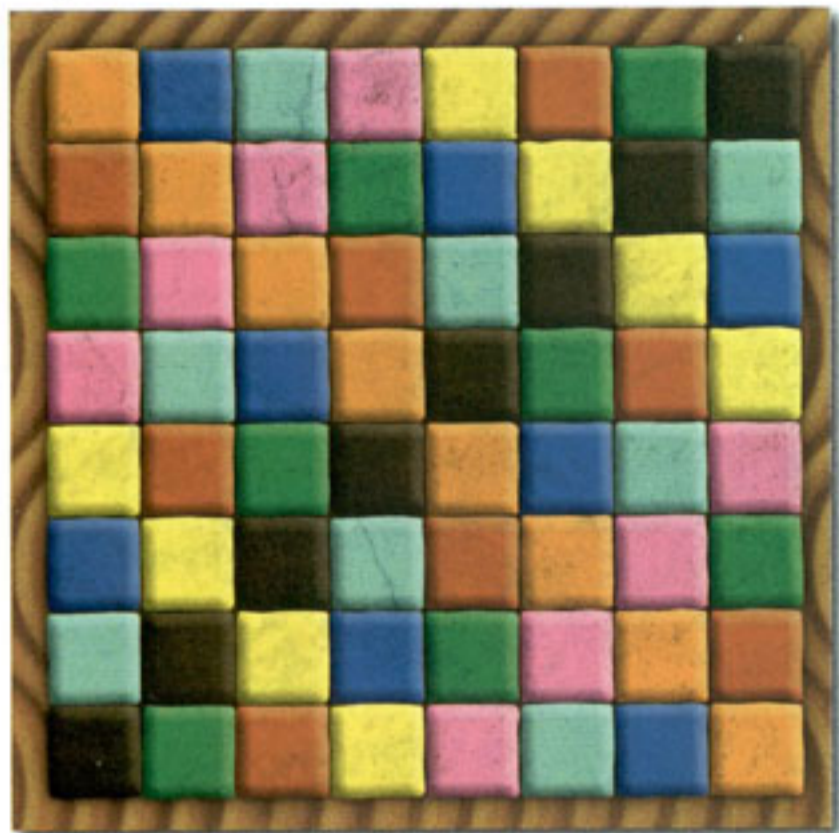


КАМИСАДО

Автор игры Питер Берли

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле, разделенное на 64 клетки, раскрашенные в 8 разных цветов.



16 фигурок Мудрецов 8 разных цветов.



16 Башен для Мудрецов: 8 белого цвета, 8 черного. Соедините 8 Мудрецов разных цветов с Башнями белого цвета, и оставшиеся 8 Мудрецов разных цветов к Башням черного цвета.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле между двумя игроками. Ряды, ближайšie к каждому из игроков, называются «домашними рядами». Если поле было размещено правильно, у каждого игрока в правом углу его домашнего ряда будет находиться оранжевая клетка (и коричневая в левом углу домашнего ряда).

Обратите внимание: играть можно и в том случае, если положить игровое поле иным способом (с оранжевой клеткой слева и коричневой справа). Однако по умолчанию принимается положение поля, описанное выше (с оранжевой клеткой справа); примеры, приведенные в правилах, не будут работать правильно, если вы разместите поле иначе.

Более опытный игрок берет себе Мудрецов на белых Башнях, а его противник – Мудрецов на черных. В любом матче игрок, который взял белые Башни с Мудрецами в первом раунде, продолжает использовать их в течение всего матча, в то время как его противник будет все время ходить Мудрецами с черными Башнями.

Таким образом у каждого игрока будет 8 фигур Мудрецов на черных или белых Башнях 8 цветов:

коричневый, зеленый, красный, желтый, розовый, бирюзовый, синий, оранжевый.

Теперь каждый игрок расставляет все фигуры на своем «домашнем ряду». Каждая фигура ставится таким образом чтобы цвет Мудреца совпадал с цветом клетки. То есть фигура с коричневым Мудрецом ставится на коричневую клетку, фигура с зеленым Мудрецом – на зеленую клетку и так далее. Стартовая позиция показана ниже:



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – дойти до «домашнего ряда» противника одно из своих фигур (т.е. вы должны поставить одну из своих фигур на одну из клеток домашнего ряда вашего оппонента).

ХОД ИГРЫ

Ниже объясняется, как именно должны двигаться фигуры. Эта страницу можно использовать для справки, как краткое изложение всех правил игры. На следующих страницах приводятся более детальные описания этих правил (и примеры их применения). Рисунки, на которые даются ссылки в описаниях, вы найдете в разделе «Примеры ходов».

КАКАЯ ФИГУРА?

Следующие правила определяют, какую фигуру может передвинуть игрок:

Правило первого хода: Только на первом ходу игрок, который ходит первым, может выбрать для этого любую из своих фигур.

Правило цвета: Каждый следующий ход, игрок берет фигуру, совпадающую по цвету с клеткой, на которой завершился предыдущий ход противника. **Это правило очень важно! Необходимо, чтобы вы хорошо запомнили его, прежде чем начнете играть в Камисадо!**

ДОСТУПНЫЕ ХОДЫ

Следующие правила определяют, куда можно передвинуть фигуру:

Правило 1: Фигуру можно передвинуть по прямой линии: либо прямо вперед, либо вперед по диагонали. НЕЛЬЗЯ двигаться вбок или назад.

Правило 2: Фигуру можно передвинуть на любое количество клеток, но она не может пройти через поле, на котором уже стоит другая фигура (либо ваша, либо противника). Вы можете даже переместить фигуру прямо с клетки вашего домашнего ряда на пустое поле домашнего ряда противника, при условии, что это перемещение производится по прямой линии или диагонали, и на пути не стоит ни одной фигуры.

Правило 3: Фигуру можно передвинуть только на пустую клетку (т.е. две фигуры ни при каких обстоятельствах не могут стоять на одном и том же поле).

Правило 4: Фигура может пройти по диагонали между двух фигур, которые стоят на клетках, соприкасающихся углами.

Правило 5: Вы обязаны передвинуть фигуру хотя бы на одно поле, если это возможно.

Правило 6: Если игрок не может сделать ход фигурой, которую он должен передвинуть на этом ходу (в том случае, если эта фигура полностью заблокирована

вперед и по диагонали), он пропускает ход; снова ходит противник. Подробнее об этом см. ниже.

Правило 7: Игра заканчивается, как только один из игроков сумеет поставить свою фигуру на любую клетку домашнего ряда оппонента. Этот игрок выигрывает игру.

Правило 8: Маловероятно, но возможно возникновение патовой ситуации, при которой ни один игрок не может сделать ход (т.е. у обоих фигуры оказались заблокированы, и им некуда двигаться). В таком случае игрок, который перед возникновением патовой ситуации последним передвигал фигуру (т.е. игрок, создавший такую ситуацию), считается проигравшим в партии, а его противник становится победителем.

Ниже приводятся примеры, которые помогут вам разобраться в «механике» Камисадо. Ознакомление с этими примерами даст вам более наглядную картину того, как работают вышеозначенные правила. Читая примеры, сверяйтесь с рисунками, которые содержатся в разделе «Примеры ходов».

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

В следующем примере начала партии Егор играет против Жени. Поскольку Егор – более опытный игрок, он берет се Мудрецов на белых Башнях. У Жени опыта меньше, поэтому он забирает Мудрецов на черных Башнях, и ходит первым Игрок, который ходит первым, называется Атакующим, а другой игрок – Защитником.

