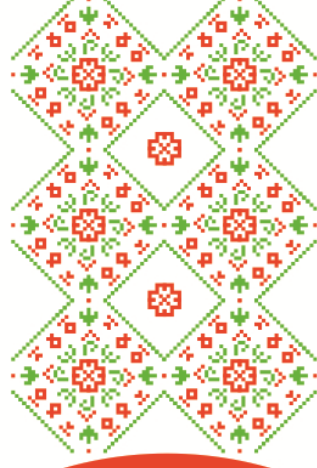
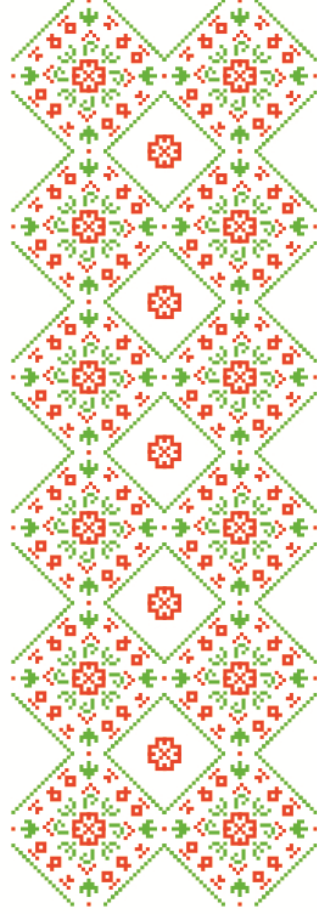




ГОКУЗ
СТУДЕНЧЕСКИХ
ОТРЯДОВ

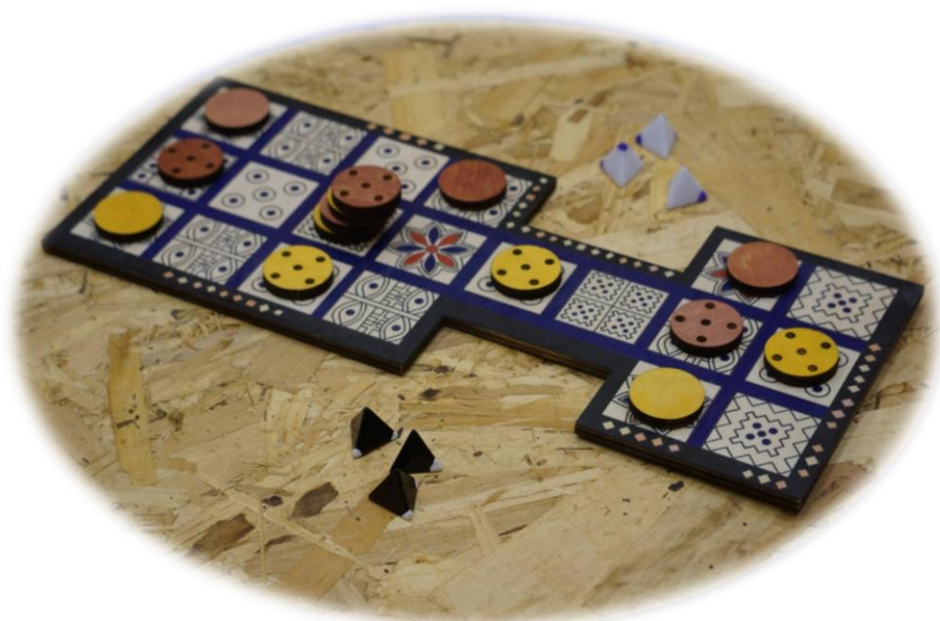


СБОРНИК НАРОДНЫХ ИГР СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА «СКОБАРИАДА - СПОРТ ДЛЯ ВСЕХ!»

СОДЕРЖАНИЕ

	Название игры	Стр.
1.	Царская игра Ур	2
2.	Сенет	7
3.	Мехен	12
4.	Манкала	15
5.	Тогыз кумалак	18
6.	Суракарта	20
7.	Фанорона	22
8.	Пачиси	25
9.	Чаупар	26
10.	Современный чаупар	28
11.	Патолли	30
12.	Лудо	31
13.	Собаки и шакалы	33
14.	Мельница	35
15.	Алькерк	36
16.	Лиса и гуси	38
17.	Асальто	39
18.	Перали-Котума	40
19.	Таблан	41
20.	Ньют	43
21.	Тавлеи	45
22.	Дуодецим	47
23.	Дальдоза	51
24.	Добуцу сёги (Поймай льва)	52
25.	Математическая игра НИМ	54
26.	Игра Баше	55

ЦАРСКАЯ ИГРА УР



История этой игры насчитывает более 5000 лет. В те далёкие времена в южной части Месопотамии (Междуречья) на территории современного Ирака существовала и активно развивалась шумерская цивилизация. Древний народ - шумеры или "черноголовые" были умны и трудолюбивы, сделали много научно-технических открытий. Среди примеров шумерских технологий можно назвать колесо, систему орошения, письменность систему счислений, лунно-солнечный календарь, бронзу, кожу, пилу, долото, молоток, гвозди и пр. Поэтому совсем не удивительно, что именно шумеры изобрели настольную игру с уникальной механикой.



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 игровые поля и другие принадлежности для старинной настольной игры. 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 их практически в первозданном виде.



Можно предположить, что это была поистине народная игра, поскольку в неё играли как богатые, так и бедные жители Месопотамии, и даже за её пределами.

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.

Ур - игра типа гонок, которая имеет ряд характерных особенностей.

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

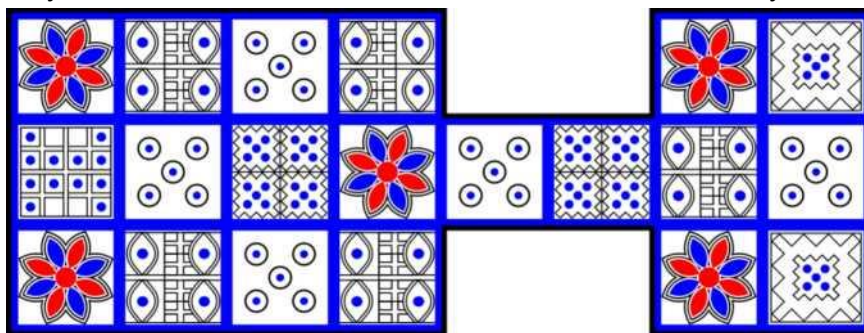
Во-вторых, на игровом поле присутствует довольно сложная разметка. И это не просто украшение или орнамент. Она нанесена строго определённым образом и явно несёт смысловую нагрузку.

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.

Поскольку никаких правил этой игры во время раскопок не нашли, и множество историков и археологов разработали собственные варианты.

Правила игры

В первую очередь игра Ур известна своим игровым полем - доской необычной формы. Игровое поле состоит из двадцати клеток, расположенных 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. Но все варианты объединяет то, что на игровом поле двадцать клеток, и каждая четвертая клетка отмечена "розеткой". Это навело учёных на мысль о том, что только "розетки" имеют какое-то значение для игры.

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.

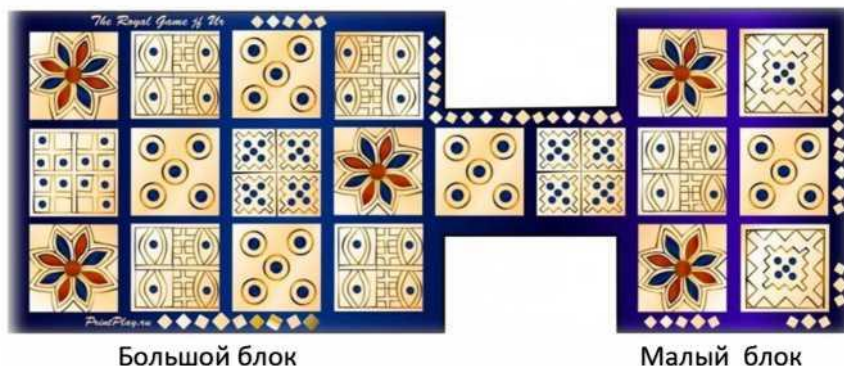
Один из современных вариантов правил предложил Дмитрий Игоревич Скирюк, писатель и исследователь древних игр. У него есть много публикаций по известным и редким

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.

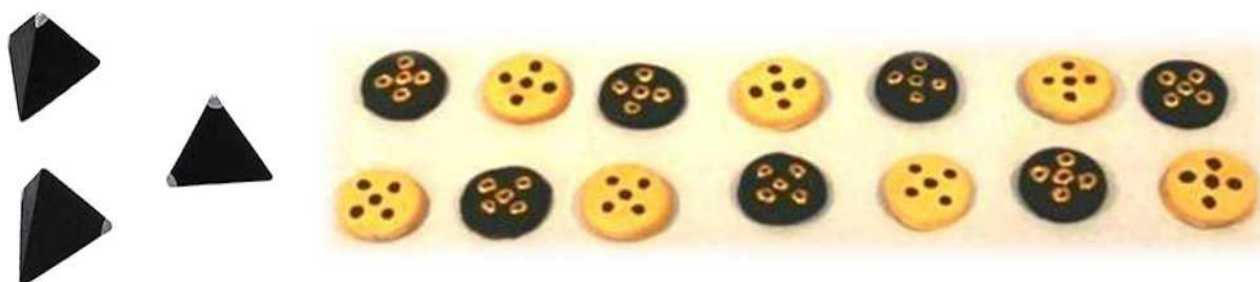
В игре Ур побеждает не тот, кто срубил все фишки соперника, а тот, кто первым выведет все свои фишки с доски (игрового поля).

Игроки садятся напротив друг друга, доска кладется поперек так, чтобы малый блок у одного



игрока был справа, а другого слева.

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.



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:

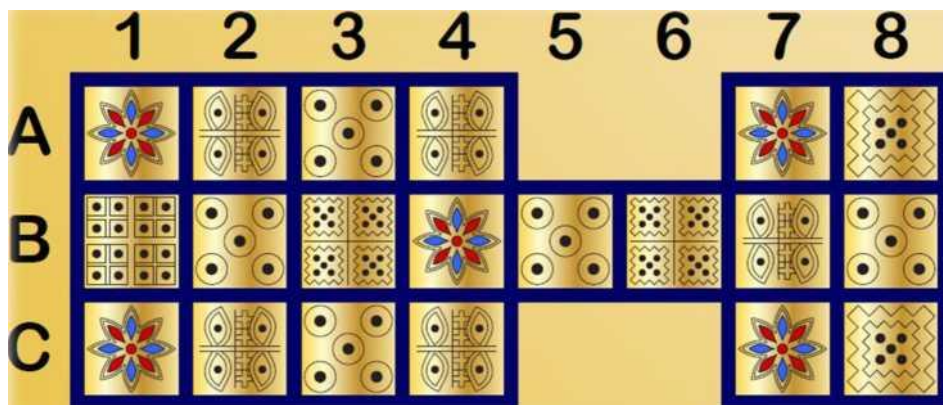
Один меченый угол пирамидки - 1 очко.

Два меченых угла - 2 очка.

Три меченых угла - 3 очка.

Ни одного меченого угла - 4 очка, что является максимальным количеством очков.

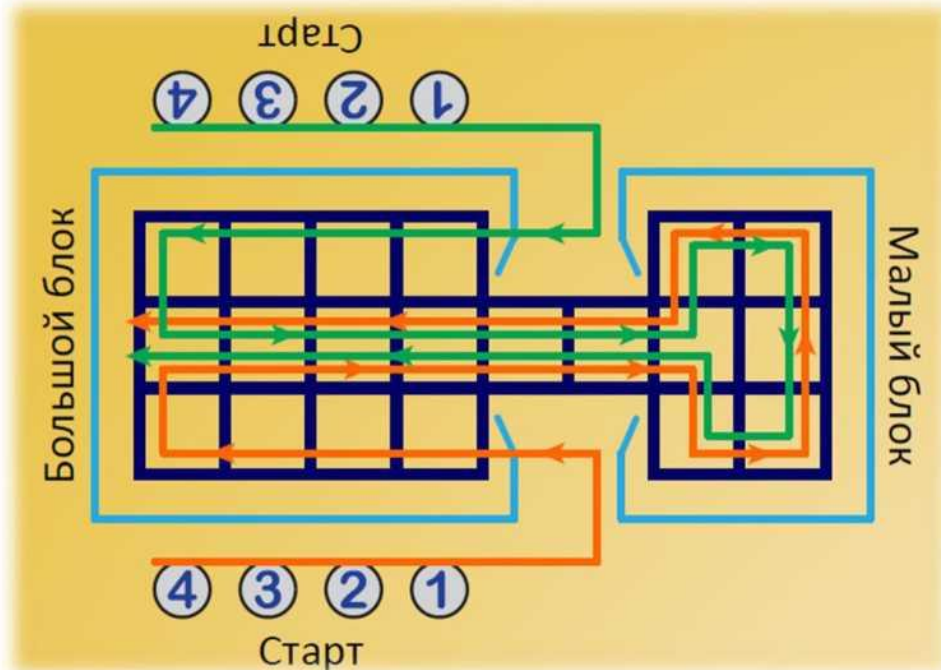
Никаких дополнительных бросков только на основании выпавших очков игрокам не полагается. Начинает игру тот игрок, кто первым выбросит "единицу".



