут быть выбиты фишками соперника. Соперник не может поставить на эту клетку свою фишку, однако, он может пройти дальше, перепрыгнув через неё своей фишкой (если, конечно, на костях выпадет необходимое количество очков).

Как только последняя фишка уходит из клетки B7, то эта клетка вновь становится свободной и доступной для захвата любым из игроков. Эта клетка необходима, чтобы при входе и выходе из "малого блока" не образовывался затор из фишек.

Стратегически эта клетка имеет большое значение, так как предыдущая клетка (B6) - это клетка безопасности, а следующие клетки (A7 и C7) - это клетки дополнительных бросков.



Клетки B3 и B6 с символом **"Четыре пятерки"** - это клетки безопасности. На этих клетках могут находиться столбиком до четырех любых фишек - своих, соперника, пустых, меченых. Данные клетки используются для блокирования фишек соперника, так как ход может сделать только верхняя (свободная) фишка. Все фишки, находящиеся под самой верхней, являются заблокированными и ходить не могут***.

***В качестве варианта правил:

Фишки, находящиеся в клетках безопасности, могут по желанию игрока подниматься вверх в столбике, вставая поверх другой фишки.

Игрок по своему желанию может решать: увести свою самую верхнюю фишку с клетки безопасности на то количество очков, которое выпало на костях, или переместить вверх любую из своих фишек, стоящую в столбике на клетке безопасности.

Фишки, поднимаясь снизу вверх, могут становиться (заменяться) не только на чужие, но и на свои фишки. Это дает определенную тактическую выгоду и в тоже время ставит игрока перед выбором: поднять свою меченую фишку и дать ей возможность продолжить движение к выходу с игрового поля или дать возможность своей немеченой фишке продолжить дальнейший путь.

При этом некоторая сложность заключается в том, что необходимо помнить в каком порядке расположены Ваши фишки и фишки соперника в клетке безопасности. Фишки считаются сверху вниз. Очки в данном случае считаются следующим образом:

4 очка - четвертая фишка (самая нижняя) поднимается вверх и ставится на верхнюю фишку. Таким образом столбик фишек сдвигается вниз (третья фишка становится четвертой, вторая - третьей, а третья - второй сверху).

3 очка - третья фишка поднимается вверх.

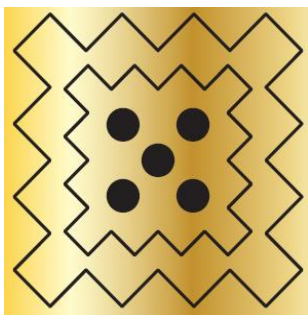
2 очка - вторая фишка поднимается вверх.

1 очко - самая верхняя фишка уходит с клетки безопасности как в стандартных правилах, либо осуществляется полный переворот на 180 градусов всего столбика (верхние фишки становятся нижними, а нижние - верхними).

Делать переворот столбика с фишками на 180 градусов удобнее так: столбик с фишками сдвигается в сторону, затем берется самая верхняя фишка и ставится на клетку, а на нее ставится вторая из столбика и так далее. Необходимо помнить, что при выпадении на костях одного очка ход "полного переворота" может применяться только тогда, когда соперник предыдущим

ходом произвел замену фишки. Иначе может возникнуть повторяющаяся ситуация, когда при выпадении у игроков одного очка несколько раз подряд, они могут повторять свои ходы, переворачивая столбик с фишками.

Если в столбике не хватает фишек для обмена по количеству выброшенных очков, то игрок не может поднять свою фишку и должен походить любой другой своей фишкой (например, когда на костях выпало "3", а фишка игрока вторая сверху).



Клетки **"Волны и пятерка"** (A8 и C8) - это клетки превращения фишек.

Фишка, проходящая через данную клетку, переворачивается и становится "меченой". Затем она делает петлю по "малому блоку" и начинает движение в сторону выхода.

Игра становится более разнообразной, если переворот фишки происходит не на клетке переворота A8 или C8, а сразу после неё. То есть, фишка встает на клетку переворота,

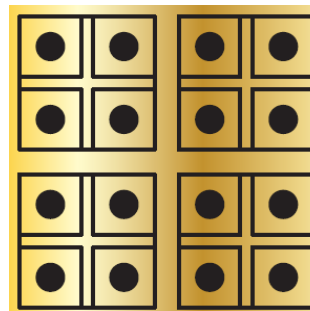
оставаясь еще пустой, но следующим ходом, вставая на центральную клетку B8 или дальше, она переворачивается и становится меченой.

Таким образом на доске может возникать тактическая ловушка - "дуэль" двух фишек. Сбивание фишек на встречном движении возможно только в центральной клетке "малого блока" (B8), и только когда обе фишки станут мечеными. Часто случается так, что фишки ждут, что им выпадет. Они обе пустые, находятся на разных дорожках, и не боятся других пустых фишек, а сбивать друг друга напрямую они уже не смогут. Ведь как только фишка проходит клетку превращения, она становится меченой, а по правилам меченые фишки не могут срубить пустые.

Следовательно, в этой дуэли фишек есть только два варианта: либо фишка перепрыгивает клетку с фишкой соперника и оказывается уже превращённой (меченой), либо превращённая фишка вынужденно встает на клетку B8 (ведь встать на клетку, где стоит пока ещё пустая фишка соперника и срубить её она не может). Если соперник выбросит нужное количество очков, то его фишка тоже становится меченой и "в прыжке" срубит меченую фишку соперника, встав на клетку B8.

Дуэль на клетках превращения – это чаще всего дуэль на "единицах", что наделяет единичные броски дополнительным смыслом. Если же делать переворот фишки непосредственно в клетках превращения, то для "дуэли" потребуются "четвёрки" или даже несуществующие "пятёрки", а фишки будут ждать на клетках "Звезда богини" и мешать друг другу. Если придать этим клеткам безопасный статус, то вовсе

образуется затор, так как срубить на этих клетках нельзя, а ждать можно сколько угодно долго.



Клетка с **"Четыре квадрата с точками"** (B1) в основании "большого блока" - это финишная клетка.

Через эту клетку фишки выходят с доски, но не обязательно именно с неё. Покинуть доску фишка может с любой из четырех последних ячеек, но для этого необходим точный бросок, то есть нужно выбросить на одно очко больше, чем осталось пройти клеток.

Если выпало большее число очков, то финиширующая фишка остаётся на месте, а игрок обязан сделать ход другой фишкой (или пропустить ход, если и это невозможно).

Меченая фишка, достигшая финишной клетки, уже не рубится никем и ничем. Но если на клетке уже стоит любая пустая фишка (своя или соперника), то меченая фишка не может встать на эту клетку.

Пустые фишки, приходящие в эту клетку в начале игры, могут быть срублены пустой фишкой соперника на общих основаниях, как и в обычных ячейках (A3; B2; C3; B5; B8).

Выстраивать фишки в столбик на финишной клетке нельзя. В правилах многих старинных игр типа гонок есть такое неприкосновенное поле в конце пути. Ведь будет очень обидно и несправедливо, когда фишка прошла всю доску, а её срубили на самом финише.

Если позволять там ставить любые фишки в столбик, то простым фишкам будет трудно выйти со стартовой дорожки. Ведь это очень важный перекрёсток, а в варианте со столбиком он в середине и в конце игры почти всегда будет занят****.

****Однако, вполне вероятно, что рисунок на этой ячейке подразумевает штабелирование меченых фишек на выходе. Если предположить, что на нем могут штабелироваться только меченые фишки, то в начале и в середине игры он будет свободен. А в конце игры, когда он будет занят мечеными фишками, для простых фишек, задержавшихся на старте и входящих на доску после срубания, это будет является возможностью испытать удачу в выбрасывании определенного количества очков, чтобы перепрыгнуть через эту клетку B1. Также это будет служить напоминанием игроку о том, что не нужно слишком задерживать фишки на старте, а также опасаться сбивания своих фишек.

Таким образом один из вариантов правил будет следующим: Меченые фишки, попавшие на финишную клетку, могут выстраиваться в столбик до четырех штук. По желанию игрока при выбрасывании

определенного количества очков они могут подниматься вверх в столбике, становясь на фишку соперника или свою фишку. Постановка на свою фишку разрешена для того, чтобы "продавить" фишку соперника вниз.

Простые фишки не могут штабелироваться на этой клетке и не могут смешиваться с мечеными фишками. То есть, как только на клетку становится меченая фишка, то клетка считается занятой и встать на фишку может только другая меченая фишка (своя или соперника). В данном случае пустые фишки, если они имеют такую возможность, должны перепрыгивать через эту клетку. Для вывода самой верхней фишки с доски необходимо выбросить единицу. При этом игрок может решать: вывести ему верхнюю фишку с доски или походить любой другой фишкой.

Также игрок, совершивший бросок костей, может выбирать: сделать ход какой-либо другой фишкой или поднять свою фишку вверх и при этом опустить фишку соперника.

Фишки, поднимаясь снизу вверх, могут становиться (заменяться) не только на чужие, но и на свои фишки. Считаются фишки сверху вниз.

Очки в данном случае считаются следующим образом:

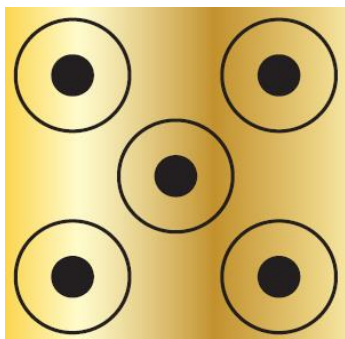
4 очка - четвертая фишка (самая нижняя) поднимается вверх и ставится на верхнюю фишку. Таким образом столбик фишек "сдвигается" вниз.

3 очка - третья фишка поднимается вверх.

2 очка - вторая фишка поднимается вверх.

1 очко - осуществляется вывод самой верхней фишки с доски.

Если в столбике на клетке B1 не хватает фишек для обмена по количеству выброшенных очков (например, в столбике находится только три фишки, а на костях выпало четыре очка), то игрок не может поднять свою фишку и должен походить любой другой своей фишкой или пропустить ход, если это невозможно.



Клетки с "пятью точками" (A3; B2; C3; B5; B8) - обычные поля, не несущие никаких особых действий. Правда, не следует забывать, что клетка B8 является напоминанием о перевороте фишки после прохождения ячейки превращения.

Вы, конечно, можете придать этим клеткам особые свойства, чтобы в очередной раз как-то преобразить игру. Но сначала просто попробуйте сыграть в неё несколько раз, и Вы поймете, насколько она увлекательна и

непредсказуема. За это её любят и ценят во всём мире. Недаром же эту игру ещё называют "Царская игра Ур". А царям как известно доставалось всё только самое лучшее.

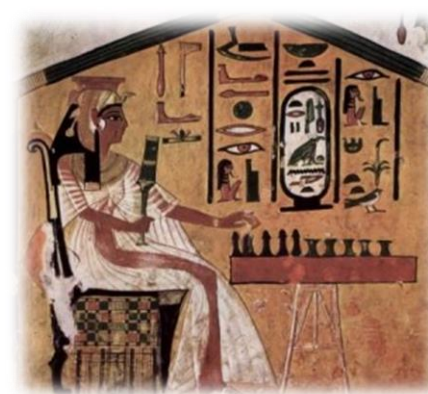
Сенет

Сенет - это древнеегипетская настольная игра для двух игроков. В Древнем Египте было несколько популярных игр на доске, из которых Сенет был наиболее важной в культурно-религиозном аспекте. Само слово "senet" означает "прохождение", а в письменном языке этот иероглиф означает слово "men" – "выдерживать испытание".



Как светское развлечение Сенет известен с V династии (около 3500 лет до н.э.), в более поздние времена он стал ассоциироваться с путешествием в потусторонний мир.

Древние египтяне очень любили Сенет. Изображения игры встречаются на многочисленных табличках, рисунках и папирусах. Ей уделяли время как знатные люди, так простолюдины.



Сенет отражает внутренний мир и менталитет древних египтян. Игра зародилась как простая забава, но вскоре обросла сакральным смыслом.

Главный нюанс заключался в том, что самое сложное в Сенете, как и в путешествии души в загробный мир, это самые последние шаги. Несколько клеток в конце игрового поля отмечались различными иероглифами, которые обозначали опасности и искушения.

Несмотря на то, что оригинальные правила игры не дошли до наших дней, её связь с представлениями древних египтян о загробной жизни очевидна. Сенет упоминается в Книге Мёртвых и других религиозных текстах Нового царства. Игра изображена на фреске из гробницы Нефертар.

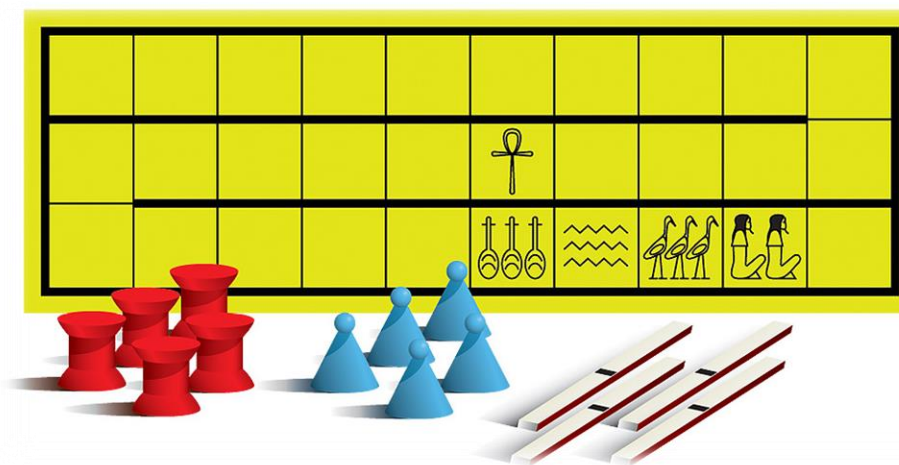
Из-за элемента удачи, присущей Сенету, считалось, что успешный игрок находился под защитой богов. В папирусе времён Рамсеса III найдено заклинание магического характера для игры в Сенет. Сохранился и папирус с подробным описанием партии фараона Рамсеса III, который слыл страстным любителем этой игры. С закатом египетской цивилизации Сенет на долгие столетия канул в лету, но благодаря археологам-египтологам спустя почти тысячелетие Сенет вернулся в мир живых. В ходе археологических раскопок и исследований им удалось частично восстановить правила игры Сенет. Доски для Сенета делали из камня, керамики, но чаще всего из дерева (иногда – с мозаичными вставками из камня, эмали и алебаstra), которые к эпохе Нового Царства приняли форму удлинённого продолговатого ящичка. Сначала археологам попадались лишь фрагменты досок и разрозненные фишки. В 20-х годах XX века в гробнице юного Тутанхамона обнаружилось несколько комплектов игры Сенет изумительной сохранности. Самый древний полный комплект был найден в гробнице Хеси-ре, служителя при фараоне Джосере в Саккаре (III династия, более 2500 лет до н.э.).

В современном Египте продолжают играть в Сенет и гордятся его древностью. Есть даже несколько программ для игры в Сенет на компьютере и смартфоне. И пусть настоящие правила игры не сохранились, существует несколько реконструкций предполагаемых вариантов, воссозданные исследователями. Возможно, и в старину в разных областях Египта в Сенет играли по разным правилам.

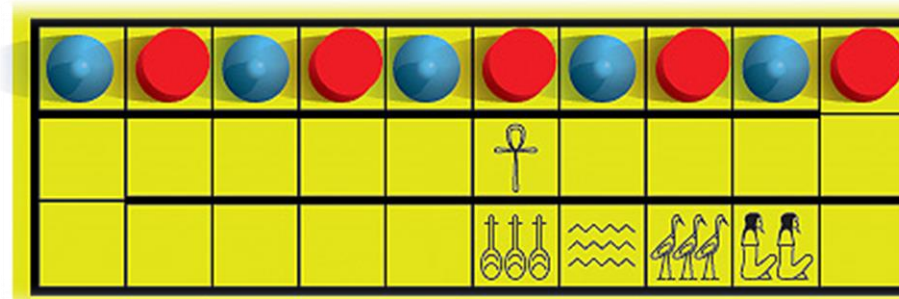
Правила игры

В Сенет играют на поле 3 на 10 клеток. По сути, это одна длинная дорожка, для удобства изогнутая как змея. Она вполне бы уместилась на поле 5 на 6, но доски подобного типа никогда не находили.

У каждого из игроков по 5 фишек (в древних наборах было по 7 фишек). В старых Сенетах из гробниц III Династии фишки выполнены в форме "башенок" и "лепёшек", а в более поздний период в форме "катушек" и "конусов". Эти 10 фигурок по-египетски назывались Ibaui – "танцоры", что символично.



В большинстве тактических настольных игр использовались военные понятия и только у египтян в основе "прохождения" лежал танец. Обычно фишки для игры одноцветные, хотя встречаются и раскрашенные комплекты.



Перед началом игры фишки расставляют на первых 10 клетках в верхнем ряду, чередуя "катушки" и "конусы". Затем игроки определяют порядок ходов, подбрасывая четыре палочки, которые выступают в качестве генератора случайных чисел. Древние египтяне гадали на плоских палочках, окрашенных с одной стороны в белый, а с другой – в чёрный цвет. Их сжимали в кулаке или между ладонями, подбрасывали или просто роняли на пол и считали, сколько палочек упало белой стороной вверх.

Палочки называли "пальцами" (по-египетски "дьебао").

Очки определяли так:

1 палочка упала белой стороной вверх – 1 очко*;

2 палочки упали белой стороной вверх – 2 очка;
 3 палочки упали белой стороной вверх – 3 очка;
 все 4 палочки упали белой стороной вверх – 4 очка*;
 все 4 палочки упали чёрной стороной вверх – 5 очков*.

*По правилам, которые составил археолог-египтолог Тимоти Кендалл, при выбрасывании 1, 4 или 5 очков игрок получает дополнительный бросок.

Сначала игроки разыгрывают право первого хода. Кто первым выбросит "1", тот получает "катушки" и ходит первым.

Далее этот игрок снова бросает палочки до тех пор, пока не выпадет 2 или 3. Это лимитирует преимущество, которое получает начинающий, так как после двойки и тройки нет дополнительных бросков. Очки, полученные при одном броске, не могут быть распределены на несколько фишек.

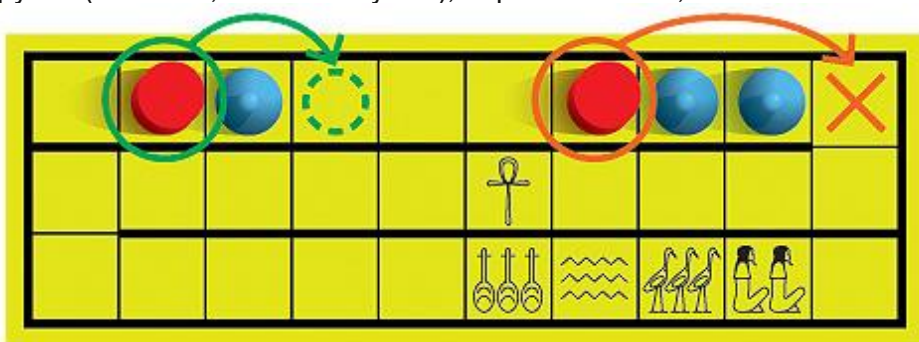
Правила движения

Правила Сенега довольно просты и сводятся к прохождению фишек по игровому полю змейкой (по букве Z), то есть слева направо в первой и третьей дорожках, и справа налево во второй дорожке.

Фишка-танцор шагает на количество клеток, соответствующее выброшенным очкам.

Правила блоков

На одной клетке может находиться лишь одна фишка. Через одиночную фишку можно перешагнуть, но через две и более, стоящие друг за другом (неважно, свои или чужие), перейти нельзя, это блок.

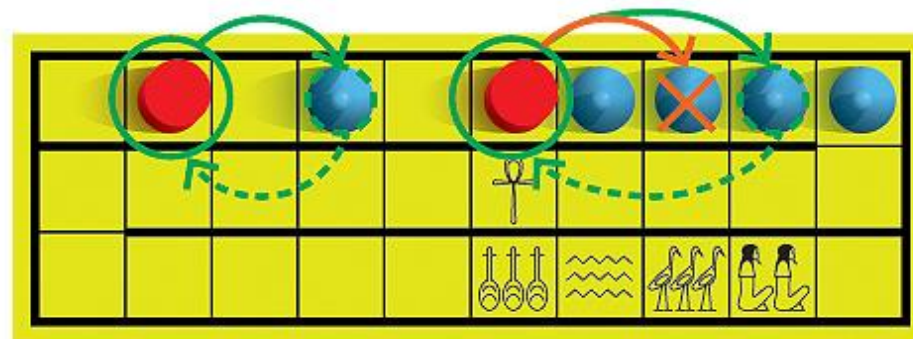


Правила взятия

Если фишка шагает на клетку, где уже находится фишка соперника, то происходит взятие: последняя отправляется на ту клетку, с которой бьющая фишка делала свой ход. Проще говоря, фишки меняются местами.

Если на нужном поле уже стоит своя фишка, то вставить на это поле нельзя.

Рубить можно только одиночную фишку. Стоящие рядом две фишки нельзя рубить и перепрыгивать. Считается, что они "охраняют" друг друга.



Стоящие рядом три фишки, наоборот, "разбиваются" срубанием средней фишки. А стоящие рядом четыре фишки "разбиваются" срубанием любой из двух средних фишек**.

**По правилам Тимоти Кендалла, если две фишки одного игрока стоят рядом по ходу движения, их рубить нельзя. Если таких фишек больше двух, то ряд можно разделить, выбив предпоследнюю.

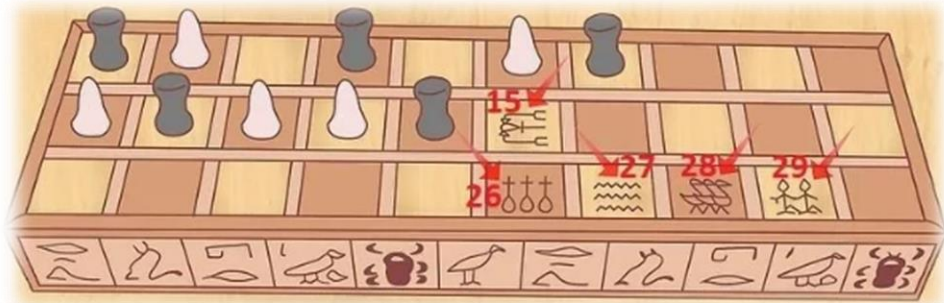
Сложные ходы

Если ходить вперед нельзя, нужно ходить назад. Рубить при этом можно на общих основаниях, хотя рубка при этом невыгодна, поскольку фишка соперника уходит вперед. Если совсем некуда ходить, ход пропускается***.

***По правилам Тимоти Кендалла, если на костях выпало столько очков, что ни одна фишка не может израсходовать их полностью, танцор доходит до крайней возможной клетки, а оставшиеся очки расходует движением назад. Рубит он при этом на общих основаниях. Когда перебор составляет всего одно очко, разрешен "недоход" на одну клетку. И только если двигаться вовсе некуда, ход пропускается.

Особые поля

В конце третьего ряда игрового поля есть несколько особых полей, отмеченных иероглифами. Это так называемые "Дома", в которых действуют особые правила.



Здесь нельзя ходить и рубить. Не работают и дополнительные броски, если играть по правилам Тимоти Кендалла. В центре доски есть ещё одна клетка с иероглифом (поле 15), которая связана с Домами и отличается от простых полей.

Значения "Домов"



"Дом Возрождения" (поле 15) отмечен египетским символом жизни "Анкх". Сюда возвращаются фишки, потерпевшие неудачу в Доме Воды (поле 27) или в Доме Красоты. Если эта клетка занята, то фишка встает позади нее либо в конец ряда фишек, одна из которых занимает Дом. (По другим правилам правил, если Дом Возрождения занят фишкой соперника, то

соперник убирает свою фишку и начинает этой фишкой с начала игрового поля. Если Дом Возрождения занят своей фишкой, то входящая фишка ставится на клетку 14 или на первую свободную клетку за Домом возрождения.



Per Nefer - "Дом Красоты" ("Дом Счастья" или "Дом Омоложения") (поле 26) с изображением 3 иероглифов "нефер" - "хорошо". Этот Дом представлял превращение усопшего в мумию, омоложение и, в конечном итоге, подготовку к вечной жизни. На этой клетке все фишки заканчивают свой ход, даже если выброшено достаточно очков, чтобы пройти дальше. Здесь

фишка не может быть срубленной, рубить, ходить назад и пасовать, но получает дополнительный ход, определяющий её судьбу.

Если выпало 5, то фишка заканчивает игру. Если выпало 1 или 2, 3, 4, но туда походить нельзя, так как поля заняты, фишка попадает в Дом Воды.

Если же выпало 1, а Дом Воды уже занят, фишка возвращается в Дом Возрождения. Если и поле 15 занято, то на поле 14 и так далее. Если выпало 2, 3 или 4, и поля свободны – фишка входит в один из домов.

Per Mu - "Дом Воды" (поле 27) отмечено изображением волн.

Дом Воды символически изображал Воды Хаоса, сквозь которые солнечный диск бога Ра плыл на барке перед тем, как взойти на рассвете.

В Доме воды судьба фишки зависит от количества выпавших очков:

- выпало 4 - фишка заканчивает игру;
- выпало 1, 2 или 3, то фишка возвращается в Дом Возрождения;
- выпало 5 – фишка остаётся на месте.



"Дом Трёх Истин" или "Дом Гелиопольских душ" (поле 28) с изображением трёх геральдических ибисов. Часто вместо птиц на этом поле можно встретить 3 чёрточки - египетское обозначение цифры 3.