Для первого хода Женя может выбрать любую из восьми фигур (см. выше **правило первого хода**). Выбрав фигуру, он может передвинуть ее на любое количество клеток прямо вперед или по диагонали (см. **правило 1**). Если Женя решит для начала передвинуть свою розовую фигуру, у нее есть варианты ходов, которые изображены на рис. 1(a) (см. раздел «Примеры ходов»). Если же Женя решит передвинуть красную фигуру, для него возможны ходы, показанные на рис. 1(b).

После первого хода Жени игроки по очереди передвигают свои фигуры. Каждый ход каждый из игроков должен перемещать фигуру, цвет Мудреца которой совпадает с цветом клетки, на которой закончился предыдущий ход противника. Таким образом, если Женя передвинет свою красную фигуру на синюю клетку, как показано на рис. 2(a), Егор должен будет сделать свой первый ход с помощью своей синей фигуры (см. **правило цвета**). Эту фигуру, опять же, можно передвинуть на любое количество клеток вперед, либо прямо, либо по диагонали, при условии, что путь фигуры не будет пересекать клеток, занятых другими

фигурами (см. **правило 2**). Клетки, на которые Егор может переместить свою синюю фигуру, показаны на рис. 2(b). Помните, что этот ход должен закончиться на свободной клетке (см. **правило 3**), а также то, что ходить назад или вбок нельзя (см. **правило 1**).

Если Егор передвинет синюю фигуру на желтое поле, (см. рис. 2(c)), Женя для следующего своего хода должен будет взять желтую фигуру; возможные для него ходы показаны на рис. 2(d). На рис. 2(e) видно, что Женя походил на бирюзовое поле, а рис. 2(f) демонстрирует возможные ответные ходы, которые может предпринять Егор, взяв бирюзовую фигуру. На рис. 2(g) показано, что Егор передвинул бирюзовую фигуру на зеленую клетку. Далее, на рис. 2(h) и 2(i) изображены возможные ходы для Егора и его реальный ход на оранжевую клетку. Рис. 2(j) и 2(k) показывают возможности Жени на этом этапе, и то, как он походил в действительности (5 клеток вперед на синее поле). Рис. 2(l) демонстрирует возможности синей фигуры Жени на следующий ход.

ВЫ ОБЯЗАНЫ СДЕЛАТЬ ХОД, ЕСЛИ ЭТО ВОЗМОЖНО!

Игрок должен передвинуть фигуру хотя бы на одну клетку, если это возможно (см. **правило 5**). На рис. 3(a) – 3(c) показано, как применяется это правило:

Рис. 3(a) Вика переместила свою коричневую фигуру вперед на две клетки и поставила ее на синее поле.

Рис. 3(b) Теперь Саша должен двигать синюю фигуру. Единственная клетка, на которую он может ее передвинуть – розовая, как показано на рисунке. Саша обязан сделать этот ход. Он не может оставить свою синюю фигуру там, где она стоит и пропустить ход. Единственный случай, когда игрок пропускает ход, не двигая фигуру, – когда для этой фигуры нет возможных ходов (см. примеры на рис. 4(a) – 4(c) и 5(a)–5(f) ниже).

Рис. 3(c) Теперь Вика выигрывает игру, передвинув розовую фигуру вперед на три поля и добравшись до синей клетки в домашнем ряду Саши.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ ВАША БАШНЯ ЗАБЛОКИРОВАНА?

Если игрок не может сделать ход фигурой, которую он должен передвинуть на этом ходу (т.е. эта фигура полностью заблокирована впереди и по диагонали и не может двигаться), он пропускает ход (**правило 6**). Хотя его фигура остается на прежнем месте, считается, что она все же сделала ход (преодолев ноль клеток), который завершился на этом поле. Это значит, что противник в свой следующий

ход будет передвигать фигуру, Мудрец которой совпадает по цвету с клеткой, на которой застряла заблокированная фигура.

Пример ситуации, когда башня оказывается заблокированной, приведен на рис. 4(a) – 4(c). В этой партии Ваня ходит белыми, а Катя – черными:

Рис. 4(a) Коричневая фигура Кати только что походила вперед на четыре клетки и остановилась на зеленом поле.

Рис. 4(b) Ваня должен передвинуть свою зеленую фигуру, если это возможно. Однако его фигура полностью заблокирована красной и желтой фигурами Кати, а также его собственной коричневой фигурой. Возможных ходов нет, поэтому Ване придется пропустить свой ход. Заметим, что фигура Вани оказалась заперта на желтой клетке.

Рис. 4(c) Ход переходит к Кате. Поскольку зеленая фигура Вани застряла на желтой клетке, Катя на этом ходу должна двигать свою желтую фигуру. В данном примере Катя передвигает свою желтую фигуру на три клетки вперед, попадает на домашний ряд Вани и выигрывает игру (**правило 7**).

Более сложный пример показан на рис. 5(a)–5(f): Таня ходит белыми, а Дима – черными.

Рис. 5(a) Синяя фигура Димы только что прошла вперед на пять клеток, остановившись на зеленом поле.

Рис. 5(b) Таня должна ходить зеленой фигурой, если это возможно. Однако эта фигура полностью заблокирована и у нее нет возможности походить вперед. Тане приходится пропустить ход. Заметим, что зеленая фигура Тани застряла на желтом поле.

Рис. 5(c) Ход переходит к Диме, и он должен ходить желтой фигурой, поскольку фигура Тани застряла на желтой клетке. Но желтая фигура Димы также полностью заблокирована, поэтому ему тоже придется пропустить ход. Заметим, что его желтая фигура стоит на синем поле.

Рис. 5(d) Теперь Таня двигает свою синюю фигуру (потому что именно таков цвет клетки, на которой застряла фигура Димы) вперед на три клетки, до желтого поля.

Рис. 5(e) Желтая фигура Димы по-прежнему заперта на все том же синем поле, поэтому ему приходится снова пропустить ход.

Рис. 5(f) Теперь Таня передвигает синюю фигуру по диагонали на две клетки, попадает на домашний ряд Димы и выигрывает игру.

ПАТ

Возможно возникновение ситуации, при которой ни один игрок не может передвинуть ни одну из своих фигур, либо на игровом поле бесконечно повторяются одни и те же ходы (**правило 8**). Такие ситуации называются патовыми. В случае пата игрок, который перед возникновением такой ситуации передвигал фигуру последним, объявляется проигравшим (т.е. игрок, ходивший последним, считается виновным за «создание» пата – даже если он был вынужден это сделать). Патовые ситуации чрезвычайно редки, в частности потому, что игроки очень стараются их не допускать. Они могут возникнуть в виде «бесконечно повторяющейся последовательности» ходов двух фигур (принадлежащих разным игрокам) или четырех, или шести, или более.

На рис. 6(а)—6(е) показан пример патовой ситуации: здесь Володя играет белыми, а Рома – черными.

Рис. 6(а) Синяя фигура Володи только что передвинулась на одно поле, остановившись на зеленой клетке.

Рис. 6(б) Теперь Рома должен ходить зеленой фигурой. Он может передвинуть ее только на одно поле направо по диагонали на красную клетку. В соответствии с правилом 5, он обязан передвинуться хотя бы на одно поле, если это возможно. Поэтому он вынужден поставить фигуру на эту красную клетку.

Рис. 6(с) Теперь Володя должен ходить красной фигурой, но эта фигура полностью заблокирована его собственной красной фигурой, а также розовой и бирюзовой фигурами Ромы. Поэтому он вынужден пропустить ход. Заметим, что красная фигура застряла на зеленой клетке.