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



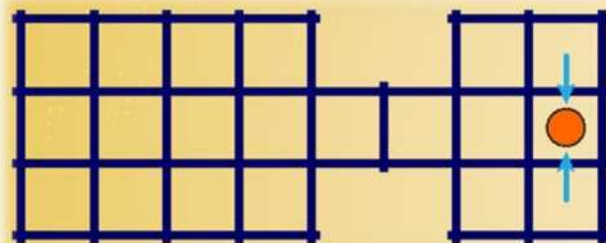
Фишки входят на доску всегда пустой стороной вверх. Если фишка игрока попадает на клетку, где присутствует фишка соперника, то фишка соперника "срубается" - удаляется с доски и начинает свой путь заново со стартовой клетки согласно выпавшему количеству очков. Фишки в игре ходят только вперед и могут срубить друг друга везде, кроме особых безопасных клеток.

"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.

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 быть срублена фишкой соперника. При этом соперник также получает право на дополнительный бросок.

Если посмотреть на расположение клеток "Звезда богини", то заметим, что они идут через четыре клетки.



Клетки с символом **"Четыре глаза"** - накопительные клетки для фишек. На эти клетки можно поставить столбиком до четырех своих фишек.

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 дайсах 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.

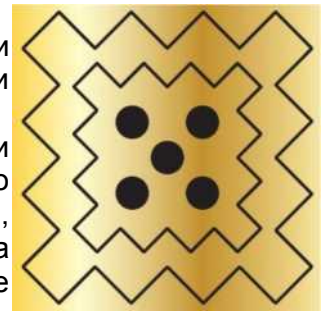
Данные клетки используются для блокирования фишек соперника, так как ход может сделать только верхняя (свободная) фишка.

Все фишки, находящиеся под самой верхней, являются заблокированными и ходить не могут.

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.

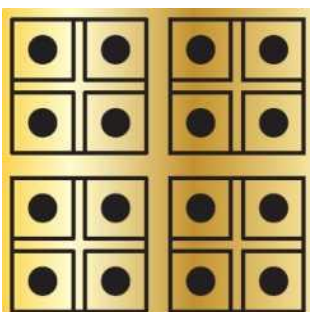
Игра становится более разнообразной, если переворот фишки происходит не на клетке переворота A8 или C8, а сразу после неё. То есть, фишка встает на клетку переворота, но следующим ходом, вставая на центральную клетку B8 или дальше, она переворачивается и становится меченой. Таким образом на доске может 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.



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.

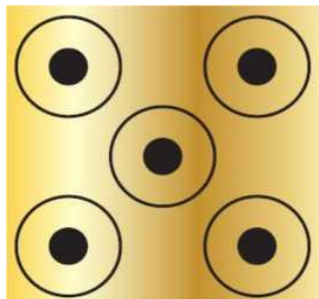
Если выпало большее число очков, то финиширующая фишка остаётся на месте, а игрок обязан сделать ход другой фишкой или пропустить ход, если и это невозможно.

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.



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 преобразить игру. Но сначала просто попробуйте сыграть в неё несколько раз по этим или другим вариантам правил, и Вы поймете, насколько она увлекательна и непредсказуема. За это её любят и ценят во всём мире.



СЕНЕТ

"Сенет" - это древнеегипетская настольная игра для двух игроков.

В Древнем Египте было несколько популярных игр на доске, из которых игра "Сенет" была 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 игра "Сенет" известна 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.

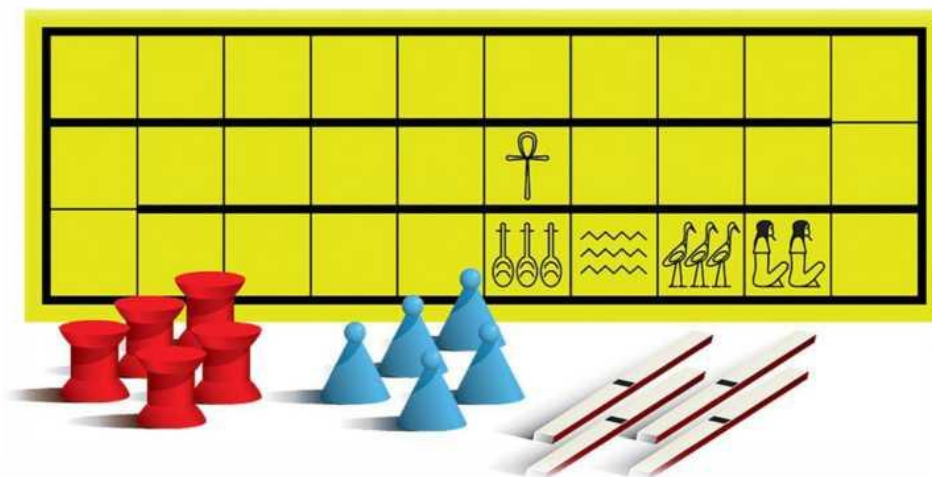
Главный нюанс игры заключался в том, что самое сложное в Сенете, как и в путешествии души в загробный мир, это самые последние шаги. Несколько клеток в конце игрового поля отмечались разными иероглифами, которые обозначали опасности и искушения.

Несмотря на то, что оригинальные правила игры не дошли до наших дней, её связь с представлениями древних египтян о загробной жизни очевидна. Из-за элемента удачи, присущей Сенету, считалось, что успешный игрок находился под защитой богов. Сохранился папирус с подробным описанием партии фараона Рамсеса III, который был 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.

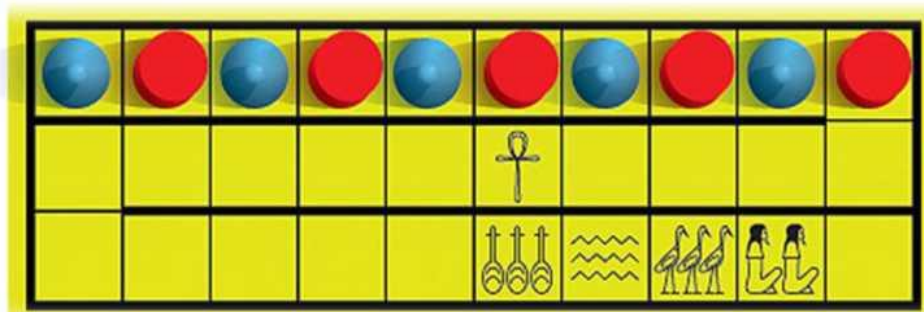
В современном Египте продолжают играть в Сенет и гордятся его древностью. Есть даже несколько программ для игры в Сенет на компьютере и смартфоне. И пусть настоящие правила игры не сохранились, существует несколько реконструкций предполагаемых вариантов, воссозданные исследователями. Возможно, и в старину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



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 "дыебао").

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;
- 4 палочки упали белой стороной вверх - 4 очка*;
- 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 право на 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.



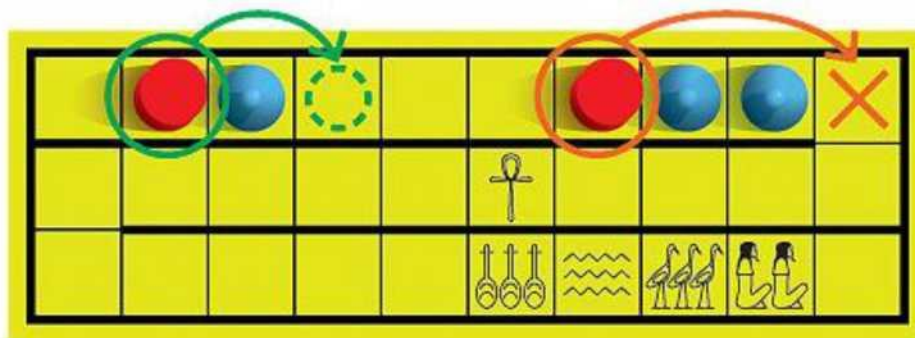
Правила движения

Правила Сенета 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

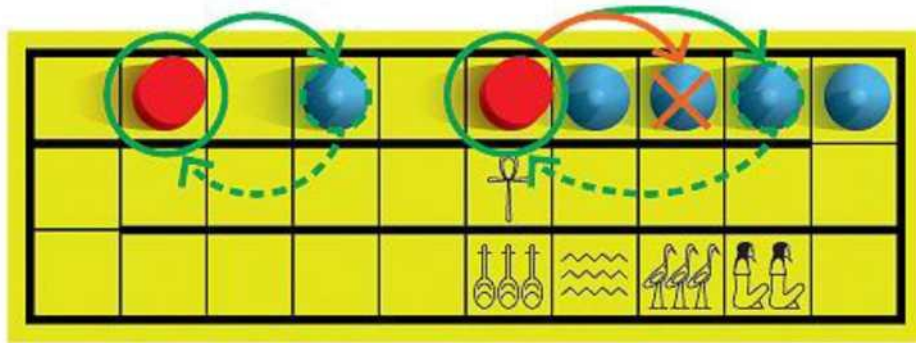
Если фишка шагает на клетку, где уже находится фишка соперника, то происходит взятие: последняя отправляется на ту клетку, с которой бьющая фишка делала свой ход. Проще говоря, фишки меняются местами.

Если на нужном поле уже стоит своя фишка, то вставать 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**.

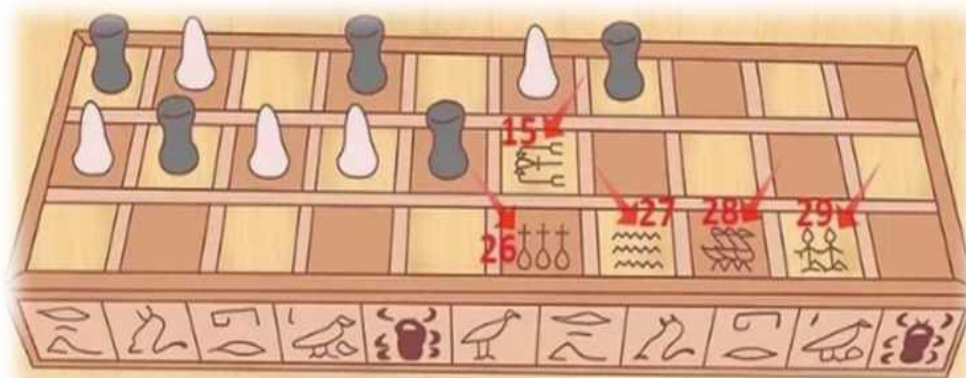
***По правилам Тимоти Кендалла, если две фишки одного игрока стоят рядом по ходу движения, их рубить нельзя. Если таких фишек больше двух, то ряд можно разделить, выбив предпоследнюю.*



Сложные ходы

Если ходить вперёд нельзя, нужно ходить назад. Рубить при этом можно на общих основаниях, хотя рубка при этом невыгодна, поскольку фишка соперника уходит вперёд. 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 коленопреклонённых 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.

PerRa-Horakhty - "Дом Восходящего Солнца" (поле 30) символ воскрешения 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 равносителен спасению покойного из Царства Мёртвых, единению его с богом солнца Ра и, в конечном итоге, обожествлению.

В старом варианте это поле обозначалось цифрой "I", 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 (снятие фишек соперника с доски) и запираение фишек, 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.

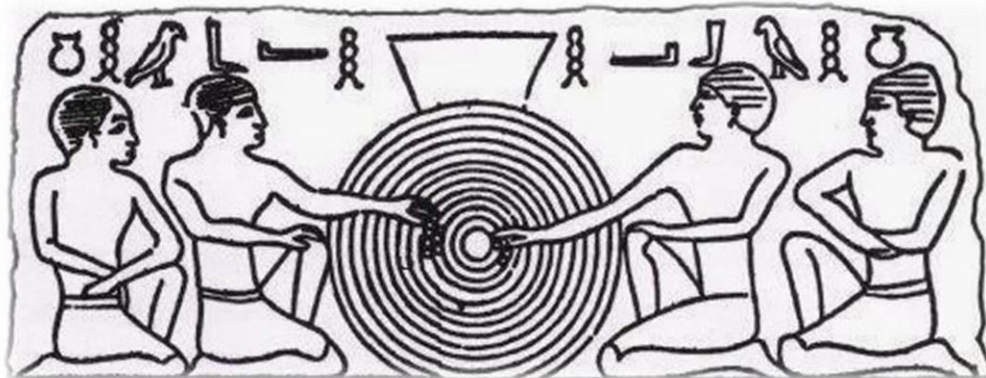
Попытка поиграть в Сенет с обычным кубиком может заметно испортить удовольствие от игры. Палочки не дают игре свестись к примитивной торопливой пробежке по игровому полю, а выпавшие на них четвёрка и пятёрка радуют куда больше. Ведь в случае с палочками побег из Дома Красоты или из опасного Дома Воды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

МЕХЕН



Игра "Мехен" или "змеиная игра" - очень старинная египетская игра. Свидетельства игры в Мехен относятся к додинастическому периоду, датируемому примерно 3000 годом до н.э. 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.

