

КВЭА – ЛИБЕРИЙСКИЕ ШАШКИ

1. Описание игры

Квэа – это шашечная игра из западноафриканской страны Либерии, в которую играют племена Квэа, Мамба и Басса. Впервые игра была упомянута в 1882 г. Иоганном Бюттикофером в его книге "Путевые заметки о Либерии", однако ее традиционное название, которое используется среди этих племен и точные правила зафиксированы не были.

2. Краткая история игры

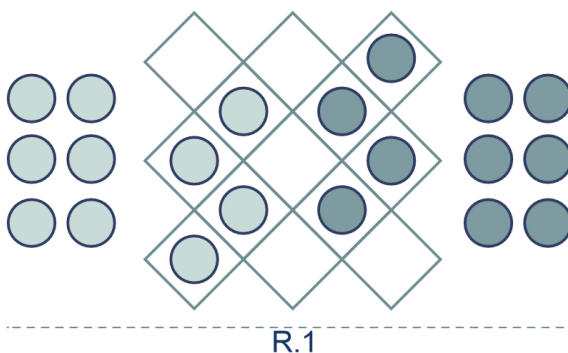
Традиционно, в качестве игрового поля, представляющего собой сетку 5x5 или при развороте поля по диагонали 3x3 клетки, используются переплетенные веточки, а в качестве фишек срезанные ветки деревьев. Причем, фишки, срезанные наискосок называются "мужчины", а фишки, срезанные плашмя, называются "женщины".

Из описания автором фишек видно, что игра в основном велась на рыхлой земле или песке, чтобы было удобнее втыкать фишки. Из конфигурации описываемой игровой доски также напрашивается вывод, что игра могла вестись и просто на поле, расчерченном на земле, а в качестве фишек могли использоваться камни или другие подходящие предметы.

Позже Г. Мюррей в своей книги "История настольных игр кроме шахмат" приводит ее описание и правила, но, судя по всему, основывается он на описании предыдущего автора.

3. Цель игры

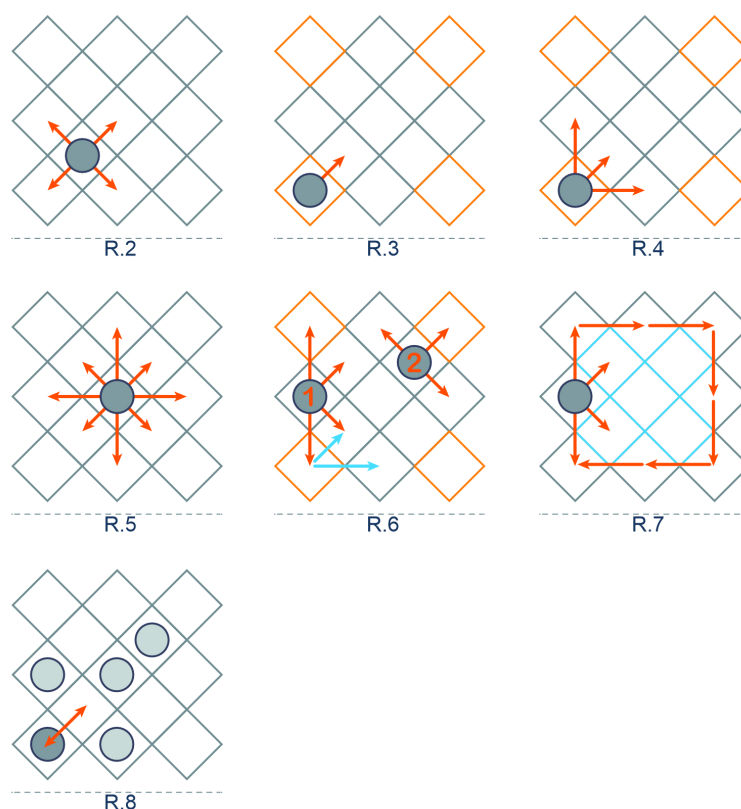
Захватить все фишки соперника или создать ситуацию, при которой невозможны дальнейшие ходы.



4. Игровой процесс

4.1. Расстановка фишек приведена на R1; по 4 фишки на доске и по 6 фишек в запасе у игрока.

4.2. Кому какого цвета фишками играть и кто делает первый ход, игроки решают сами.



4.3. Ходы и траектория движения фишек

4.3.1. Учитывая нестандартное размещение игрового поля между игроками, будем считать, что движение фишки, обозначенное стрелками на R.2 – это диагональное перемещение, а в остальных случаях – ортогональное.

4.3.2. Фишки двигаются по игровому полю на одну клетку как вперед, так и назад.

4.3.3. В правилах нет однозначного и полного трактования траектории движения фишек как по центру игрового поля, так и по его границам. Поэтому предлагаются следующие варианты движения фишек, которые могут использоваться как по отдельности, так и совместно, о чем игроки договариваются в начале игры.

4.3.3.1. Стандартная схема движения. Фишки двигаются диагонально на одну клетку в любом направлении (R.2).

4.3.3.2. Схема R.3. Вход и выход фишки в пограничные клетки игрового поля, обозначенные оранжевыми границами, возможен только диагонально.

4.3.3.3. Схема R.4. Вход и выход фишки в пограничные клетки игрового поля, обозначенные оранжевыми границами, возможен как диагонально, так и ортогонально.

