

Монгольские "олени и собаки"

Монгольские "олени и собаки" – это общее название нескольких игр, которые могут отличаться видом доски, количеством пунктов и количеством фишек, но правила везде практически одинаковые. Далее мы расскажем об одной из популярных разновидностей. История этой игры очень древняя, в настенных рисунках в горах Иньшань во Внутренней Монголии были во множестве обнаружены изображения доски для этой игры, относящиеся к эпохе Сися и династии Юань, т. е. более 600 лет назад. В Монгольской Народной республике при раскопках был найден комплект для этой игры. Эта игра также называется "охота на оленей", "волки и овцы" или "тигры", на сегодняшний день она популярна в районах Линьхэ и Дэнкоу Внутренней Монголии, а также районе Юньнин провинции Нинся и в других местах.

(1) Доска

На рис. 1 изображена доска и начальная расстановка. Доска представляет собой квадрат, сверху и снизу к нему примыкают дополнительные части, которые называются "горы". Верхняя гора небольшая и представляет из себя ромб; нижняя гора побольше и представляет собой треугольник. Пункты, соединяющие горы и квадратную доску, называются "вход на гору". Всего на доске 35 пересечений (пунктов).

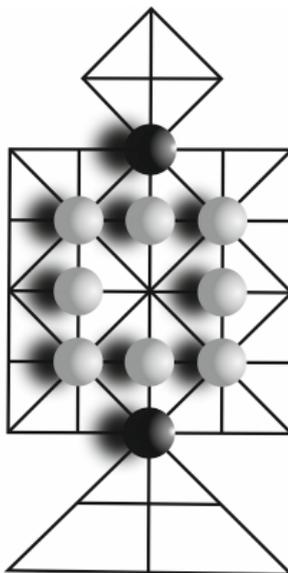


Рис. 1

(2) Фигуры

Всего 26 фишек, из них у игрока А 2 фишки - олени, у игрока В 24 фишки - собаки.

(3) Правила

1) Расстановка. Собаки образуют в центре доски маленький квадрат из 8 фишек, остальные 16 фишек выставляются после начала игры. Олени ставятся на пункты, которые являются входом на горы.

2) Ходы и съедение. Начинает игрок А. Ходы выполняются по следующим правилам.

а) если у игрока В остаются запасные фишки, он обязан сначала выставить их на доску. За один ход на любой свободный пункт выставляется 1 фишка. После того как все фишки будут выставлены на доску, игрок В может начать передвигать своих собак.

б) обе стороны могут совершать шаги, т. е. перемещать фишку по линии в любом направлении на соседний свободный пункт.

в) олени также могут перепрыгивать через соседние фишки игрока В, съедая их и приземляясь на следующий свободный пункт. Однако нельзя совершать несколько прыжков подряд.

3) Определение победителя. Цель игрока В - окружить соперника. Если игроку В удастся заблокировать фишки соперника так, что они не могут ни ходить, ни прыгать, то он выигрывает. Цель игрока А - съесть фишки соперника. Если игрок А съест 14 фишек соперника, то он выигрывает. Если никто не может выиграть, объявляется ничья.

(4) Рекомендации

Если игрок В хорошо играет, то он всегда выигрывает, хотя это не так просто. Игрок А может добиться ничьи только в следующем случае: одна из его фишек занимает вход на гору и не двигается; другая фишка свободно двигается в пределах горы.