Точные правила Мехена неизвестны. Кроме того, на самых ранних досках нет никаких полей. На рисунках из гробницы знатного вельможи Хесира в Саккаре отчётливо видны игроки, поле и шарики, но при этом непонятно, как их двигали, куда, зачем, в каком порядке.



В ранний период Среднего Царства около 2300 до н.э. игра была практически забыта и полностью исчезла в Египте. Зато Мехен начинает встречаться в странах Средиземноморья в виде выбитых спиралей на камнях в Ливане, Сирии, на Кипре и Крите (датируемых 2000 г. до н.э.), а также в виде нацарапанных игровых полей в песках непроходимых пустынь, окружающих Египет и Нубию.

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 можно сказать, что Мехен - это единственная известная многопользовательская настольная игра Древнего Египта. В неё могли играть одновременно до шести игроков. К доске прилагался набор из шести фигурок львов и комплект фишек путников.



Главная цель игры состоит в том, чтобы получить фишку льва и "съесть" ею как можно большее простых 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 была 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".

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).



Вход и уход фишки с доски регулировала сложная система накопления выпавших единиц. Фишки в игре двигались от хвоста змеи к голове и обратно. Фишка льва 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".

Игровой процесс делится на несколько фаз:

Игроки постепенно выводят все свои фишки "путников" на доску и ведут их по спирали к центральному полю в форме головы змеи. 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 зайти на центральное поле, необходимо выбросить точное количество очков, без превышения. Если очков выпадает больше, то игрок может использовать сбережённые единицы (если они есть), которые вычитают из результата броска.

Чтобы фишка "путника" могла следовать в обратную сторону после достижения центра, необходимо вычесть четыре единицы. Если их нет, придётся ждать, пока выпадет и накопится нужное количество единиц.

Поскольку в игре Мехен единицы имеют важное значение, и чем больше их будет выпадать на дайсах во время игры, тем лучше для игрока, рекомендуем вести запись или использовать счетный материал. Тогда Вы точно не запутаетесь в подсчетах, и играть будет более комфортно.

Как только игрок проведёт свою первую фишку в центр к голове змеи, он получает фишку льва и начинается вторая фаза игры.

Фишка льва, как и фишка "путника", идёт через всё поле к центру. Добравшись до центра, льву нужно потратить 10 "единиц", чтобы получить право двигаться обратно.

Только при движении в обратную сторону фишка льва может "есть" простые фишки "путников" соперника, которые находятся на игровом поле. При этом фишка "путника" удаляется с доски, а фишка льва занимает её место на игровом поле.

Простые фишки "путники" тоже "съедают" фишки "путники" соперников, когда встают на занятую ими клетку, но при этом не снимают их с доски, а просто меняются местами, как в игре "Сенет". А вот фишку льва они "съесть" не могут. Фишка льва съест другую фишку льва также не может.

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 успеет вывести с доски, останутся у него, и львам соперника достанется меньше "добычи". В конце игроку начисляются очки по количеству фишек, которые "съел" его лев.

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

Нельзя забывать также знаменитую «гусиную игру» (в просторечии «Гусёк»), широко распространённую в Европе в эпоху Возрождения.



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". Игроведы 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.



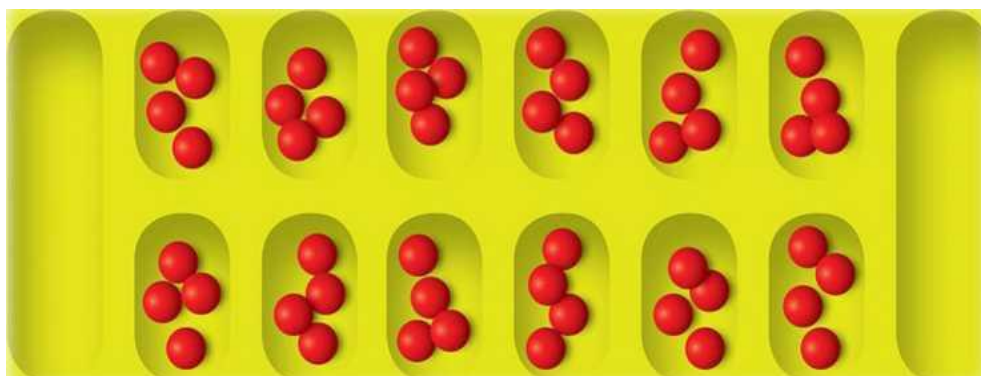
В лунки на доске для Манкалы кладут камешки, семена, стеклянные шарики или любые мелкие предметы. Ход в игре представляет собой имитацию посева: игрок берет содержимое какой-либо лунки и раскладывает его в определенном порядке. Камни одинаковы, никому не принадлежат, и лишь от их количества зависит, 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 и её многочисленные разновидности - это нечто большее, чем просто математическая игра. Она развивает логику и навыки общения. В Африке, где родоплеменные связи особенно сильны, всегда это понимали и особенно ценили.

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".



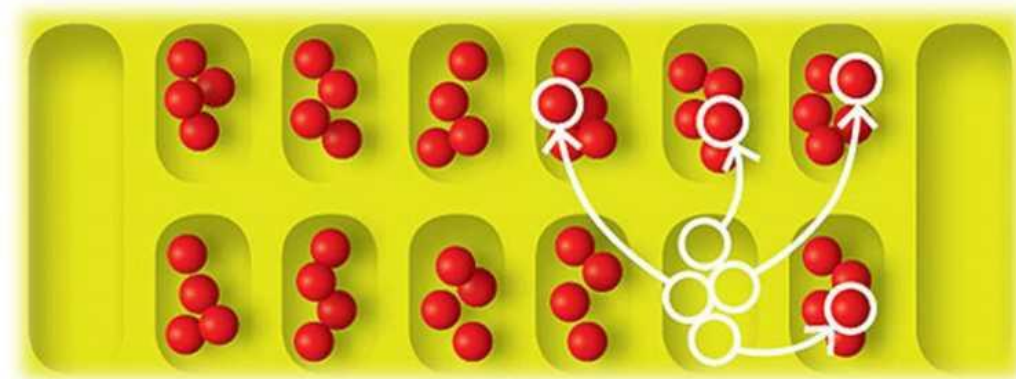
Правила игры

На доске два ряда по шесть лунок. В начале игры в каждую лунку кладут по 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".

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.

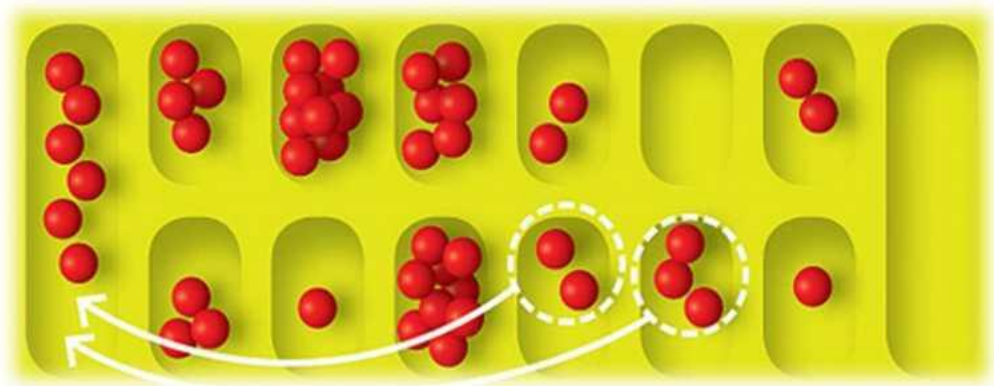
Посев

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:

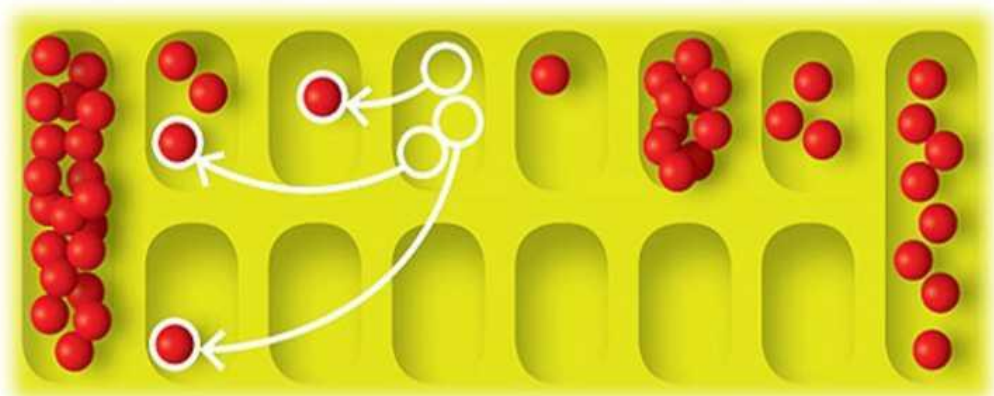
- если игрок в свой ход больше не имеет камней в лунках. В этом случае соперник выигрывает все оставшиеся камни. Это конец игры "от голода".
- если осталось так мало камней, что дальнейший их захват невозможен, например, когда на доске осталось 2 или 3 камня. Тогда игроки пополняют "амабары" камнями, 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. 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.

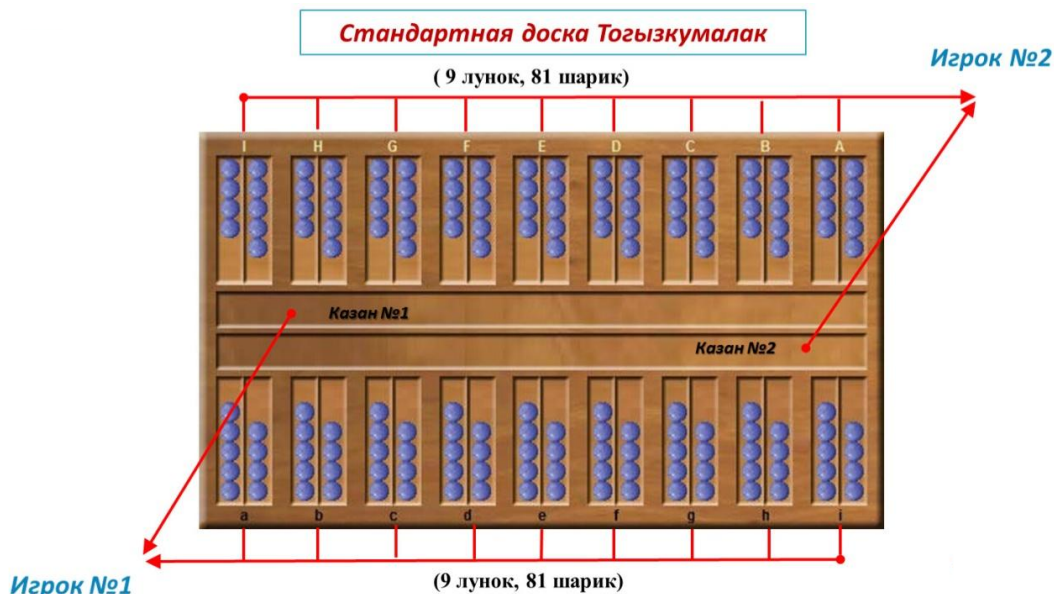
В 1905 году американец Вильям Чемпион, геолог по образованию, прочитал в журнале статью об игре Манкала. И в 1940 году он изобрёл, а затем начал производить и продавать наборы для игры, которую назвал Калах, по названию пустыни Калахари в Африке. В 1952 году Вильям Чемпион запатентовал свой образец доски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

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.

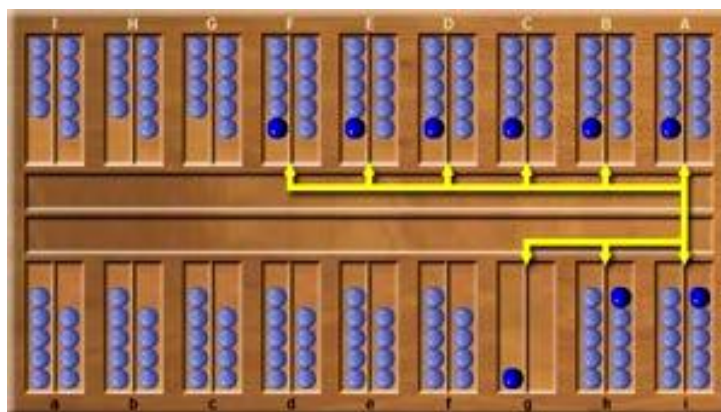
Версия игры "Манкала" под названием "Тогуз кумалак" (Девять горошин) в Казахстане и "Тогуз коргоол" в Киргизии являются в этих странах национальными видами спорта. Игра также распространена среди каракалпаков и народов Алтая. В 2020 году игра была включена в список нематериального культурного наследия человечества (ЮНЕСКО).

ТОГЫЗ КУМАЛАК

В игре Тогыз кумалак используется специальная доска с двумя рядами маленьких лунок (по девять в каждом ряду) и двумя большими лунками, которые называются "казанами". Нижний (ближний) ряд лунок считается стороной игрока, противоположный ряд - стороной соперника. "Казан" игрока находится ближе к стороне соперника, а "казан" соперника - ближе к стороне игрока.