Рис. 6(д) Ход переходит к Роме, и он обязан ходить зеленой фигурой. Его зеленая фигура также заблокирована – его собственной красной фигурой, желтой и оранжевой фигурами Володи. Он застрял на красном поле.

Рис. 6(е) Володя опять должен ходить красной фигурой, но она по-прежнему заблокирована и стоит на зеленом поле. Легко догадаться, что перед нами патовая ситуация, при которой ни один из игроков не сможет совершить более ни одного хода. Поскольку Рома был последним игроком, который имел возможность подвинуть фигуру, он считается виновным в возникновении пата. Рома проигрывает игру, а Володя объявляется победителем.

ПОБЕДИТЕЛЬ!

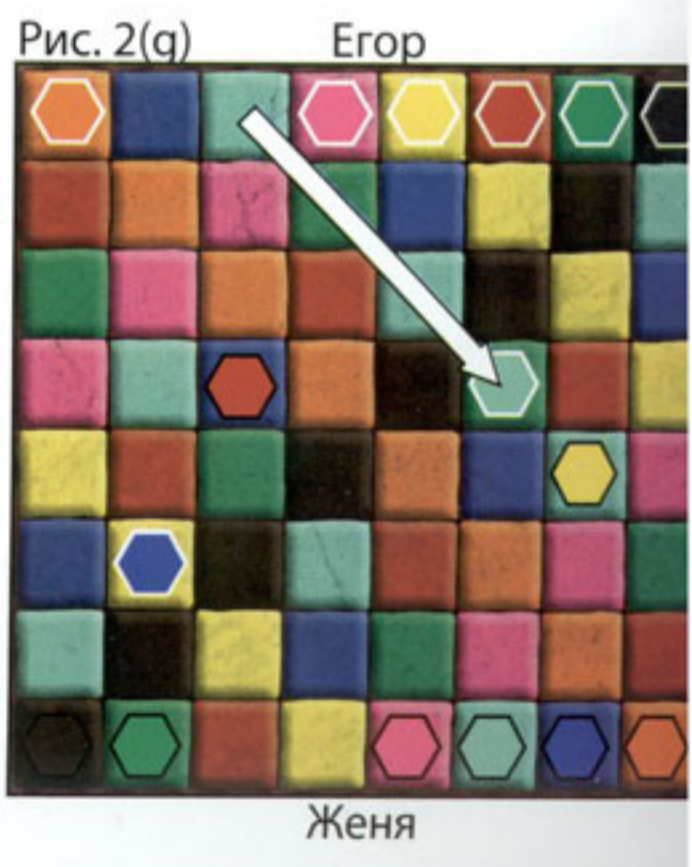
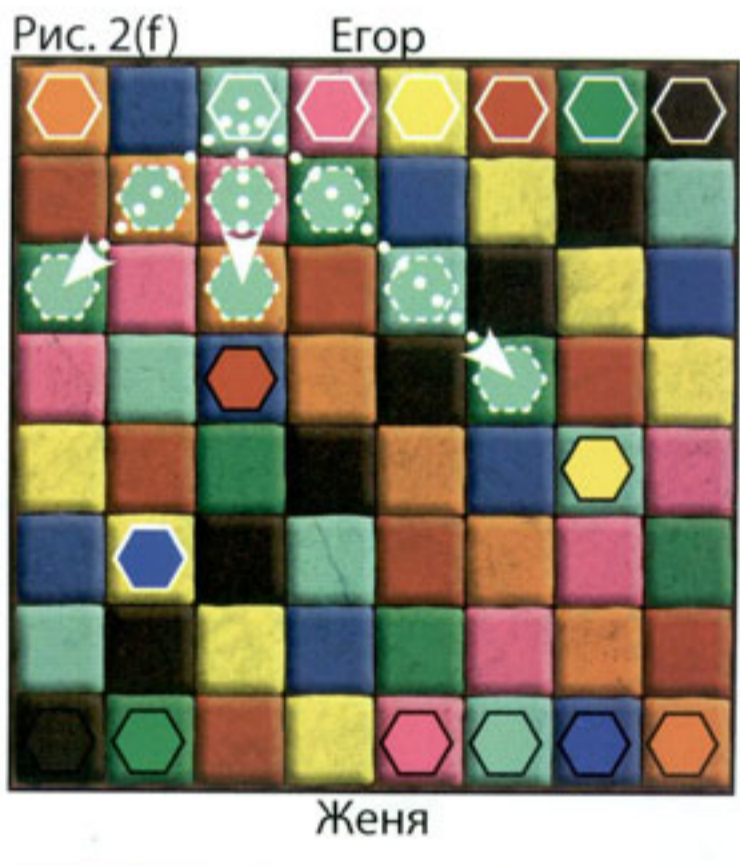
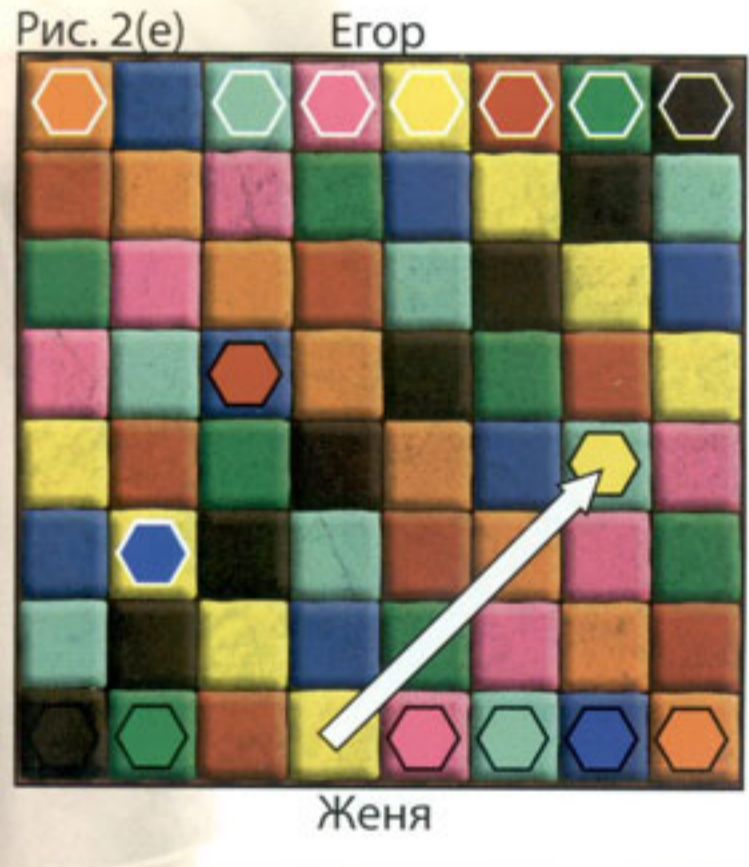
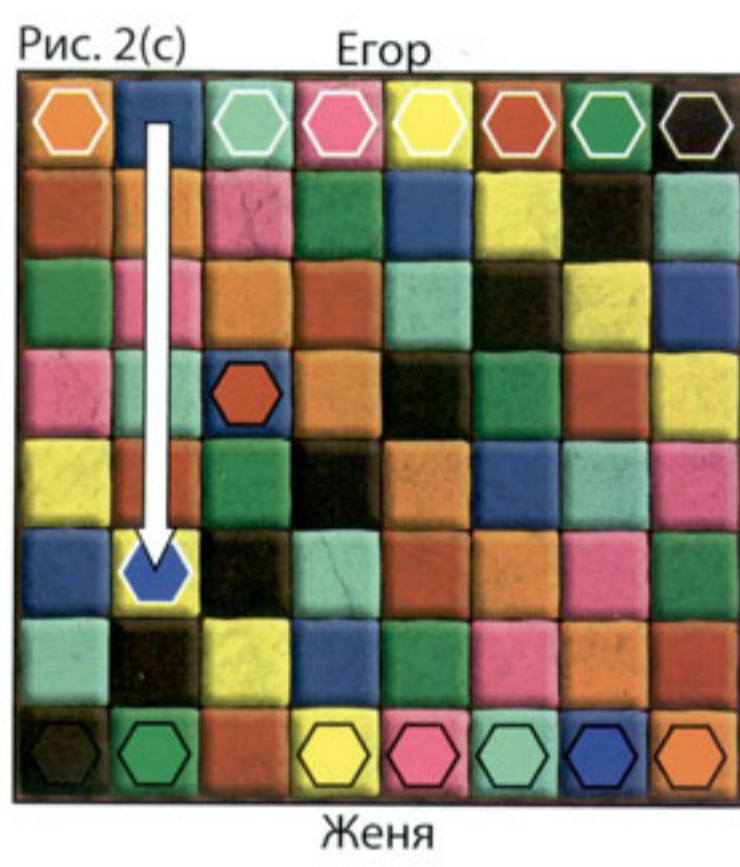
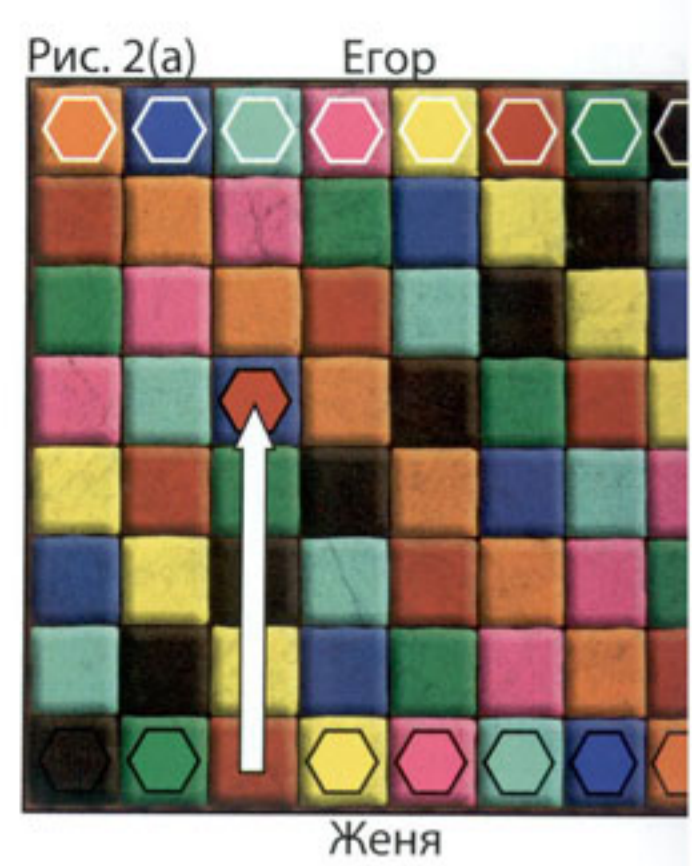
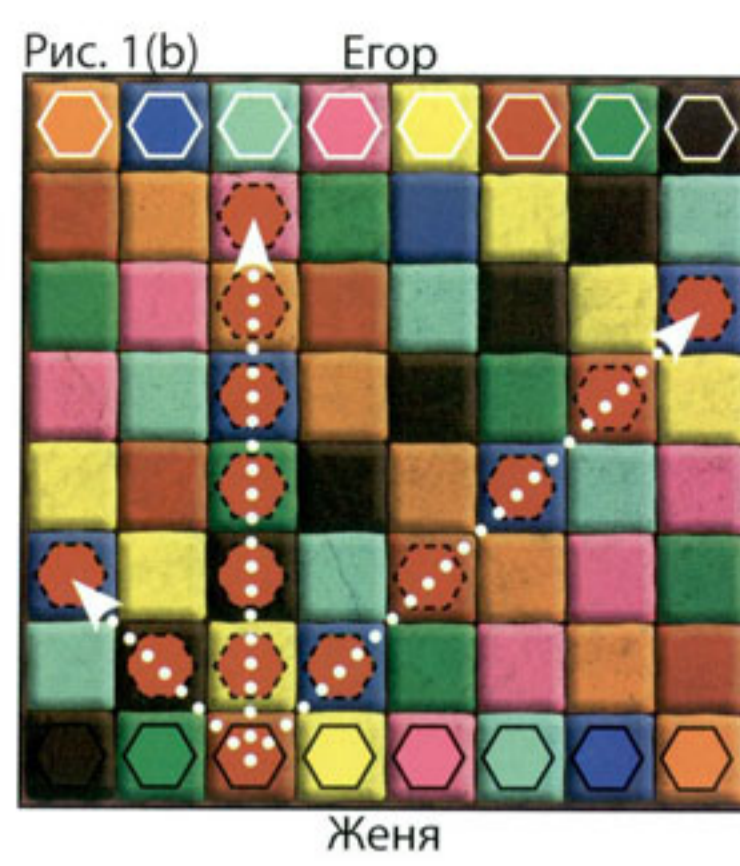
Игра завершается, как только тот или иной игрок поставил свою фигуру на домашний ряд своего противника.

