



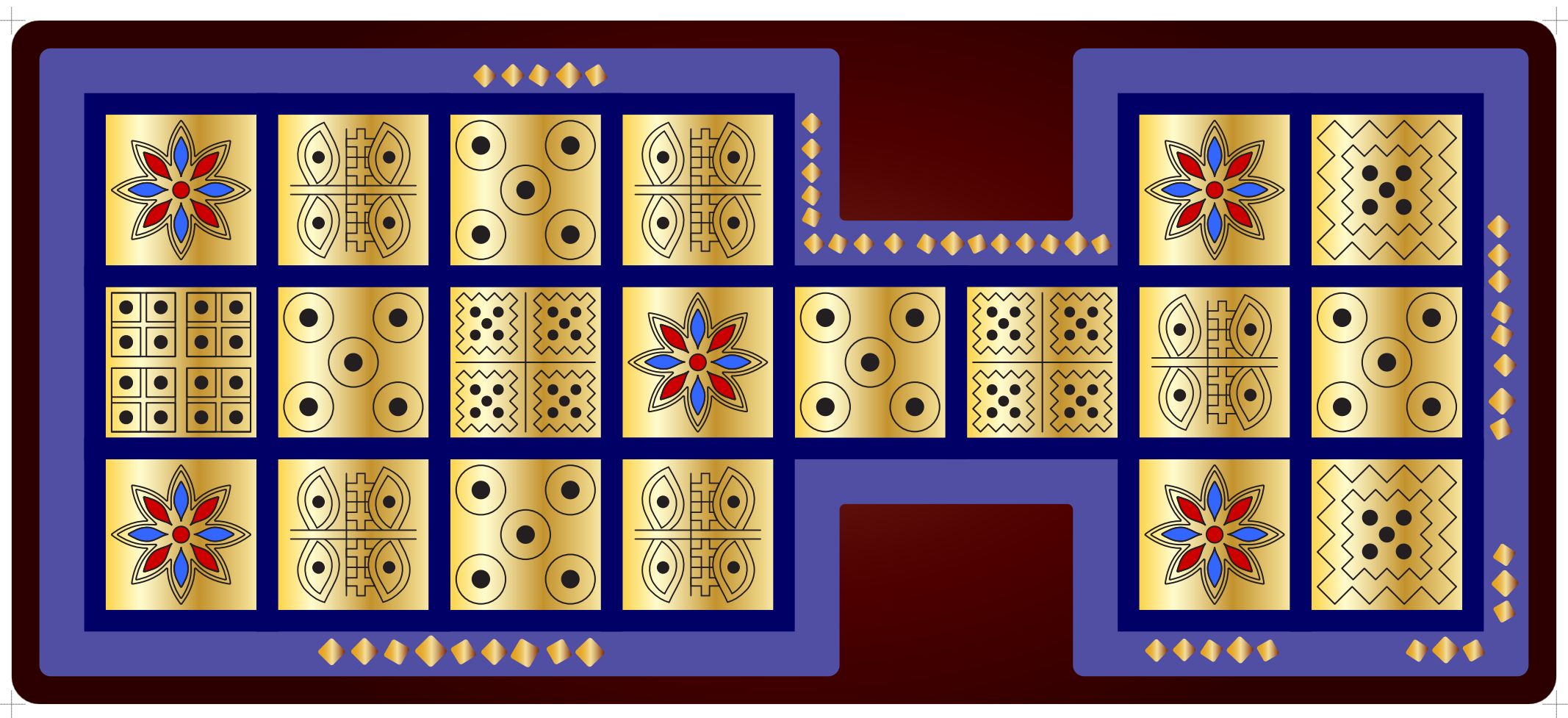
КОРОЛЕВСКАЯ ИГРА УР





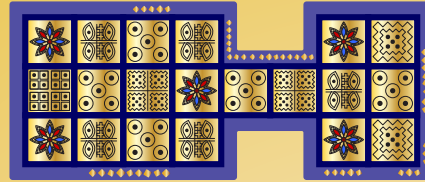
THE ROYAL GAME OF UR





Игра шумерского царства Ур

Семейство: Гонки, нардоподобные, древние
Тип: Абстрактная, игра с неполной информацией
Категория: Абстрактная стратегия
Механизм: Бросание костей, перемещение и переворот фишек
Количество игроков: 2
Возраст: 10+ (6+)
Время партии: 30 мин.



Комплектация

Поле: 20 ячеек со специальной разметкой
Фишки, помеченные с одной стороны: 7 черные, 7 белые
Кости: D2 - 3 шт.

Правила по Д.Скирюку

Правила приведены с моими дополнениями, вариантами и интерпретацией (в тексте помечены как I.L. (лат. ipse legi) — "собрал сам"), и выделены блоком зеленого цвета).

Цель игры.

Победу одерживает тот, кто первым выведет все свои фишки с доски.

1. Подготовка к игре.