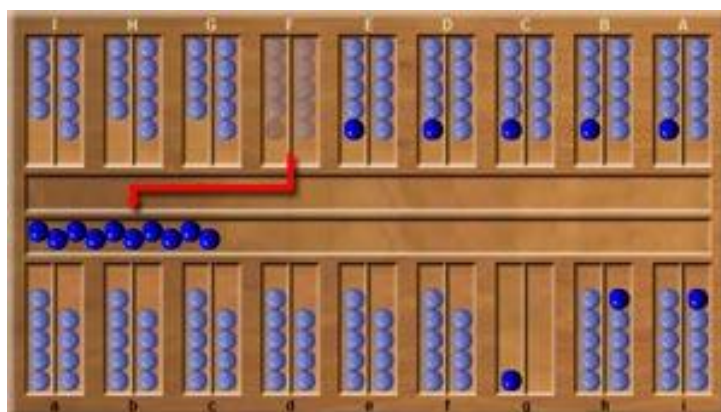
В начале игры в каждой маленькой лунке находится по девять камней. Игроки ходят по очереди, вынимая камни из одной лунки и раскладывая их в другие лунки следующим образом:



Игрок вынимает все камни из одной из лунок на своей стороне.

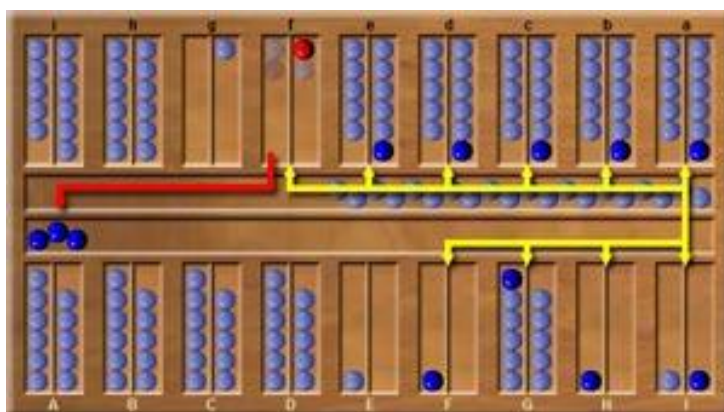
Если выбранная лунка содержала больше одного камня, то первый вынутый камень кладется обратно в ту же лунку, из которой он был взят. Все последующие вынутые камни игрок раскладывает в лунки против часовой стрелки (слева-направо в своих лунках и справа-налево в лунках соперника). В каждую лунку он кладет по одному камню.

Если выбранная лунка содержала всего один камень, то он кладется в следующую лунку против часовой стрелки.



Если при раскладывании игрок кладет последний камень в лунку соперника, доводя общее количество камней до четного числа, то он забирает все камни из этой лунки (вместе со своим камнем) и кладет их в свою лунку-накопитель.

Если при раскладывании игрок кладет последний камень в лунку соперника, доводя общее количество камней до нечетного числа, то происходит переход хода.



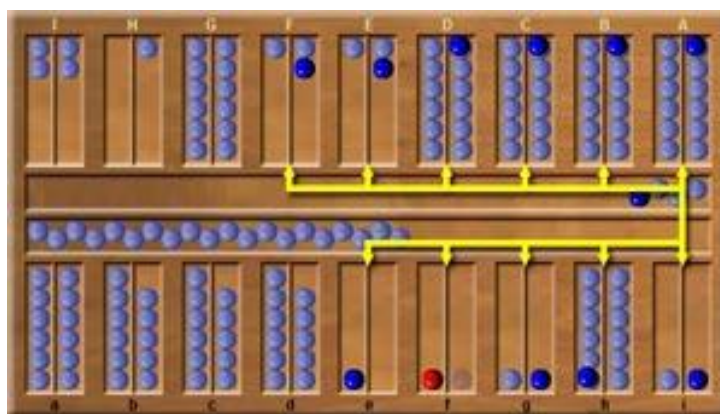
Если при раскладывании игрок кладет последний камень в лунку соперника, доводя общее количество камней до трёх, то это даёт игроку право объявить лунку "туздыком" ("святым местом"). При этом все три камня из лунки "туздык" перемещаются в "казан" игрока.

После этого в ходе игры любой камень, попадающий при раскладывании в "туздык", забирается владельцем "туздыка" в свой "казан".

Лунка на стороне соперника не может превратиться в "туздык" в следующих случаях:

- если у игрока уже есть "туздык".
- последняя лунка на стороне соперника (самая правая) не может быть превращена в "туздык".
- "туздык" не может быть создан симметрично уже созданному "туздыку" соперника (например, если третья лунка на стороне игрока является "туздыком" соперника, то игрок не может превратить третью лунку на стороне соперника в свой собственный "туздык").

Ход, нарушающий любое из этих трех условий, может быть произведен, однако в результате не создается "туздык", а три камня остаются лежать в лунке.



Рассмотрим на примере: Игрок вынимает 11 камней из своей лунки "е" и раскладывает их против часовой стрелки. Последний камень падает в лунку "F" на стороне соперника и доводит общее количество камней до трех. Эта лунка НЕ превращается в "туздык" игрока, потому что она является симметричной "туздыку" соперника в лунке "f". Обратите внимание, что при раскладывании один из камней упал в "туздык" соперника (лунка "f") и был перемещен в его "казан".

Если игрок не может сделать ход, так как все его лунки пусты, то второй игрок переносит все оставшиеся в лунках камни в свой казан, и игра завершается. Выигрывает игрок, набравший большее количество камней в своем казане.

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 вживую намного интереснее.

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



В них используются большие доски, и 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 других играх допускались длительные размышления, то в этих 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 типа Манкала вовсе не обязательно использовать специальные доски и камни. Достаточно просто вырыть лунки в земле и использовать любые мелкие предметы в качестве семян.



СУРАКАРТА

Суракарта (Surakarta) - индонезийская настольная игра.

Происхождение этой игры неясно. Утверждают, что изображение подобного игрового поля было найдено в храме на Калимантане (Борнео), хотя и 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.

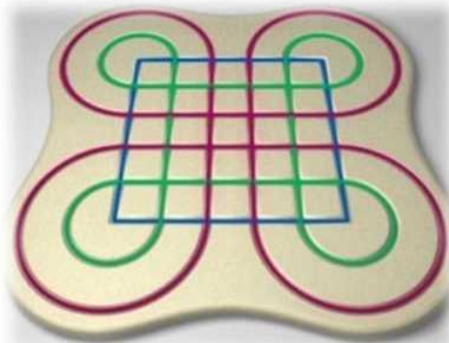


Рис.1

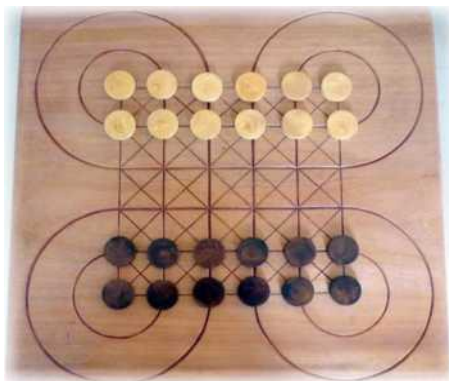


Рис.2

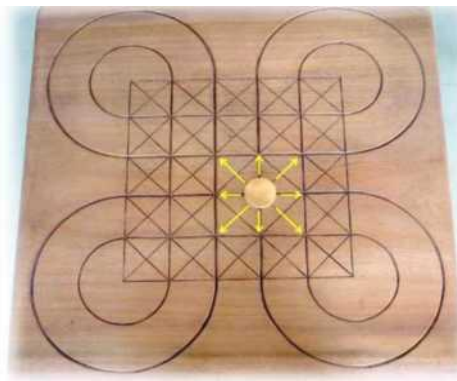
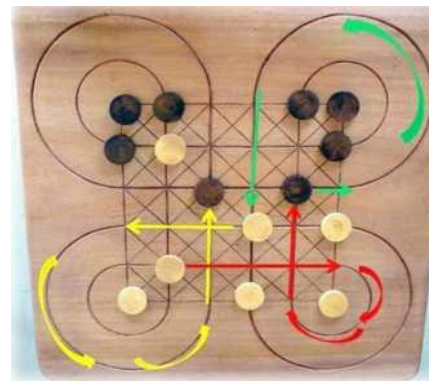


Рис.3



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.

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.
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.

Рис.4

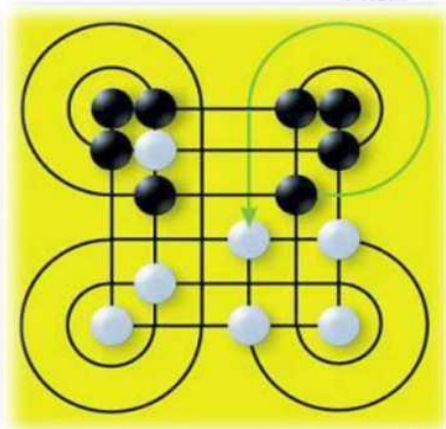
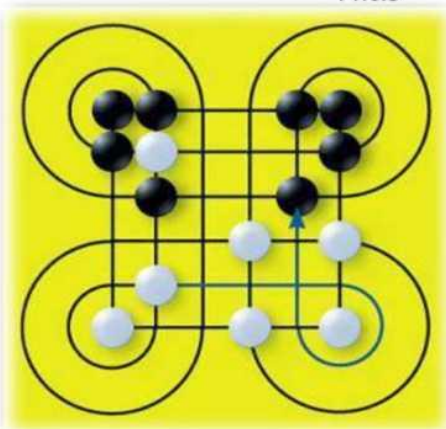


Рис.5



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.

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-трех 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 даёт 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 "мечь" 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.

ФАНАРОНА

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.

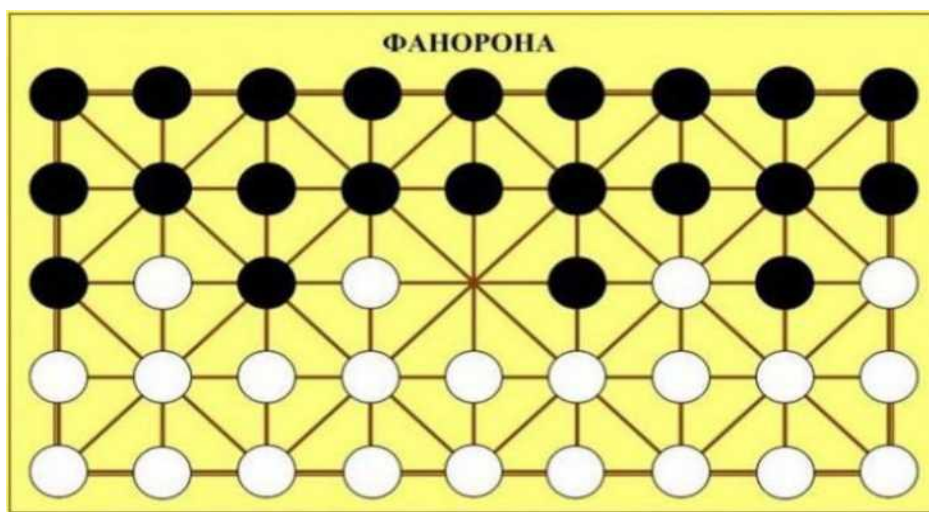
Предком Фанорона была игра Алькерк, которая попала на Мадагаскар с испанскими торговцами в XVI веке. И пока Европа занималась тем, что «пересаживала» Алькерк на шахматную доску, создатели Фанорона пошли своим путём: сетку (разметку) игрового поля они оставили прежней, но полностью изменили игровую механику.

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

Для фанорона нужна сетка 9x5 в 45 перекрёстках, ориентированная горизонтально. Её делают разрежённой, 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).

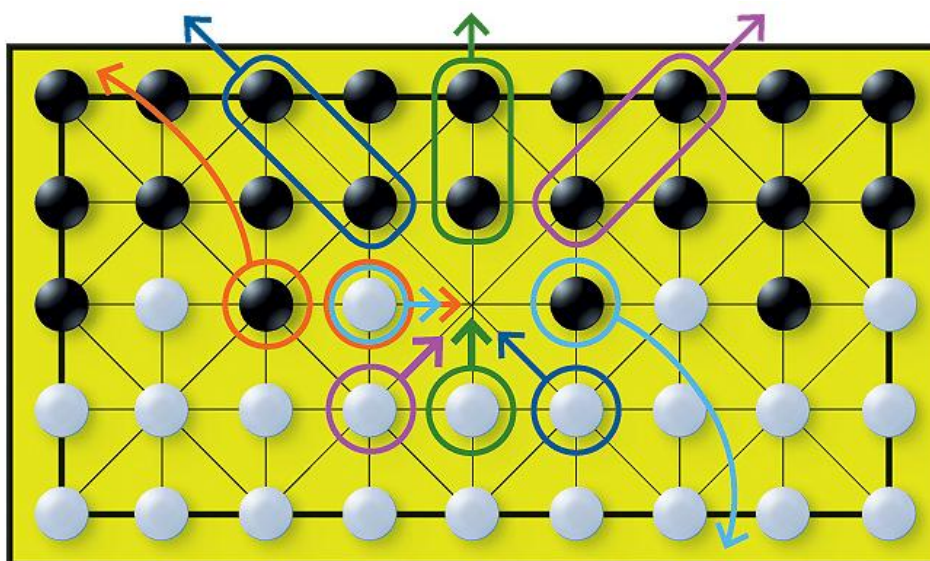
Эстеты играют шариками на доске с углублениями, но плоские фишки удобнее. Хорошо подходят камни для Го, т.к. их удобно снимать с доски.