Фишка, вставшая на это поле, может покинуть доску, только если выброшено 3 очка. При любом другом результате фишка остаётся на месте.

Per Re-Atoum - "Дом Ра-Атума" или "Дом Исиды и Нефтиды" (поле 29) с изображением двух коленапреклонённых людей.

В старом варианте разметки обозначалось цифрой "II". С этого поля фишка может покинуть доску, только если выпадет 2 очка. При любом другом результате фишка остаётся на месте.



Per Ra-Horakhty - "Дом Восходящего Солнца" (поле 30) символизировал воскрешение в загробном мире.

Проходя это поле всеми фишками, игрок успешно завершал игру и ритуально возрождался вместе с богом Солнца, а значит, прямо сейчас, ещё при

жизни получал его уверения в том, что после смерти выдержит все испытания загробного мира.

Выход фишки с доски в Сенете был равносильен спасению покойного из Царства Мёртвых, единению его с богом солнца Ра и, в конечном итоге, обожествлению.

В старом варианте это поле обозначалось цифрой "1", в новом - изображением сокола, несущего на голове солнечный диск, или просто изображением солнечного диска (круг с точкой в центре). В самых поздних вариантах это поле вообще никак не обозначалось.

Правила выхода фишки из этого Дома вызывают разногласия.

По одной версии фишка могла уйти из этого Дома при любом результате броска.

По правилам Тимоти Кендалла фишка выходила, только если игрок выбрасывал "1".

В игре Сенет побеждает тот, кто первым выведет все свои фишки за пределы доски.

Тактика игры

Игра Сенет близка по тактике прохождения к нардам, но это только на первый взгляд. Некоторые участки игрового поля в Сенете имеют неравнозначное значение и зависят от иероглифа, написанного на нём. Доска только кажется маленькой, на ней 30 полей, а это половина шахматной доски. В нардах же 24 поля, но там на одно поле можно ставить несколько фишек.

Большое количество фишек и правила блоков ставят игрока перед тактическим выбором: продвигать фишки по очереди, стремясь выиграть в скорости, или выступать сплоченной группой, блокируя фишки соперника.

Если в нардах сдвоенные шашки рубить нельзя, но можно проходить, то в Сенете такого правила нет. Сдвоенные фишки перекрывают путь, а защитить одиночную фишку от рубки можно только достигнув Дома Красоты. Но тогда наступают другие проблемы - дополнительный бросок с угрозой попадания в Дом Воды. Если же в Доме Воды выпадает единица, то фишка откатывается в Дом Возрождения.

Получается, что основные приёмы в этой игре — это рубка и запираение, а также специфические свойства Домов. Неспешная игра в самом начале к середине партии превращается в азартную рубку, бешеный танец с обменом фишками, а финал игры — это гонки на выживание. Здесь многое, но не всё, зависит от удачи. Когда один элемент удачи

(кости) умножается на другой (Дома), то даже совершенно безнадёжная позиция может обернуться неожиданной победой.

В Сенете велика роль генератора случайных чисел в виде палочек. Несложно подсчитать, что чаще всего при такой системе выпадает двойка (6 из 16 бросков), за ней идут единица и тройка (4 из 16), а 4 или 0 (то есть 5) выпадают реже всего (по 1 броску из 16).

Для наблюдательного игрока подобная закономерность — это дополнительный тактический приём. Выгоднее держать дистанцию между фишками в 1 и 3 клетки, в то время как дистанция в 2 клетки уже опасна. Из-за этой чехарды двоек и троек фишки порой долго плетутся по второму ряду игрового поля, наступая друг другу на пятки****.

*****Для избегания подобных ситуаций по правилам Тимоти Кендалла и вводятся дополнительные броски, если выпадает 1, 4 или 5. А если выпадает 2 или 3, то ход переходит к сопернику.*

Попытка поиграть в Сенет с обычным кубиком может заметно испортить удовольствие от игры. Палочки не дают игре свестись к примитивной торопливой пробежке по игровому полю, а выпавшие на них четвёрка и пятёрка радуют куда больше. Ведь в случае с палочками побег из Дома Красоты или из опасного Дома Воды становится редкой и очень приятной удачей. Если хочется сыграть с палочками, а под рукой их нет, то 4 монетки спокойно заменят 4 палочки.

Младший брат Сенета



В Сенете был ещё один нюанс: по канонам Древнего Царства фишек в игре было 14 (7+7), как в игре Ур. В более позднем варианте их количество уменьшилось до 10 (5+5).

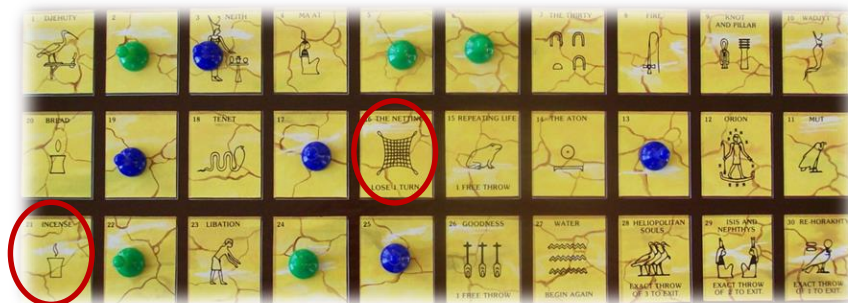
Скорее всего это связано с тем, что во время XVII Династии в Египте стали появляться доски для Сенета, на обороте которых

была более короткая игра "Тьяу" на 20 клетках, а в неё как раз играют десятью фишками.

Как ни странно, уменьшение количества фишек благотворно повлияло и на Сенет. При 14 фишках для начального маневрирования игрокам отведено всего 10 полей – с 16-го по 25-е, и фишки просто не успевают

как следует "разбежаться". Надо сказать, что игроки в середине игры не спешат как можно быстрее достигнуть Дома Красоты. Слишком велика опасность попасть оттуда в Дом Воды и там утонуть, а в варианте с 14 фишками середина игры наступает слишком быстро. В итоге перед Домом Красоты зачастую образуется затор, а в середине игрового поля – толкотня и нудная перетасовка, если часто выпадают единицы. Сенет с десятью фишками играется быстрее и веселее. В любом случае, о старой расстановке нам всегда напоминает местоположение Дома Возрождения на поле 15.

Наряду с основными (главными) Домами встречаются доски для игры в Сенет, где практически каждое поле имеет своё обозначение и определённые свойства.



Наиболее важными из них можно считать **Дом Сети** (поле 16) - общность приверженцев бога Сета. Это ловушка неопытных душ, которая даёт пропуск хода.

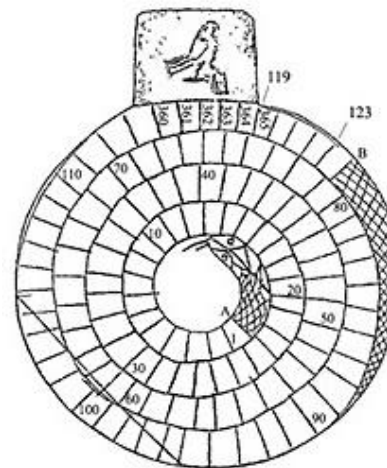
Клетка **Дом Ба** (поле 21) — это совокупность чувств и эмоций человека, одна из пяти составляющих человеческой души. Вставшая на него фишка продолжает своё движение в ту же сторону, в какую двигалась (ведь есть случаи движения фишки не только вперёд, но и назад). Фишка перемещается из Дома Ба на столько же полей, сколько сделала во время хода, приведшего его в Дом Ба. Получается как бы удвоение хода. Если же удвоение хода в Доме Ба невозможно, например, когда конечное поле занято другой своей фишкой или для его достижения требуется перепрыгнуть через две и более рядом стоящие фишки, то ход в Дом Ба недопустим и фишка остаётся на месте.

Среди почти 80 найденных археологами уцелевших наборов для Сенета только у последних пяти полей неизменно совпадает разметка, что подтверждает особую важность этих «Домов» для прохождения. А все остальные Дома с их значениями можно использовать по договоренности между игроками.

МЕХЕН



Игра "Мехен" или "змеиная игра" - очень старинная игра. В неё играли ещё в эпоху египетского Древнего царства. Круглые известняковые доски со спиральной разметкой обнаружили в гробницах III династии (2868-2613 гг. до нашей эры). Один из самых лучших наборов был найден в гробнице фараона Хесу. В набор входило шесть фишек-львов и мраморные шарики.



На большинстве досок змея сворачивается в спираль против часовой стрелки, на некоторых - по часовой, но голова змеи всегда находится в центре. Игровое поле разделено на 30-40 ячеек, но встречаются 70, 80 и даже 400 ячеек. Для игрового процесса количество ячеек на теле змеи не имеет значения. Учёные склоняются к мнению, что Мехен символизировал различные аспекты в жизни египтян — солнечный и лунный календари, систему для расчёта благоприятных дней и прочее. До сих пор никто не знает, по каким

точно правилам играли в Мехен 40 веков назад. Но с уверенностью можно сказать, что Мехен — это единственная известная многопользовательская древнеегипетская настольная игра.

В неё могли играть одновременно до шести игроков. К доске прилагался набор из шести фигурок львов и комплект фишек путников. Количество ходов определялось тремя палочками, а вход и уход фишки с доски регулировала сложная система накопления выпавших единиц.

Фишки в игре двигались от хвоста змеи к голове и обратно. Достигший финиша игрок получал фишку льва, которая должна была дойти до головы змеи, а затем, двигаясь в обратном направлении к хвосту змеи, получала право съедать фишки путников. Побеждал игрок, чья фишка льва съела большее количество простых фишек путников.

Мехен породил целое направление "игр-бродилок" спирального вида, например, игру "Сиг", распространённую в Мавритании, или игру "Гиена", в которую играют арабские племена в Судане.

Очки в игре определяются выбрасыванием трёх плоских палочек, окрашенных с разных сторон в черный и белый цвета. Если 1 палочка выпала белой стороной вверх – 1 очко, 2 палочки выпала белой стороной вверх – 2 очка, все 3 палочки упали белой стороной вверх – 3 очка. все 3 палочки упали чёрной стороной вверх – 6 очков (именно 6, а не 4, как в других играх). Главная цель игры состоит в том, чтобы получить фишку льва и "съесть" ею как можно большее количество фишек путников соперников.

Играют от 2 до 6 игроков. Фишки движутся по спирали сначала к центру, потом обратно. Игрок, достигший центра, получает фишку льва (у каждого игрока фишка льва своего цвета). Ходы чередуются - каждый игрок ходит в свою очередь.

В похожей на Мехен игре "Гиена" фишка хищника-гиены ходит вдвое быстрее обычной фишки, то есть, все выброшенные очки удваиваются. Скорее всего, фишка льва ходила аналогичным образом. Победителем игры становился игрок, лев которого съел больше всех простых фишек путников.



Игра делится на несколько фаз:

1. Игроки выводят все фишки на доску и ведут их до центрального поля. Первый, кто проведёт фишку в центр к голове змеи, получает фишку льва и начинается вторая фаза игры.

2. Лев может "есть" фишки, которые находятся на поле, но только на обратном пути своего следования. Очки начисляются по количеству съеденных львом на обратном пути простых фишек путников.

Чтобы фишка путник вышла на игровое поле, необходимо выбросить «1». Затем, фишки продвигаются, если игрок выбрасывает «2», «3» или «6». Единицы приберегаются на будущее. Фишки движутся к центру, но чтобы войти в центральный дом, необходимо выбросить точное количество очков.

Если очков выпадает больше, то игрок может использовать сбережённые единицы (если они есть), которые вычитают из результата броска по мере надобности. По достижении центра необходимо вычесть четыре единицы, чтобы следовать в обратную сторону. Если их нет, придётся ждать, пока выпадет и накопится нужное количество единиц.

Первый игрок, который вернётся к отправной точке в начале доски, обменивает свою фишку на фишку льва, которая снова идёт через всё поле к центру. Добравшись до центра, льву нужно потратить 10 сбережённых "единиц", чтобы получить право двигаться обратно. Только тогда, на обратном пути он будет в состоянии "есть" простые фишки. Простые фишки путники тоже рубят соперников, когда встают на занятую ими клетку, но не снимают их с доски, а просто меняются местами, как в Сенете.

Игрок может распределять очки между фишками как угодно, независимо от результата броска. Даже когда свой лев вернулся "домой", имеет смысл не бросать игру – ведь все простые фишки, которые игрок успел вывести с доски, остаются у него, и львам соперника достанется меньше "добычи". В конце игроку начисляются очки по количеству фишек, которые "съел" его лев.



МАНКАЛА



Эта игра родом из Африки. Африка загадочна и многолика, её населяет большое количество племён и народов. И многих из них на протяжении тысячелетий объединяет настольная игра "Манкала".

Двухрядная Манкала популярна в Египте, Судане, странах Магриба (Тунис, Алжир, Марокко, Ливия, Мавритания, Западная Сахара) и на всём западном побережье Африки. Доска с двумя рядами по шесть лунок, предположительно, ведет историю от счетных досок Междуречья.



В любой африканской деревне можно увидеть людей, сидящих за доской с вырезанными лунками. Игроки смеются, шутят, дурачат зрителей, нарочно путают ходы и наперегонки рассеивают камни в пулеметном темпе: "манкала" (от арабского *naqala*) означает "перемещать". Игроеды дают игре 4-5 тысяч лет и даже больше. В древности игроки обходились без досок, просто выкапывая лунки в земле. Так называемые "игры посева" практически неизвестны в Европе, редко встречаются на Востоке, но в Африке почти у каждого народа есть своя Манкала. Названий у этой игры множество, разнообразие игровых полей поражает, количество камней и правила отличаются, но суть одна — отобрать камни у соперника.

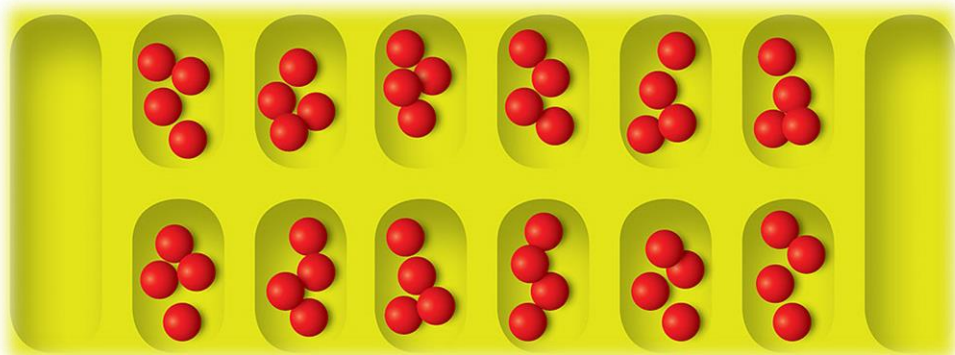
В лунки на доске для Манкалы кладут камешки, семена, стеклянные шарики или любые мелкие предметы. Ход в игре представляет собой имитацию посева: игрок берет содержимое какой-либо лунки и раскладывает его в определенном порядке. Камни одинаковы, никому не принадлежат, и лишь от их количества зависит, можно ли сделать ход из этой лунки, захватить "семена" или произвести другие действия. Правила игры в разных странах и у разных народов могут довольно сильно различаться. Зачастую женщины и дети играют в одну разновидность Манкалы, а мужчины в другую, более сложную. В игры типа Манкала трудно выиграть, просто накапливая камни, нужно брать, что сможешь, а остальным делиться. Игроки состязаются не только в счете, но и в остроумии. Соперника принято подначивать: подшучивать, петь песенки, притворно сокрушаться при потере камней, рассказывать анекдоты.

Манкала весьма почитаема не только в Африке, но и в Азии. В Малайзии и Индонезии местные разновидности игры: "чонгкак" и "дакон", берегут как национальное достояние. В Киргизии и Казахстане "тогыз кумалак" входит в спартакиаду школьников.

Однако Манкала — это нечто большее, чем просто математическая игра. Она ещё развивает логику и навыки общения. В Африке, где родоплеменные связи особенно сильны, всегда это понимали.

Манкала оваре - игровая терапия

Название самой известной африканской двухрядной Манкалы — "оваре" или "варе", связано с именем туземного короля Катакие Опоку Варе I, который имел привычку улаживать с помощью игры семейные ссоры подданных: посидев за доской, супруги начинали гораздо лучше понимать друг друга. Кстати, слово «варе» в Гане до сих пор означает "жениться".



Правила игры

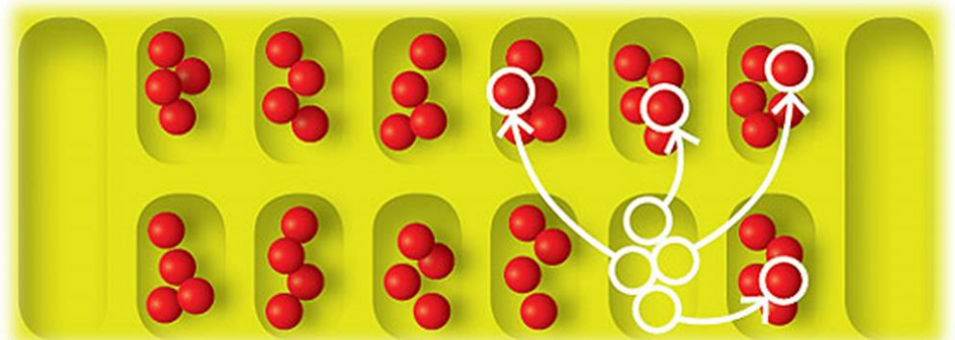
На доске два ряда по шесть лунок. В начале игры в каждую лунку кладут 4 камня. Большие лунки по бокам в раскладе не участвуют: это "амбары", куда сбрасывают выигранные камни. Каждому игроку принадлежит свой ряд лунок и один "амбар".

Цель игры

Для победы нужно собрать в своем "амбаре" 25 камней, при счете 24:24 засчитывается ничья. Чтобы одолеть соперника, игрок должен рассчитывать, с какой лунки ему следует начать ход, чтобы провести взятие.

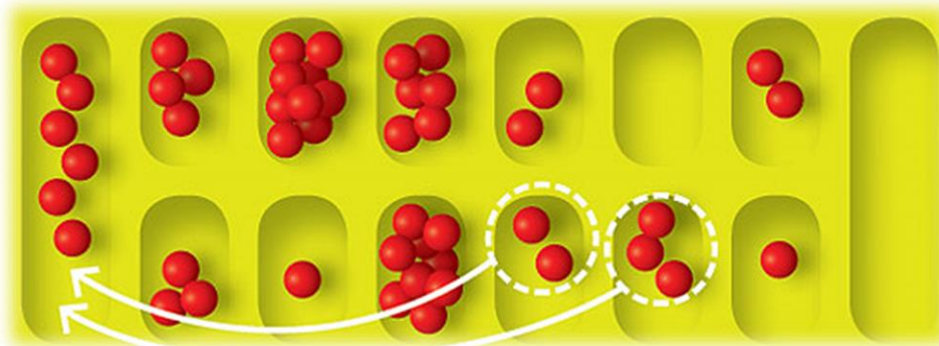
Посев

Для хода игрок берет все камни из любой своей лунки и раскладывает их против часовой стрелки по одному в каждую лунку, начиная со следующей, пока камни в руке не закончатся, после этого ход переходит к сопернику. Главное правило любой манкалы: камни из лунки всегда берутся все, а "сеют" их по одному.



Взятие

Если последний камень "посева" падает в лунку на стороне соперника, и там оказывается 2 или 3 камня, игрок сразу же захватывает их и переносит в свой "амбар".



Если произошел захват, а в предыдущей лунке тоже стало 2 или 3 камня, они также захватываются. Игрок продолжает захватывать камни и из предыдущих лунок, если они соответствуют этим условиям.

Если лунка не отвечает требованиям, т.е. это уже его лунка или она не содержит ни 2, ни 3 камней, то захват камней останавливается. На своей стороне доски захват запрещен.

Окончание игры

Игра заканчивается:

– если игрок в свой ход больше не имеет камней в лунках. В этом случае соперник выигрывает все оставшиеся камни. Это конец игры "от голода".

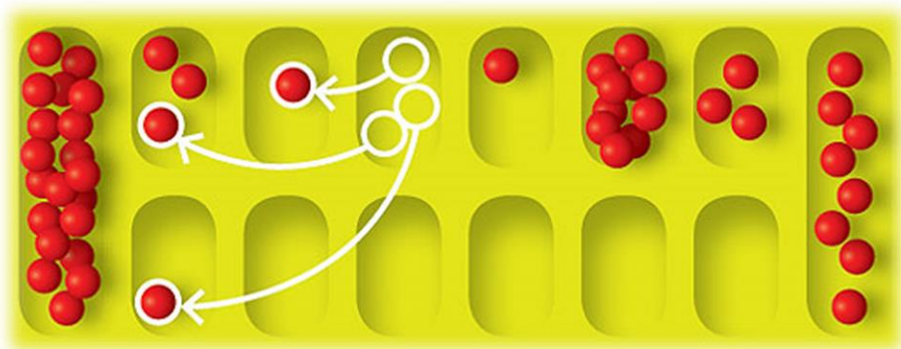
– если осталось так мало камней, что дальнейший их захват невозможен, например, когда на доске осталось 2 или 3 камня. Тогда игроки пополняют "амбары" камнями, оставшимися в своих лунках. Это конец игры "от неопределенности".

Выигрывает игрок, который захватил большее количество камней. Можно также остановить игру, когда один игрок возьмет большинство камней, например 25.

Тонкости игры

Если в стартовой лунке камней так много, что "посев" из нее делает круг (12 и более), игрок не кладет в нее камень, т.е. пропускает эту лунку.

Соперник не должен "голодать". Если после хода у него не осталось камней-"семян", нужно дать ему еще, чтобы он мог продолжить игру, и только если это невозможно, партия заканчивается.



Игра достаточно простая, этим она и подкупает. Вместо доски можно использовать одноразовые пластиковые стаканчики, или просто на бумаге начертить лунки и амбары. А вместо камней подойдут офисные скрепки, монеты, пуговицы, камушки и любые другие предметы.

Разновидностей игры очень много. Это и разное количество лунок, и количество рядов, разные типы камней и правила "посева".

Популярность Манкалы подтверждается успехом имитирующих ее мобильных приложений. Некоторые из них набрали по миллиону пользователей, и даже больше.

КАЛАХ - современная Манкала

В 1905 году американец Вильям Чемпион, геолог по образованию, прочитал в журнале статью об игре Манкала. И в 1940 году он изобрёл, а затем начал производить и продавать наборы для игры, которую назвал Калах, по названию пустыни Калахари в Африке. В 1952 году Вильям Чемпион запатентовал свой образец доски для игры в Калах, а затем и правила игры.



Поле для игры в Калах представляет собой доску с углублениями (лунками), расположенными в 2 ряда по 6 лунок в каждом ряду. На противоположных концах доски находятся две большие лунки, называемые в игре "калах".

Камни (семена, шарики) являются общими для обоих соперников, поэтому их цвет не имеет значения. Общее их количество зависит от того, сколько камней помещают в каждую лунку в исходной позиции: 72 (по 6 камней в каждую из 12-ти лунок), 60 (5), 48 (4), 36 (3); как правило, это 72 или 48 камней.

Исходная позиция

Перед началом игры во все 12 лунок, кроме больших лунок-калахов, раскладывают одинаковое количество камней от 3-х до 6-ти штук в лунку. Каждому игроку принадлежит ближний к нему ряд из 6 лунок и одна большая лунка-калах, расположенная справа от него.

1. Игрок выбирает на своей стороне игровой доски одну из шести лунок, забирает оттуда все камни и раскладывает их один за другим против часовой стрелки в последующие лунки. В каждую лунку можно класть только по одному камню.

2. Если игрок при раскладывании камней проходит через свой собственный калах, то он и в него кладет один камень.

3. Если после прохождения калаха у него еще остались камни, то он один за другим раскладывает их в лунки на стороне соперника.

4. Если у игрока остается так много камней, что он в состоянии раскладывать их до калаха соперника, то он не кладет в него камень, а продолжает раскладывать камни на своей стороне игровой доски.

5. Попавшие в калах камни больше не используются в игре.

6. Последний камень таит в себе два важных правила:

Если последний камень при ходе игрока попадает в его собственный калах, он имеет право сделать еще один ход. При возникновении такой же ситуации игрок имеет право повторить ход.

Если последний камень игрок кладет в пустую лунку в своем ряду, то он забирает свой камень и все камни из противоположной лунки соперника, перенося их в свой калах. После этого ход игрока завершен, и право хода переходит к сопернику. Если противоположная лунка пуста, последний камень остается в лунке игрока, а его ход считается завершенным.

7. Игра заканчивается, как только на одной из сторон игровой доски все шесть лунок остались пустыми.

8. Если в лунках соперника все еще находятся камни, он имеет право переложить их в свой калах. В некоторых вариантах игры оставшиеся в лунках камни перекалываются в калах игрока, на чьей стороне они находились. Только после этого происходит подсчет собранных в калахе камней.

Побеждает тот, у кого в калахе окажется наибольшее количество камней.



В Интернете можно встретить много игр типа Манкала с разными вариантами правил игры.

Айо-айо: детская Манкала



Взрослая Манкала слишком сложна для детей. С малышами играют в "айо-айо". Это название лучше всего переводится на русский язык как

"ням-ням". Действительно, если взрослая Манкала имитирует посев и сбор урожая, то в детской все, что требуется от игрока — это есть.

Камни "сеются" непрерывно: положив последний камень в лунку, игрок тут же берет все содержимое этой лунки и продолжает "сеять". Лишь когда последний камень падает в пустую лунку, ход переходит к сопернику. Как только в любой лунке по ходу "посева" стало четыре камня, игрок захватывает их, не прерывая хода. **Айо-айо** развивает внимание: если увлечься "посевом", взятие можно пропустить.