1.1. Игроки садятся напротив друг друга, доска кладется поперек так, чтобы малый блок у одного игрока был справа, а у другого слева. Однако, рисунки на старых полях ориентированы с таким намёком, что доска во время игры располагается вертикально - Большим или Малым блоком сверху (если играющие сидят рядом, плечом к плечу).

1.2. У каждого игрока есть по 7 плоских фишек, помеченных с одной стороны. В начале игры доска пуста. Задача игрока — провести все свои фишки по маршруту и вывести их с поля.

2. Броски костей.

2.1. Игроки при помощи трёх пирамидальных костей в виде тетраэдров, две вершины которых имеют отметку или трёх полукруглых палочек.

2.2. Очки по результатам бросков определяют так:

2.2.1. Один меченый угол пирамидки (или одна белая (плоская) сторона палочки) – 1 очко.

2.2.2. Два меченых угла или две белых (плоских) стороны – 2 очка.

2.2.3. Три меченых угла или три белых (плоских) стороны – 3 очка.

2.2.4. Ни одного угла или палочки выпали черной (полукруглой) стороной вверх – 4 очка, что является максимальным количеством очков.

2.2.3. Никаких дополнительных бросков только на основании выпавших очков игрокам не полагается.

3. Процесс игры.

3.1. Начинает игру, тот кто выбросит «единицу». Это необходимо для того, чтобы у первого игрока не было явного преимущества, иначе при выпадении четырех очков, фишка попадет в ячейки A1, C1, что дает дополнительный бросок и игрок первоначально может уйти далеко вперед.

3.2. Второй игрок начинает с любого количества выпавших очков.

3.3. Игра начинается на "большом блоке" доски (Рис. R1).

3.4. Каждый игрок начинает игру на своей дорожке, соответственно на A1-A4 и C1-C4 (Рис. R3; R1).

3.5. Ходы обязательны, если у игрока есть возможность сделать ход, он обязан его сделать.

3.6. Если у игрока нет возможности хода ни одной фишкой, то он пропускает ход.

3.7. Фишки игроков входя на доску на стартовые ячейки, движутся каждая по своей траектории (Рис. R1).

3.8. Фишки входят на доску всегда пустой стороной вверх.

3.9. Если Ваша фишка попадает на ячейку, где присутствует фишка соперника, то его фишка сбивается, удаляется с

доски и начинает свой путь заново со стартовых ячеек согласно выпавшему количеству очков.

3.10. Фишки ходят только вперед и могут сбивать друг друга везде, кроме особых безопасных ячеек.

3.10.1. Фишки могут ходить назад только для сбивания фишек соперника.

3.10.2. Фишки, сбивающие фишку соперника ходом назад и попадающие на ячейку дополнительных бросков ("Звезда богини") (A1; A7; C1; C7; B4) не имеют права на дополнительный бросок. Далее возможны следующие варианты, оговариваемые в начале игры:

3.10.2.1. Фишка, сбившая фишку противника на ячейке "Звезда богини", после сбивания должна немедленно еще отойти назад, на то же количество ячеек, которыми она попала в ячейку "Звезда богини".

3.10.2.2. Фишка, сбившая фишку противника на ячейке "Звезда богини", после сбивания остается на этой ячейке, но не имеет права дополнительного броска.

3.11. "Пустые" фишки не могут сбивать "Меченые" фишки и наоборот.

3.12. "Пустые" и "Меченые" фишки не могут становиться друг на друга в столбик нигде, кроме безопасных ячеек и ячеек с "глазами" (A2; A4; C2; C4; B7).

3.13. Когда фишка достигает ячейки B8 она переворачивается, становится "Меченой" фишкой и начинает свой путь назад по траектории, отмеченной на рис. R1.

3.13.1. Фишка может выбирать траекторию движения при вхождении в малый блок, то есть входить в блок слева или справа, в зависимости от того, что на данный момент выгодно игроку (например, сбить чужую фишку, находящуюся в ячейке "превращения" - A8; C8). Но дальше по малому блоку фишка может двигаться только по траектории, выбранной при вхождении в малый блок, кроме, например, сбивания фишек соперника назад (п.3.10.1).

3.14. На рис. R2 отмечена ячейка, 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.

3.15. Особые клетки:

3.15.1. "Звезда богини" или восьмиконечная звезда богини Инанны (Иштар) (рис. R4). Ячейка дает право на дополнительный бросок костей.

3.15.1.1. Если фишка приходит в эту ячейку игрок получает право на дополнительный бросок костей. Полученный дополнительный бросок может применяться к любой своей фишке или к фишке, находящейся вне доски для ввода ее в игру.

3.15.1.2. "Звезда богини" не является безопасной ячейкой и фишка может выбить фишку соперника. Фишка, выбившая фишку противника также получает дополнительный бросок.

3.15.2. Ячейки с символом "Четыре глаза" (рис. R5). Накопительные ячейки для фишек.