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



Правила

Игроки 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.

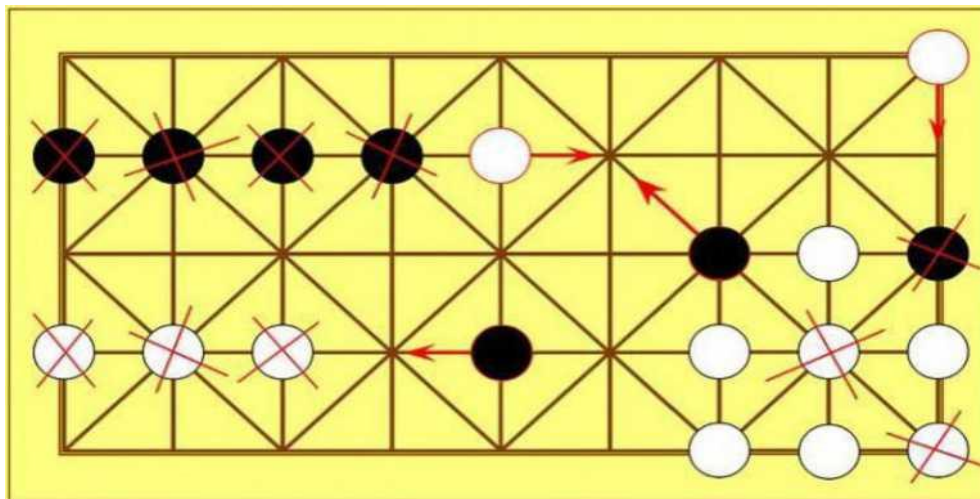


В Фанороне всего 5 дебютных ходов. Диагональные дебюты ведут к обострению игры, при котором труднее расчистить доску. Вертикальные провоцируют вскрытие позиции за счет ослабления второй линии, и игра быстро переходит в эндшпиль.

Горизонтальные ходы в дебюте расчищают вертикали с центром, и основная игра перемещается на периферию.

В дебюте стоит соблюдать осторожность, активно расчищая середину, игрок сам роет себе яму, создавая пространство для манёвров соперника. Неопытные игроки могут польститься на большое взятие, и последствия бывают катастрофическими: игра взрывается фейерверком роскошных комбинаций для соперника. Взятий так много, что они напоминают настоящий грабёж. Порою в дебюте лучше сделать скромный, но стратегически важный ход, скажем, убрать фишку из середины линии для блокировки будущего взятия.

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 переключок, 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 переключка 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.

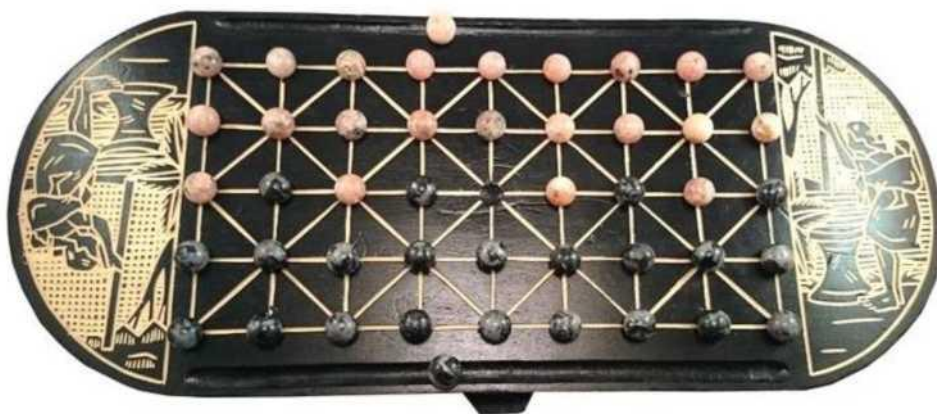
Это главное, что нужно уяснить. Правда, есть следующие нюансы:

- 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 переключок или фишка своего цвета - тогда всё, что до «разрыва», снимается с доски, а всё, что после - нет.
- 3) Одиночное взятие обязательно, а 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 соперник.
- 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).

Эндшпиль в Фанороне - важный этап, на котором игроки стремятся вести фишки в центр доски, где возможностей для атаки больше. В эндшпиле выгоднее держать фишки на пересечении диагоналей (4 степени свободы), а в середине игры - на переключках (8 степеней свободы). В сложной позиции мастера даже рекомендуют жертвовать фишкой, чтобы загнать соперника в угол, где одна фишка успешно сдерживает целую группу фишек соперника.

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

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 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.

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 обегают 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. \

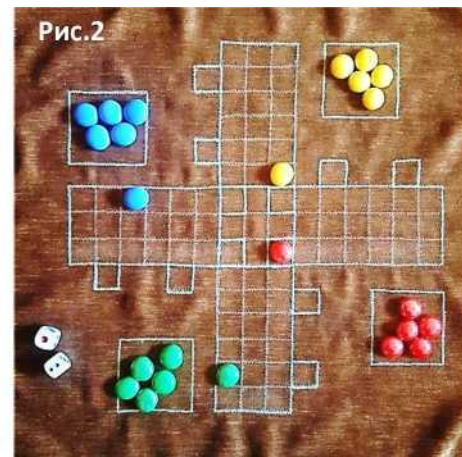
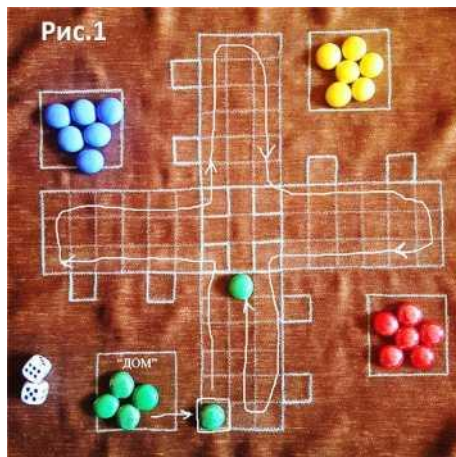
В игре Чаупар партнеры по команде не равны в своих возможностях. Один из них может заходить в Дом только после своего партнера. Это означает, что у двух игроков одной команды разные игровые задачи. Тот, кто имеет право первым зайти в Дом, должен стремиться сделать именно это. Цель второго игрока - сбивать 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.

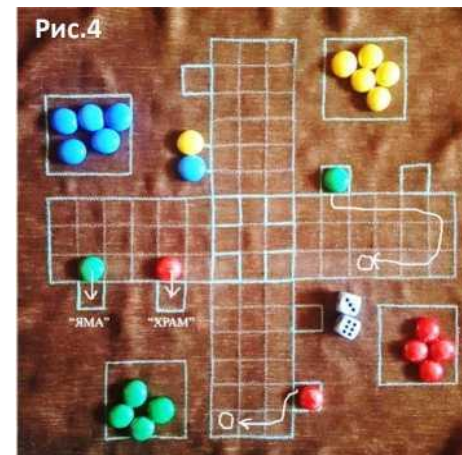
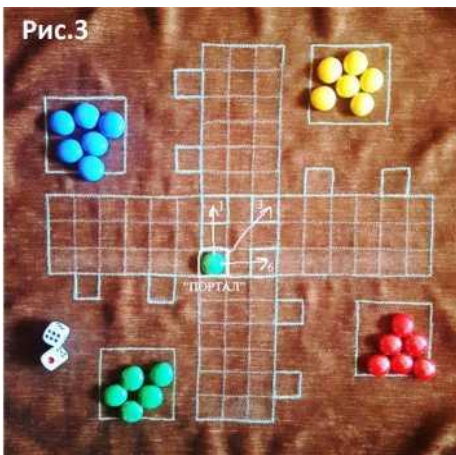
Движение фишек происходит по часовой стрелке (рис.1).



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.



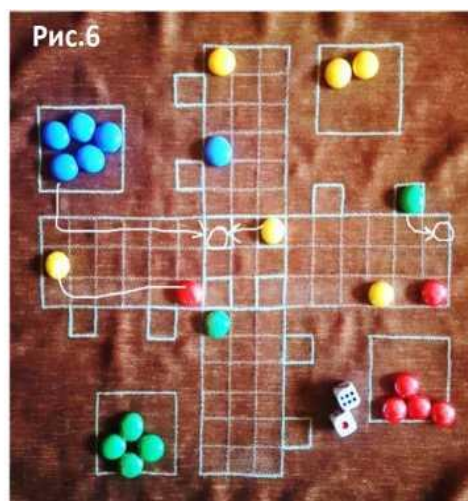
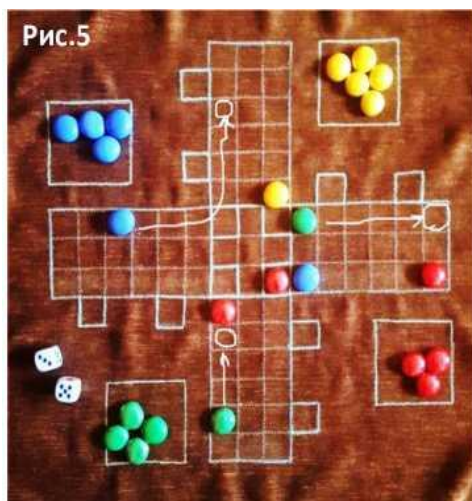
"Портал" - у каждого игрока свой. Это единственная клетка на игровом поле, равная 7. Попад на клетку портала, игрок может сократить путь, выбросив в свой очередной ход значение на кубике "1", "3" или "6". Это дает право переместить фишку на один из порталов других игроков. При выпадении "1", фишка перемещается 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 дожидаться 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 вперёд 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, желтые стоят (им некуда идти), зеленые 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 вы 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 дает 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.

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».

Рис.1

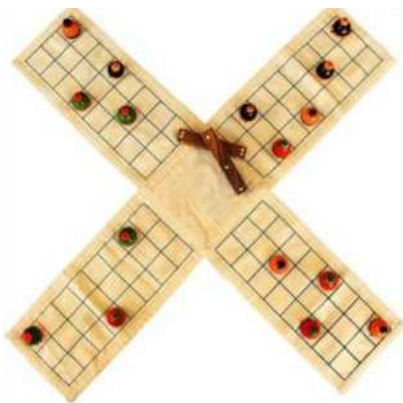
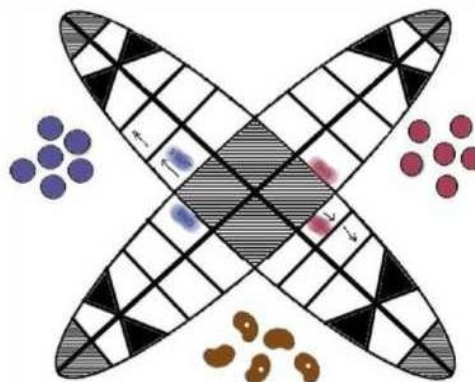


Рис.2



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 «X», 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.

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 получаются 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».



ЛУДО

Лудо - 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 40х40 см или 50х50 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 вводов 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 ввести 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).

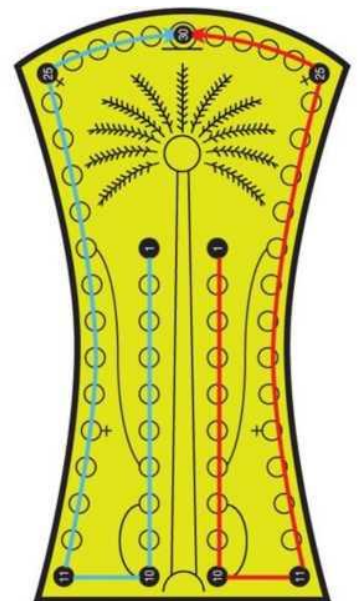
Для изготовления игры использовались самые различные материалы: дерево, глина, камень, кость. Это делало её ещё более доступной и популярной.

Игровой 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"Q



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" О+ (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 фигуры 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. Но попробовать, однозначно, стоит.

МЕЛЬНИЦА

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 гг. н.э.). Она была найдена при раскопках в Древней Греции, и в Древнем Риме, и в захоронениях бронзового века в Исландии.