В некоторых странах Африки, в частности на Мадагаскаре, популярна четырехрядная Манкала - **тсоро, бао, омвесо** и другие.



В них используются большие доски: чтобы сделать ход, игроку приходится идти вдоль ряда лунок.

Для игры используется доска в 32 лунки, расположенные в 4 ряда по 8 лунок в каждом, и 64 камня.

В эти игры принято играть в очень быстром темпе, от чего игроки находятся в постоянном напряжении.

Если в прошлом допускались длительные размышления, сегодня на раздумье перед каждым ходом даётся не больше трёх секунд, и, если игрок не делает ход, очередь хода может перейти к сопернику, а в некоторых играх, например в **омвесо**, игроку может быть даже засчитано поражение.

Для игры вовсе не обязательно использовать специальные доски и камни, достаточно просто вырыть лунки в земле и использовать любые мелкие предметы в качестве семян.

Можно сделать игру своими руками: расчертить лунки на листе картона, а в качестве камней-семян использовать канцелярские скрепки, пуговицы или декоративные камни.

При желании можно скачать приложение с игрой на смартфон, поиграть онлайн или с компьютером. Но игра живую намного интереснее.

ФАНОРОНА: шашки с острова Мадагаскар

Шашечных игр не так уж много. Почти все они возникли в новое время на основе шашек, а точнее Алькерка, пришедшая оттуда система взятия прыжком применяется повсеместно. Но есть исключения.



Наверное, самый удивительный и оригинальный вариант представляет собой игра Фанорона с острова Мадагаскар. Малагасийцы, а именно так называют жителей острова Мадагаскар, не оставив заметного следа в мировой культуре в целом, сумели изобрести яркую, очень своеобразную игровую систему. Знатоки признают, что по сложности и богатству комбинаций Фанорона не уступает шашкам, хотя тактика в них абсолютно разная.

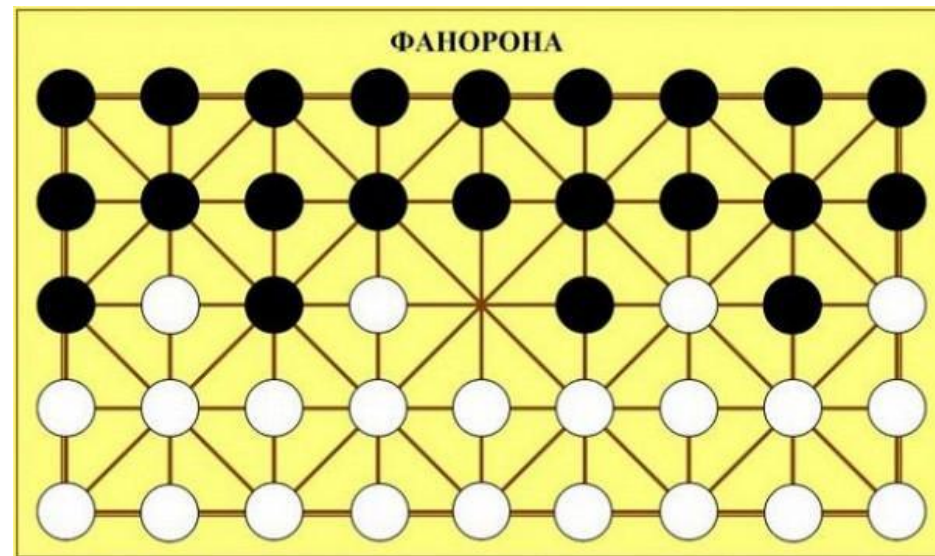
Предком Фанороны была игра Алькерк, которая попала на Мадагаскар с испанскими торговцами в XVI веке. И пока Европа занималась тем, что «пересаживала» Алькерк на шахматную доску, создатели Фанороны пошли своим путём: сетку (разметку) игрового поля они оставили прежней, но полностью изменили игровую механику.

Слово «фанорона» – производное от Lakam-Panorona («игровая таблица»).

Для фанороны нужна сетка 9x5 в 45 перекрёстках, ориентированная горизонтально. Её делают разреженной, чтобы фишку можно было двигать, не расталкивая другие. Лист формата А3 отлично подойдёт, а два комплекта обычных дешёвых шашек обеспечат вам полный набор фишек (22 белых +22 черных).

Эстеты играют шариками на доске с углублениями, но плоские фишки удобнее. Хорошо подходят камни для Го, т.к. их удобно снимать с доски.

Фишки ставятся на перекрёстки линий, а не в клетки. Расстановка с чередованием кажется сложной, но вскоре вы привыкнете. Главное - помнить, что на средней линии своя фишка помещается справа, остальные просто чередуются. Центральное поле на доске свободно.



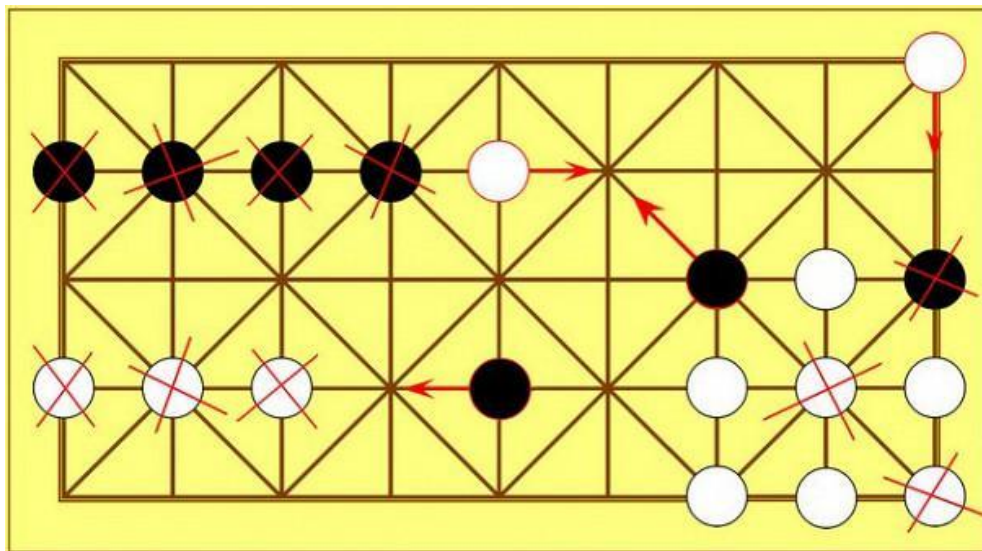
Правила

Играющие ходят по очереди. Первыми ходят белые – в свободный центр доски. Простой ход делают в любую сторону (в том числе назад), на один соседний перекрёсток, согласно разметке. Такие ходы обычно происходят ближе к концу - рубка фишки соперника в Фанороне обязательна, поэтому большинство ходов в начале и середине игры будут взятиями и сериями взятий. Система рубки в Фанороне уникальна и отличается от любой другой известной шашечной игры. Здесь нет прыжков и зажимания. Существует два варианта рубки: атакой и отступлением.

Взятие атакой (на подходе): игрок двигает фишку на один соседний перекрёсток, придвигая её вплотную к фишке соперника, и тогда она и все стоящие за ней по линии движения фишки снимаются с доски.

Взятие отступлением (при отходе): игрок уводит фишку с перекрёстка от фишки соперника (если они стоят рядом и между ними нет

свободного пространства), и тогда она и все стоящие за ней по направлению движения фишки снимаются с доски.



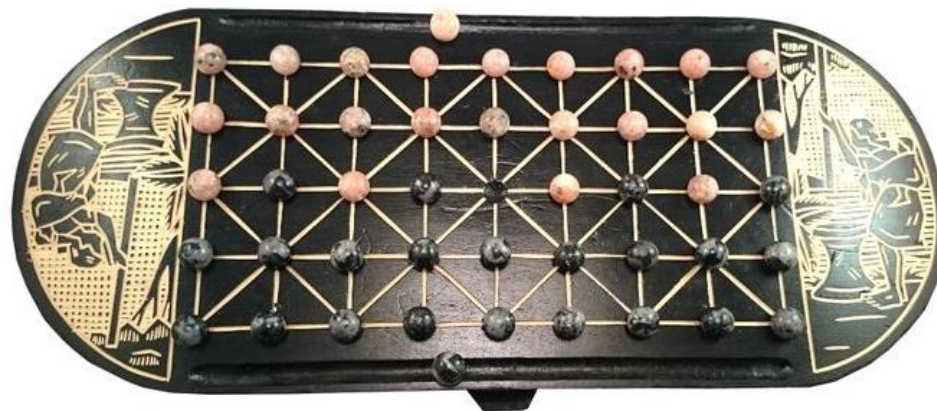
Это главное, что нужно уяснить. Правда, есть следующие нюансы:

- 1) Если фишка одним ходом может срубить фишки противника как «атакой», так и «отступлением», нужно выбрать какой-то один вариант; обоюдное взятие запрещено.
- 2) Если «линию снятия» прерывает пустой перекрёсток или фишка своего цвета - тогда всё, что до «разрыва», снимается с доски, всё, что после – нет.
- 3) Одиночное взятие обязательно, но серия взятий – нет. За ход можно сделать серию захватов одной фишкой, но не обязательно доводить её до конца, она может быть прервана в любой момент по желанию игрока.
- 4) В ходе серии взятий не допускается возвращение фишки в точку, где она уже побывала. За этим непросто уследить (особенно если взято много), но это нужно делать, иначе вам напомнит противник.
- 5) Рубящая фишка не может совершить два перемещения в одном и том же направлении подряд в течение одного хода (такое может произойти, допустим, если атака следует за отступлением).

Дамок в Фанороне нет, превращения фишки в игре не происходит. Цель – срубить все фишки соперника. Если это не удастся никому, игра завершается вничью.

В дебюте надо быть осторожным: активно расчищая середину, игрок сам роет себе яму, создавая пространство для манёвров противника. Порою лучше сделать скромный, но стратегически важный ход, скажем, убрать фишку из середины линии для блокировки будущего взятия. В эндшпиле выгоднее держать фишки на пересечении диагоналей (4 степени свободы), а в середине игры – на перекрёстках (8 степеней свободы).

На Мадагаскаре действует необычная система гандикапа, то есть упрощения игры для проигравших – Velo («рука»). Первая партия (Riatra) всегда играется на равных. Во второй партии проигравший играет белыми по обычным правилам, разве что не может рубить одиночную фишку. Победитель в ходе игры не имеет права рубить фишки соперника, и только когда у него остаётся всего 5 фишек, вступают в действие обычные правила. Если уж и в этом случае победитель опять выиграет, вопросы излишни: перед вами мастер, проиграть которому не зазорно. Если же он проиграет – раунд заканчивается вничью к обоюдному удовлетворению, и следующая игра снова «риатра».



На Мадагаскаре Фанорона – национальная спортивная дисциплина. Там существуют несколько федераций, проводящих турниры с ежегодной трансляцией финала по телевидению. Фанорона является и культовым артефактом: перемещения фишек на доске символизируют движение звёзд и влияние их на судьбы людей, малагасийские астрологи высчитывают с помощью неё удачные и неудачные дни, фазы Луны, перемены в судьбе, смену знаков Зодиака и прочую планетарную механику.

Фанорона постепенно набирает популярность в мире, но в России пока практически неизвестна. Возможно, причина столь медленного распространения игры в её скромном внешнем виде. При взгляде на одноцветную сетку игрового поля, сплошь заставленную фишками, трудно понять, насколько это захватывающая игра. Да и правила, хоть и просты, но заковыристы.

Начинающий игрок всё время путается, пытаясь то атаковать фишку через два перекрёстка сразу, то искривить линию взятия, то передвинуть за один ход сразу две фишки, и искренне обижается, не понимая, что не так.



Детей подстерегает другая ловушка: огромное количество шашек, которое соперник может срубить за один ход, пугает ребёнка, ему кажется, что его обманули, и он кричит: «Нечестно!». Увы, всё честно, просто это такая игра. Большинство ходов в ней состоят из серии взятий, поэтому партия в Фанорону напоминает стремительную поездку на американских горках. Атакующая шашка мечется как шарик в пинболе, фишки с доски исчезают с чудовищной быстротой, и основная борьба развивается в эндшпиле.

Поэтому сперва испытайте игру на себе, а с ребёнком играйте вдумчиво и неторопливо. Оставляйте ему хорошие ходы, чтобы он сам их нашёл. Очень скоро ваш ребёнок войдёт во вкус, радостно сжимая в руке пригоршню срубленных фишек. Поверьте, игра Фанорона стоит того, чтобы её освоить.

СУРАКАРТА

Суракарта (Surakarta) – индонезийская настольная игра.



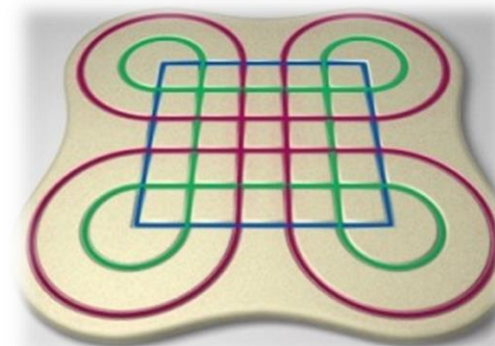
Происхождение этой игры неясно. Утверждают, что изображение подобного игрового поля было найдено в храме на Калимантане (Борнео), хотя более надёжные источники датируют её возникновение XVII веком. Игра была совершенно неизвестна в англоговорящих странах вплоть до второй половины XX столетия, когда

Роберт Белл описал её в своей книге со ссылкой на французские источники.

Сегодня большинство исследователей сходятся во мнении, что в основе Суракарты лежит модифицированная игра Алькерк.

Суракарта отличается от множества игр шашечного типа необычностью доски, на которой все линии замкнуты.

Основу игрового поля в Суракарте составляет квадрат 5x5 клеток, имеющий 36 перекрестий. Этот квадрат дополнен двойными петлями-развязками. Эти обходные развязки замыкают ортогонали друг на друга, то есть, само понятие вертикалей и горизонталей в игре отсутствует. Фишка одним ходом может обойти всё поле как будто оно тороидальное или даже сферическое.



Цель игры – срубить все фишки соперника.

Правила игры довольно просты и необычны:

У каждого игрока по 12 фишек. Начальная расстановка фишек: в два ряда на двух первых и последних линиях (рис.1).

Фишки ходят по очереди. Первый ход определяет жребий.

Рис.1

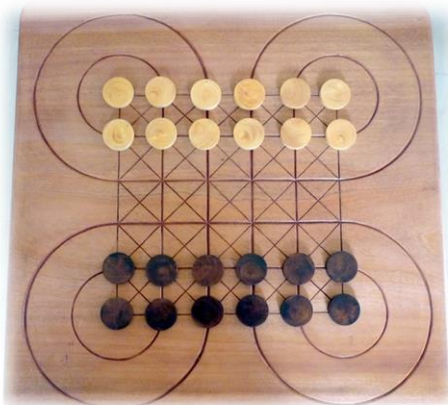
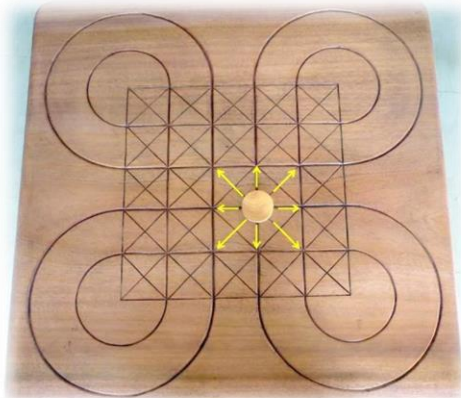


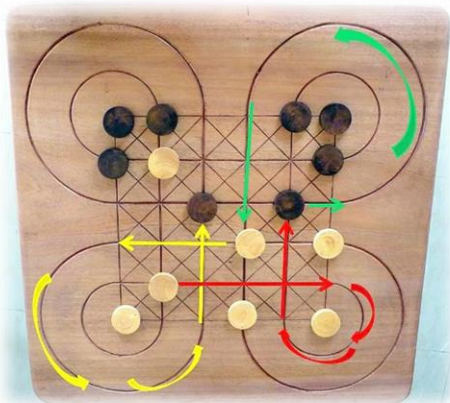
Рис.2



Для игрока, выполняющего ход, есть две возможности:

1. Тихий ход на пустое поле (рис.2). Тихий ход возможен на любое свободное поле по горизонтали, вертикали или диагонали. То есть не вдоль линии, а именно на любое свободное соседнее поле (перекрестье). Петли при этом не используются.

Рис.3



2. Взятие (рубка) фишки соперника (рис.3) - этот ход обязан завершиться снятием фишки соперника с доски.

Общее правило рубки:

Фишка перемещается строго по горизонтали или вертикали на любое количество свободных полей. Затем она проходит петлю, после чего опять проходит любое количество пустых полей по горизонтали или вертикали и встает на место фишки соперника.

Проход фишки по петле обязателен, а первая и вторая стадия, в которых фишка движется по прямой, не обязательны.

Примеры рубки показаны на рис.4 и рис 5.

На рисунке 4 черная фишка, сделав петлю, проходит свободную вертикальную линию и рубит белую фишку.

На рисунке 5 белая фишка проходит горизонтальную линию, затем делает петлю, проходит вертикальную линию и рубит черную фишку.

Рис.4

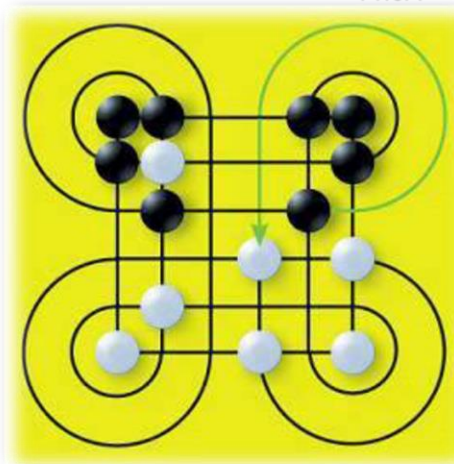
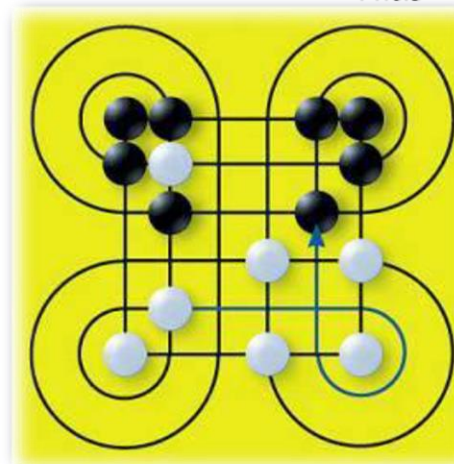


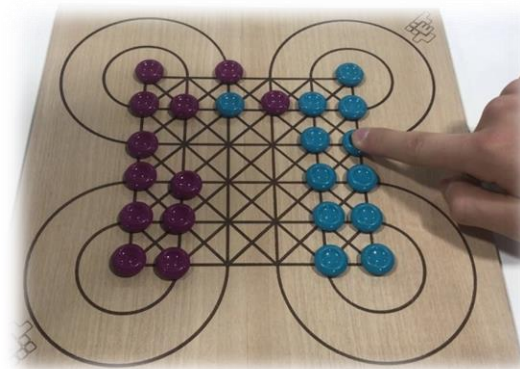
Рис.5



Серия взятий в Суракарте запрещена. За один ход можно срубить только одну фишку. Превращения фишки в дамку, как в шашках, в игре Суракарта нет.

В Суракарте нет прыжка фишки, как в Алькерке или в Шашках. Взятие осуществляется по шахматному типу: рубящая фишка просто занимает место, на котором стояла срубленная фишка. Рубящая фишка при взятии может сделать несколько витков в двух-трёх углах доски, однако на её пути не должны стоять другие свои фишки. Срубленная фишка удаляется с доски.

Если фишек осталось мало, и они свободны, но уже не могут поймать друг друга, победа присуждается игроку, у которого на доске осталось больше фишек, хотя обычно такого не происходит: фишка непременно окажется на линии удара. При равном количестве фишек объявляется ничья.



Суракарта довольно динамичная игра. Здесь фактически нет своей и чужой зоны, что для начинающих игроков и людей, привычных к традиционным игровым системам, может создавать некоторые сложности.

Тактика в игре очень непривычная, но сам процесс весьма забавляет. При взгляде на такую систему движения фишек невольно закрадывается мысль прорезать на доске желоба и играть шариками. Однако игра прекрасно идёт и с простыми фишками.

Аборигены Калимантана вообще чертили поле на песке и играли камешками и раковинами каури. Кстати, подобные игровые поля были обнаружены высеченными на камнях в Корее. Игровое поле Суракарты само дает ключ к пониманию игровой стратегии.

Фишки, стоящие на боковых полях наиболее защищены от ударов, но в тоже время наименее подвижны в атакующих действиях. Центр создает максимальные возможности для атакующей игры. Здесь практически невозможна игра от обороны.

Попытка отсидеться на угловых полях приведет к быстрому уничтожению центральных фишек, после чего всё равно придется уходить из угловых полей, так как пропустить ход нельзя по правилам, а любой тихий ход может подставить фишку под удар.

Если же расставить фишки так, что любая своя фишка "рубится" другой своей фишкой, это обеспечит мгновенную "месть" сопернику за срубленную фишку. Этот принцип в Суракарте даёт динамичную игру от обороны.

Основу игрового поля Суракарты составляет квадрат из чётного числа линий. В стандартном варианте — это шесть линий.

Но если в основу доски положить квадрат с чётным количеством линий больше шести, например, 8, 10 и т.д., то принцип игры останется прежний, а партия в игре будет длиться намного дольше.



ПАТОЛЛИ

Патолли - настольная игра, распространённая среди ряда народов Доколумбовой Америки, в том числе среди майя и ацтеков.



Ацтекское слово «патолли» означает «боб». Некоторые исследователи считают её тождественной древнеиндийской игре пачиси, в то время как другие находят такое сходство чисто визуальным. В наше время Патолли пользуется огромной популярностью в Латинской Америке как семейное развлечение.

Когда и где появилась игра Патолли доподлинно неизвестно. Археологи считают, что первые доски для Патолли появились по крайней мере

десять веков назад, как в области владения индейцев майя, так и в Центральной Мексике.

Испанцы отмечали, что Патолли была одной из любимых игр ацтеков. Индейцы размечали игровые доски на куске кожи или на соломенной циновке и раскрашивали яркими красками, но могли вырезать их в каменных плитах, на досках пола или столешницы. Игроки приносили с собой «доску» в виде свёрнутой циновки и цветные камешки в корзинке, которые использовали в качестве фишек.

Когда же Новый Свет оказался под властью конкистадоров, игровое поле просто расчерчивали на земле. Почему так произошло? Ответ очевиден. Католики-конкистадоры очень ревностно относились к любым развлечениям аборигенов, в которых упоминались их местные индейские боги, и запрещали все подобные игры. В 1521 году Патолли официально была запрещена, все найденные циновки и принадлежности вместе с пиктограммами ацтеков были сожжены и сохранились только в самых отдалённых поселениях, большей частью в виде наскальных рисунков. В итоге правила этой игры были утрачены, и восстановить их помогло только то, что у соседних майя сохранилась схожая по структуре игра под названием «Пулук» (в оригинале – «Бул», «Боул» или «Бол»), что означает «кукурузное зерно».

Некоторые исследователи считают Патолли тождественной древнеиндийской игре Пачиси, в то время как другие находят такое сходство чисто визуальным, ведь различий между ними куда больше, нежели сходства. Прежде всего Патолли – игра для двоих игроков. Игровая доска в Пачиси имеет форму креста (рис.1), а в Патолли (рис.2) имеет форму буквы «Х», у которой есть квадратные и полукруглые поля, но в каждом «рукаве» всего по два столбца, а не три, как в Пачиси. Центральные «дома» отсутствуют. 8 полей в середине «рукавов» помечены тёмными треугольниками. Иногда они расположены симметрично. Но чаще квадраты в разных «перекладинах» игрового поля распределены по-разному: в одной - у самых концов, в другой - с отступом ещё на одну клетку.

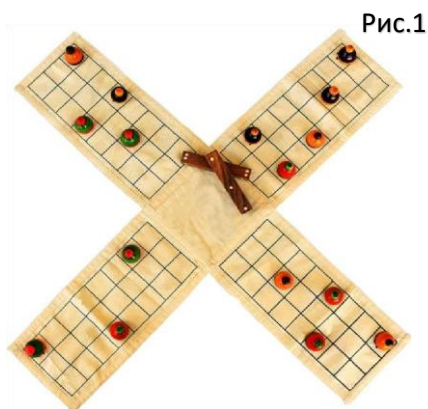


Рис.1

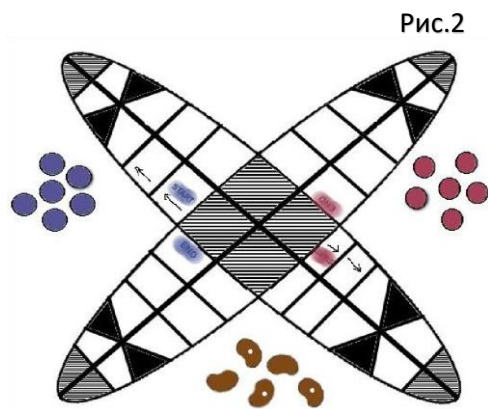


Рис.2

Путь фишек в Пачиси и Патолли тоже существенно различается: в Пачиси строго симметрично, в Патолли - асимметрично. Пути фишек пересекаются только в зоне четырёх центральных квадратов (соответственно, только там фишки противников и могут рубить друг друга). Прохождение Патолли при развёртке игрового поля оказывается одним лишь кругом, в то время как прохождение Пачиси – топологической связкой круга и креста.