4.3.3.4. Схема R.5. Движение фишки по игровому полю возможно во всех направлениях на одну клетку, как диагонально, так и ортогонально.

4.3.3.5. Схема R.7. Допустимо ортогональное движение фишки по краю игрового поля. Вход и выход фишки с центра поля на крайние клетки возможен только диагонально. Движение фишек в центре поля, обозначенного голубыми границами, допускается только диагонально.

4.3.3.6. На схеме R.6 в первой позиции показаны варианты движения фишки вдоль границы игрового поля, а также вход или выход в центр или от центра поля, голубыми стрелками показана возможная траектория движения фишки после вхождения в граничную клетку (п. 4.3.3.3); во второй позиции показаны варианты движения фишки для п. 4.3.3.2.

4.4. Захваты фишек.

4.4.1. Захваты фишек осуществляются как в стандартных шашках, путем перепрыгивания через фишку соперника, если за последней есть свободная клетка. После захвата фишка соперника снимается с доски и удаляется из игры.

4.4.2. За один раз можно захватить только одну фишку соперника, то есть множественные захваты запрещены.

4.4.3. Захваты осуществляются как вперед, так и назад.

4.4.5. Если в игре приняты определенные схемы движения фишек (п. 4.3.), то захват может осуществляться и по дополнительным траекториям движения, как диагонально, так и ортогонально.

4.4.6. В некоторых источниках правил указывается, что захваты являются обязательными, в некоторых, что они необязательны. Поэтому перед началом игры необходимо определить обязательность захвата.

4.5. Размещение новых фишек.

4.5.1. После захвата фишки и удаления ее с поля, соперник, чья фишка была захвачена, должен разместить одну из своих запасных фишек на поле. Так как в большинстве правил отсутствует точное объяснение, каким образом фишки размещаются на поле, то предлагаются следующие варианты, которые необходимо оговорить до начала игры.

4.5.1.1. В свой ход соперник, чья фишка была захвачена и удалена с доски, должен сделать ход одной из своих фишек, находящихся на поле, а затем сразу же разместить на поле запасную фишку.

4.5.1.2. В свой ход соперник, чья фишка была захвачена и удалена с доски, должен сначала разместить свою запасную фишку на поле, а затем сделать ход одной из своих фишек, находящихся на поле, но не той, которую он только что разместил.

4.5.1.3. Игрок, чья фишка была захвачена, в свой ход не перемещает фишку, находящуюся на поле, а ставит на поле свою запасную фишку. Таким образом, ход игрока, включающий в себя два действия (и ход фишки на поле, и размещение запасной фишки), становится только ходом "размещения".

4.5.1.4. Игрок, чья фишка была захвачена, не обязан сразу же следующим своим ходом размещать свою запасную фишку на поле, а может сделать это позже. Так как первоочередной целью игры является, по возможности, захват всех фишек соперника, то игрок в определенный момент может не иметь на игровом поле ни одной фишки, если у него еще имеются запасные фишки, которые он затем в каждый свой следующий ход после соперника выставляет на поле. И, хотя автор книги "Путевые заметки о Либерии" упоминает о том, что количество фишек на игровом поле каждый раз после захвата восстанавливается до восьми штук (по четыре с каждой стороны), совершенно не факт, что он за все время не наблюдал лишь один из вариантов игры

4.5.1. Запасная фишка размещается на любую свободную клетку поля. Так как игровое поле составляет всего лишь 13 клеток, то размещение запасной фишки является важным стратегическим моментом, потому что позволяет создать ситуацию, невыгодную для соперника или вынудить его сделать неудобный ход. Создание таких невыгодных ситуаций называется цугцвангом (нем. Zugzwang – "принуждение к ходу"), т. е. положением, в котором любой ход игрока ведет к ухудшению его позиции, в результате игрок вынужден сделать проигрывающий ход.

4.6. Игрок не может выполнять ходы, ведущие к непосредственному повторению позиции, то есть он не может совершать ходы, являющиеся зеркальными по отношению к предыдущему ходу. Например, в первый ход – пойти вперед, во второй ход – отойти назад, в третий ход – опять вперед и так далее (R.8). Повторить ход игрок может только после того, как после хода соперника он сначала

сделает ход своей другой фишкой. Таким образом, передвижение фишки, могущей создать повторение позиции, может, теоретически, приходиться на каждый четвертый ход (I. ход соперника;

II. ваш ход другой фишкой; III. ход соперника; IV. ваш ход фишкой, которая могла создать повторяющуюся позицию), что уже приведет к изменению ситуации на поле.

4.7. Выигрыш достигается, если:

4.7.1. Игрок захватил все фишки соперника.

4.7.2. Игрок заблокировал все фишки соперника, и последний не может сделать ход в свою очередь.

4.7.3. Если у соперника больше нет ходов, кроме тех, которые создают повторяющуюся позицию на поле. На R.8 приведена ситуация, в которой черную фишку можно переместить только один раз, так как возврат фишки назад создаст повторяющуюся позицию.

4.7.4. Если игроки не могут больше сделать ни одного хода, и в запасе у них не осталось ни одной фишки, то побеждает игрок с наибольшим количеством фишек на поле.

4.7.5. Если у игроков остается одинаковое количество фишек на поле, и дальнейшие ходы не меняют ситуацию, то объявляется ничья.