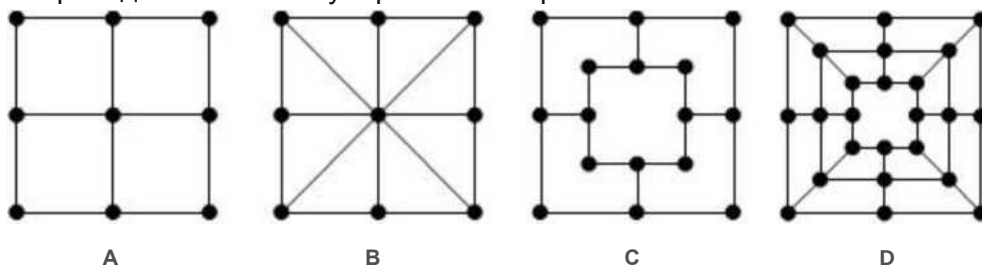
Также предметы с игровыми полями для игры «Мельница» находили при раскопках Новгорода, Ладоги, Пскова, Старой Рязани, Тмутаракани и других древнерусских городов.

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, лучше 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.



A - Игра с 3 фишками.

B - Игра с добавлением диагональных линий. Есть предположение, что именно от этой версии игры «Мельница» произошла известная игра крестики-нолики.

C - 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.

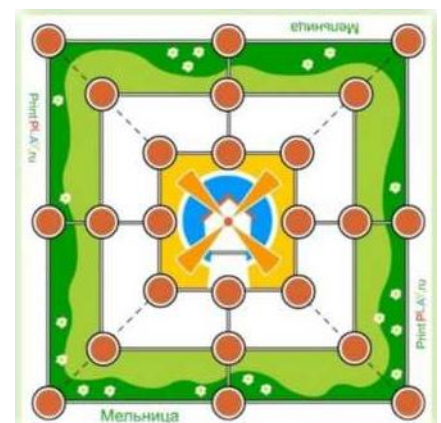
Партия начинается с пустого игрового поля.

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).

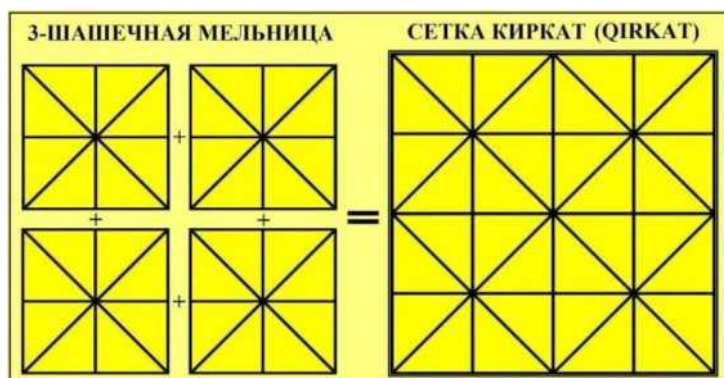
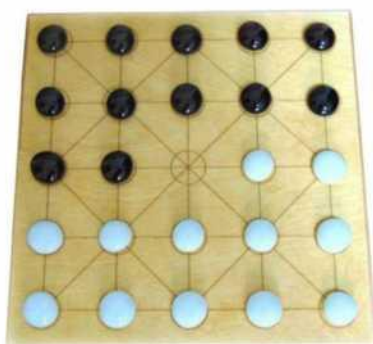
Смысл тот же: построить мельницу из трех фишек и забрать фишку соперника. Если за один ход игрок сделал сразу две мельницы, а это не трудно, то снимаются с поля тоже сразу две фишки соперника. Мельницу на одном месте можно строить несколько раз, но фишка снимается только за первое построение.

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

АЛЬКЕРК

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

Игра Алькерк родом 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 «Алькуерк» (alquerque) или «Алькерк».



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.

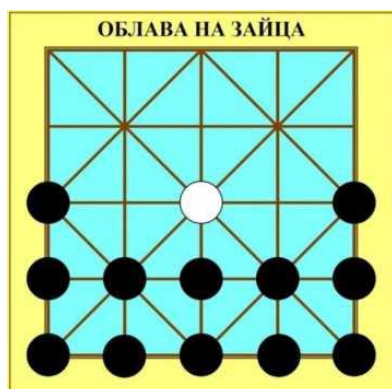
Цель игры - срубить и/или запереть все фишки соперника.

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 довольно неуклюжа. Операции на флангах в дебюте невозможны, сперва идёт «расчистка» центра: первый ход всегда кончается взятием, и начинающий игру находится в невыгодном положении.

Сетка игрового поля похожа на восточную музыку, где есть мелодия, но нет гармонии: диагонали на ней расчерчены не везде, поэтому на одних перекрёстках фишка имеет 8 степеней свободы, на других только 4. Это позволяет строить эффектные несимметричные ловушки и загонять противника в «плохие» перекрёстки, 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 вожака двойную фишку. В Алькерке дамек нет, здесь выигрывает тот, кто больше срубит, а на таком маленьком поле это великолепная тактическая тренировка. Игровая сетка 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». Правила - как на любой другой сетке.

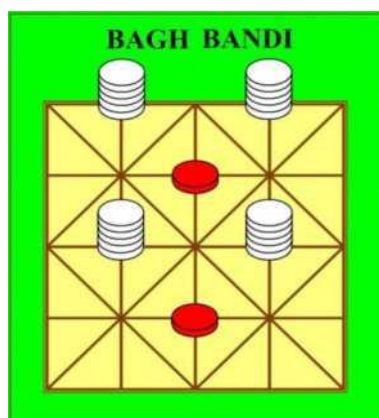
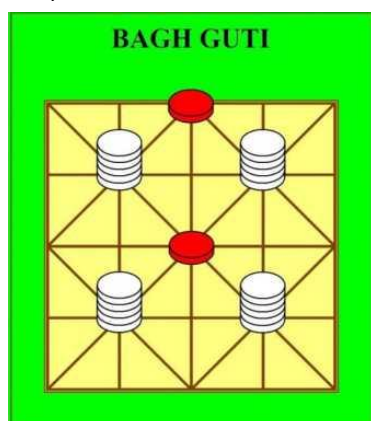
2) Если расставить 12 чёрных фишек и одну белую, как на рисунке, вы получите зажимную игру (испанцы называли её «Облава на зайца»). Играющий «охотниками» начинает. «Охотники» не рубят, только ходят на один перекрёсток в любом направлении, «заяц» ходит так же, но может рубить, как в шашках. Его цель -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

4) В Нижней Бенгалии играют с другой, менее симметричной расстановкой, этот вариант



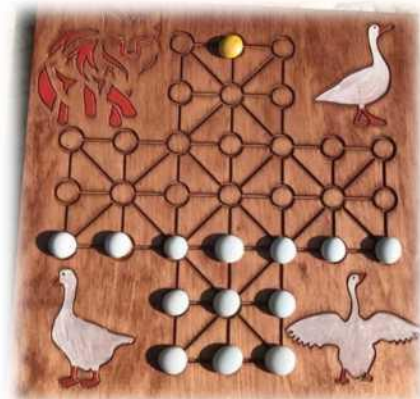
носит название «Bagh Bandi». Играть за «коз» в нём сложнее, потому что в начальной позиции у фишки-«козы» не 8, а только 4 направления, в котором можно сделать ход с вершины столбика. Испробуйте оба варианта, правила у них одинаковые.

5) 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 вдвоём.

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.

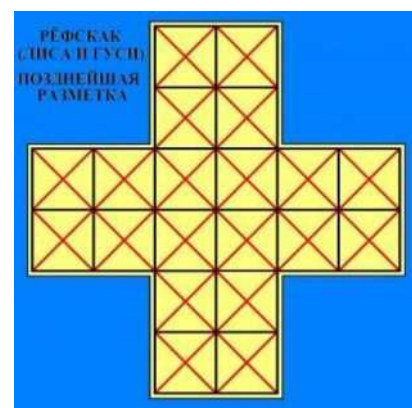
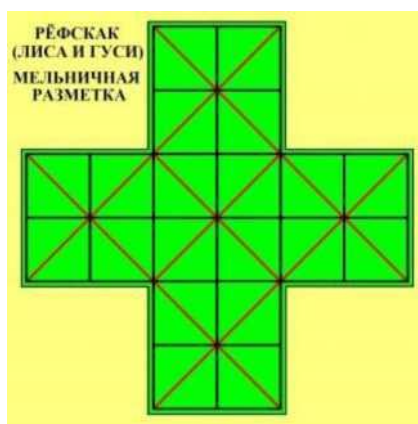
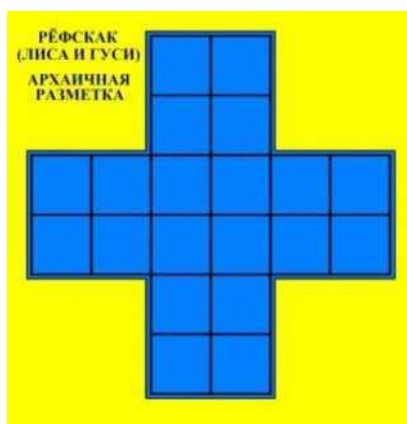


В новой скандинавской игре под названием "Рёфскак" или "Лисьи шахматы" телохранителей вовсе не осталось. Зато появилась лиса, которая может ходить в любую сторону и рубить фишки соперника, и безобидные гуси, которые ходят только вперед и вбок. Задача лисы - съесть гусей, а цель гусей - запереть лису.

Рёфскак впервые упоминается в исландских сагах XII века. И за каких-то 150 лет "Лисьи 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 Cercar 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.



Правила игры довольно просты. Фишки гусей расставляют на нижних горизонталях доски. Игрок, 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 запретить. 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.

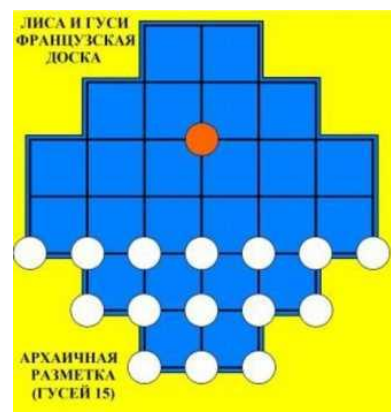
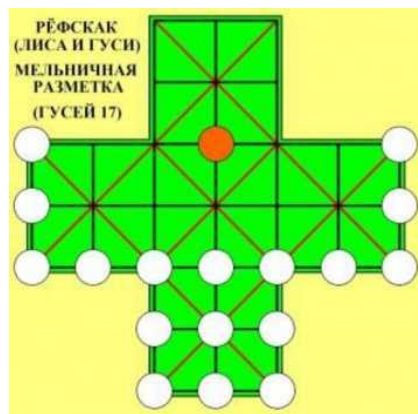
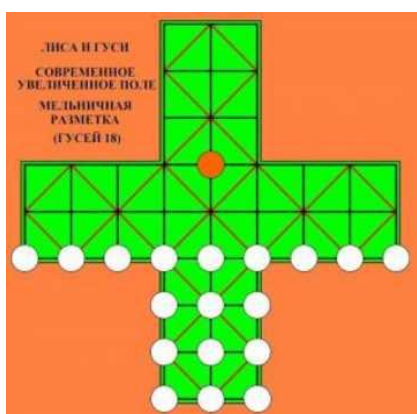
Гуси выигрывают только полностью заперев лису. Лиса выигрывает, если на доске осталось 4 гуся или меньше. Считается, что при таком количестве гусей, они не могут запереть лису.

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.

Поскольку игра не сбалансирована, то играется два раунда с обменом сторонами, 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.

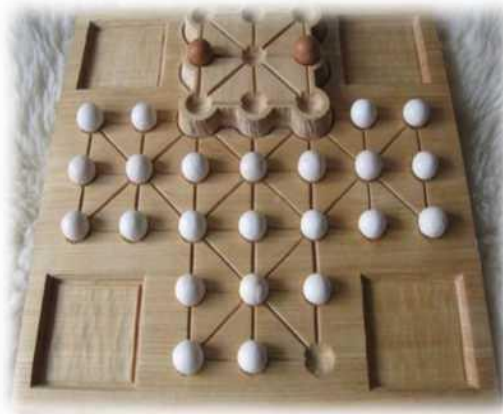
АСАЛЬТО

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 запертие одного или даже двух стражников не является победой, однако после этого захватчикам обычно удаётся занять крепость.

Стремясь сделать игру более сбалансированной, было придумано множество вариантов игровых полей и правил: две лисы, обязательные взятия, поля с дополнительными перекрёстками и крепостями.

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 перекрёстками. 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 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.

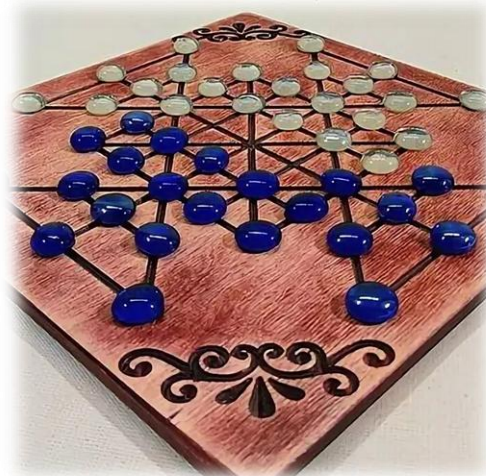
Взятие шашечного типа, прыжком на свободное поле за атакованной фишкой. Допустима серия взятий, которую надо доводить до конца. Игрок может выбирать между двумя (и больше) сериями взятий. Взятие обязательно. Во всех случаях взятия фишка сразу снимается с доски.