Правила Патолли таковы:

У каждого игрока по 6 разноцветных фишек. В качестве костей ацтеки использовали пять бобовых зёрен: у них есть ямка на одной стороне, и можно ещё дополнительно содрать кожицу (так получают кости D2). Очки на бобах считаются так: 1 боб из пяти упал отметиной вверх – 1 очко, 2 – 2 очка, 3 – 3 очка, 4 – 4 очка, 5 – 10 очков.

Каждому игроку перед началом игры начисляется 6 условных очков (их можно «выдать» палочками или теми же бобами).

Для вхождения каждой фишки в игру нужно выбросить «1». Стартовым квадратом служит один из четырёх, расположенных в месте пересечения диагоналей, ближний к игроку. После ввода в игру фишка движется по часовой стрелке вокруг поля. 4) Фишки движутся только вперёд. Если фишка попадает в один из квадратов с чёрными треугольниками, у игрока отнимаются два игровых «очка» из шести, выданных в начале игры. Игрок, в чьём рукаве находится этот квадрат, и получает эти очки. Если в оригинальном варианте играют двое, то очки получает соперник.

Попадание фишки на полукруглое поле на конце «рукава» даёт игроку дополнительный бросок.

Две фишки не могут находиться в одном квадрате. Но если фишка находится в одном из центральных квадратов (или четырёх примыкающих к ним по ходу), она может быть срубленной фишкой соперника, которая встала на тот же квадрат.

Когда фишка достигает цели, игрок получает одно «очко» и дополнительный бросок. Однако если при следующем ходе противник выбросит на бобах в точности те же очки, первый игрок теряет эти очки. Если игрок выбросит такое количество очков, которое не позволит ему сделать ход ни одной фишкой, он теряет одно условное «очко» и передаёт очередь хода следующему игроку.

Для окончания игры требуется точный бросок.

Если игрок остается без фишек на доске, он прекращает игру и выплачивает штрафное «очко».



Цель игры состоит в том, чтобы переместить все свои фишки к финишу и вывести с доски, и/или отнять у противника весь запас очков. Конечным является последний квадрат поля, то есть квадрат, расположенный непосредственно перед стартовым. Нетрудно заметить, что при внешнем сходстве с индийской игрой Пачиси, индейская игра Патолли немного сложнее и в чём-то даже интереснее. Это красивая счётная игра на очки, содержащая элементы стратегии. В ней

многое зависит от удачи, но многое и от расчёта, знания особенностей штрафных полей и умения найти оптимальный баланс между скоростью прохождения поля и распределением призовых «очков».

ПАЧИСИ

Пачиси - это народная индийская игра, появившаяся в Индии более 4000 лет назад. Представляет собой игровое поле в виде креста, по которому игрок перемещает фишки. Количество клеток, на которые перемещается фишка, определяется броском пяти, шести или семи раковин каури.



Первые описания и игровые принадлежности Пачиси датируются по индийским источникам и результатам археологических раскопок третьим тысячелетием до нашей эры. Исключение составляет игровое поле, современный вид которого известен не ранее чем с XVI века. Более поздние предметы, которые можно рассматривать в качестве игрового поля Пачиси, также известны с третьего

тысячелетия до нашей эры, но отличаются по форме: это могут быть как изображённое на камне поле, так и рисунок, выполненный на ткани. Название игры происходит от слова «пачис», означающего на хинди «двадцать пять». Это максимально возможное количество очков, которые можно заработать за один бросок в традиционном варианте игры. В других вариантах игры количество очков может быть больше. Одной из версий игры, имеющей столь же древнее происхождение, является Чаупар.

В Пачиси могут играть два, три или четыре человека. При игре вчетвером игроки обычно образуют две команды и используют фишки тоже четырёх цветов. Традиционно чёрные и жёлтые противостоят красным и зелёным.

Перед началом игры фишки устанавливаются в центральном квадрате игрового поля. Задача игрока - первым обойти всеми фишками игровое поле. В свой ход игрок бросает шесть раковин каури, а затем определяет, сколько очков он заработал, считая количество раковин, лежащих отверстием вверх. Очки при этом считаются так:

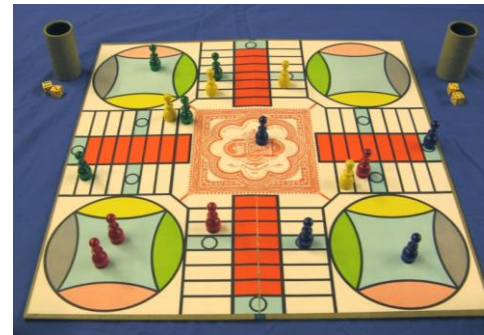
- 2 раковины упали отверстием вверх – 2 очка;
- 3 раковины – 3 очка;
- 4 раковины – 4 очка;
- 5 раковин – 5 очков;

- 6 раковин – 6 очков и дополнительный бросок;
- 1 раковина – 10 очков и дополнительный бросок;
- 0 раковин – 25 очков и дополнительный бросок.

После броска можно передвигать только одну фишку, находящуюся на поле. Чтобы ввести в игру дополнительную фишку, нужно выбросить не менее 6 очков. Если перемещение фишки заканчивается в клетке, где стоит фишка другого игрока, чужая фишка возвращается в центральный квадрат, исключение составляют особые клетки-«замки». Обход поля заканчивается возвращением в центральный квадрат, при этом игрок обязан выбросить точно количество очков.

Игра Пачиси способствует развитию логики, внимания, памяти и стратегического мышления. Тактика в Пачиси тоже имеет большое значение. В этой игре один в поле не воин, и всеми силами толкать одинокую фишку к финишу не имеет смысла. Две фишки, идущие друг за другом на небольшой дистанции, представляют серьезную опасность: они способны заблокировать путь, а в случае взятия одной из них вторая может нанести ответный удар. Иногда двум игрокам полезно объединиться, чтобы разбить строй соперника.

Ближе к финишу применяется тактика рывка. Предпоследняя крепость находится в 20 клетках от дома. В ней можно оставить одну фишку и дожидаться, когда другая совершит взятие и заработает 20 бонусных очков. Их используют для безопасного прыжка в дом (сплошная линия на схеме). Фишка, прошедшая почти весь путь до дома, слишком ценна, чтобы рисковать ею на незащищенных полях.



Сейчас в Пачиси редко играют пара на пару, обычно каждый за себя. Современный вариант Пачиси очень динамичен за счёт использования двух кубиков D6 вместо раковин или костей-брусочков D4, а также продвинутой системы начисления бонусов и гандикапа: за сбитую фишку игрок получает 20 очков, за каждое достижение «Дома» –

ещё по 10 очков (они «сгорают», если не могут быть сразу использованы). Выпавший дуплет на кубиках D6 даёт игроку право на дополнительный бросок. Зато после трёх дуплетов подряд фишка игрока, передвинутая последней, снимается с доски и возвращается на

базу. Причём, если все фишки игрока уже покинули базу, то при дуплете могут использоваться очки с обратной стороны костей. Например, если выпал дубль 6-6, игрок может использовать 6-6, 1-1 или 1-6 в любой комбинации применительно к фишкам.

Сдвоенные фишки перекрывают дорогу, но правило «суперфишки» в современном Пачиси отсутствует. Более того, при выпавшем дуплете передвигать такие фишки в виде пары запрещено. Фишку можно «зарядить» на доску только если сумма на обеих костях (или хотя бы одна кость) показывает «5». Если хода нет, очки «сгорают». В остальном правила не претерпели изменений.

Даже в сети Интернет можно встретить различные онлайн версии игры Пачиси. Но все-таки играть вживую намного увлекательнее.

ЧАУПАР

Чаупар - интеллектуальное развлечение древней Индии, традиционная семейная игра, очень похожая на Пачиси. Является представителем игр типа "крест и круг". Игра ведется с помощью фишек и игровых костей на специальном поле, изображающем храм и четыре дороги к нему.



Цель игры - раньше соперников привести все свои фишки в центральный квадрат - Чаркони. Существуют игры с похожими правилами и игровым полем: Пачиси, Парчис, Лудо, Патолли, Чопат, Чаупур - это лишь некоторые из них.

В Чаупар играют с помощью двух или трёх длинных четырехгранных костей с разметкой граней 1,2,5,6 или 1,3,4,6. Каждый бросок костей может быть распределён между фишками игрока.

К примеру, при игре с тремя костями игрок может походить тремя фишками, а может сложить значения двух или всех трёх костей и походить двумя или одной фишкой соответственно.

Классическое поле для Чаупара вышивается на ткани. Оно разбито на четыре "рукава", в каждом из которых 3 ряда по 8 клеток. В центре находится большая клетка. Это Дом (Чаркони), начальный и конечный пункт игры. Фишки оббегают поле по периметру против часовой стрелки,

входят в "домашний" (центральный) столбец своего рукава и возвращаются в Дом. Чтобы ввести фишку в игру, нужно выбросить четвёрку. С четвёртого квадрата в "домашней" дорожке и начинается путь фишек. Обычно там вышит крестик или особый знак (орнамент), который еще означает "Крепость". Если фишка находится в Крепости, то она в безопасности и фишка соперника не может её срубить.

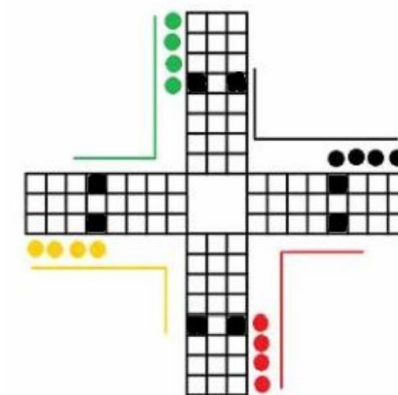
Обычно в Чаупар играют вчетвером, двумя командами по два человека. Можно играть и вдвоем, но тогда каждому игроку принадлежит два набора фишек. Цвета фишек распределяются так: одна команда играет черными и желтыми, другая – зелеными и красными. Стрелками своего цвета показаны направления движения. То есть все фишки двигаются против часовой стрелки.

Начинается движение с крайнего ряда клеток своего рукава. На рисунке фишки стоят возле рукава из тех клеток, с которых им начинать игру. Фишка должна обойти игровое поле вдоль крайнего ряда клеток, и вернуться на свой рукав. Затем фишка переходит на центральный ряд клеток и начинает движение к центральному квадрату "Чаркони". Победителем становится команда, которая сделает это первой.

Чаупар не имеет четко установленного описания правил, как классические шахматы или шашки. Здесь приводится описание простейшей версии игры. Поскольку эта игра достаточно древняя, то со временем она развивалась и претерпевала различные изменения. Но и без них игра достаточно интересна.

Ход в Чаупаре определяется броском костей, в качестве которых использовали две или три четырехгранные палочки - "дайсы". На каждой из длинных сторон палочек точками отмечены числа.

В варианте игры с тремя палочками каждый бросок дает значения для трех ходов. Эти три хода могут быть выполнены тремя разными фишками, но ходы можно объединять и даже делать только одной фишкой. Фишки одного цвета, вставшие на одно поле, обязательно объединяются дальше могут ходить как одна фишка. Строить столбики из фишек разного цвета нельзя. Таким образом могут появиться двойные, тройные и даже четверные фишки. Отказываться от своего хода нельзя, даже если он не выгоден, но значения хода можно



передать своему партнеру по команде. Причем такая передача допустима только в том случае, если сделать ход своими фишками ход невозможно. Партнер, которому передан ход, выполняет его в тот момент, когда ему ход передан. Передавать ход не обязательно. Если игрок физически походить не может, а партнеру ход не выгоден, то ход можно пропустить. Через свои фишки и фишки соперника перепрыгивать можно. Разбирать высокие башни обратно на одиночные фишки или башни меньшей высоты нельзя. Заходить своими фишками на центральную линию чужого рукава нельзя, даже если это рукав партнера по команде. Порядок передачи хода: черные – красные – желтые - зеленые.

Взятие фишек. Для того, чтобы сбить фишку соперника с доски необходимо завершить ход на поле, на котором стоит эта фишка. Сбитая фишка не выходит из игры, а отправляется в Чаркони, то есть в исходное положение, после чего начинает движение заново. Объединенные фишки-столбики можно сбивать только столбиками равной или большей высоты.

Заход в Дом. Фишка может зайти в Дом, только если бросок костей дает ей точное значение. Если ей нужно сделать три хода, значением 6 зайти в Дом нельзя. Если на костях выпало меньшее значение, то она может подойти к Дому ближе. Есть определенный порядок захода в Дом фишек разного цвета. Игроки одной команды не могут заходить в Дом одновременно. Желтые фишки можно начинать заводить в Дом только после того, как туда зашли все черные, а зеленые только после красных. Заход в Дом не обязателен, игрок в качестве альтернативы может не заходить фишкой на центральный ряд клеток, выйти из которого уже нельзя, а пойти на второй или третий круг с целью сбивания фишек другой команды.

Крепости. Крепостями или храмами называются клетки, отмеченные черным цветом, крестом или орнаментом (зависит от вида игрового поля). Фишку, зашедшую в крепость, срубить нельзя. Она там находится в полной безопасности.

Часто можно встретить клетки-крепости на центральном ряду клеток. Расположение клетки-крепости на краю центрального ряда имеет смысл и защищая фишку, дошедшую до финишной прямой. А вот особого смысла не имеет, т.к. фишки соперника на этот ряд попасть никак не могут.

В игре Чаупар партнеры по команде не равны в своих возможностях. Один из них может заходить в Дом только после своего партнера. Это

означает, что у двух игроков одной команды разные игровые задачи. Тот, кто имеет право первым зайти в Дом, должен стремиться сделать именно это. Цель второго игрока – сбивать фишки соперника и таким образом сдерживать его. Еще один сдерживающий фактор – это высокие столбики. Сбить их сложнее, чем одиночные фишки, а это значит, что высокий столбик может помешать движению фишек соперника, если тому выпадут кости так, что выгодный ход придется на клетку, занятую высоким столбиком. Но делать высокие столбики из фишек не всегда выгодно. Создавая высокие столбики, игрок уменьшает свою маневренность, что может привести к потере хода, особенно на этапе вхождения в Дом. Выпавшие значения костей могут быть подходящими для двух или более фишек, но неподходящими для одного столбика. Поэтому злоупотреблять построением тройных и четверных столбиков не стоит. Оптимальная высота, сохраняющая маневренность и дающая увеличение скорости прохождения фишек – это столбик из двух фишек. А самая разумная конфигурация фишек – это один столбик из двух фишек и две одиночные фишки. Конечно, можно рискнуть и построить более высокий столбик, надеясь на свою удачу.

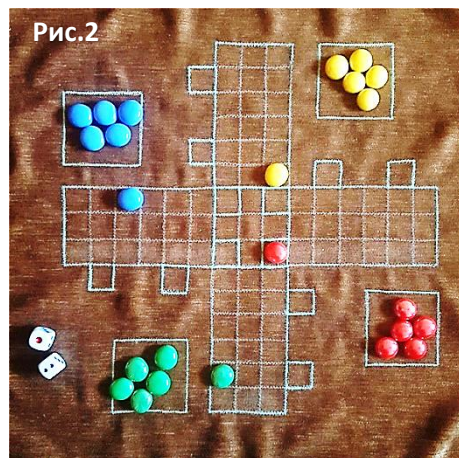
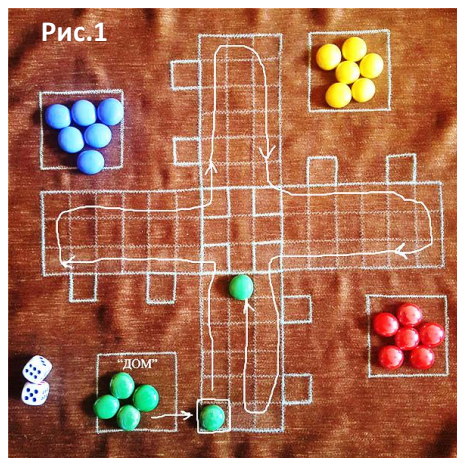
СОВРЕМЕННЫЙ ЧАУПАР

Правила игры в Чаупар с годами претерпевали изменения и постоянно адаптировались. Представляем еще один вариант игрового поля и правил игры в Чаупар, которые заключаются в следующем:



1. В игре у каждого игрока по 6 фишек, а не по 4.
2. Каждый рукав игрового поля состоит из 3 рядов по 6 клеток, а не по 8.
3. Количество клеток, на которые перемещается фишка, определяется броском двух обычных костей-кубиков, а не 3 палочек или раковин каури.
4. Игрок выставляет фишки из Чаркони на клетку, которая находится в левом нижнем углу рукава игрового поля.

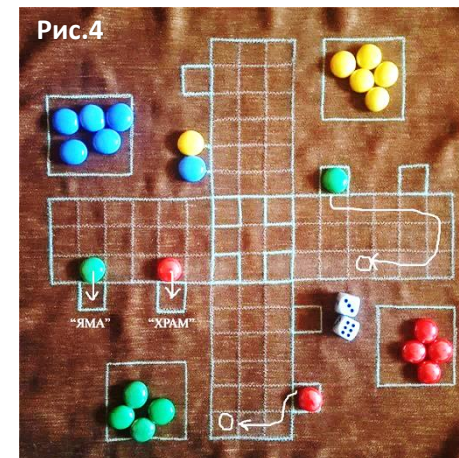
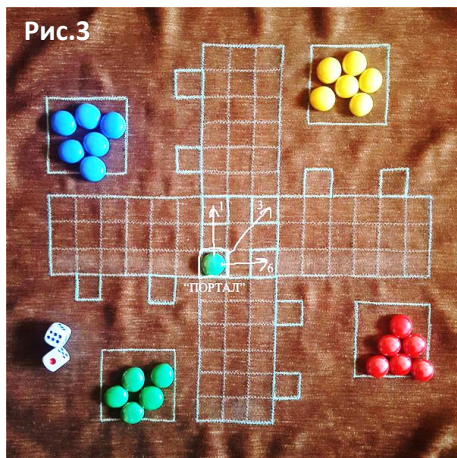
Движение фишек происходит по часовой стрелке (рис.1).



5. Начало игры. Чтобы ввести фишку в игру, нужно на одном из кубиков выбросить "1". Дальше отсчет ведется с первой клетки, соответствующей положению фишки в игре. Игроки по очереди бросают кубики, с каждой единицей вводя в игру всё большее количество фишек. На рис.2 зелёные пошли 1:1, синие выбросили 1:2, жёлтые сходили 1:5, а красные 1:6.

6. В игре есть 4 вида специальных клеток:

"Дом" – это 6 клеток в среднем ряду рукава, с которого игрок начинает игру. Именно на эти 6 клеток стремятся попасть все 6 фишек игрока для победы.



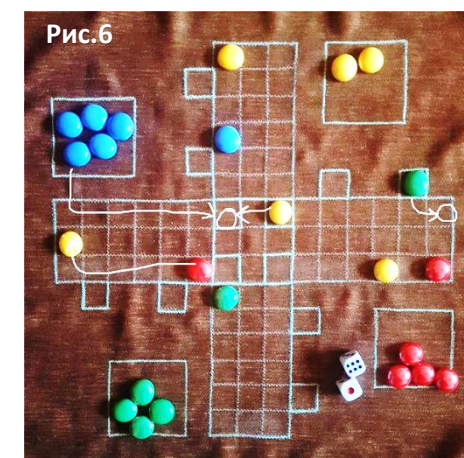
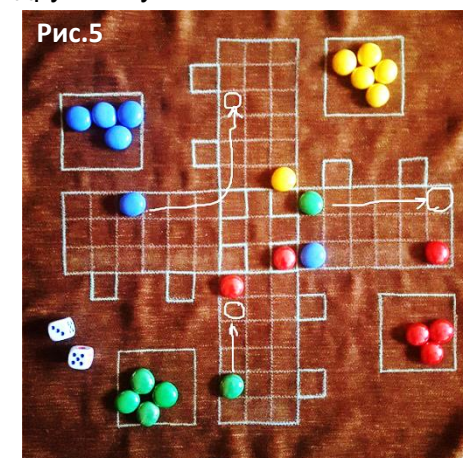
"Портал" – у каждого игрока свой. Это единственная клетка на игровом поле, равная 7. Попав на клетку портала, игрок может сократить путь, выбросив в свой очередной ход значение на кубике "1", "3" или "6". Это дает право переместить фишку на один из порталов других игроков. При выпадении "1", фишка перемещается на портал игрока, сидящего слева, при выпадении "3" – напротив, и "6" – справа (рис.3).

"Храм" – 4 выступающие клетки, расположенные на внутреннем круге. Ближайший храм находится на клетке, равной 9. На этой клетке никто не может сбить вашу фишку. Здесь можно дождаться благоприятного момента, чтобы продолжить свой путь.

"Яма" – 4 выступающие клетки, расположенные на внешнем круге. Ближайшая яма находится на клетке, равной 12. Чтобы выбраться из ямы и продолжить свой путь, необходимо выбросить хотя бы на одном из кубиков значение "6" и сразу пойти вперед на то количество клеток, которое выпало на втором кубике. При этом значение "6" сгорает, чтобы преодолеть данное препятствие.

На рис.4 показано, как при броске 6:3 зелёная фишка выходит из "храма", делая 9 шагов, а красная при таком броске, выходя из "ямы", платит 6 за выход и ходит на 3 клетки.

7. Порядок хода: игроки бросают кубики по очереди по часовой стрелке. Если выпадает 1 и 1 или 6 и 6, то бросаете кубики еще раз. Если в ходе игры вы столкнулись с тем, что вам нечем ходить – пропускаете ход. Можно пойти одной фишкой на общую сумму с двух кубиков, а можно пойти одной фишкой на число с одного кубика и другой фишкой - с другого кубика.



На примере, представленном на рис.5, видно, что при выпадении кубиков 3:5, синие могут пойти на 8 клеток только одной фишкой, жёлтые стоят (им некуда идти), зелёные ходят одной фишкой на 3 клетки, а второй на 5. А у красных много вариантов: можно либо пойти одной на 8 клеток, либо одной на 3, а второй на 5, либо вообще съесть синюю фишку.

8. Правило длинного хода. Если возникает выбор относительно того, как распорядиться своими фишками при невозможности передвинуть их на оба значения, указанных на кубиках, необходимо пойти по длинному значению. Это правило длинного хода распространяется на все возможные ситуации, даже, если фишка попадает в яму или сбиваете фишку другого игрока.

Как показано на рис.6 при кубиках 1:6 первая зелёная фишка может сделать только ход 1 (и остаться в "портале"), но есть более длинный ход - выйти второй фишкой из "ямы" - его и надо делать.

Синие тоже могут сделать только шаг на одну клетку, но у них есть более длинный ход - вывести новую фишку.

Жёлтые сначала должны перелететь в портале на 6, а потом любой из фишек сделать шаг на 1 клетку.

Красные должны съесть жёлтую фишку через 6 клеток и пойти любой ещё на 1 клетку.

9. Если на пути движения фишки стоит любая фишка (даже своя), то вы не можете её перескочить и продолжить свой путь.

10. В игре нельзя делать столбики из фишек. Фишки соперников сбиваются по обычным правилам, когда на кубиках выпадает значение, равное тому, где уже стоит фишка другого игрока. Такая фишка соперника сбивается и возвращается в исходное положение, чтобы начать игру заново.

Самое интересное начинается, когда в игре уже участвуют все игроки с несколькими фишками. Тут многое зависит от вашего выбора: переместиться сквозь портал, сбить фишку соперника, завести фишку в Дом или ввести в игру новую фишку. Это очень динамичный вариант игры, который даёт много тактических вариантов. Сам процесс игры в Чаупар чем-то напоминает игру в нарды. Здесь также необходимо сделать круг (по часовой стрелке) по всему полю и выстроить все фишки в Доме. Кто сделает это первым, тот и победил. Как и в реальной жизни, на пути всех участников ожидают как препятствия, так и подарки судьбы.

ЛУДО

Лудо (Ludo) - стратегическая настольная игра с элементом случайности. Латинское слово "Ludo" означает "играю". В современном виде была запатентована в конце 19-го века в Англии. Королевский британский флот взял за основу правила Лудо и превратил его в игру Юкерс (Uckers). Родиной могут также считаться Испания или Индия. Там это развлечение носит названия Парчис или Пачис. Проследить истоки можно и ещё глубже, вплоть до игры Чаусар, известной еще в 10 веке до н.э.

Стандартный вариант предназначен для количества участников от 2 до 4. Есть версии игры для 6 и 8 игроков. Но в этом случае потребуется подходящее поле. Лудо проста, но увлекательна, удачно сочетает случайность (течение зависит от числа на кубике) и стратегию (победит тот, кто выберет лучшие ходы).



Для игры в Лудо требуется минимальный набор принадлежностей. В первую очередь - это игровая доска квадратной формы. Размер может быть любым, обычно 40x40 см или 50x50 см. В углах находятся базы или стартовые поля - четыре места, откуда участники начинают игру. От каждой базы выходит дорожка с ячейками к центру поля, где находится дом (обозначен треугольником своего цвета). Окрашенные в разные цвета дорожки - индивидуальные, они окружены бесцветными клетками, которые являются общими для всех участников.

Каждая фигурка должна совершить путешествие по всей игровой доске, завершая его на выделенной своим цветом финишной дорожке. Клетка

выхода из базы обычно окрашена в свой цвет или обозначена стрелкой, указывающей направление движения.

На некоторых игровых полях отдельные клетки общей дорожки отмечены цветом или значками – это зоны безопасности. Помимо поля для игры потребуются: генератор случайных чисел (1 или 2 шестигранный кубика) с нумерацией граней от 1 до 6; фигурки четырех цветов, по 4 штуки каждого цвета (всего 16 шт.).