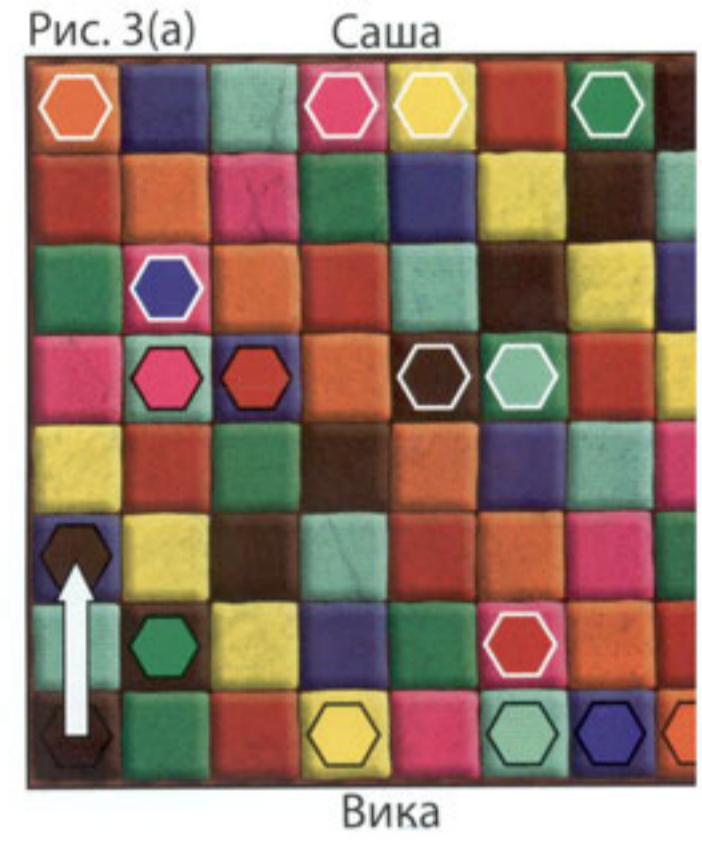
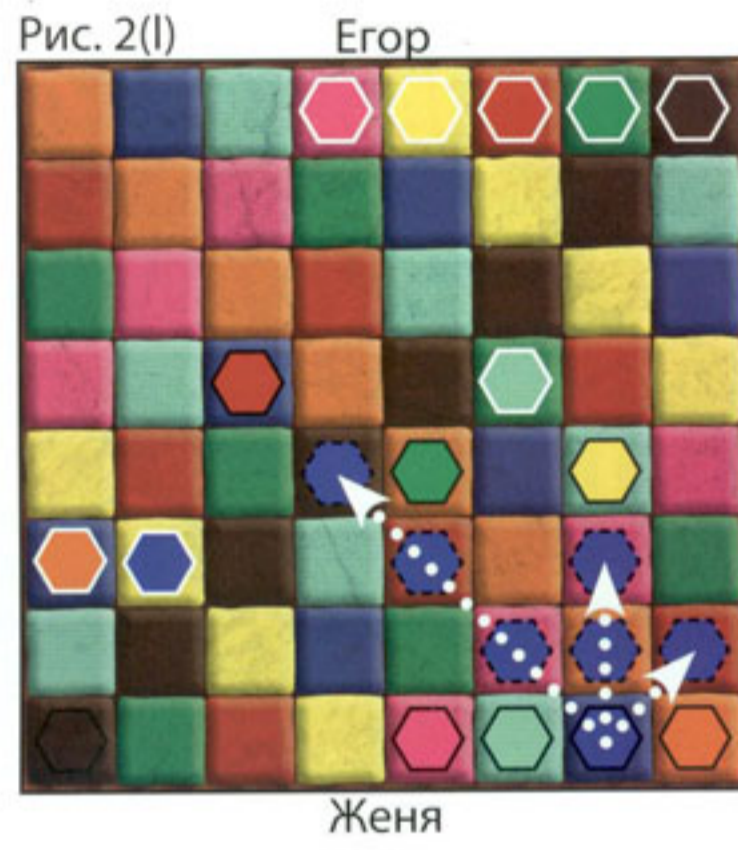
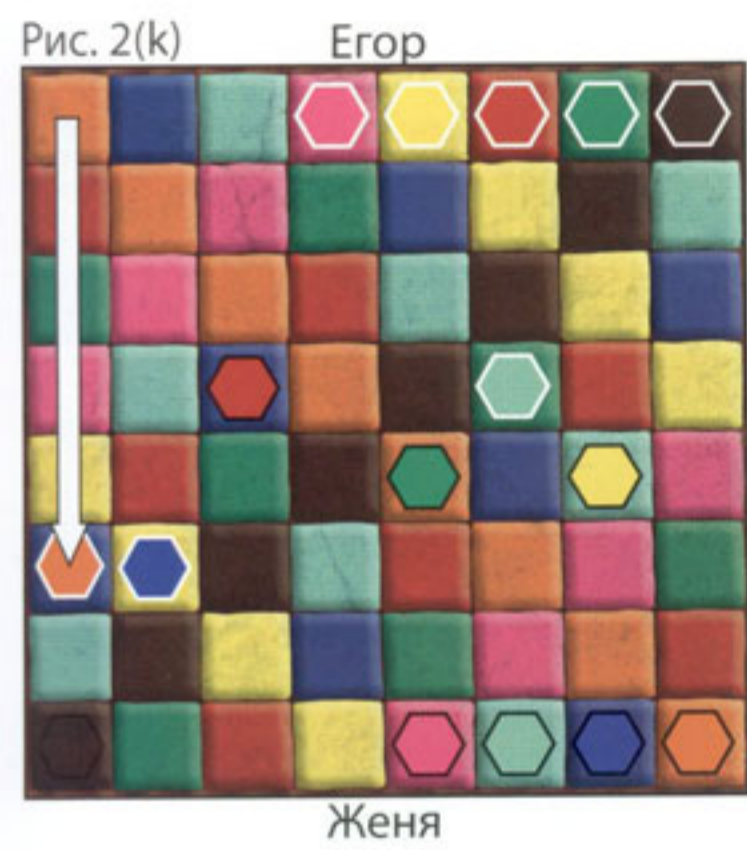
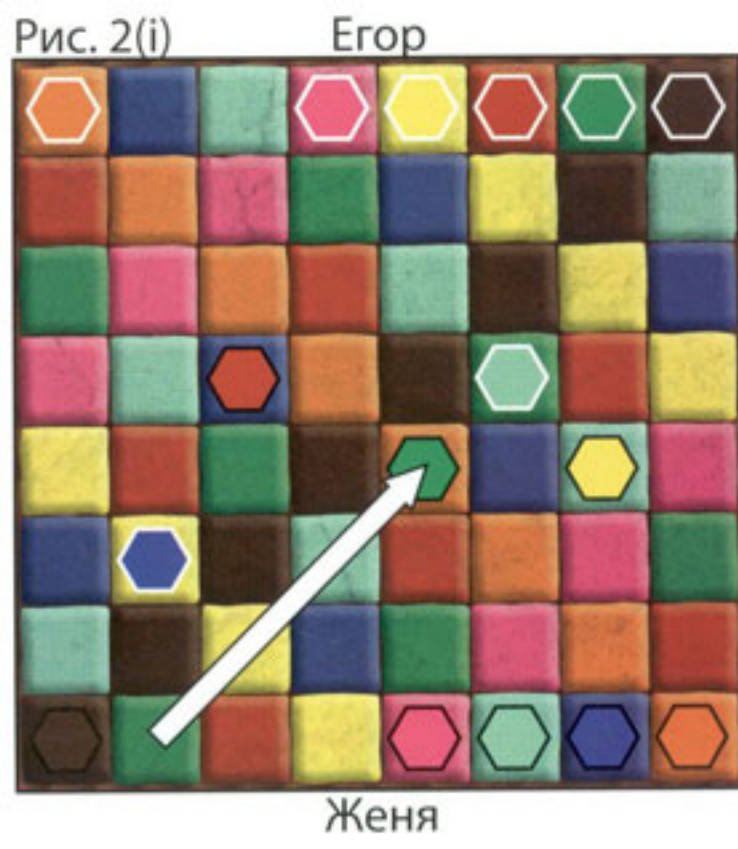
Этот игрок становится победителем.