Превращения фишки почти нигде не происходит. 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.

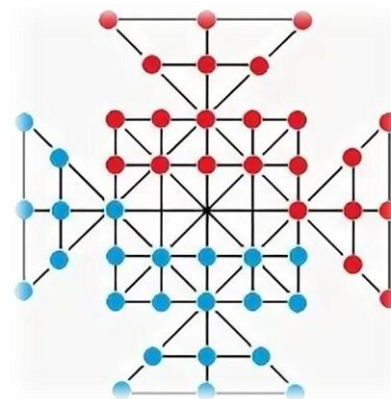
Игра **Перали-котума** (Perali-Kotuma, Sepoy-Mutiny) распространена на юге Индии и в Шри Ланке (на Цейлоне). Доска для неё представляет собой ещё одну попытку дополнить и расширить классический Алькуерк, правда, весьма своеобразную.

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. 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 дамок. 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, обратителвнимание, что пересечения игровой доски не равноправны. Есть пересечения, из которых выходит 8 линий, есть пересечения с 4, 3и даже двумя выходами. В пересечениях с большим количеством выходов шашка обретает большую атакующую силу, а значит контроль этих пересечений имеетважное 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 запирания треугольника. В треугольнике свобода передвижения минимальна, минимальны и возможности для тактической борьбы.

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 родственный 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.

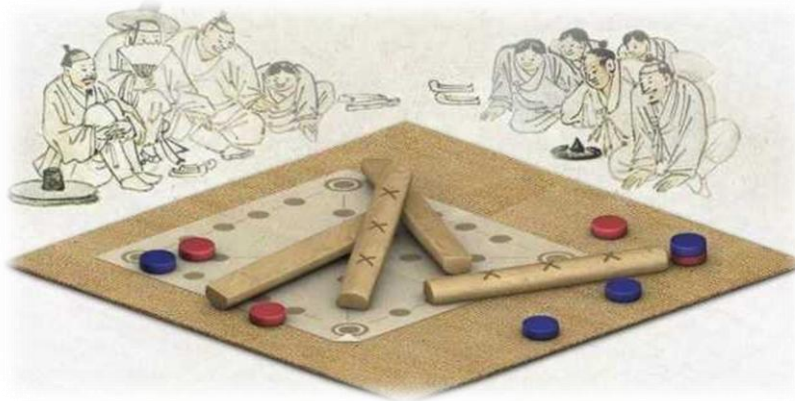
Фишка, которая встала на любую клетку в последнем ряду, заканчивает свой путь и не может ходить дальше.

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.



НЬОУТ



Точный возраст и подлинная история игры Ньоут 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 Ньоут 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 Ньоут 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 могут сделать буквально из ничего, но вот к палочкам относятся с большим почтением. Палочки в Корее традиционно делают двух видов: короткие или длинные.



Каждая комбинация в Ньоут (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 или кратно 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.

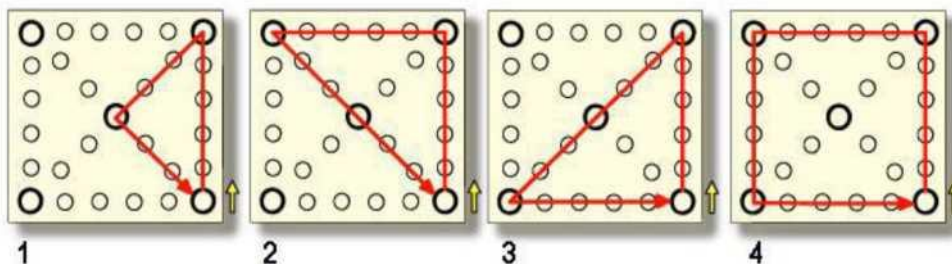
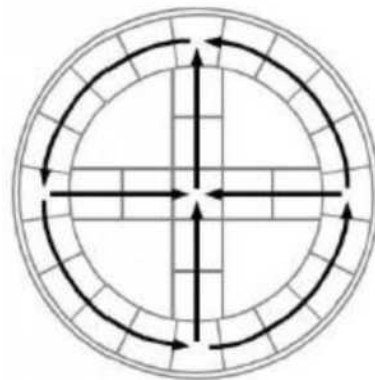
Фишки рубят друг друга, вставая на поле, занятое фишкой противника. Срубленная фишка возвращается на базу, а срубивший её игрок получает дополнительный бросок (его обычно тоже делают прежде, чем переместить фишку). Дополнительный бросок только один, независимо от того, сколько фишек было срублено.

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 занятные 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.

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 излюбленных игр на Руси.

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

В игре принимают участие три вида фигур:

- варяжский князь (золотая фишка);

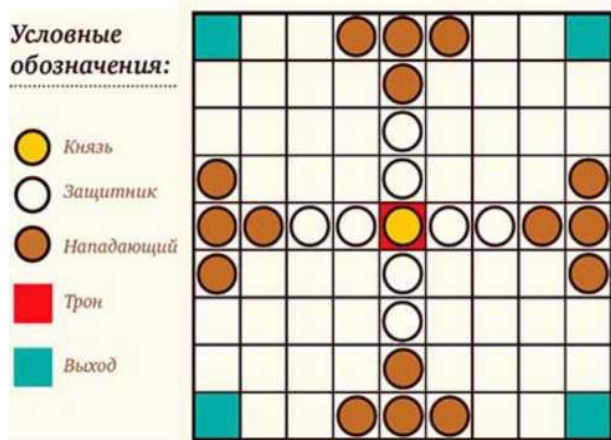
- варяжская дружина (8 светлых фишек, защищающиеся);
- дружина викингов (16 темных фишек, нападают с четырёх сторон).



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):



Чтобы начать игру, одному игроку предстоит принять сторону варягов (князь и дружина - защитники), а другому - викингов (нападающие). 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.

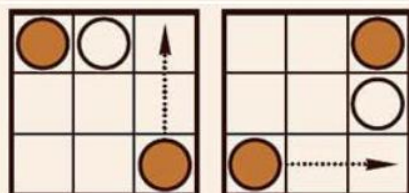
В свой ход игрок должен передвинуть одну любую свою фишку на произвольное число свободных клеток по горизонтали или вертикали (так ходит ладья в шахматах) «Перескакивать» через стоящие на пути фигуры нельзя.

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).

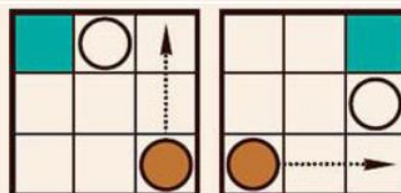
Фигура считается захваченной и убирается с игрового поля, если в результате хода противника (но не в результате хода владельца фигуры) она оказалась:

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

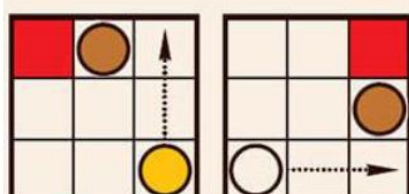
а) Зажата между двумя вражескими фишками:



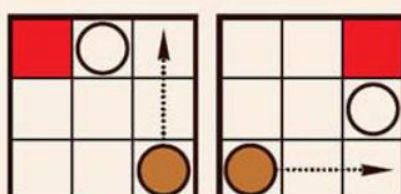
б) Зажата между вражеской фишкой и выходом (князя это правило тоже касается!):



в) Нападающий зажат между князем или защитником и троном:



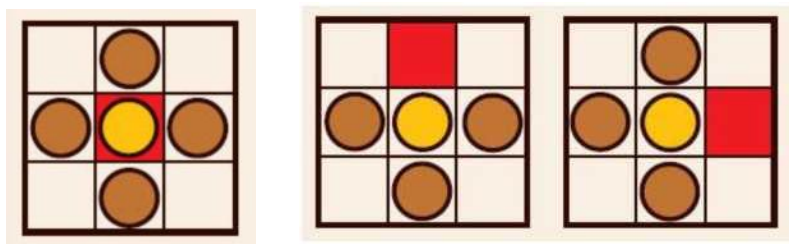
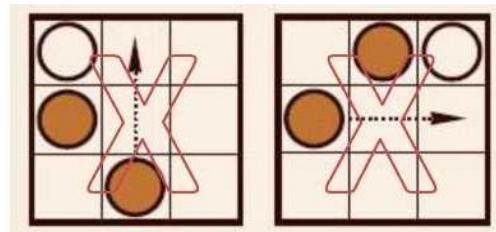
г) Защитник зажат между нападающим и пустым троном:



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

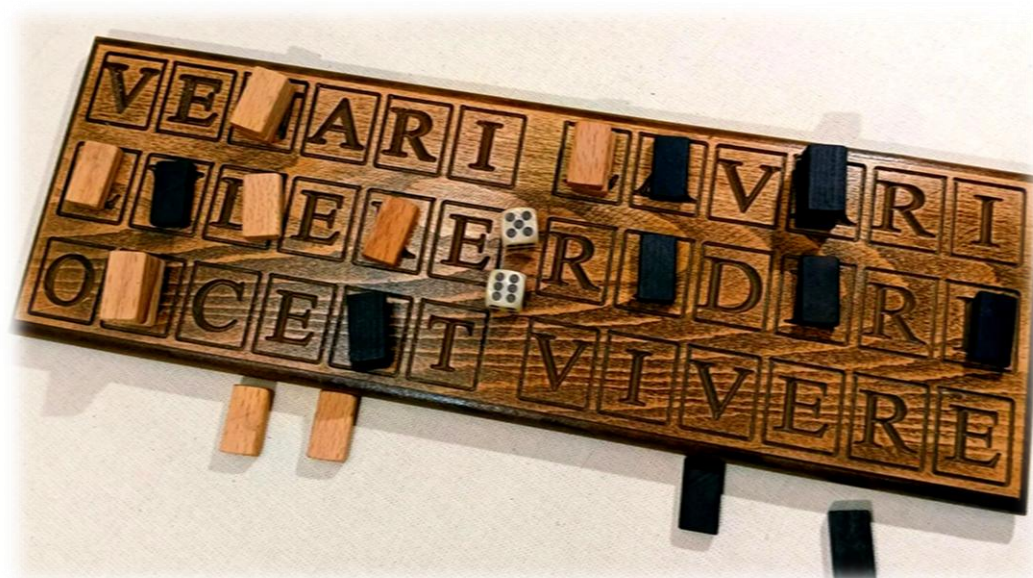
Князя можно захватить так же, как и все остальные фишки, кроме следующих случаев:

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 рядом с тронем. В этом случае нападающие должны занять три клетки вокруг князя, прижав его к трону. В поле князь участвует в сражении также, как и другие фишки защитников. В случае если соперник не может сделать ход (все его фишки заблокированы), он признаётся проигравшим.

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 5 веков.

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 кожного поля, двух наборов по 15 фишек и трёх игровых 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 *Felice 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 Дуодецима 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 и патриотического характера. 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 гексаметров, которые иронично называли Duodecim philosophie.

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

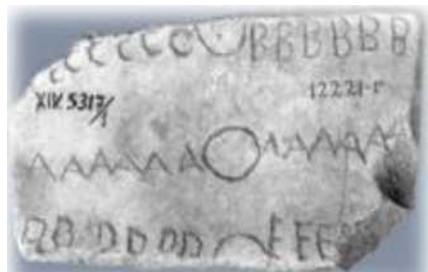
Правила игры долгое время не поддавались реконструкции. Подсказка обнаружилась в римском порте Остия в Италии.

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

CCCCC BBBBVB

AAAAAA AAAAAA

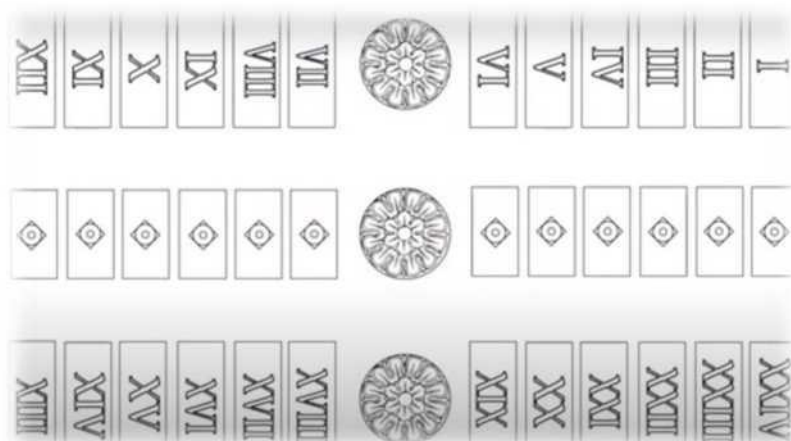
DDDDDD EEEEEEE



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. Далее 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 "2A", то она при выпадении на одном из кубиков "1" сразу перемещается на поле "7" минуя стартовые поля 3A-6A. Соответственно, фишка, стоящая на поле "3B" 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 Дуодецима 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 гексаметрическую фразу, например: **"Играем весело, вскоре фигуры выведу первым"**.