Цель игры Лудо – завести все свои фигурки в «дом», опередив соперников. Даже если соперник уже успел поставить в дом несколько фигурок, ход игры непредсказуем, т.к. остальные участники ещё могут его нагнать и перегнать.

Правила игры Лудо укладываются в несколько пунктов.

Каждый участник получает по 4 фигурки одного цвета. Эти четыре фигурки необходимо поместить на базу, которая находится в углах игрового поля. База может быть оформлена по-разному: в виде круга, замка, животного и пр. Бросая кубик, игроки один за другим делают ход. В зависимости от разметки игрового поля движение фигурок в игре может быть как против, так и по часовой стрелке.



Варианты ходов определяются числом на кубике и ситуацией на поле. Если на кубике выпало 6 и стартовая клетка ещё свободна – игрок выставляет любую из своих фигур с базы на начальную клетку, а затем делает дополнительный ход. Иногда в правилах можно встретить вариант ввода фигуры в игру, если на кубике выпадает "5", с

дополнительным ходом или без него.

Если выпадет любое число от 1 до 6, когда все фигуры уже вошли в игру, можно делать ход любой своей фигурой на выпавшее количество клеток. При этом можно ставить фигуру на свободную клетку, а можно ставить на ячейку с фигурой соперника. В этом случае фигура соперника "съедается" и возвращается на базу, после чего снова может вводиться в игру при выбрасывании на кубике "6".

В отдельных вариантах правил фигура, "съевшая" фигуру соперника, получает бонус и проходит вперед ещё на 20 клеток. "Съесть" фигуру соперника – одна из тактических целей игры.

Чтобы взятие чужой фигуры состоялось, нужно попасть на её поле. Для этого число шагов должно быть равным числу на кубике.

На одну клетку можно ставить не более двух фигур. Если на одной клетке оказываются 2 фигуры одного цвета, то они образуют блок. Свои фигуры могут свободно преодолевать данный блок, а фигуры соперников могут перепрыгивать блок только, когда на кубике выпадет "6". Число "6" на кубике даёт множество возможностей. Это: дополнительный ход – участник ещё раз бросает кость; любая выбранная фигура продвигается вперед на 6 клеток, при условии, что на базе уже не осталось ни одной фигурки. Если у игрока, выбросившего 6 на кубике, есть блок, он обязан передвинуть одну из заблокированных фигурок. Число "6", выпавшее три раза подряд, означает, что участник передает ход сопернику, а в отдельных вариантах правил, должен ещё и вернуть свою фигуру на базу.

Пропусков ходов не бывает. Если ни один из вариантов ходов, перечисленных выше, для игрока невозможен, то право хода переходит сопернику.

Индивидуальная цветная дорожка к дому – всегда безопасна, ведь фигуры соперников не могут на неё попасть. Число шагов до дома должно быть равно числу, выпавшему на кубике. Например, если на кубике "5", а до дома 4 клетки – в дом эта фигура попасть не может. Если одна из фигур достигла цели - дома, то она выходит из игры и снимается с доски. При этом в отдельных вариантах правил игрок получает бонус и может передвинуть одну из своих фигур на 10 ячеек вперед.

Для победы в игре нужно привести в дом все свои фигуры.

Дополнительные правила

Введение дополнительных правил позволяет сделать игру более сложной и интересной.

Фигуру, стоящую в ячейке старта, нельзя "съесть" - только поставить с ней свою фишку рядом. Таким образом, в этом поле образуется блок из двух фишек, который блокирует ход для всех прочих участников. Две "5", выпавшие подряд, дают бонус в 10 очков хода.

Можно добавить непроходимый блок. Он образуется, когда игрок ставит две своих фишки на одну ячейку. Таким образом другие участники не могут преодолеть преграду, пока владелец блока сам не передвинет одну из фишек.

Чтобы ускорить игру можно отменить строгое правило, по которому фигуры вводятся в игру только при выбрасывании на кубике "6", и

вести более мягкие условия. Игрок бросает кубик, и при любой полученной цифре одна из фишек по игровой доске идет в нужном направлении, либо бросает кубик три раза – если везет получит шесть, он начинает игру, если нет – отдает кубик следующему участнику для его трех попыток.

Безопасные поля (клетки, обозначенные цветом или специальным символом) есть не в каждом варианте игры Лудо, но они делают игру увлекательнее. В зоне безопасности невозможно оказаться "съеденным".

Настольная игра Лудо привлекает простым, но увлекательным сюжетом, легкими и вариативными правилами. Игра отлично подойдет для развлечения детей и взрослых.

СОБАКИ И ШАКАЛЫ



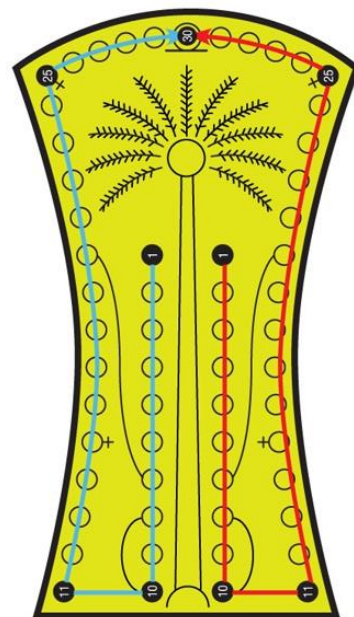
"Собаки и шакалы" — современное название древнеегипетской настольной игры, дошедшей до нас в виде нескольких хорошо сохранившихся игровых наборов. Этой игре уже более 4000 лет, ведь она появилась где-то между 2135 и 1986 гг. до нашей эры. Современное название (Hounds contra Jackals — "собаки против шакалов") предложено археологом-египтологом Говардом Картером, обнаружившим полный игровой набор в фиванской гробнице.

Оригинальное название игры не сохранилось, поэтому встречаются современные вариации: "псы и шакалы", "пальмовая игра" (из-за часто встречающегося на доске изображения пальмы), "шен" (по иероглифу, который изображали

возле финиша).

Для изготовления игры использовались самые различные материалы: дерево, глина, камень. Это делало её ещё более доступной и популярной.

Игальный набор состоит из доски с 58-ю отверстиями (по 29 с обеих сторон) и десяти фигур — по 5 палочек-лучинок (иногда больше) с головами "собак" и "шакалов". На доске часто изображалась пальма, разделявшая ряды отверстий. Существует множество инструкций к игре в различных вариациях, однако ни одна из них не является достоверно аутентичной. Предлагаем 2 варианта правил игры.





Вариант 1 (ввод фигур в игру по одной)

У одного игрока пять «собак» (светлые фигуры), у другого – пять «шакалов» (темные фигуры). В начале игры на доску выставляется по одной фигуре в первое отверстие под листьями пальмы - это стартовая позиция. "Собак" обычно ставят справа, а "шакалов" – слева, хотя это не принципиально. После этого игроки определяют, кто ходит первым.

В качестве генератора случайных чисел вместо кубика (дайса) используют четыре палочки с белой и черной стороной. Их выбрасывают все разом на стол и смотрят выпавшую комбинацию:

1 палочка упала белой стороной вверх – 1 очко; 2 палочки упали белой стороной вверх – 2 очка; 3 палочки упали белой стороной вверх – 3 очка; 4 палочки упали белой стороной вверх - 4 очка, 4 палочки

упали черной стороной вверх – 5 очков.

Игрок, который выбросит большее количество очков на палочках, получает право первого хода и бросает первым. Далее игроки по очереди бросают палочки и перемещают свои фигуры по отверстиям слева и справа от пальмы соответственно, стараясь как можно быстрее привести их в точку "шен"  расположенную над пальмой. В игре действует правило "1 бросок – 1 ход", право на дополнительные броски даёт только попадание фигуры на места, отмеченные специальным знаком "нефер"  (отверстия 15 и 25). Кроме того, если фигура проходит места, обозначенные знаком "нефер", или останавливается в этом месте, то игрок выставляет на игровое поле новую фигуру и дальше в свой ход может перемещать любую из фигур на доске. По

правилам игры нельзя пропускать ход, если он возможен, и две фигуры в одно место ставить нельзя (они там и не поместятся).

Ещё на игровой доске есть места переходов - это отверстия 6 (иногда 7) и 8, попав на которые фигура продвигается вслед за змейками вперёд. Попадание же на 10-е отверстие уводит фигуру по стрелке на два отверстия назад, а попадание на 20-е отверстие уводит фигуру назад практически на полдоски.

Это была самая лёгкая, весёлая и безобидная игра Древнего Египта: дорожки играющих не пересекаются, а фигуры, хоть и "рубят" друг друга, но очень необычным образом: как только фигура игрока достигает оазиса (точки "шен"), отстающая (ближняя к старту) фигура соперника снимается с доски. При этом фигура из точки "шен" также снимается с доски и затем может быть снова введена в игру. Важное правило: на доске всегда должна оставаться хотя бы одна фигура.

Поэтому, если после достижения точки "шен" у игрока на доске не осталось фигур, то он сразу вводит эту фигуру в игру, не забывая перед этим снять с доски отстающую фигуру соперника. И если у соперника на доске не осталось фигур, то он вводит в игру новую фигуру. Побеждает игрок, который первым снимет с доски все фигуры соперника.



Вариант 2 (ввод всех фигур в игру одновременно)

У одного игрока пять "собак" (светлые фигуры), у другого – пять "шакалов" (темные фигуры). В начале игры на доску выставляется по одной фигуре в первое отверстие под листьями пальмы - это стартовая позиция. «Собаки» обычно ставят справа, а «шакалов» – слева, хотя это не принципиально. После этого игроки определяют, кто ходит первым.

В начале игры каждый по очереди выбрасывает палочки до тех пор, пока не выпадет "1" или "5". С этим результатом он и начинает игру. Затем игроки ходят по очереди.

Фигура всегда входит в игру с пятого отверстия, где бы она не стояла на доске.

Для ввода в игру каждой новой фигуры необходимо, чтобы на палочках выпало "1" или "5".

Нельзя пропускать ход, если он возможен.

Две фигуры в одно и то же место ставить нельзя.

В игре действует правило "1 бросок - 1 ход".

Право на дополнительный бросок даёт только попадание фигуры на места, отмеченные специальным знаком "нефер" (отверстия 15 и 25).

Ещё на игровой доске есть места переходов - это отверстия 6 (иногда 7) и 8, попав на которые фигура продвигается вслед за змейками вперёд. Попадание же на 10-е или 20-е отверстие уводит фигуру вслед за змейкой назад.



Это была самая лёгкая, весёлая и безобидная игра древнего Египта: дорожки играющих не пересекаются, а фигуры "рубят" друг друга очень необычным образом: как только фигура игрока достигает оазиса (точки "шен"), одна (ближняя к старту) фигура соперника сразу снимается с доски. Побеждает тот, у кого до финиша доберётся больше фигур. Соответственно, в игре используется особенная тактика: фигуры не стоит вести поодиночке, чтобы можно было подойти к финишу "ударной группой". В то же время сделать это трудно, так как для запуска новой фишки надо выбросить "5" или "1". Для достижения финиша, как и во всех египетских догонялках, требуется точный бросок. В сочетании с фактором удачи и несбалансированностью "генератора случайных чисел" задача получается довольно непростая.

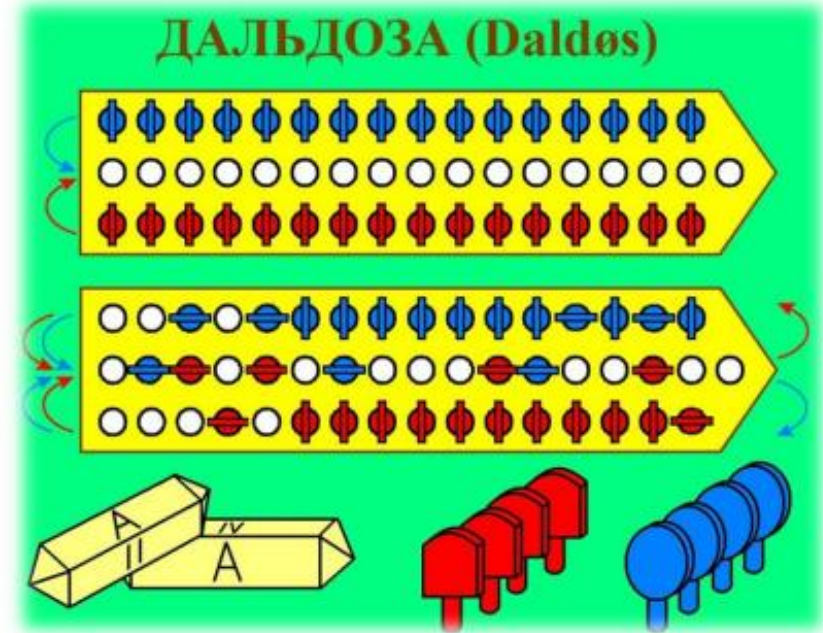
ДАЛЬДОЗА

Дальдоза - игра скандинавских мореходов. В Норвегии её называют «Дальдоза», в Дании – «Дальдос» («Daldøs»). Историю её удаётся проследить лишь до XVII века. Как она попала к викингам, откуда, от какой игры произошла, - всё это доподлинно неизвестно. Одни учёные кивают на бедуинскую игру «Сиг», другие – на древнеегипетскую «Собаки и шакалы»; у саами (лопарей) тоже есть похожая игра «Сахкку», но правды не знает никто.



Правила игры

Дальдоза выглядит крайне оригинально: доски для неё традиционно делают в виде кораблика, а фишки напоминают сидящих вдоль борта гребцов. На поле в зависимости от его размеров три параллельных ряда отверстий: по 10, 12 или 16 в крайних и 11, 13 или 17 в среднем. У каждого игрока 10, 12 или 16 фишек-колышков в виде лопатки или весла – такая форма помогает отличать активную фишку от резервной. Викинги часто делали доски с отверстиями вместо разметки: так получалась портативная дощечка, на которой можно спокойно играть даже на качающейся палубе.



Помимо необычной доски и фишек, игра отличается формой игровых костей – это две короткие четырёхгранные палочки, похожие на толстые спички с пирамидальными или скруглёнными концами, чтобы кости при броске не становились на дыбы. Три их грани несут разметку «II», «III» и «IV». Вместо единицы в Дании принято рисовать букву «А», а в Норвегии – «Х»: эта грань называется «Дал», а сторона с двойкой – «Дос» (что, собственно, и дало название игре).

Правила игры весьма необычны. Вначале игроки размещают фишки на внешних рядах (один игрок справа, другой слева) так, чтобы их «лопасти» были ориентированы перпендикулярно дорожкам, затем бросают кости, и тот, кто выбросил больше, начинает. Первый ход игроки всегда делают на центральную дорожку.

Для начала движения нужно, чтобы хотя бы одна кость показала «Дал» – это позволяет активировать фишку: игрок поворачивает её, как «ключ на старт», параллельно дорожкам – и делает ею ход вперёд на одно поле. Активировать можно любую фишку в ряду. Фишки движутся по центральной дорожке от «кормы» к «носу» и по пути рубят друг друга, если догоняют и встают на одно поле.

Дальдоза – редкий вариант «боевых» гонок, где срубленная фишка удаляется с доски до окончания игры. Чужие фишки можно перепрыгнуть (они от этого не пострадают), но свои нельзя. Выпавший «Дал» используют, чтоб активировать новую фишку или сходить уже активной на единицу. Выпавшие на костях очки можно суммировать для одной фишки, а можно распределить между двумя. Если выпало «Дал-Дал», игроку положен дополнительный бросок. Все выпавшие очки должны быть использованы, если это возможно: от хода нельзя отказываться, и только если ход невозможен, он пропускается. А дальше начинается самое интересное. Фишка, достигшая «носа» кораблика, входит на дорожку соперника и дальше движется по ней с «носа» на «корму», срубая (или перепрыгивая) фишки соперника, задержавшиеся на старте.

«Рубить» в Дальдозе можно любую фишку: и активную и неактивную. Если эта фишка добирается до «кормы», она опять выходит на центральную дорожку, идёт к «носу», затем поворачивает на дорожку соперника и так перемещается до тех пор, пока её не срубят фишкой соперника. На родную дорожку она больше не возвращается. Соперник, естественно, делает то же самое. Эти две «карусели» так и кружатся на «палубе», пока у одного из игроков не останется всего одна фишка – он и считается проигравшим. Сами понимаете, что при таких правилах Дальдоза превращается в задачу с перевозкой волка, козы и капусты: нужно спешить вывести фишки на главную дорожку, успеть проредить домашнюю дорожку, и в то же время первым пригнать свои фишки на «нос» корабля, чтобы начать рубить пока еще неактивные фишки соперника. Полезно также держать активированную фишку в начале своего ряда, чтобы была возможность прогнать захватчиков, как только те войдут в твой «дом». Немудрено, что большинство выпавших на костях «Дал» играющие тратят не на ходы, а на активацию фишек.

МЕЛЬНИЦА (9 пляшущих мужчин)

Возраст этой игры более 3000 лет. В каждой стране существовали свои варианты игрового поля, и называлась она везде по-разному, но смысл игры везде оставался один: построить на игровом поле ряд из трех фишек одного цвета.

Упоминание об этой игре и рисунки игрового поля нашли в Египте (1400 лет д.н.э.), в Китае (500 лет д.н.э.), на Цейлоне (9 г. н.э.). Она была найдена при раскопках в Древней Греции, и в Древнем Риме, и в захоронениях бронзового века в Исландии.

Также предметы с игровыми полями для игры «Мельница» находили при раскопках Новгорода, Ладоги, Пскова, Старой Рязани, Тмутаракани и других древнерусских городах.

Своего расцвета Мельница достигла в 14 столетии. Иллюстрации этой игры приводились в дворцовых манускриптах «Книга Игр» короля Альфонса X (1240) и во фламандском манускрипте «Роман об Александре» (1338).

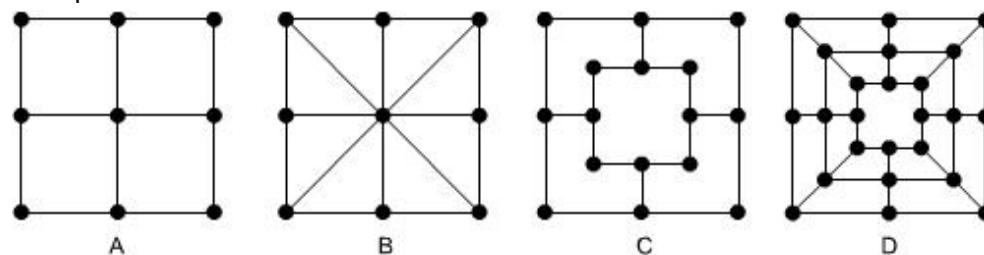
В «Мельницу» можно играть дома с фишками, на улице или на пляже с



камешками, в гостях с пуговицами, а игровое поле можно просто расчертить на листке бумаги.

Но, чтобы заинтересовать этой старинной игрой детей, предлагаем использовать красочное игровое поле и подготовить 18 настоящих фишек, по 9 штук каждого цвета.

На сегодняшний день известно несколько десятков вариантов игровых полей и правил игры «Мельница». Приводим самые популярные и интересные из них.



А - Игра с 3 фишками.

В - Игра с добавлением диагональных линий. Есть предположение, что именно от этой версии игры «Мельница» произошла известная игра «Крестики Нолики». Этот вариант игрового поля напоминает африканскую игру Аши.

С - Игра с шестью фишками.

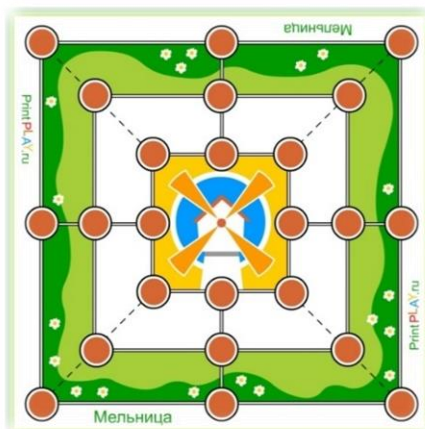
D - Игра с 9 фишками.

Классическая «Мельница»

Игра для 2 игроков.

Инвентарь: игровое поле, 18 фишек (по 9 фишек одного цвета).

Цель игры: поставить три фишки одного цвета в ряд.



Партия начинается с пустого игрового поля.

Каждый игрок по очереди выставляет по одной своей фишке на любой из свободных кружков.

Как только игрок смог выстроить три свои фишки в ряд по прямой линии, он снимает с доски любую из фишек соперника.

Этот ряд из трех фишек одного цвета и называется «мельницей».

После того, как игроки выставили все свои фишки на игровое поле, можно начинать ходить. Игроки также по

очереди передвигают свои фишки на соседние свободные кружки вдоль линий с той же целью построить мельницу. Как только у игрока образовался новый ряд из трех фишек – он забирает любую фишку соперника.

Если к концу игры у одного из игроков остается только три фишки, он получает преимущество во время своего очередного хода переставлять фишку на любой свободный кружок поля, независимо от линий, в то время как его соперник продолжает ходить по правилам, пока у него тоже не останется три фишки.

Игрок может строить мельницу на одном и том же месте, сколько угодно раз, но фишку соперника снимать за эту мельницу можно только один раз.

Если игрок за один ход построил сразу две мельницы, то снимается 2 фишки соперника.

Игра считается выигранной, когда соперник не сможет построить мельницу: в случае, если у игрока осталось только 2 фишки, либо у игрока нет возможности сделать ход своей фишкой.

В современной версии игры часто используются видоизмененные игровые поля. Так в игре с дополнительными диагональными линиями «Мельница – сетка» намного больше комбинаций для построения мельниц (три фишки в ряд).



Смысл тот же: построить мельницу из трех фишек и забрать фишку соперника. Если за один ход игрок сделал сразу две мельницы, а это не трудно, то снимаются с поля тоже сразу две фишки соперника. Мельницу на одном месте можно строить несколько раз, но фишка снимается только за первое построение.

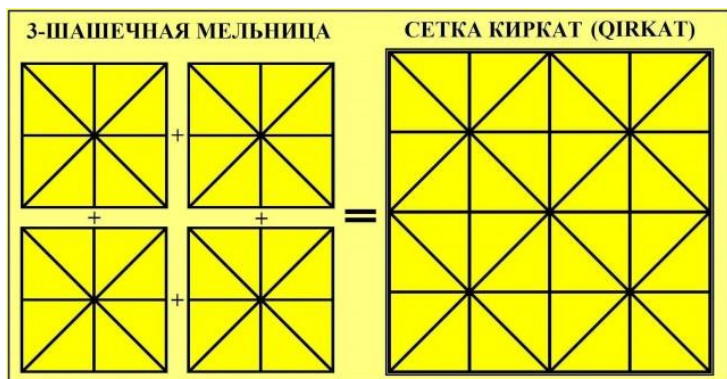
Выигрывает тот, чей соперник не может больше построить мельниц по причине отсутствия трех фишек.

АЛЬКЕРК: пять игр из одной забытой



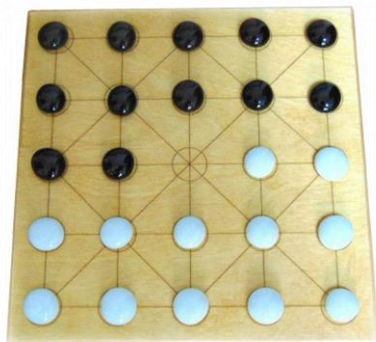
Есть игры, которые породили множество других – красивых, необычных, увлекательных, а сами исчезли. У любой игры есть недостатки, после выявления которых появляется новая версия, а старую забывают. Так шатрандж превратился в шахматы, а табула сменилась нардами. Эволюция не дремлет.

Сегодня мы расскажем про целое семейство игр на доске с давно исчезнувшей разметкой. Родом эта игра из Египта и сперва была Мельницей. Основу игрового поля составляли 4 простейшие сетки. Арабы разнесли эту схему по свету, и когда испанцы отвоевали Пиренейский полуостров, то обнаружили загадочную игру, которую те



называли «al-qirkat» («крепость»). Фишки в ней ходили по линиям, как в Мельнице, но рубили уже как в шашках – прыжком. Испанцы переименовали игру в «Алькерк» (alquerque) или «Алькерк» точно так же, как гору Джебел аль-Тарик – в Гибралтар.

Правила в испанских трактатах были изложены нечётко, и Гарольд Мюррей предложил свою версию:



При расстановке каждый игрок ставит 10 фишек на первые линии и две – на средней, справа. Центральное поле свободно. Кто ходит первым, определяет жребий.

Фишки ходят вперёд или вбок на одно перекрестье, также по диагоналям (вперёд, согласно разметке). Дамок нет. Взятие шашки соперника осуществляется прыжком, на свободное перекрестье за фишкой соперника. Взятие одной фишки обязательно, но

это не относится к серии: та может быть прервана в любой момент, её направление и выбор зависят только от игрока. Рубить, как в шашках, максимально возможное количество не обязательно. Фишка в ходе серии взятий не может снова посетить поле, где она уже побывала.

Цель игры – срубить и/или запереть все фишки соперника.

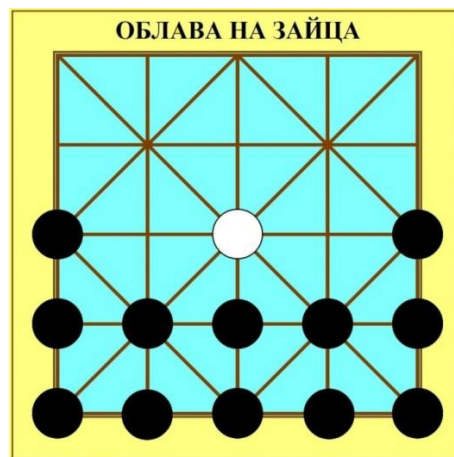
Если фишек осталось мало, и они свободны, но уже не могут поймать друг друга, победа присуждается игроку, у которого на доске осталось больше фишек. При равном количестве объявляется ничья.