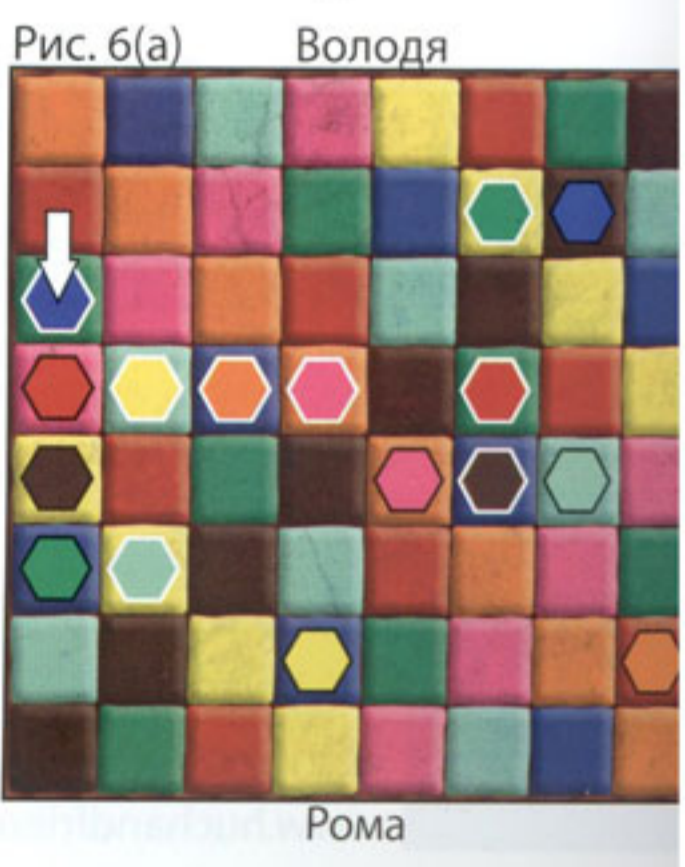
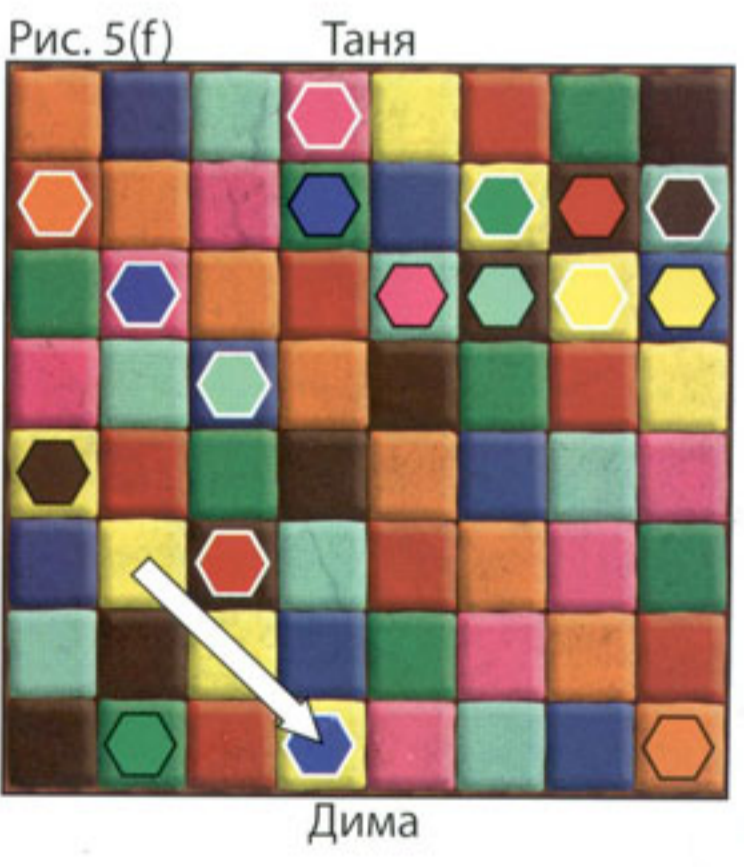
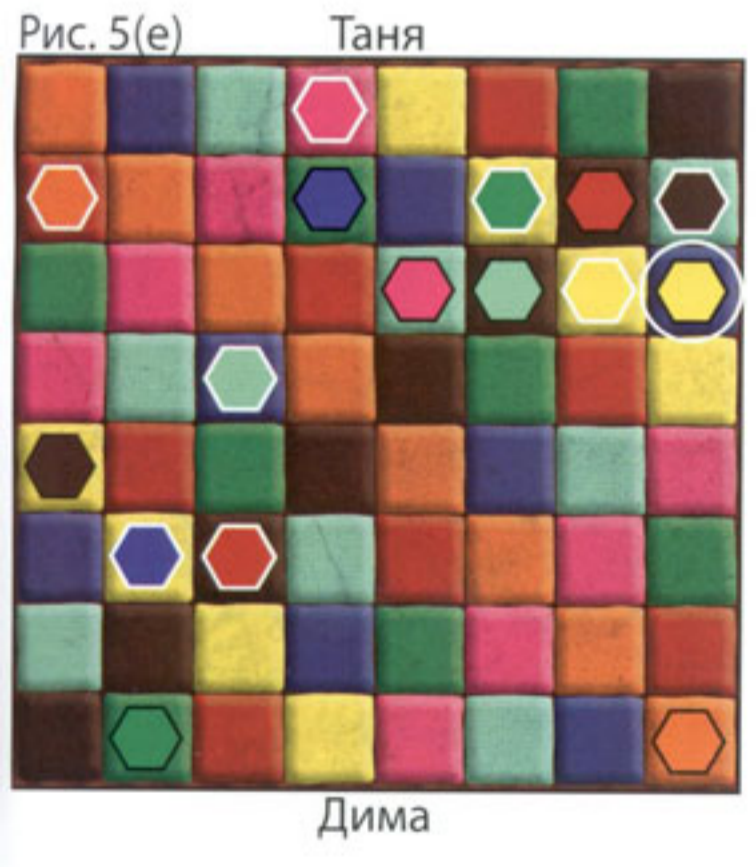
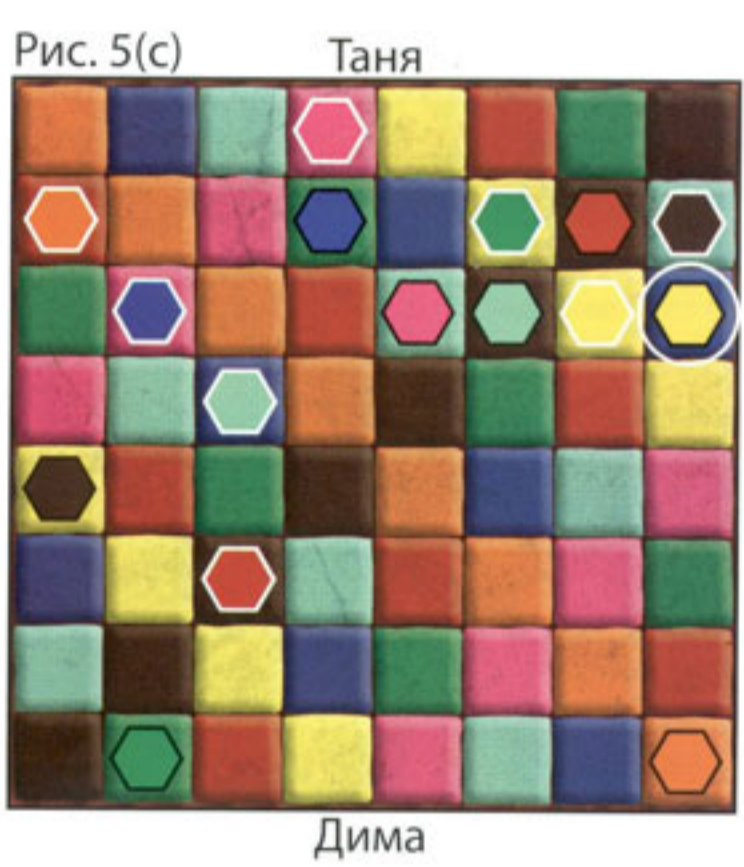
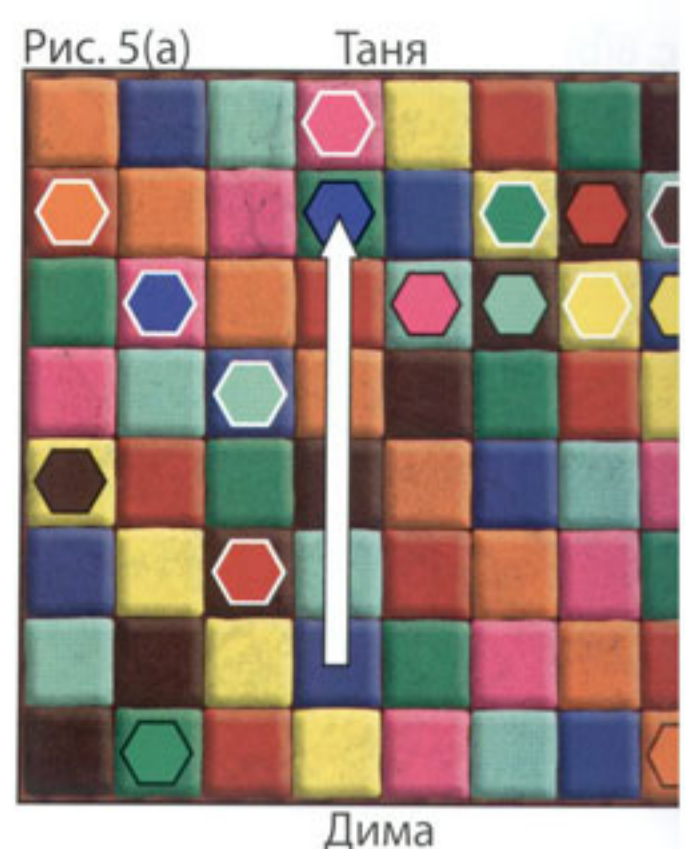
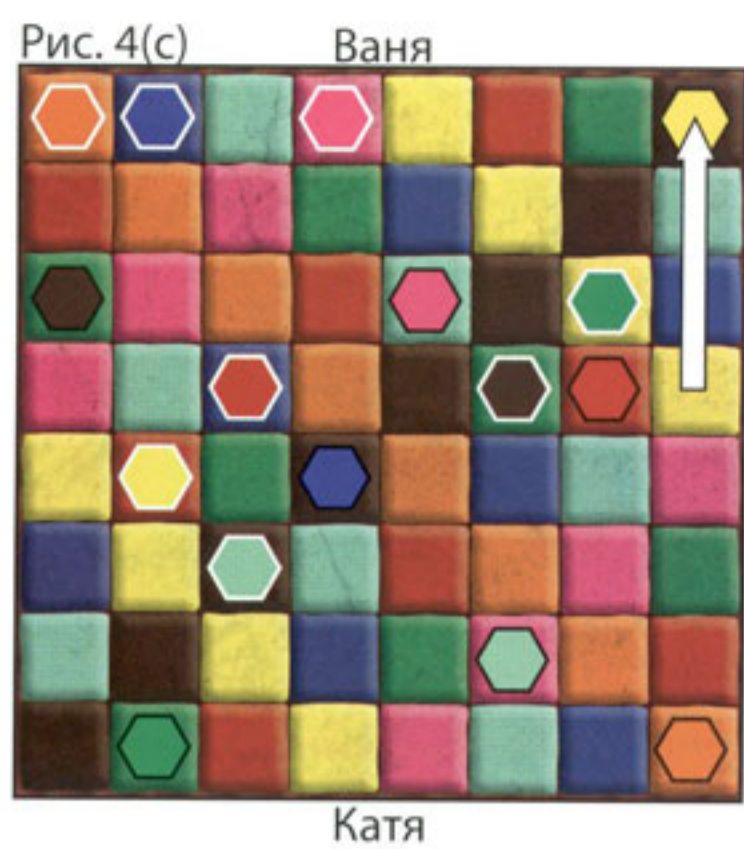
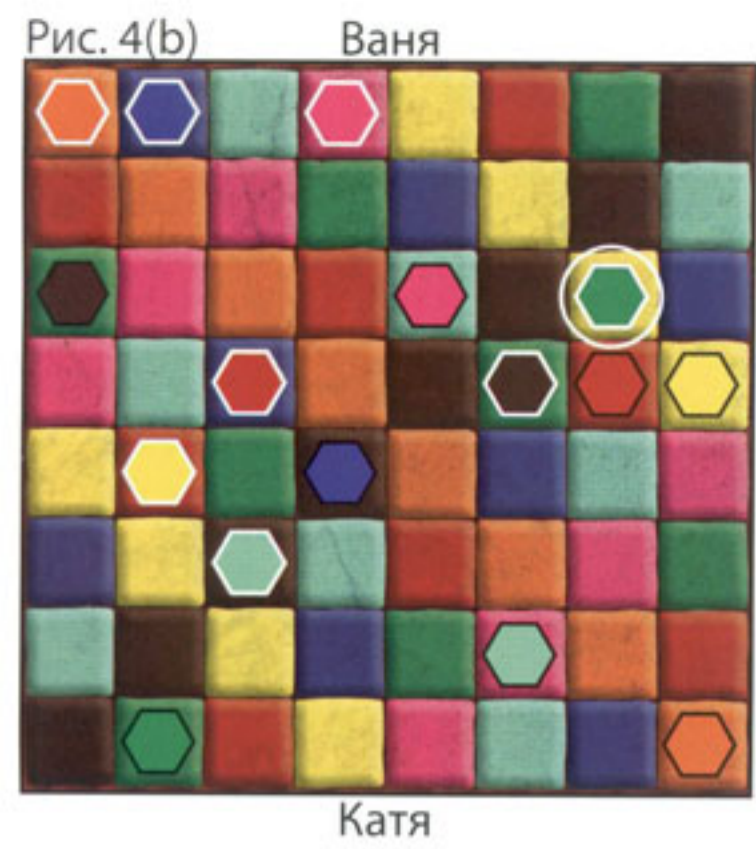
При желании вы можете разыграть серию игр (каждый раз на старте расставляя башни на клетках, совпадающих с ними по цветам). Записывайте по очку за каждую игру, и передавайте друг другу право первого хода по очереди. Удачи и умных побед на игровом поле Камисадо!