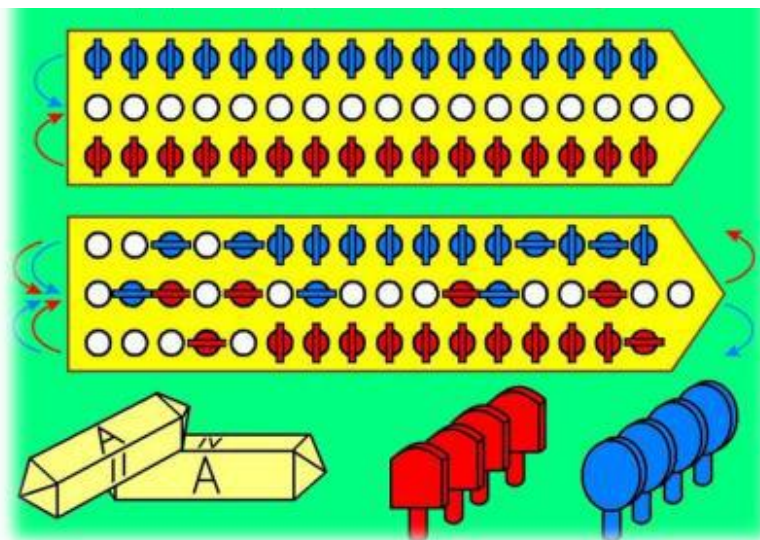
ДАЛЬДОЗА

Дальдоза - игра скандинавских мореходов. В Норвегии её называют «Дальдоза», в Дании - «Дальдос» («Daldos»). Историю её удаётся проследить лишь до XVII века. Как она попала к викингам, откуда, от какой игры произошла, - всё это доподлинно неизвестно. Одни учёные отсылают к бедуинской игре «Сиг», другие к древнеегипетской «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 кружат на «палубе», пока у одного из игроков не останется всего одна фишка - он и считается проигравшим.

При таких правилах Дальдоза превращается в задачку 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 на активацию фишек.



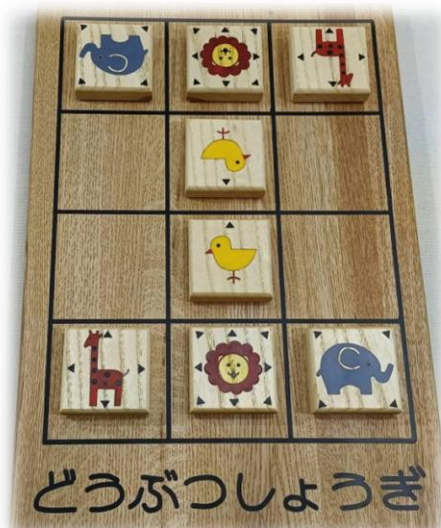
Динамичная игра, которая имеет множество вариантов исполнения, что делает её ещё более привлекательной.

ДОБУЦУ СЁГИ (ПОЙМАЙ ЛЬВА)

Добуцу сёги - это интеллектуальная настольная игра шахматного типа. Эту игру разработали в Японии специально для обучения детей игре в Сёги - японскую стратегическую игру шахматного типа. Добуцу Сёги играется на доске 3x4 клетки и является, пожалуй, наиболее понятным из всех мини-вариантов. Причем это не самый минимальный вариант игры: Гуфуу Сёги играется на доске 2x3, а Буси Сёги — на доске 1x2.

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

В игре нет дальнобойных фигур, поскольку на такой малой доске от них мало толку. Хорошим дизайнерским решением является указание на фигурах стрелочек-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 отличие от Сёги, превращение пешки (цыплёнка) в игре является обязательным во всех случаях (а не только когда не превращённая фигура не может продолжать движение). Также нет превращения других фигур.

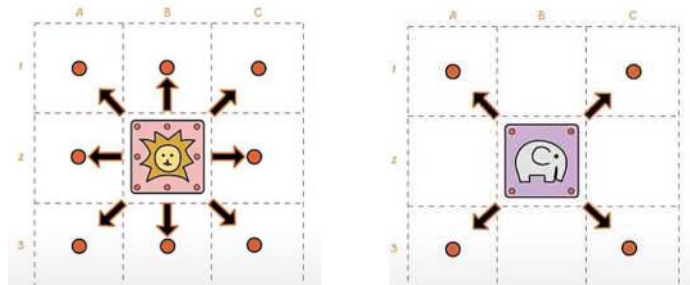


Такие правила роднят Добуцу Сёги с шахматами, но, в отличие от последних, превращение осуществляется лишь в одну фигуру «Петуха» (Курочку) - аналог золотого генерала в Сёги.

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

Стартовая расстановка фигур на доске показана на рисунке 1.

Как ходят фигуры-зверюшки 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 (как фигура "слон" в шахматах, только на одну клетку).

Жираф ходит на любую соседнюю клетку по вертикали или по горизонтали (как фигура "ладья" в шахматах, только на одну клетку).

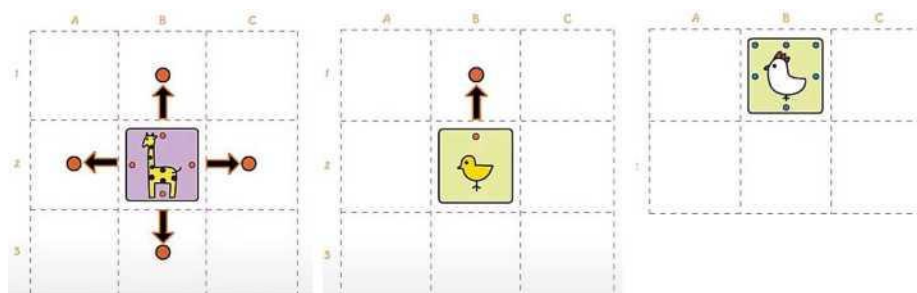
Цыпленок ходит на одну клетку только вперёд (как пешка в шахматах).

Когда цыплёнок доходит до последней горизонтали игрового поля, он вырастает и становится Курочкой.

Курочка ходит в шести направлениях (как «Золото» в Сёги), но если её съедят, то она вновь превращается в цыплёнка.



Рис 1



Несмотря на маленькое поле, всего в Добуцу сёги существует 1567925964 различных достижимых позиций.

Игра ведётся на поле 3x4 клетки, в начале игры у каждого игрока есть по одному Льву, Жирафу, Слону и Цыплёнку. Все фигуры едят также, 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 в 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 соперником поле).

Пропускать ход нельзя. Если одна и та же позиция повторяется 3 раза - это ничья.

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

МАТЕМАТИЧЕСКА ИГРА «НИМ»



Ним – это математическая стратегическая игра, в которой два игрока по очереди убирают (ниммируют) предметы из разных кучек (стопок). За каждый ход игрок должен убрать по крайней мере один предмет и может удалить любое количество предметов при условии, что все они взяты из одной кучки (стопки).

В зависимости от варианта игры, конечная цель может состоять в том, чтобы избежать взятия последнего предмета, либо в том, чтобы взять последний предмет.

Ним является основой теоремы Шпраге-Гранди, которая используется в теории игр и гласит, что любая беспристрастная игра эквивалентна игре в Ним с одной кучкой (стопкой).

Данная теорема и ее доказательство объединяют основные результаты теории, открытой независимо немецким математиком Рональдом Персивалем Шпраге и английским математиком Патриком Майклом Гранди.

Теория Шпраге-Гранди - это теория, описывающая так называемые равноправные игры двух игроков, т.е. игры, в которых разрешённые ходы и выигрышность/проигрышность зависят только от состояния игры. От того, какой именно из двух игроков ходит, не зависит ничего: т.е. игроки полностью равноправны. Кроме того, предполагается, что игроки располагают всей информацией о правилах игры, возможных ходах и положении соперника.

В различные варианты игры Ним играли с древних времён. Считается, что игра зародилась в Китае, поскольку она очень похожа на китайскую игру «Цзян-шицзы» или «Собирание камней». Самые ранние европейские упоминания об игре Ним относятся к началу XVI века, а современное название игра получила якобы от немецкого глагола «nimmen», означающего «брать».

В игре «Ним» два игрока по очереди берут предметы, разложенные на несколько кучек. В классическом варианте число кучек равно трём. За один ход может быть взято любое количество предметов (больше нуля) из одной кучки. Выигрывает игрок, взявший последний предмет.

Игра «Ним» вошла в историю тем, что это первая компьютерная игра.

И сделал игру «Ним» компьютерной в 1939 году американский физик и основоположник квантовой механики Эдвард Кондон. Как-то за обедом, обсуждая с коллегой счетчик Гейгера,

он подумал, что те же схемы, которые позволяют счетчику калибровать показатели, могли бы научить компьютер играть — просчитывать варианты и выбирать наиболее выигрышный ход. Для реализации этой идеи Эдвард Кондон выбрал самую изученную математиками игру «Ним», стратегия выигрыша в которую была опубликована еще в 1901 году.

На разработку ушло четыре месяца, результатом чего стала первая в мире компьютерная игра Nimatron. Компьютер для этой игры представлял собой шкаф весом в одну тонну. Функцию предметов в игре выполняли лампочки (28 штук, разбитые на четыре столбца). С помощью рычажков игрок гасил нужное количество лампочек в столбце, а компьютер гасил лампочки в ответ.

Широкой публике Nimatron представили в 1940 году на Всемирной выставке в Нью-Йорке, где он сразу произвёл фурор: было сыграно 100 тыс. партий, из которых 90 тыс. выиграл компьютер.

Первых пользователей игра напугала до ужаса: компьютеру требовалась доля секунды, чтобы совершить ответный ход, но сколько бы ни просчитывал стратегию человек, он неизменно



проигрывал. Чтобы всеисилие машины не сеяло панику и не отпугивало людей, Кондону даже пришлось добавить в микросхемы замедляющие цепи — благодаря им создавалось ощущение, что компьютер размышляет над следующим ходом.

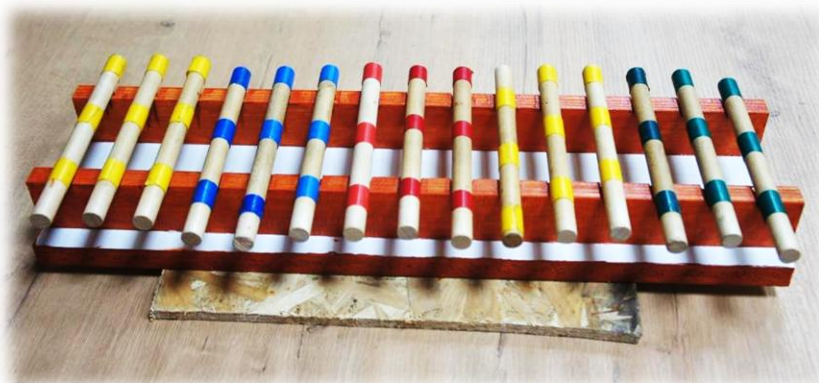
Еще 10 тыс. поражений были маркетинговым ходом: у стенда дежурили знающие выигрышные алгоритмы люди, задача которых была раз в какое-то время демонстрировать публике, что человек еще может составить конкуренцию машине.

Кстати, вторая компьютерная игра появилась только в 1950 году, когда канадский инженер Джозеф Кейтс создал для Национальной выставки Bertie The Brain устройство, игравшее с посетителями в игру «Крестики-нолики».

Частным случаем игры «Ним», когда в игре есть только одна кучка предметов, и ограничено максимальное число предметов, которое можно взять за ход, является игра Баше.



ИГРА БАШЕ



В данной игре участники из определенного количества предметов (в нашем случае это 15 палочек) по очереди берут не менее одного и не более 3 предметов за один раз. Проигравшим считается тот, кому нечего брать. Или же можно считать проигравшим того, кто возьмет последний предмет (это как договорятся участники игры).



Варианты игры:

Вариант 1. Можно менять общее количество палочек, например, 13, 14 или 20 палочек.

Вариант 2. Можно менять количество палочек, которое можно брать за один раз, например, можно за один раз брать 1, 2, 3 или 4 палочки.

Вариант 3. Проигрывает тот игрок, кто возьмет последний предмет.

Игра названа в честь французского поэта и математика Клода Гаспара Баше де Мезирака (на рис. слева), который описал эту игру в своей книге «Занимательные и приятные числовые задачи», вышедшей в 1612 г. Но сам Баше не является автором этой математической игры, поскольку он позаимствовал её из «Книги абака», написанной в 1202 году средневековым математиком Леонардо Пизанским, больше известным как Леонардо Фибоначчи (на рис. справа). Таким образом можно считать, что этой игре уже более 800 лет.

Поскольку игра математическая, то средневековые математики ещё тогда посчитали возможные выигрышные варианты. Обязательно почитайте книги Баше или Фибоначчи, там найдется много интересного, и не только об играх.

[illegible]



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



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



Брошюра «Сборник народных игр» выпущена ПРМОД «Союз студенческих отрядов» в рамках социального проекта «Скобариада - спорт для всех!», который реализуется при поддержке Благотворительного фонда Владимира Потанина.

При составлении брошюры «Сборник народных игр» были использованы информационные и фотоматериалы из открытых источников.

Брошюра «Сборник народных игр». Издание второе, февраль 2026 г., тираж: 500 экз.