Почему же в Алькерк перестали играть? Дело в том, что игра Алькерк он довольно неуклюж. Операции на флангах в дебюте невозможны, сперва идёт «расчистка» центра: первый ход всегда кончается взятием, и начинающий игру находится в невыгодном положении. С ходом назад игра динамичнее, но с его запретом шансы игроков более равны, ловушки элегантнее, и игра кончается не так быстро. Но запрет на взятие назад, наоборот, смещает баланс в пользу начинающего.

Сетка Кирката похожа на восточную музыку, где есть мелодия, но нет гармонии: диагонали на ней расчерчены не везде, поэтому на одних перекрестьях фишка имеет 8 степеней свободы, на других только 4.

Это позволяет строить эффектные несимметричные ловушки и загонять противника в «плохие» перекрестья, но обедняет Алькерк тактически.

Алькерк считается промежуточным этапом в развитии шашек, при этом имеет свои преимущества и отличия. В шашках правит дамка, шашисты идут на любые жертвы, чтоб заполучить вожаделенную двойную фишку. В Алькерке дамк нет, здесь выигрывает тот, кто больше срубил, а на таком маленьком поле это великолепная тактическая тренировка. К тому же, это ещё не конец: сетка Киркат так же универсальна, как шахматная доска: с её помощью при наличии шашечного набора вы можете устроить игротекку буквально из ничего.

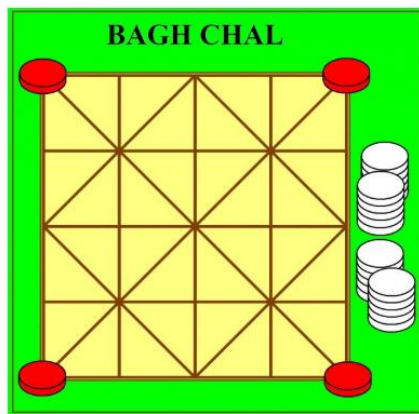
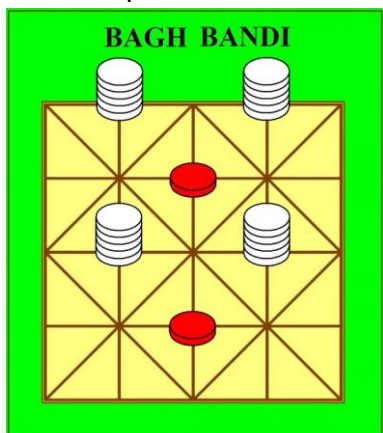
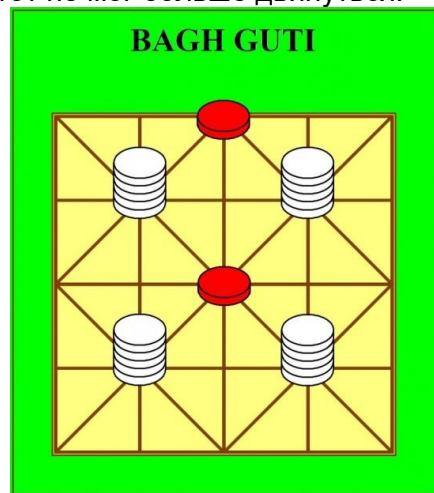


1). Хорошо играть на таком поле в 12-шашечную игру «Мельница» (собственно, для неё оно и было придумано). Правила – как на любой другой сетке.

2) Если расставить 12 чёрных фишек и одну белую, как на рисунке, вы получите зажимную игру (испанцы называли её «Облава на зайца»). Играющий «охотниками» начинает. «Охотники» не рубят, только ходят на один перекрестье в любом направлении, «заяц» ходит так же, но может рубить, как в

шашках. Его цель – срубить как можно больше «охотников», а те стремятся загнать «зайца» так, чтобы тот не мог больше двинуться.

3) «Bagh Guti» («Игра тигра») с юга Индии – гибрид зажимной игры и столбовых шашек. Для неё нужны 20 фишек «коз» и 2 – «тигров». «Коз» ставят на доску четырьмя столбиками по 5 в каждом, как показано на рисунке, а между ними размещают «тигров». Начинают «тигры»; они ходят на одно перекрестье в любую сторону. Играющий «козами» для хода берёт фишку с вершины любой «стопки» – и ходит ею на любой соседний перекрёсток (он может), далее он может ходить этой фишкой (он может и поставить её обратно на вершину, если сочтёт нужным), или снять с вершины стопки новую. «Тигр» съедает одиночную «козу» прыжком, если за ней есть свободное поле, может съесть и несколько фишек за раз (если он прыгает через «столбик», снимается только самая верхняя «коза»).



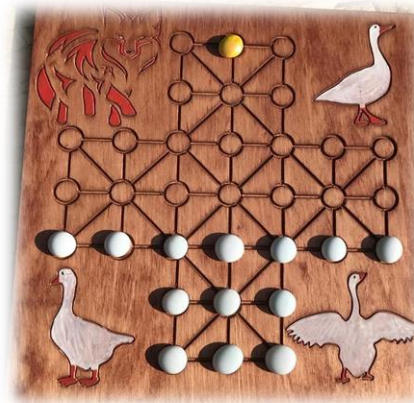
В Нижней Бенгалии играют с другой, менее симметричной расстановкой, этот вариант носит название «Bagh Bandi». Играть за «коз» в нём сложнее, потому что в начальной позиции у фишки-«козы» не 8, а только 4 направления, в котором можно сделать ход с вершины столбика. Испробуйте оба варианта, правила у них одинаковые.

4) В игру «Bagh Chal» («Тигр идёт!») играют в Тибете и Непале. В ней уже 4 «тигра» и 20 «коз». В начале игры «тигры» стоят в углах, а «коз» на доске нет: играющий за них начинает – и с каждым своим ходом выставляет по одной фишке на доску так, чтобы «тигры» не могли их съесть. «Тигры» ходят как обычно, а «козы» не могут двигаться до тех пор, пока не будут все выставлены на доску, и только после начинают ходить на одно перекрестье в любом направлении.

Цель всё та же. В эту игру можно играть и втроём.

5) Сетка игрового поля Киркат прекрасно подходит для игры «Фанорона» с острова Мадагаскар.

ЛИСА И ГУСИ



Изучая историю шашечных игр античности, обнаруживаешь один интересный факт: ни в одной из них нет ходов по диагонали и взятия прыжком. И это можно объяснить: подобный способ был уделом хищника – прыжок, удар, добыча.

Создавая военные игры, эллины и римляне придерживались мнения, что на доске все воины равны, поэтому они не могут поражать друг друга в схватке один на один. Для взятия нужно было зажать вражескую шашку в клещи между двумя своими.

Скандинавы, а считается, что именно они придумали игру "Лиса и гуси", пошли другим путем. В те времена среди викингов была популярна игра Хнефатафл, в которой отряд воинов-телохранителей стремился вывести с доски конунга (военачальника), а группа захватчиков пыталась его поймать. Оставшийся в одиночестве конунг должен был иметь возможность обороняться. Видимо поэтому скандинавам пришлось придумать взятие прыжком.

В новой скандинавской игре под названием "Рёфскак" или "Лисьи шахматы" телохранителей вовсе не осталось. Зато появилась лиса, которая может ходить в любую сторону и рубить фишки соперника, и безобидные гуси, которые ходят только вперед и вбок. Задача лисы - съесть гусей, а цель гусей - запереть лису.

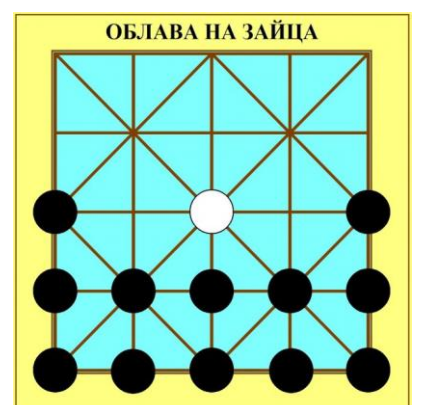
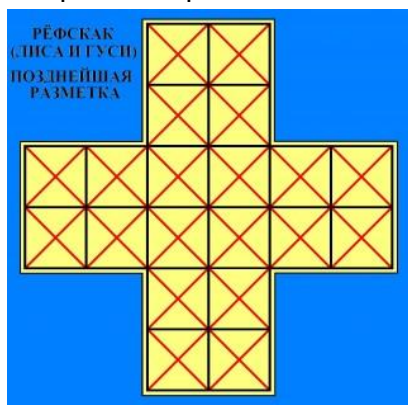
Рёфскак впервые упоминается в исландских сагах XII века. И за каких-то 150 лет "Лисья шахматы" становятся самой популярной игрой в Европе.

Эта игра ещё более несимметричная, чем Хнефатафл. Лиса одна, телохранители отсутствуют, гусей же огромное количество и все они толпятся на одном краю доски. Такие игры есть в любой культуре и везде присутствуют две неравные силы. Одна сторона обычно включает 1-2 сильные фишки, обладающие большой степенью свободы и возможностью рубить, другая состоит из множества медлительных и уязвимых фишек, маневренность которых ограничена.

Варианты игровых полей



Невооружённым глазом видно, что крестообразное поле поздней "Лисы и гусей" составляют пять полей простейшей Мельницы: одно в центре и четыре по сторонам.



Из Мельницы пришли и прыжки, а позже диагональные ходы. А где прыжок, там рано или поздно возникает мысль о взятии. Принцип убегающей и отбивающейся от врагов фишки позаимствован из Хнефатафла. Вот получается, что «Лиса и гуси» по своей сути - военная игра.

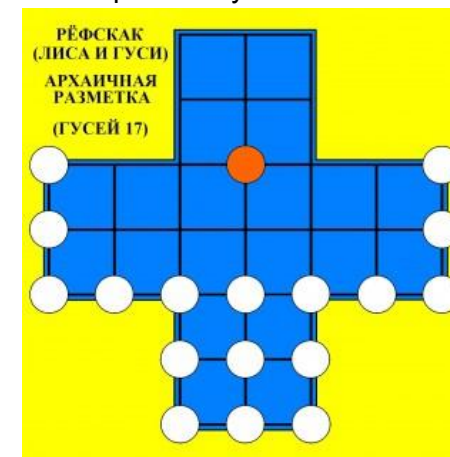
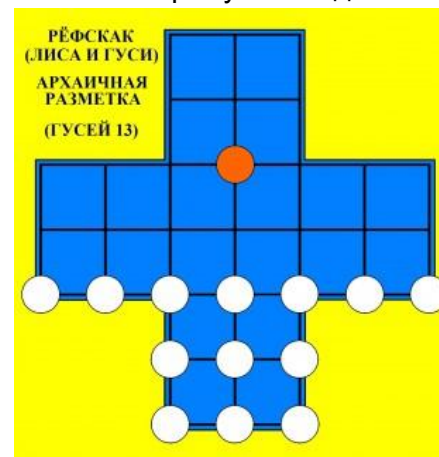
Конечно, игра «Лиса и гуси» не такая древняя, как Ур или Сенет, однако была очень популярна в средние века. Играли в неё, в основном, во Франции и в Германии. В 1283 году "Лиса и гуси" упоминается в испанской "Книге Игр" под названием "De Cergar la Liebre" ("Облава на зайца"). Сетка игрового поля при этом сильно отличалась, так как игра велась на квадратной доске.

У лапландцев тоже бытовала подобная игра под названием "Ravablo/Vargtablo" на поле 5x5 и 5x9 клеток.

В Англию игра проникла во второй половине XV века как "Лиса и куры", а в XVI веке игра уже была известна во Франции.

Далее игра распространилась в других странах Европы и мира под разными названиями: «Лиса и гуси» (нем. «Fuchs und Gänse», ит. «Volpe e oche»), «Волк и овцы» (ит. «Lupo e pecore», нид. «Schaap en wolf», слов. «Vlci a ovce»), «Тигры и люди» («Pulijudam», Индия), «Леопарды и коровы» («Diviyan Keliya», о. Цейлон), «Шаги тигра» («Bag Chal», Тибет, Непал). Наверно самый странный вариант названия «Генерал и бунтари» был в Китае. Однако, игровое поле и правила этой игры довольно сильно отличаются от оригинала.

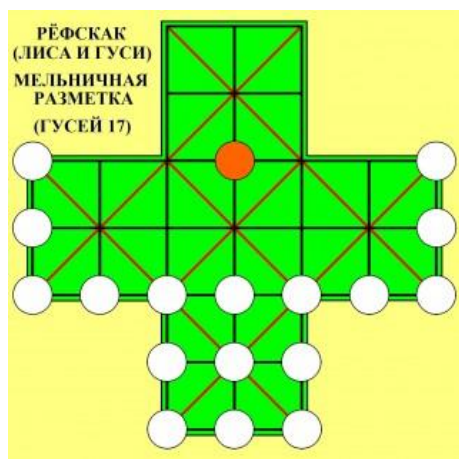
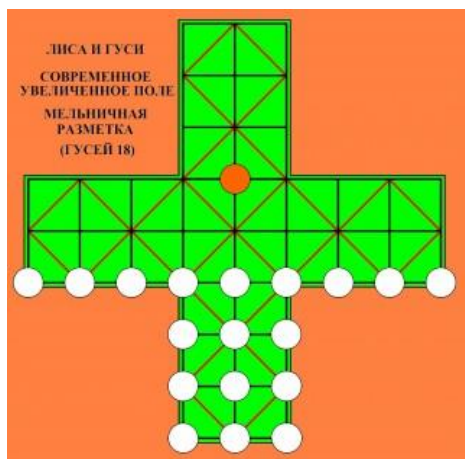
Простейший вариант игры с одной лисой и 13 гусями на простом поле не сбалансирован: математический расчёт показывает, что при правильной игре гуси всегда способны запереть лису.



Правила игры довольно просты. Фишки гусей расставляют на нижних горизонталях доски. Играющий лисой ставит свою фишку в любое место на игровом поле, куда захочет. Гуси начинают первыми. Фишка гуся не прыгает и ходит только на одно поле по вертикали или горизонтали. Даже если на доске прочерчены диагонали, гуси по ним не перемещаются. Фишка лисы ходит на любое соседнее поле согласно разметке на доске, в том числе по диагоналям и назад. Фишку лисы нельзя срубить, можно только ограничить её подвижность или вообще запереть. Если поле за фишкой гуся свободно, то лиса может перепрыгнуть эту фишку и съесть. За один ход лиса может съесть сразу несколько гусей. При этом взятие не обязательно.

Гуси выигрывают только полностью заперев лису. Лиса выигрывает, если на доске осталось 4 гуся или меньше. Считается, что при таком количестве гусей, они не могут запереть лису. Поскольку игра не сбалансирована, то играется два раунда с обменом сторонами, кстати, как в Хнефатафле.

Варианты с двумя лисами и полем в виде сетки более-менее уравнивают шансы играющих. Лиса стремится съесть как можно больше гусей, а гуси со своей стороны стараются сделать так, чтобы она не могла сделать ни одного хода.

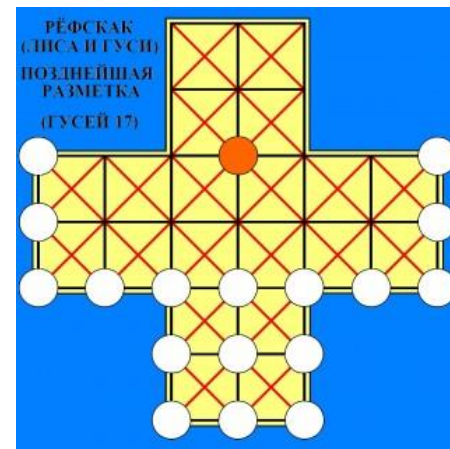


Все древние поля для этой игры имеют крестообразное поле с 33 перекрестьями, на которых действуют от 13 до 24 фишек гусей и одна или две фишки-лисы.

Около 1600 года на игровом поле добавляется вторая диагональ и количество фишек гусей доводится до 17.

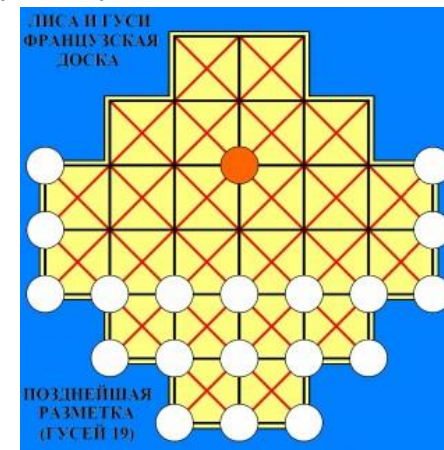
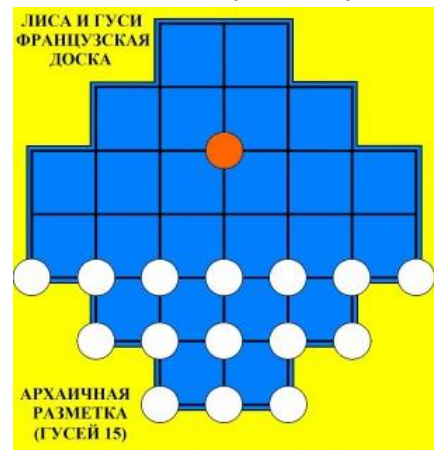
Но теперь гусям запрещается ходить назад, а взятие гуся лисой становится обязательным.

Одновременно или чуть позднее появляется так называемая "французская" доска с 37 перекрестьями. Надо сказать, что в находках практически не встречаются "французские" доски с "мельничной" разметкой – диагонали на них были прочерчены все и везде. Количество гусей на таком игровом поле 15, 17 или 19, и назад они тоже не ходят. Лиса ставится в определённое место, но ходит первой.



Сегодня для выравнивания игрового баланса предложена увеличенная крестообразная доска с мельничной разметкой и 18 фишками гусей, но она, похоже, так и не стала популярной.

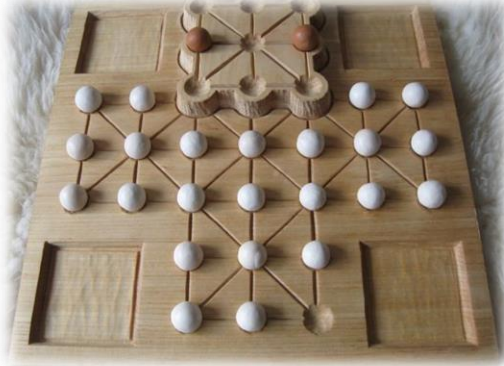
Как правило, о зажимных играх принято отзываться пренебрежительно. Однако тот, кто сыграл в неё раз двадцать, знает, что не стоит недооценивать эту по виду "детскую" игру.



Это очень своеобразный и непростой тактический симулятор типа "все на одного". Можно сказать, что "Лисьи шахматы" являются прообразом классических шашек с диагональными ходами и взятием шашки прыжком.

АСАЛЬТО

Существует не совсем обычный вариант игры "Лиса и гуси", в которой две лисы охраняют очерченную на игровом поле "крепость", которую штурмуют гуси. Так в конце XVIII века в игру добавился элемент стратегии. Данный вариант игры с крепостью и двумя фишками-лисами возник в Германии.



Во Франции он известен с 1855 года, хотя при этом называется он почему-то по-испански "Asalto" ("Штурм" или «Нападение»), английское название "Siege" ("Осада").

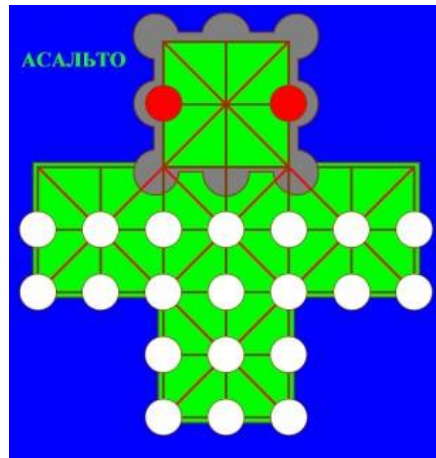
Есть у игры и другие названия: "Лиса и овцы", "Игра в осаду", "Игра в крепость" или "Медведь и собаки".

Игровое поле такое же, как для игры "Лиса и гуси", но на одном её "крыле" есть дополнительный элемент дизайна – "форт" или "крепость". Обычно это 9 лунок, выделенных нарисованной "стеной", но настоящие игроки предпочитают выстраивать миниатюрные модели крепостей.

Правила Асальто следующие:

Двое стражников защищают крепость, а 24 захватчика пытаются занять все его девять полей. Первый ход делают захватчики. Они вынуждены проходить между стражниками. Захватчики не рубят, только ходят вперёд, вбок и по любой диагонали по направлению к крепости. В крепости они ходят лишь ортогонально и не могут двигаться назад.

Стражники ходят вперёд, назад, вбок и по диагонали, а кроме того, должны рубить захватчика, если за ним есть свободное поле. Срубленная фишка снимается с поля. Если позиция позволяет, стражник может срубить больше одного захватчика за ход. Рубка обязательна.



Игра заканчивается, когда захватчики заняли все 9 полей крепости, или когда стражники срубили 15 захватчиков.

В некоторых вариантах правил простое запираение одного или даже двух стражников не является победой, однако после этого захватчикам обычно удаётся занять крепость.

Стремясь сделать игру "Лиса и гуси" более сбалансированной, было придумано множество вариантов игровых полей и правил. Две лисы, обязательные взятия, поля с дополнительными перекрестьями и крепостям. Но полностью уравнивать шансы сторон на победу так и не получилось. Поэтому данная игра тренирует не только тактическое мышление, но и стрессоустойчивость.

ПЕРАЛИ-КОТУМА

От алькуерка и кирката ведёт своё происхождение обширная семья «военных» игр на доске с перекрестьями. Они широко распространены в Африке, Азии, Индии, на Цейлоне и даже в Америке, куда их занесли конкистадоры.

Все эти разновидности различаются, в основном, формой игровой сетки, количеством фишек, начальной расстановкой и тактическими тонкостями. Увлечённые новыми возможностями, индийцы вместе с африканцами напридумали большое количество вариантов. В ход шли самые причудливые, самые фантастические узоры и мельничные

сетки.

В каждом штате, в каждой провинции сегодня существует своя версия подобной игры, которые порой отличаются одним-двумя лишними перекрёстками.

При этом правила всех этих игр практически идентичны.

Первый ход определяет

жеребьёвка. Фишки могут двигаться на один соседний перекрёсток в любом направлении согласно разметке.

Взятие шашечного типа, прыжком на свободное поле за атакованной фишкой. Допустима серия взятий, которую надо доводить до конца. Игрок может выбирать между двумя (и больше) сериями взятий. Взятие обязательно. Во всех случаях взятия фишка сразу снимается с доски.

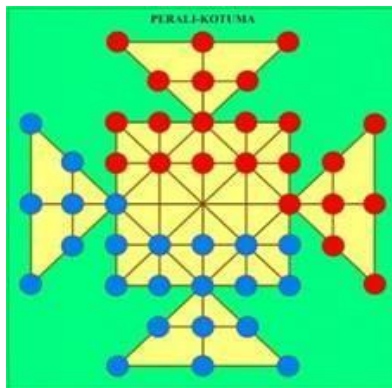


Превращения фишки почти нигде не происходит (тут ещё поди пойми, в этих играх, которая линия последняя, и для чего там превращаться). Цель игры – захватить и/или запереть все фишки соперника.

Если фишек осталось мало, и они свободны, но уже не могут поймать друг друга, победа присуждается игроку, у которого на доске осталось больше фишек. При равном их количестве объявляется ничья.

Игра **Перали-котума** (Perali-Kotuma, Serou-Mutiny) распространена на юге Индии и в Шри Ланке (на Цейлоне). Доска для неё представляет собой ещё одну попытку дополнить и расширить классический Алькуерк, правда, весьма своеобразную.

Игровое поле напоминает космическую станцию с пристыкованными к ней модулями: с каждой стороны к основной сетке примыкают углами дополнительные треугольники – «крепости», где размещаются ещё 6 фишек. У каждого игрока их по 23. Расстановка: 10 фишек в двух нижних рядах, 6 – в нижней «крепости», ещё 7 – в «крепости» слева от игрока (одна фишка – на боковой линии центрального блока). Три перекрёстка в центре основного поля свободны.



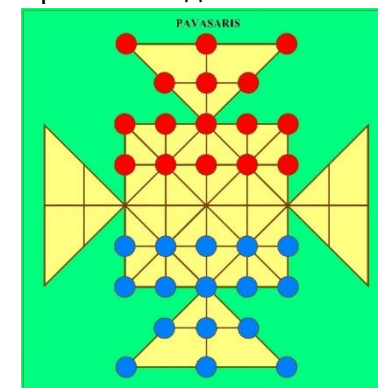
Вариант с 24 фишками, где уставлены все поля, кроме центрального, называется Kotu Ellima. На картинке изображена доска с начальной расстановкой шашек. Их скорее можно назвать именно шашками, а не камнями, так как они в процессе игры двигаются и рубят друг друга. То есть Перали-котума - игра шашечного типа. Сразу хочу заметить, что данные правила являются реконструкцией, возможно в древней Индии играли по другим правилам, но если отличия и есть, то они невелики. В старину игроки рисовали игровое поле на земле, высекали на камне, а в качестве фишек-шашек использовали камушки.

