

ИГРА ЮТНОРИ

Игра ютнори – древняя корейская настольная игра, известная также под такими названиями, как ют, юннори и ньют. Отметим, что название ютнори по-корейски означает «игра ют», так как нори по-корейски – «игра».

Происхождение

По одной из версий, игра ют нори была изобретена в Корее в период Трёх государств (57 г. до н. э. – 668 г. н. э.).

По другой версии, она является модификацией индийской игры чаупар. Чаупар – древнейшая известная игра Индийского полуострова (возникла ок. 4000 лет назад). Как и ютнори, это игра гоночного типа, т. е. выигрывает тот, кто первым привёл к финишу все свои фишки. Вполне вероятно, что игра чаупар проникла из Индии в Китай, где она подверглась некоторым изменениям и стала называться чупу, а далее из Китая во 2-3 вв. н. э. проникла в Корею.

Символика игры

Игра ютнори наделена богатой и разнообразной символикой. Так, в философском плане игровая дорожка символизирует Небеса, сектора между клетками – Землю, а игровой процесс – образ смены сезонов и годового круговорота жизни. Вероятно, именно поэтому в ютнори обычно играют в новогодние праздники.

В сфере гадательной практики каждая клетка игрового поля имеет своё название и символизирует одну из гексаграмм Книги Перемен.

В морально-этическом плане игра ютнори символизирует пять добродетелей конфуцианства:

- Жэнь – гуманность
- И – справедливость
- Ли – ритуал, или вежливость
- Чжи – здравый смысл, или мудрость
- Синь – искренность

Писатель эпохи средневековья Гим Мунпе описал доску для ютнори как символизирующую круг космоса, с Полярной звездой в центре, окруженной 28 созвездиями.

Также существует народное объяснение игры, описывающее ставку некоторых жителей деревни на выращивание пяти различных видов скота: свиней, собак, овец, коров и лошадей. Каждый из жителей деревни выращивал только один вид домашних животных.

Правила игры

Комплект для игры включает в себя:

- игровое поле
- 16 фишек четырёх цветов (фишки называются *ма* – лошадь, и в детских наборах делаются в виде коней).
- 4 палочки (*ют*).

Количество игроков – от 2-х до 4-х человек

Цель игры состоит в том, чтобы провести свои фишки по игровому полю и первым вывести их за пределы доски. Фишки стартуют со «станции» и идут по кругу против часовой стрелки.

Традиционное игровое поле представляет из себя круг, разделённый на четыре равные части двумя линиями, пересекающимися в центре и расположенными под прямым углом, в то время как современное игровое поле представляет собой квадрат, также разделённый на четыре части двумя линиями, соединяющими его углы.

Количество полей, на которое может продвинуться фишка, определяется броском палочек, которые в данном случае выполняют роль игрального кубика. Палочки с одной стороны плоские, с другой – закруглённые. На рис. 1 показано, что означает то или иное положение палочек, возникшее при броске. Крестиками условно обозначена скруглённая сторона палочек.



Рис. 1

Выпадение 1, 4 или 5 очков даёт право на дополнительный бросок, который делается до тех пор, пока не выпадет 2 или 3.

Если фишка игрока закончила ход на клетке, где стоит фишка противника, то та считается съеденной и начинает маршрут заново. Игрок, съевший фишку или фишки противника, получает право на повторный бросок.

Если фишка заканчивает ход на клетке, где окружность пересекается с радиусом, то в следующий ход фишка имеет право свернуть на радиус, чтобы сократить маршрут.