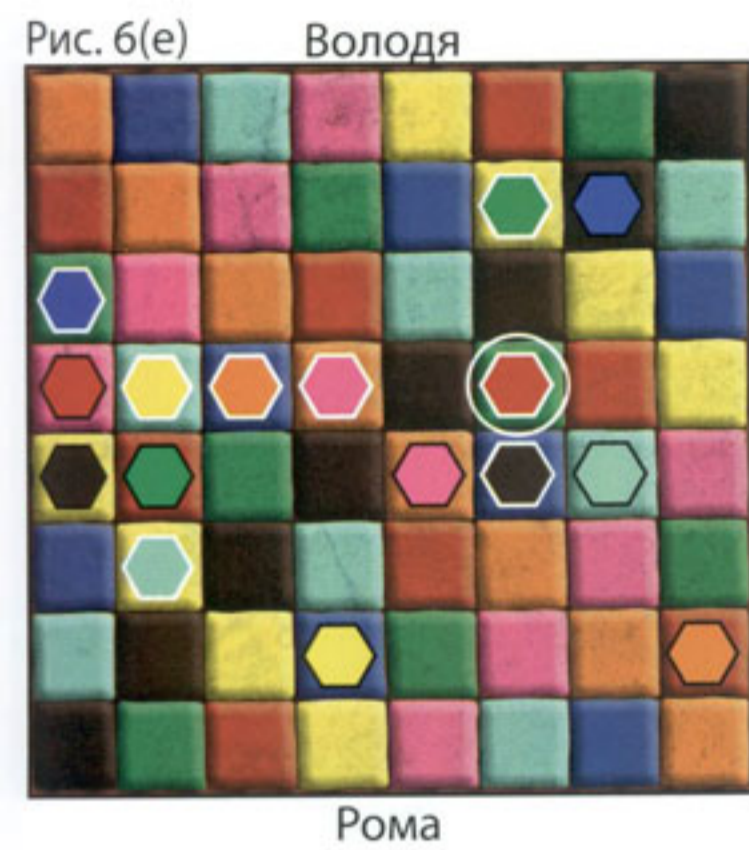
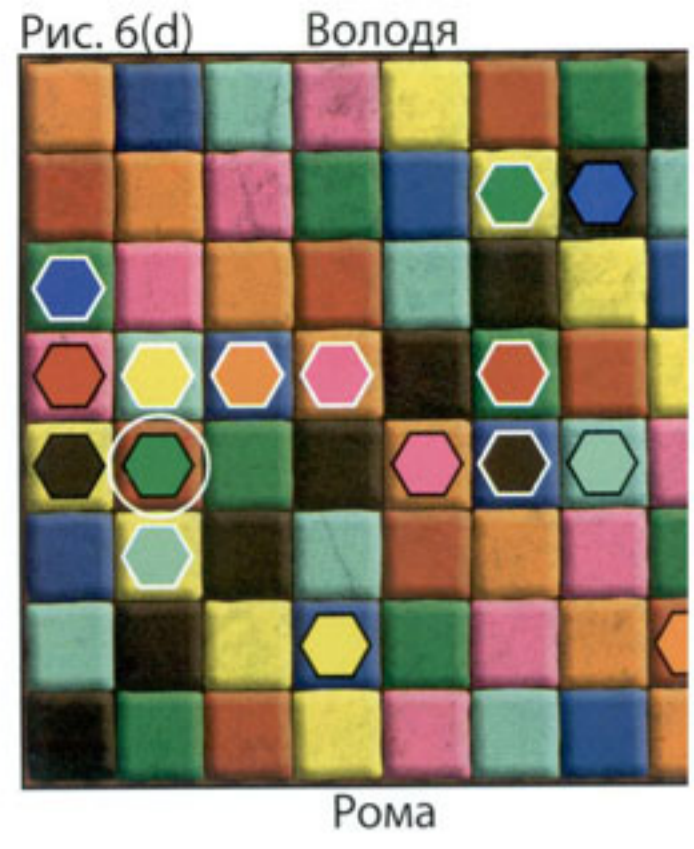
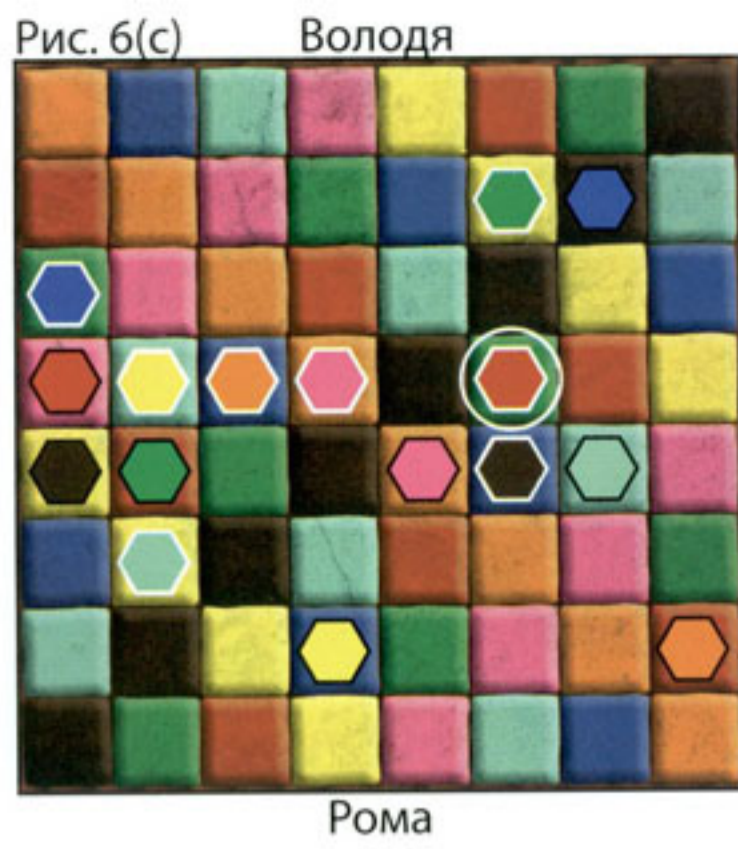
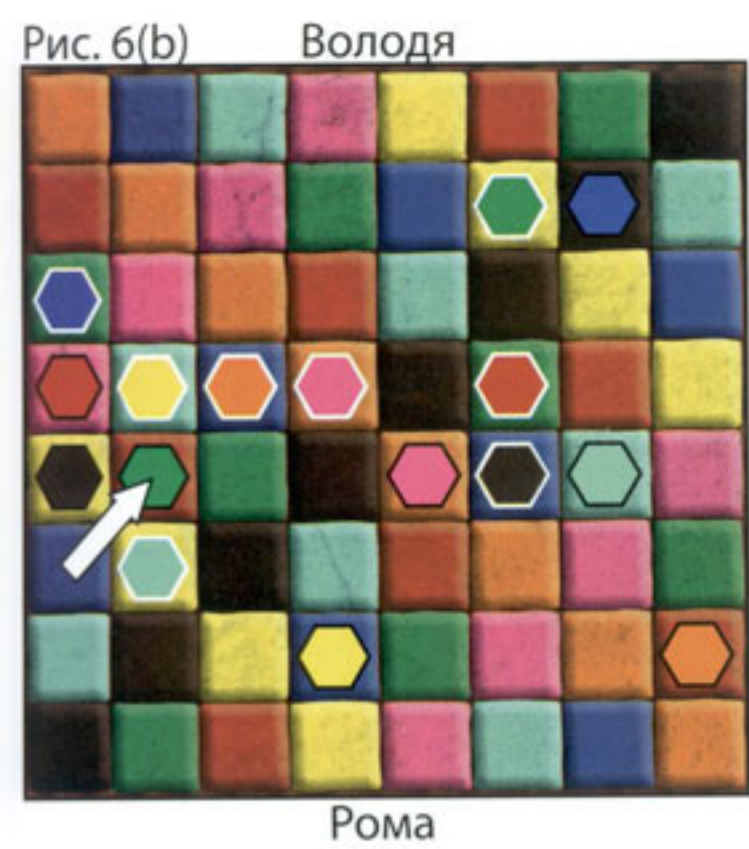
Если вы уже стали настоящим мастером Камисадо и сыграли много партий, вы можете попробовать сыграть серию матчей на очки, используя дополнительные правила «Сумо». На нашем сайте www.zvezda.org.ru вы найдете дополнительные правила и примеры ходов.











ПРИМЕР ОДНОЙ ПАРТИИ

→	1		↑ 4					
	2		↑ 3					
	3		↑ 2					
	4		↑ 4					
	5		↑ 1					
	6		↑ 6					
	7		↖ 1					
	8		↗ 1					
	9		↑ 1					
	10		↑ 1					
	11		↖ 3					
	12		↑ 1					

1		↗ 2					
2		↗ 3					
3		↑ 1					
4		↖ 2					
5		↖ 2					
6		↑ 1					
7		↖ 2					
8		↗ 3					
9		↑ 3					
10		↑ 1					
11		↑ 1					
12		↑ 2					



© 2010 Peter Burley and HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