Правила игры. Шашки могут выполнять два типа хода: Простое перемещение, при котором шашка перемещается на соседнее свободное поле. Рубящий ход, при котором шашка перепрыгивает через соседнюю шашку, и рубит ее. Рубка может быть серийной, как в русских шашках. То есть если шашка, после рубки может срубить еще одну шашку, то она это обязана сделать. В этой игре нет дамек. Шашка, дошедшая до основания треугольников соперника, теряет способность к обычному ходу, но может выполнить рубку назад. Рубка назад

возможна из любого положения. Любой ход шашка выполняет только в направлении оснований треугольников соперника. В направлении какого треугольника выполняется ход, на усмотрение игрока. Игра завершается, когда ни один из соперников не может сделать ход. Если кто-то может ходить, то ему передается право хода, игрок может отказаться от хода. Если оба игрока отказываются от хода, то игра завершена. После завершения игры выполняется счет оставшихся шашек. Победа присуждается тому игроку, у которого осталось больше шашек.

Важные моменты игры. Прежде всего, обратите внимание, что пересечения игровой доски не равноправны. Есть пересечения, из которых выходит 8 линий, есть пересечения с 4, 3 и даже двумя выходами. В пересечениях с большим количеством выходов шашка обретает большую атакующую силу, а значит контроль этих пересечений имеет важное стратегическое значение. Четыре таких пересечения находятся на вершинах треугольников. Их захват закрывает треугольники и позволяет контролировать треугольники одной шашкой. Для того, чтобы выбить шашку с такого пункта может потребоваться жертва. Углы и стороны Перали-котумы хороши для того, чтобы хранить шашечный резерв. Часть шашек вполне возможно не вводить в активные действия. Заметим, что свободное игровое пространство очень невелико, оно будет невелико даже после первых разменов, а значит реальные боевые действия можно вести на небольшом пространстве малыми силами, и вводить новые шашки только при увеличении свободного пространства или при потерях.

По сути, игра в Перали-котума ведется на срединном квадрате. Проход внутрь треугольника не продуктивен, если речь не идет о захвате ключевой вершины, для запираения треугольника. В треугольнике свобода передвижения минимальна и минимальны и возможности для тактической борьбы. Вариант игры на доске от Перали-котума, но с меньшим количеством фишек и другой расстановкой называется **Павасарис** (Pavasaris) или **Шестнадцать солдат**. Здесь у каждого игрока по 16 фишек. Расстановка: 10 фишек в двух нижних рядах, остальные 6 – в нижней «крепости».



Эта игра известна и популярна в Индии, в Шри Ланке, в Бангладеш («Sholo Гути»), а также в Малайзии («ри-мау-римау») и в Японии («йороку»).

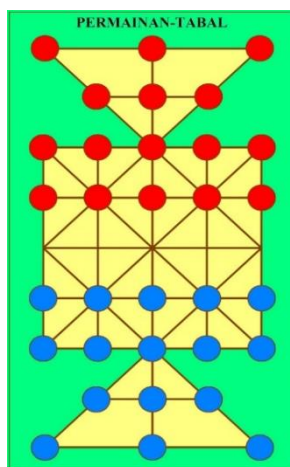
Игру начинают белые. Игрок может передвинуть шашку на любое свободное соседнее поле, по линиям. Разрешается бить шашку соперника, прыгнув на свободное поле за ней. За один ход можно побить несколько шашек, последовательно перепрыгивая через них. Сбитые шашки снимаются с доски и в игру уже не возвращаются. Бить не обязательно. Выигрывает тот, кто собьет все шашки соперника.

Аналогичная игра на поле без боковых «крепостей» (только с торцевыми), напоминающем по форме конфету в фантике, тоже широко распространена в Азии и Индокитае.

В Индонезии она носит название **Permainan-Tabal**, в Индии — Mughal Patam (или Mogol-Putthan), в Бенгали — Sôlak Guttiya, а на Цейлоне — Hewakam Keliya.

Правила игры аналогичны предыдущим, только фишки в игре превращаются. Фишка становится дамкой на последней горизонтали основного поля. Дамка может перемещаться на любое количество перекрёстков согласно разметке.

Очень часто на такой доске с одной или двумя крепостями играют в зажимные игры, например, Rimau Rimau.



ТАБЛАН



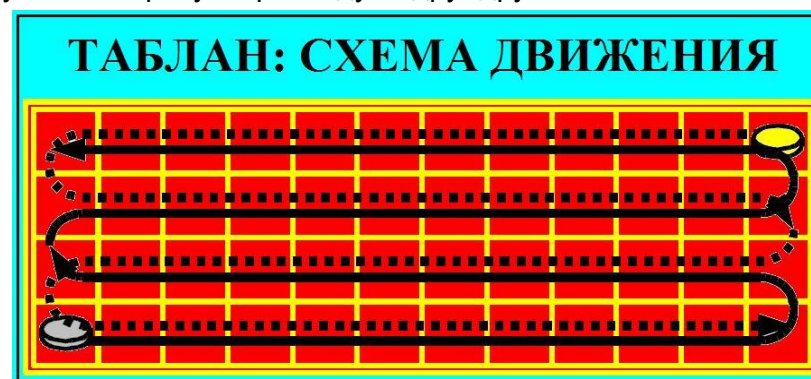
Игра Таблан родом из Индии и относится к семейству боевых гонок.

В европейских играх этого типа игровые поля с двумя и тремя дорожками. В азиатских боевых гонках обычно четыре дорожки, да и правила игры тоже отличаются.

Точный возраст игры установить не удалось. Принято считать, что игра Таблан произошла от древнеегипетских игр. Косвенно это подтверждается тем, что Таблан как-то связан более сложными играми с севера Африки: Таб и Сиг у арабских кочевников и родственной им Делеб в Сомали, Кюз в Палестине и Кюст-огюн в западной Македонии. Однако, является Таблан их прямым предком или нет, доподлинно не установлено.

В юго-западной Индии вплоть до недавнего времени существовала простейшая стратегическая игра Таблан. Древние доски для игры не сохранились по причине их изначального отсутствия. Как в прошлом, так и сейчас игроки просто расчерчивают игровое поле на песке. Сегодня комплекты для игры можно встретить разве что в местном музее или в сувенирной лавке.

Для игры в Таблан используется поле 12x4 клеток, которое представляет собой одну дорожку, свитую в двойной меандр. Разметка доски и схема движения в Таблане таковы, что фишки одновременно движутся навстречу и преследуют друг друга.



Путь фишек представляет собой одну длинную дорожку, "уложенную" в четыре ряда. Фишки каждого игрока начинают движение слева направо, в каждом следующем ряду меняя направление на противоположное. В итоге, при общем продвижении с одной стороны доски на другую, фишки в каждом отдельном ряду гонятся друг за другом.

У каждого игрока по 12 фишек (обычно жёлтые и чёрные или жёлтые и красные).



В качестве генераторов случайных чисел выступают четыре двухцветные палочки. Перед началом игры игроки выстраивают все 12 фишек в линию на первом («домашнем») ряду. Игрок, выбросивший единицу, начинает игру. Он делает первый ход на 2 клетки и выполняет дополнительный

бросок. Далее ход игры зависит от результата броска.

Очки в игре считаются по количеству выпавших светлых сторон на палочках, однако количество очков отличается от других игр:

- 1** – активация фишки и/или 2 очка + дополнительный бросок;
- 2** или **3** – 0 очков и переход хода;
- 4** – 8 очков + дополнительный бросок;
- 0** (все палочки выпали тёмной стороной) – 12 очков + дополнительный бросок.

При результативном броске игрок может либо сделать ход одной фишкой на соответствующее количество клеток (2, 8 или 12), либо сделать два хода двумя фишками. При этом каждая фишка делает ход на половину от выпавшего количества очков, то есть ходит на 1, 4 или 6. Передвинув фишку, игрок делает следующий бросок и ходит снова, либо передаёт ход сопернику. Выпавшие очки должны быть использованы полностью, если это возможно. Если возможного хода нет, то очки сгорают.

На одной клетке может находиться только одна фишка. Если фишка настигает фишку соперника – та считается сбитой и удаляется с доски до конца игры.

Игрок не может рубить фишки соперника в его домашнем ряду, однако его собственные фишки, достигшие домашнего ряда соперника, могут быть срублены фишками соперника.

Фишка, которая встала на любую клетку в последнем ряду, заканчивает свой путь и не может ходить дальше.

Игра считается законченной, когда один из игроков переместил на последнюю горизонталь доски все свои фишки, оставшиеся на игровом поле. В игре побеждает не тот, у кого на доске осталось больше фишек, а тот, у кого окажется больше фишек в ряду соперника.

Существует вариант правил, усложняющий и удлиняющий игру, когда клетки в домашнем ряду соперника должны занимать постепенно, начиная с самой далекой, а другие ходы в этот последний ряд запрещены. Фишки остаются в игре намного дольше, потому более уязвимы для захвата, а фишки в домашних рядах, наоборот, находятся в меньшей опасности.

ДУОДЕЦИМ (XII SCRIPTA)

Игра Дуодецим родилась в Римской империи и была неразрывно связана с её историей. И в этой связи игра представляет особый интерес. Римская империя — это единственное государство в истории, которому принадлежало всё побережье Средиземного моря. Период существования Римской империи насчитывает 5 веков: с 27 года до нашей эры по 476 год нашей эры. После раздела Римской империи на Западную и Восточную произошло падение Западной Римской империи, а Восточная часть Римской империи с центром в Константинополе просуществовала вплоть до 1453 года, то есть почти 10 веков.



Откуда взялся Дуодецим совершенно непонятно. Часто игре приписывают родство с древнеегипетской игрой Сенет. Но за исключением некоторых поверхностных общих черт, нет никаких доказательств о связи этих игр. У них даже больше отличий, например, разные правила рубки и разные направления движения фишек. Конечно, римляне знали про Сенет и даже играли в него, но гораздо в меньшей степени, чем в Дуодецим и в Табулу. Не исключено, что Сенет

даже получил какое-то распространение в римских легионах, но не более того. Ведь самый поздний известный классический набор для Сенета и самую раннюю доску для Дуодецима разделяют полтысячелетия.

В новую эпоху прежние игры были забыты, старые "дайсы", где выпадало не более четырёх очков, потеряли свою актуальность. Популярность приобрели кости D6, причём зачастую в играх использовались два и даже три кубика. Число комбинаций стало кратно шести, баланс нарушился, игра ускорилась. Попытки удлинить старые игровые поля ни к чему хорошему не приводили. Требовалась совершенно другая игровая доска, большего размера и с другой разметкой.

В итоге у римлян появилась своя новая игра. Римляне называли эту игру Ludus duodecim scriptorum, то есть "Игра двенадцати отметин (значков)", или просто Duodecim scripta. Изначально поле представляло собой три параллельных дорожки по 12 клеток-ячеек в каждой.

Типовой комплект для дуодецима трудно назвать "доской". Это монументальный каменный блок весом в пару центнеров. Множество их найдено на территории Греции, Италии, Египта, Сирии, Ливана, Палестины и Израиля. Такие "столики" стояли в помещениях или прямо на улицах.



Традицией стало выкладывать в общественных банях мозаичные доски или даже вмуровывать в пол цельную "кювету" для игры. Держать дома такую каменную доску могли только состоятельные граждане, прочие довольствовались пергаментом.



Один из немногих сохранившихся полных игровых комплектов был найден в Британии и датируется вторым столетием нашей эры. Он принадлежал солдату XX римского легиона и состоит из кожаного поля, двух наборов по 15 фишек и трёх игральных костей D6.

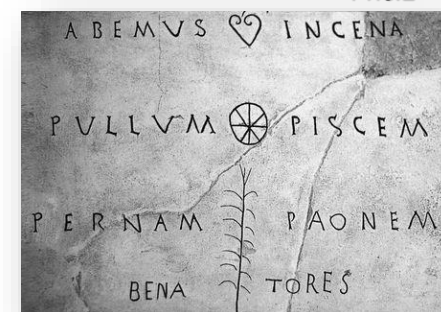
Историки полагают, что какое-то время эта игра была запрещена властями как слишком азартная и разорительная. Запрещалось не только играть, но даже хранить у себя доску. Поэтому во избежание неприятностей игроки придумали, как обойтись без неё. На столах стали наносить шесть шестибуквенных слов и использовать вместо дорожек. В итоге на игровом поле не осталось ни 12 линий, ни 12 слов, а только 36 литер. Чтобы отличить этот вариант игры от канонического Дуодецима, его называют Felix sex, то есть "Счастливые шестёрки". Несмотря на запрет, в него играли по всей Римской империи, в тавернах, частных домах и пограничных фортах. Подобные "доски" были найдены повсеместно, от Египта до Британии, но особенно много в Риме и его бывших провинциях. Сегодня игровое поле для Дуодецим можно встретить именно в виде шести латинских слов.

Одна из самых известных подобных надписей, выбитая на плитах терм в Помпеях, представляет собой восхваление радостям бытия: "Охотиться, купаться, играть, смеяться — вот это жизнь" (рис.1).

Рис.1



Рис.2



Не менее знаменита надпись со столешницы из таверны в Помпеях. Здесь доска для Дуодецима замаскирована под меню: **"Имеем на обед цыплёнка, рыбу, ветчину, павлина"** (рис.2).

Были надписи спортивного характера:

"Цирк полон, страшный шум, ворота выпирают" (рис.3).

Некоторые фразы были патриотического характера:

"Парфян разбили, бриттов победили, играйте, римляне" (рис.4).

"Доблесть Империи врага сковала, играют римляне" (рис.5).

	Рис.3		Рис.4		Рис.5
CIRCUS	PLENUS	PARTHI	OCC ISI	VIRTUS	IMPERI
CLAMOR	INGENS	BRITTO	VICTUS	HOSTES	VINCTI
IANUAE	TENSAE	LUDITE	ROMANI	LUDANT	ROMANI

Подобных изречений известно множество. Среди них встречаются стихи, предсказания, житейские советы, афоризмы, философские вопросы и политические эпиграммы.

Этот беспрецедентный культурный феномен со временем затмил игровое значение дуодецима. В Риме даже издавались подборки подобных гекзаметров, которые иронично называли *Duodecim philosophie*.

Явление стало настолько популярным, что даже соседи-греки копировали римскую моду.

Правила игры долгое время не поддавались реконструкции. Подсказка обнаружилась в римском порте Остия в Италии.

Там была найдена доска с разметкой из одних только букв, расположенных в следующем порядке:

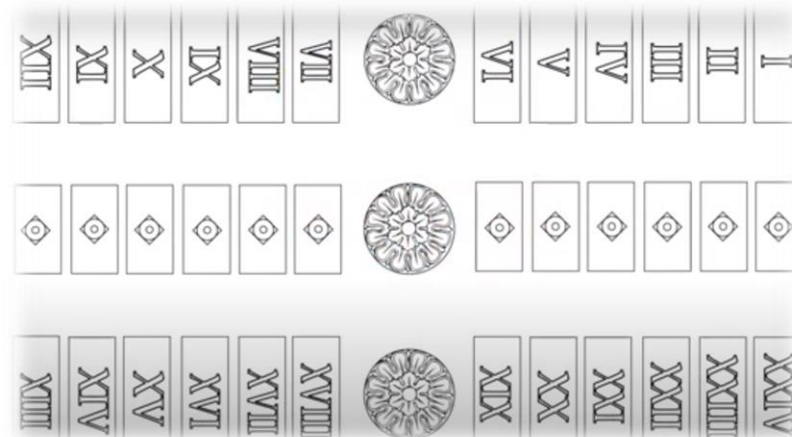
CCCCC	BBBBB
AAAAA	AAAAA
DDDDD	EEEEEE



Такое поле очень походило на схему передвижения фишек. Возможно, это была доска для начинающих игроков.

Находка позволила восстановить правила игры. Различия между старым Дуодецимом и "Счастливыми шестёрками", вероятнее всего, касались только разметки.

Правила игры



В начале игры доска пуста. У каждого игрока 12 (иногда 15) фишек, которые они выставляют согласно выброшенным на костях очкам на 6 полей среднего ряда от края к центру доски. Один игрок выставляет на левую сторону, другой — на правую. Встречается вариант, когда фишки с правой стороны выставляются от центра к краю доски, но это не так принципиально.



Вообще не очень понятен порядок движения фишек по среднему ряду, ведь доподлинно неизвестно, двигались по нему фишки или нет. Если фишки выставлялись согласно выброшенным очкам, тогда средний ряд просто был стартовым. Если же фишки двигались в среднем ряду по направлению к центральному орнаменту, то непонятно, какова была начальная расстановка - ведь полей (или букв) 6, а фишек 12 или 15.

Чтобы не путаться в этих тонкостях установим следующие правила:

1. На каждое поле среднего ряда одновременно можно выставить не более одной фишки, так как на этом ряду ставить фишки одну на другую запрещено.

2. Фишка, стоящая на среднем ряду, может сразу выходить на верхний ряд, начиная с правого угла.

3. Дальше фишки движутся против часовой стрелки (направление движения фишек по доске на рисунках: от I к XXIV или от 7 к 30), после чего выходят с доски.

То есть, если фишка стоит на поле "2А", то она при выпадении на одном из кубиков "1" сразу перемещается на поле "7" минуя стартовые поля 3А-6А. Соответственно, фишка, стоящая на поле "3В" при выпадении "6" сразу перемещается на поле "12" или на другое поле, равное сумме значений, выпавших на кубиках.

4. Игрок не имеет права уводить фишки с верхнего ряда, пока все его фишки не выставлены на доску.

5. Игрок не может начать выводить фишки с доски, пока не доведёт их все до правой половины нижнего ряда (поля 25-30).

6. Игра ведётся с тремя костями (кубиками D6). Очки суммируются как угодно или используются порознь.

Например, если выпало "1", "3" и "5", то игрок может походить:

- тремя фишками на "1", "3" и "5" соответственно;

- двумя фишками на "4" и "5" или ("1" и "8", "3" и "6") соответственно;

одной фишкой на "9".

Если в старинной версии Дуодцецима в качестве генераторов случайных чисел использовались 3 кубика D6, то в современных версиях игры, в том числе компьютерных, часто используются 2 кубика D6. При игре двумя костями правила остаются прежними - очки суммируются для хода одной фишкой или используются порознь для хода двумя фишками.

7. Пока фишки находятся на среднем ряду, они не могут быть срублены фишками соперника.

8. Как только фишка начинает движение по доске от поля 7 к полю 30, она может быть срублена фишкой соперника. Для этого игроку необходимо выбросить на костях соответствующее значение и переместить свою фишку на поле, где уже находится фишка соперника.

9. Срубленная фишка удаляется с доски и вводится в игру заново через средний ряд.

10. На полях 7 - 30 игроку разрешается выставлять свои фишки на одном поле "башенкой", то есть в несколько рядов.

11. Фишки, стоящие столбиком, дальше могут двигаться, как одна фишка.

12. Если одиночно стоящие фишки могут быть легко срублены, то несколько фишек на одном поле – защищены. Их нельзя срубить, но можно перескочить, если позволяет результат на костях.

13. Большие столбики фишек могут рубить меньшие. При этом меньшие столбики не могут рубить бОльшие, а только равные себе.

14. Для выхода с игрового поля необходимо выбросить на костях точное значение. Например, если фишка стоит на поле "28", то для выхода фишки с доски нужно выбросить одно из следующих значений: на одной из костей "3"; на двух костях "1" и "2"; на трёх костях "1."

В игре Дуодецим побеждает тот, кто первым выведет все свои фишки с игрового поля.

Есть компьютерная версия игры Дуодецим, где используется 2 кубика и у каждого игрока всего по 6 фишек:

Можно поиграть в компьютерную версию игры, но лучше сделать игровое поле самостоятельно и даже написать на нём свою гексаэдрическую фразу, например: "Играем весело, вскоре фигуры выведу первым".

ТАВЛЕИ

Игра эта достаточно древняя, по разным источникам ей от 2000 до 1500 лет. Она была известна под разными названиями: тавлеи, золочёные тавлеи, таблот, хнефатафл, северные шахматы, славянские шахматы и другие.

На раскопках в древних курганах нашли деревянную доску, инкрустированную костью и костяшки-дружинники из моржовой (белые) и китовой (темные) кости, а костяшка-король была увенчана маленькой короной.

Русский фольклор и археологические находки доказывают, что «тавлеи» были одной из любимых игр на Руси.



Вариантов игры было много. Один из вариантов предполагал использование игральной кости для определения количества клеток, на которое может сходить игрок в свой ход.

В игре принимают участие три вида фигур:

- варяжский князь (золотая фишка);
- варяжская дружина (8 светлых фишек, защищающиеся);
- дружина викингов (16 темных фишек, нападают с четырёх сторон).

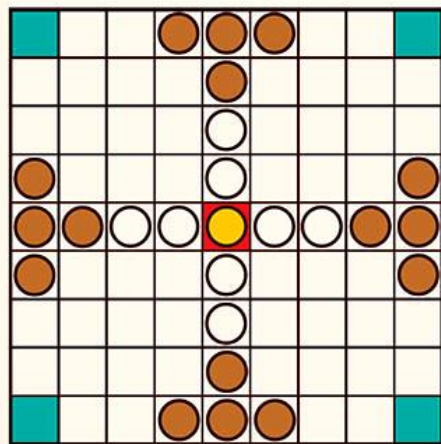
Игра предназначена для двух игроков.

Первый ход всегда за викингами (нападающими).

Перед началом игры расставьте фишки на игровом поле 9x9 клеток следующим образом (фишки отмечены разноцветными кружками):

Условные обозначения:

- Князь
- Защитник
- Нападающий
- Трон
- Выход



Чтобы начать игру, одному игроку предстоит принять сторону варягов (князь и защитники), а другому – викингов (нападающие). Вы можете просто договориться о том, какую сторону кто из вас принимает, или использовать жребий. Для победы варягов князь должен достичь одного из четырёх

выходов. Викинги для победы должны захватить князя. Игроки совершают ходы по очереди, причём первыми ходят викинги.

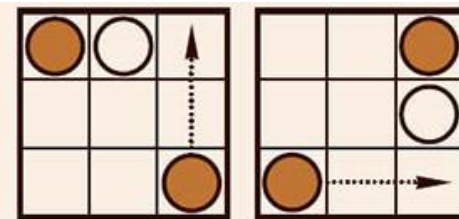
В свой ход игрок должен передвинуть одну любую свою фишку на произвольное число свободных клеток по горизонтали или вертикали (так ходит ладья в шахматах) «Перескакивать» через стоящие на пути фигуры нельзя.

Князь, в отличие от всех остальных фишек, не может быть перемещён более чем на три клетки. Зато только он может вставать на трон и на выходы – все остальные фишки на эти клетки ставить нельзя (переносить фишки через трон можно).

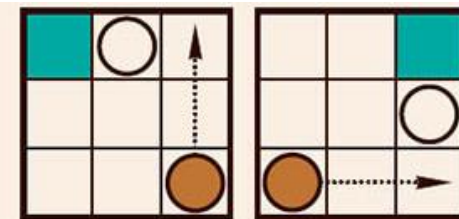
Фигура считается захваченной и убирается с игрового поля, если в результате хода противника (но не в результате хода владельца фигуры) она оказалась:

- а) зажата между двумя вражескими фишками;
- б) зажата между вражеской фишкой и выходом;
- в) нападающий зажат между князем или защитником и троном;
- г) защитник зажат между нападающим и пустым троном.

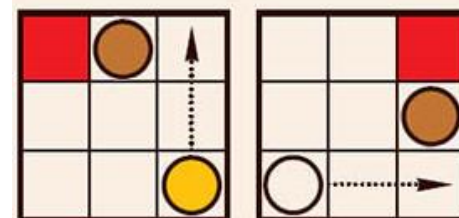
а) Зажата между двумя вражескими фишками:



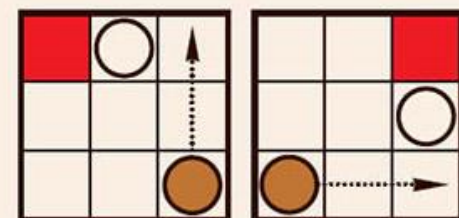
б) Зажата между вражеской фишкой и выходом (князя это правило тоже касается!):



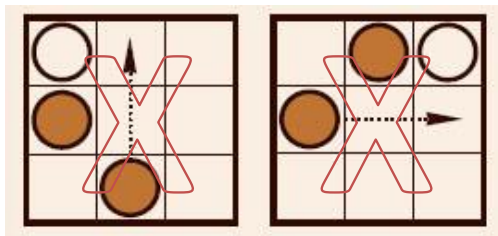
в) Нападающий зажат между князем или защитником и троном:



г) Защитник зажат между нападающим и пустым троном:

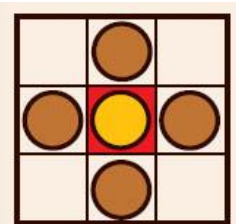


Фишка должна быть зажата строго по горизонтали или вертикали – зажимать фишку «углом», как показано на рисунке, нельзя.

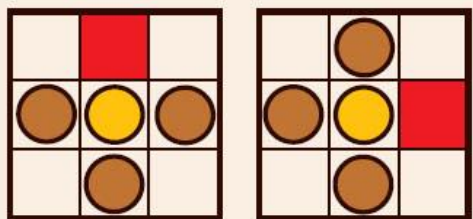


Князя можно захватить так же, как и все остальные фишки, кроме следующих случаев:

а) Князь находится на троне. В этом случае нападающие должны занять все четыре клетки вокруг трона, перекрыв князю все пути к отступлению.



б) Князь находится на троне клетке по горизонтали или вертикали. В этом случае нападающие должны занять все три клетки вокруг князя, прижав его к трону.



В поле князь участвует в сражении также, как и другие фишки. В случае если соперник не может сделать никакой ход (все фишки заблокированы), он признается проигравшим.

НЬОУТ



Точный возраст и подлинная история игры Ньют неизвестны. Достоверно известно только то, что эта игра пришла в Корею из Китая в третьем столетии, где существовала похожая игра под названием Цюй-Пу. Принято считать, что Ньют могла произойти от индийской игры Чаупар, хотя сами корейцы утверждают обратное и считают,

что игра зародилась в Корее три тысячи лет назад, во времена Троецарствия (57 до н.э. – 668 н.э.).

В понимании корейцев Ньют символизирует собою скачки - гонки лошадей. Цель игры: провести четыре фишки-лошади вокруг доски обратно к дому и вывести их за пределы доски.



В старину доска была круглой, современная корейская доска - квадратная, расчерчена она диагонально (дорожки идут из угла в угол). Поле для игры рисовали на соломенной циновке, листке бумаги, на полу или на земле. Когда игру стали производить в Европе и США, вернулась мода на поля с внешней дорожкой в виде круга. Часто на доске рисуют иероглифы, обозначающие начало и конец пути. Фишки в игре или традиционно плоские (в форме шашек), чтобы их удобно было ставить друг на друга, или фигурные (напоминают шахматные), или же традиционные корейские фаянсовые камни, как для игры в Бадук (Го).



Вместо костей D6 корейцы используют четыре палочки D2, как в египетском Сенете. Поле для игры они могут сделать буквально из

ничего, но вот к палочкам относятся с большим почтением. Палочки в Корее традиционно делают двух видов: короткие или длинные.

Для совсем маленьких игроков делают прозрачные «невалышки» с костями внутри, дабы не было ненужных эксцессов.

Каждая комбинация в Ньют (вернее, каждый ход) имеет своё название по количеству выпавших очков:

Одна плоская сторона - 1 очко («Do» - «Свинья»)

Две плоских стороны - 2 очка («Gae» - «Собака»)

Три плоских стороны - 3 («Koul» или «Geol» - «Овца»)

Четыре плоских стороны – 4 очка и дополнительный бросок («Yut» - «Корова»)

Четыре выпуклых стороны – 5 очков и дополнительный бросок («Mo» - «Лошадь»).



Если при броске костей выпало 1, 4 или 5, то игрок не ходит, а запоминает результат и продолжает бросать кости. Серия бросков продолжается до тех пор, пока не выпадет 2 или 3. После этого игрок начинает ходить. Он имеет право распределить результаты всей серии бросков между своими фишками удобным для себя образом, используя их в любом порядке. Но разбивать результаты одного броска нельзя (скажем, четыре очка нельзя разбить на два и два). Во время хода надо использовать всю серию результатов.

Правила игры

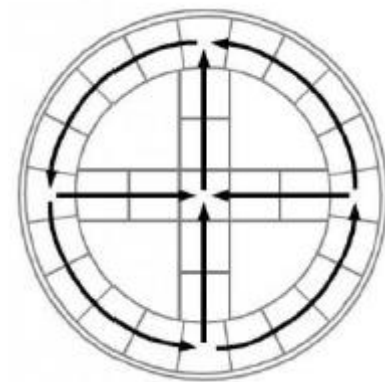
В разных регионах Кореи играли в Ньют по разным правилам. Приводим вариант, который является сегодня общепризнанным и международным.

Играют 2, 3, 4 или 6 игроков. Количество игроков в Ньют обычно два или три иликратно двум или трём. Максимум могут играть 12 человек, но при желании и больше. В изначальном варианте Ньют – командная игра, в которую играют пара на пару. Когда играют четвером или шестером, два союзника садятся друг напротив друга и играют фишками одинаковых цветов. Если играют трое (общепринятый стандарт в игре – три цвета), то каждый игрок играет фишками одного цвета.

Выбросивший наибольшее количество очков начинает игру.

Стартовым полем является ближайший к игроку угол (при квадратной разметке) или поле на перекрёстке диагонали и круговой дорожки (при круглой разметке). По другим вариантам - фишки всех игроков стартуют с одного обозначенного поля.

Фишки движутся по доске против часовой стрелки.



Чтобы вернуть «Лошадь» «домой», необходим точный бросок.

Никто не может срубить фишку, стоящую на последнем поле перед домом.

Фишки рубят друг друга, вставая на поле, занятое фишкой противника. Срубленная фишка возвращается на базу, а срубивший её игрок получает дополнительный бросок (его обычно тоже делают прежде, чем переместить фишку). Дополнительный бросок только один, независимо от того, сколько фишек

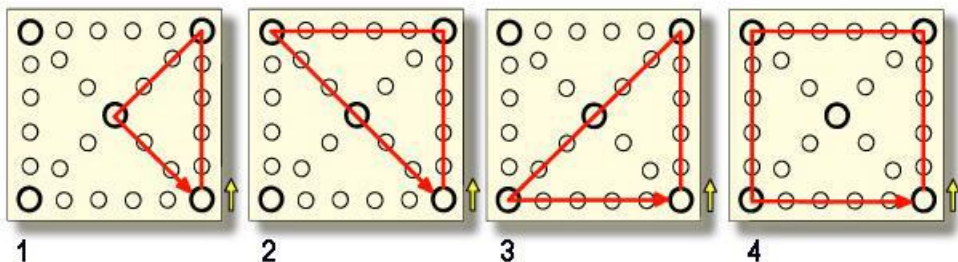
было срублено.

Если кости упали так, что фишка попала на поле, где уже находится фишка своего цвета, они могут быть «запряжены» и двигаться далее уже как единое целое. Выпавшие очки для такой пары удваиваются. Нельзя соединять одним ходом больше двух «лошадей», но в перспективе можно собрать и «тройку» и «четвёрку». При этом утроение и учетверение очков, а также разделение фишек обратно не происходит. В отличие от игры Чаупар, в Ньют это довольно рискованный манёвр, поскольку соперник может срубить сразу всю эту группу фишек, а вводятся они в игру заново всегда поодиночке.

При командной игре союзники могут ставить свои фишки на одну клетку, но не имеют права соединять («запрягать») их в пару.

Игрок может двигать в свой черёд фишки за своего партнёра. Игроки-союзники возвращают свои фишки в одну и ту же отправную точку.

Если фишка остановилась на «угловом» поле или на пересечении диагоналей, она может свернуть на короткий путь домой. Это развилка или «станция». Допустим, игрок выбросил в начале игры пятёрку, провёл фишку в первый ближний угол, на перекрёсток, там свернул и выбросил тройку, пришёл на центральное поле, выбросил четвёрку и вывел фишку с доски. Таким образом, у игрока 4 варианта движения фишек.



Однако если фишка проскочила такой перекрёсток, она обязана двигаться дальше по кругу. Если фишка игрока стоит на перекрёстке (или на центральном поле), игрок обязан свернуть на короткий путь. Ему не разрешается идти длинным, даже если есть возможность этим ходом срубить фишку противника.

Игрок (или команда), первой выведший с доски все свои фишки, побеждает.

Если игроков много и каждый играет за себя, то по договоренности можно ставить условие, чтобы каждый прошёл до финиша несколько кругов.

В европейском варианте игры все палочки делают одинаковыми. В Корее же имеет место любопытное правило. Иногда игроки помечают плоскую сторону одной, двух или даже трёх палочек, и у каждой появляется дополнительное значение.

Одна палочка метится иероглифом «Сеул». Если эта палочка единственная выпадает плоской стороной вверх, фишка сразу перемещается в центр доски (который в этом случае зовётся Сеулом).

Другая палочка метится иероглифом «Пусан». Если она единственная выпадает иероглифом вверх, фишка отправляется в противоположный от стартового угол доски (который, естественно, является Пусаном).

Эти два правила («Правило Сеула» и «Правило Пусана») действуют только в том случае, если ещё не все фишки находятся на доске. Сеул - столица Южной Кореи и находится практически в центре Корейского полуострова, Пусан - второй по величине город страны и крупнейший порт, находится на побережье. Города эти находятся в разных концах страны, отсюда и возникли подобные занятые параллели в игре.

Ещё одну палочку иногда отмечают иероглифом «Назад» или просто значком возврата. Если выпадет только одна эта палочка, фишка должна вернуться на одно поле назад

Альтернативная версия этого правила требует от фишки вернуться на старт или на первое поле рядом с начальным, где и остаётся до

следующего броска. Если же и в этот раз выпадает «Назад» - эта фишка сразу заканчивает игру.

Сегодня подростки и взрослые в Корее массово и увлечённо играют в Го (по-корейски она называется «Бадук»), а Ньют стала обычной настольной игрой – семейной, праздничной и детской, развивающей. У корейцев издревле принято играть в Ньют в канун Новогодних праздников (по Восточному календарю они начинаются 15-го января), когда они ходят в гости и навещают друзей, а также в День Урожая (15 августа).

В Корее Ньют есть, наверно, в каждом доме, в неё играют стар и млад, играют кинозвёзды и телеведущие, играют на свадьбах и корпоративах, её изображают на поздравительных открытках; игра становится центром единения, люди нередко заказывают доски, где на полях размещены портреты всех членов семьи.

ДОБУЦУ СЁГИ (ПОЙМАЙ ЛЬВА)



Добуцу сёги – это интеллектуальная настольная игра шахматного типа. Эту игру разработала профессиональная сёгистка Мадока Китао (2 женский дан) в соавторстве с Майко Фудзита (1 женский кю), специально для обучения детей игре в Сёги. Это не самый минимальный вариант игры. Гуфуу Сёги играется на доске 2x3, а Буси Сёги — на доске 1x2. Добуцу Сёги играется на доске 3x4 и является, пожалуй, наиболее понятным из всех мини-вариантов.

Здесь нет сложных для восприятия правил превращения фигур, как в Киото Сёги. Превращается только пешка (цыплёнок), дойдя до последней горизонтали доски.

В отличие от Сёги, превращение является обязательным во всех случаях (а не только когда не превращённая фигура не может продолжать движение). Также нет превращения других фигур. Такие правила роднят Добуцу Сёги с шахматами, но, в отличие от последних, превращение осуществляется лишь в одну фигуру «Петуха» (Курочки) - аналог золотого генерала в Сёги.

В игре нет дальнбойных фигур, поскольку на такой малой доске от них мало толку). Обычным дизайнерским решением является указание на фигурах направлений, по которым они могут ходить. Подобное оформление и малый размер доски делают игру оптимальной для восприятия детьми. На фигурах обычно изображаются стилизованные фигурки зверей. Другое название игры — «Поймай льва» или «Звериные сёги». Как должно быть понятно из названия, цель игры — поймать (съесть) «Льва» соперника.

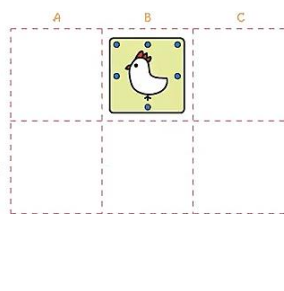
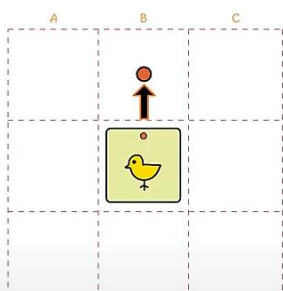
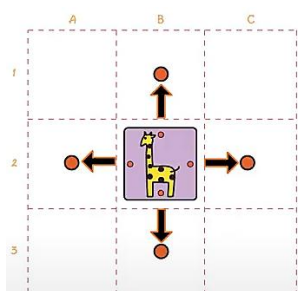
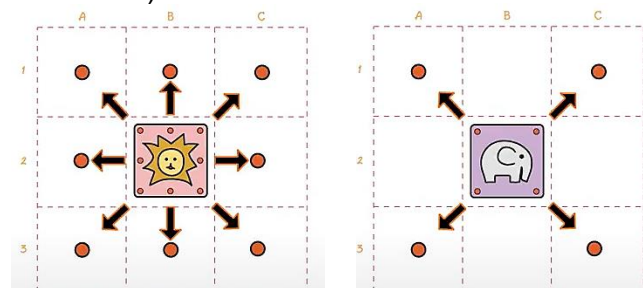
В игре всего 4 типов фигур: Лев, Слон, Жираф и Цыпленок, который при определенных условиях может превратиться в Курочку.

Рис.1 Стартовая расстановка фигур на доске показана на рис 1.



Как ходят фигуры-зверушки в игре, показано на рисунках, приведенных ниже.

Лев ходит на одну клетку в любом из 8 направлений (как фигура «король» в шахматах).



Слон ходит на любую соседнюю клетку по диагонали (почти как слон в шахматах).

Жираф ходит на любую соседнюю клетку по вертикали или по горизонтали (почти как ладья в шахматах).

Цыпленок ходит на одну клетку только вперед (как пешка в шахматах). Когда цыплёнок доходит до последней горизонтали игрового поля, он вырастает и становится **Курочкой**.

Курочка ходит в шести направлениях (как «Золото» в сёги), но при съедении вновь превращается в цыплёнка.

Несмотря на маленькое поле, всего в Добуцу сёги существует 1567925964 различных достижимых позиций. При идеальной игре, если партия начинается со съедения Цыплёнка, на 76-м ходу побеждают белые, а все другие первые ходы приводят к победе белых на 78 ходу.

Правила игры

Игра ведётся на поле 3×4 клетки, в начале игры у каждого игрока есть по одному Льву, Жирафу, Слону и Цыплёнку. Все фигуры едят так же, как и ходят. Съедаемые фигуры идут “в руку”, и впоследствии их можно выставлять, уже за свою сторону.

Игроки ходят по очереди. Ход состоит в движении фигуры по доске по правилам или сбросе (выставлении на игровое поле) любой ранее съеденной фигуры “из руки” **на любое пустое поле**.

Побеждает тот, кто первым съедает Льва соперника или доводит своего Льва до последней горизонтали (на не бьющееся противником поле).

В последние годы Добуцу сёги приобрела чрезвычайно высокую популярность в Японии, заняв нишу интеллектуальной настольной игры шахматного типа для маленьких детей.

ЧИЛИШАЙБЫ

Данная игра была разработана в России и представляет собой нечто среднее между играми "Дабл Слинг" и "Жульбак". Ранее игра носила название "Kickjruk", но в 2024 году создатели игры решили сменить название на "ЧилиШайбы".

Объяснение названию такое: суть игры - с помощью резинки

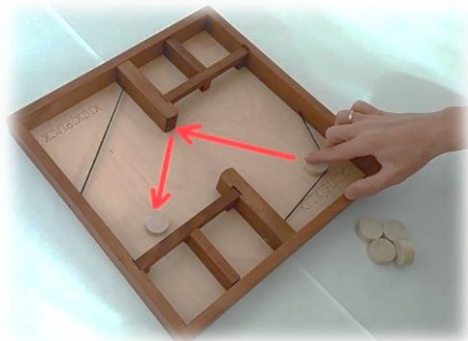


запускать шайбы в центральный брусок на доске и создавать такой отскок, чтобы шайба попала в ближнюю ИЛИ (а на старославянском «ЧИЛИ») дальнюю ячейку-ворота, расположенные рядом с резинкой. Поскольку в игре присутствуют шайбы и ячейки-ворота, то логичное название для этой игры - "ЧилиШайбы". Как видим, механика игры довольно проста и динамична.

Набор для игры состоит из игрового поля размером 50x37 см и 12 шайб. В начале игры у каждого игрока по 6 шайб.

Игроки делают ход поочередно. В свой ход игрок запускает шайбу в торец противоположно расположенного центрального бруска, используя резинку со своей стороны игрового поля.

При этом игрок должен добиться такого отскока шайбы от бруска, чтобы шайба оказалась в воротах одной из двух ячеек, находящихся рядом с резинкой (зона №1 на рис.1).



Если шайба остановилась перед воротами ячейки, но не вышла за границы длины бруска, то она остается на месте и считается вне игры (№2 на рис.1).

Если шайба остановилась в промежуточной (средней) зоне (№3 на рис.1), то она забирается игроком для повторного броска.

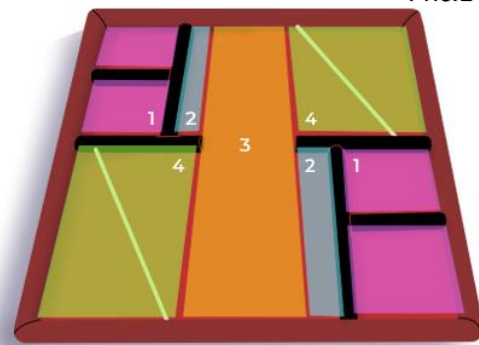
Если шайба остановилась в зоне запуска шайбы (№4 на рис.1), то она достается тому игроку, в чьей зоне она остановилась.

Если шайба после запуска вылетела за пределы поля, то такая шайба достается сопернику.

Рис.1

Если шайба игрока при запуске отскочила так, что ударила в шайбу соперника, которая находилась перед воротами соперника, после чего шайба соперника залетела в ячейку соперника, то очко получает соперник.

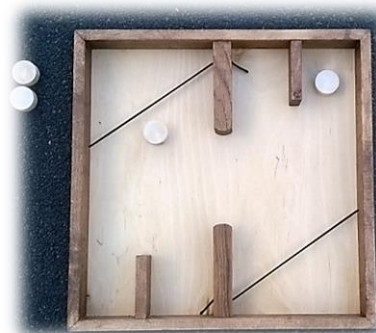
Игра продолжается до тех пор, пока все шайбы не примут



положение вне игры (в зоне №2 перед воротами) и/или не будут заброшены игроками в свои ячейки (зона №1). Побеждает тот, кто забросит больше шайб в свои ячейки.



Существует несколько разновидностей игрового поля: в одном варианте ворота-ячейки, куда нужно забрасывать шайбы, расположены



слева от резинки, а в другом справа.

Есть варианты игрового поля с воротами и без ворот. Также игровые поля могут отличаться формой (квадратное и прямоугольное) и размерами. При этом правила игры не меняются.

Поскольку данная настольная игра ещё совсем молодая, то ей ещё предстоит пройти пусть народного признания. Но уже сегодня можно отметить интересную механику игры, которая делает игровой процесс увлекательным, а результат довольно непредсказуемым.

Уверены, что игра ЧилиШайбы найдет своих поклонников, как в молодежной среде, так и среди любителей настольных игр.

ЭЛАСТИК

Настольная игра "Эластик" имеет ещё и другие названия "Fast Slingpruck", "Дабл Слинг" или "Быстрые шайбы". Игра рассчитана на двух участников. Она состоит из прямоугольной деревянной игровой площадки и 10 деревянных шайб диаметром 35 мм. Игровая площадка поделена на две равные части при помощи перегородки, в которой есть небольшое отверстие (ворота), такое, чтобы в него свободно пролезла шайба. С каждой стороны площадки к её боковым сторонам ближе к краю игрового поля привязана резинка так, чтобы её можно было оттянуть для запуска шайбы по принципу рогатки.



Изначально у каждого участника имеется по 5 шайб, которые выставляются на игровое поле. В ходе игры нужно при помощи резинки запускать шайбы, стараясь попасть в отверстие (ворота) так, чтобы шайбы оказывались на стороне соперника. Шайбы можно забивать только при помощи резинки. Нельзя выбрасывать шайбы за пределы поля, а также направлять их над воротами. Если шайба попадает на половину соперника не через ворота, а каким-то иным путем, то ее возвращают обратно.

Цель игры: забить все шайбы на сторону соперника.

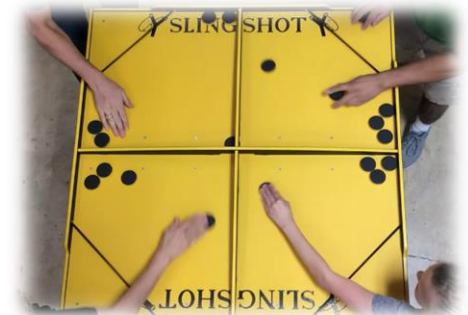
Существует несколько вариантов правил данной игры.

Вариант 1. Игроки запускают шайбы поочередно. В игре используются шайбы двух цветов. Игроки запускают в ворота шайбы только своего цвета. Побеждает тот, кто первым забьет все свои шайбы на сторону соперника. Цель игры: забить больше шайб, чем соперник.

Вариант 2. Игроки запускают шайбы одновременно. В игре используются шайбы двух цветов. Игроки сразу выставляют свои шайбы на поле: одна шайба располагается перед резинкой, а остальные по бокам (2 справа и 2 слева). Затем игроки одновременно хлопают в ладоши и после третьего хлопка начинают игру. Они шайбой оттягивают резинку к краю игрового поля и затем отпускают, чтобы шайба полетела вперед и, пролетев через центральное отверстие (ворота), оказалась на стороне соперника. Цель игры: забить свои шайбы на сторону соперника быстрее соперника.



Побеждает тот, на чьей стороне игрового поля хотя бы на 1 секунду не останется ни одной шайбы. Забить шайбу в ворота в то время, когда твой соперник делает то же самое, совсем не просто. И даже если осталось забить всего одну шайбу, расслабляться не стоит. Ведь уже в следующую секунду на вашей стороне может оказаться ещё одна или две шайбы.



Размеры игрового поля могут отличаться, встречаются складные варианты игры, с разной шириной ворот и даже с игровым полем на 4 человек. Но остаётся неизменным основной принцип игры - забивать шайбы при помощи резинки на сторону соперника.

КЛАСК

Класк – это современная настольная игра на ловкость. Она чем-то напоминает настольный футбол и аэрохоккей, но по своей идее имеет ряд отличий. Автор игры - датский плотник Миккель Бертелсен изготовил первый экземпляр игры в декабре 2013 года.



Инвентарь: игровое поле (из дерева или фанеры) со специальной площадкой и двумя лузами-воротами, 2 магнита-ручки, 2 биты-джойстика, 2 пластиковых жетона для отметки счета во время игры, 3 белых магнита-помехи, 1 шарик.

Особенность игры в том, что на игровом поле магнитная бита-джойстик управляется под столом ручкой-магнитом.

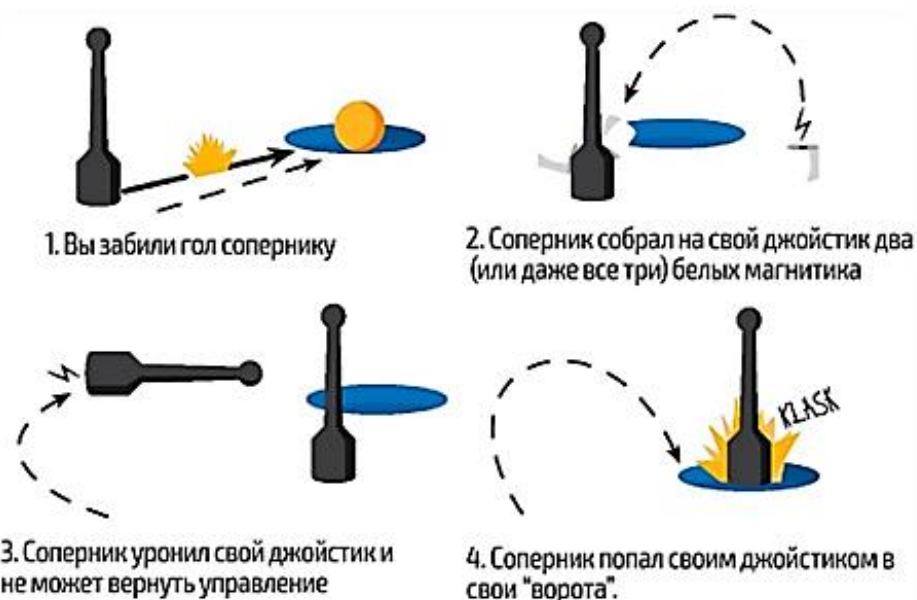
Основная цель игры - с помощью джойстика забить шарик в лузу-ворота соперника. Для победы нужно первым набрать 6 очков. При этом надо быть очень аккуратным, чтобы ваш джойстик сам не попал в ворота или не примагнитил к себе белые магниты-помехи, которые установлены в центре поля для усложнения игры.

Ход игры

Игроки берут ручку-магнит в руку, убирают её под игровое поле, прижимают снизу к поверхности игрового стола и ставят сверху биты-джойстик. Теперь, если водить ручкой-магнитом снизу под игровым столом, джойстик перемещается сверху по игровому столу. И этим джойстиком нужно бить по шарик, чтобы забросить его в круглую лузу-ворота соперника. Всё достаточно просто.

Класк – азартная и довольно быстрая игра, в которую можно играть как вдвоем, так и командой. Если каждый раунд менять игрока из команды

за столом, то все желающие поучаствуют в игровом процессе. Очки отмечаются двумя жетонами на краю поля. Вы получаете очко, если:



Почему игра называется «Класк»? Такие звуки издаёт коварный белый магнит, прицепившийся к вашему джойстику или сам джойстик, залетевший в лузу.



С 2018 года проводится Чемпионат мира по игре «Класк». В турнире каждый раунд продолжается до двух побед одного из участников. Для победы в игре нужно набрать 6 очков. Существует игровое поле для игры в Класк на 4 участников, где для победы нужно первым набрать 5 очков. Игровое поле выполнено в форме круглого диска с 4-мя воротами и 5 магнитиками.

В данную игру любит играть молодежь и люди среднего возраста. В народе игра получила ещё одно название: «Игра с магнитиками».



Информация о социальном проекте: www.vk.com/skobariada



Брошюра «Сборник народных игр» выпущена ПРМОД «Союз студенческих отрядов» в рамках социального проекта «Скобариада: от досуга к развитию», который реализуется при поддержке Фонда президентских грантов



Информация о народных играх на сайте: www.games60.ru



Брошюра «Сборник народных игр»
Издание второе, июнь 2024 г.
Тираж: 500 экз.