3.15.2.1. На эти ячейки можно поставить столбиком до четырех своих фишек. До четырех фишек - это скорее правильно, так как игровое поле кратно четырем, и все дробные рисунки в ячейках поделены на четыре части, а также "трехмерность" поля также подчиняется числу четыре (посмотрите расположение ячеек "Звезда богини" - они все идут через четыре ячейки).

3.15.2.2. Ячейки 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 потенциальный резерв для серии ходов на первую ячейку "Звезда богини".

3.15.2.3. Ячейка B7, также является накопительным полем, но принадлежит оно тому, кто первым займет его. То есть, первая же фишка, которая встала на эту ячейку занимает ее, и игрок, которому принадлежит фишка может ставить на эту ячейку до четырех своих фишек в столбик.

3.15.2.4. Фишки, находящиеся в ячейке B7 не могут быть выбиты фишками соперника, также соперник не может поставить в эту ячейку свою фишку, однако, он может пройти дальше перепрыгнув через них (если конечно это возможно по выпавшему количеству очков).

3.15.2.5. Как только последняя фишка уходит из ячейки B7, то эта ячейка вновь становится общей, свободной и доступной для захвата как Вами, так и соперником. Эта ячейка необходима, чтобы при входе и выходе из Малого блока не образовывался затор из фишек. Стратегически эта ячейка важна, так как предвещающая ячейка (B6) - это ячейка безопасности, а следующие ячейки (A7; C7) - это ячейки дополнительных бросков.

3.15.3. Ячейки B3; B6 с символом "Четыре пятёрки" - это ячейки безопасности (рис. R6).

3.15.3.1. На этих ячейках могут находиться столбиком до четырех любых фишек - своих, соперника, пустых, меченых. Данные ячейки используются для блокирования фишек соперника, так как ход может сделать только верхняя,

I.L.

I.L.

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

I.L.

3.15.3.2. В качестве варианта правил. Фишки, находящиеся в ячейках безопасности могут по желанию игрока подниматься вверх в столбике вставая поверх другой фишки.

3.15.3.2.1. Для этого игрок, совершивший бросок костей, по своему желанию может решать: **а)** сделать ход какой-либо другой своей фишкой; **б)** увести свою самую верхнюю фишку с ячейки безопасности на то количество очков, которое выпало; **с)** переместить необходимую свою фишку, стоящую в столбике в ячейке безопасности вверх, то есть поднять свою фишку вверх и при этом опустить (сдвинуть) весь столбик вниз.

3.15.3.2.2. Фишки могут только подниматься снизу вверх и становиться (заменять) не только на чужие, но и на свои фишки. Это дает определенную тактическую выгоду, но и в тоже время ставит перед игроком дилемму выбора, так как, можно, поднять свою меченую фишку, и дать ей возможность продолжить движение к выходу с поля или дать возможность своей немеченой фишки продолжить дальнейший путь. А некоторая сложность заключается в том, что необходимо помнить в каком порядке расположены Ваши и фишки противника в ячейке безопасности.

3.15.3.2.3. Фишки считаются сверху вниз. Очки в данном случае считаются следующим образом: 4 очка - четвертая фишка (самая нижняя) поднимается вверх и ставится на верхнюю фишку, таким образом столбик фишек "сдвигается" вниз; 3 очка - третья фишка поднимается вверх; 2 очка - вторая фишка поднимается вверх; 1 очко: **а)** самая верхняя фишка уходит с ячейки безопасности как в стандартных правилах; **б)** либо осуществляется полный переворот на 180 градусов всего столбика (верхние становятся нижними, а нижние - верхними). Действовать по замене фишек при выпадении одного очка удобнее так: столбик фишек немного сдвигается в сторону, затем берется самая верхняя фишка и ставится в ячейку, затем на нее вторая из столбика и так далее. Необходимо помнить, что при выпадении на костях одного очка ход "полного переворота" должен применяться только тогда, когда соперник предыдущим ходом произвел замену фишки, иначе может возникнуть повторяющаяся ситуация, когда при выпадении у игрока или его соперника несколько раз единиц они могут повторять свои ходы переворачивая столбик фишек.

3.15.3.2.4. Если в столбике не хватает фишек для обмена по количеству выброшенных очков, то игрок не может поднять свою фишку и должен походить любой другой своей фишкой.

3.15.4. Ячейки с **"Волнистыми пятёрками"** A8; C8 (рис.R7) - поля переворота (превращения) фишек.

3.15.4.1. Фишка, проходящая данную ячейку переворачивается точками вверх, и делая петлю по Малому блоку начинает обратный путь.

Игра становится более разнообразной, если переворот происходит не в самой ячейке переворота, а сразу после. То есть, фишка встает на ячейку переворота оставаясь еще пустой, но следующим ходом, вставая на центральную ячейку (B8) или дальше (A8; A7; B7), она переворачивается и становится меченой.

Таким образом, возникает тактическая ловушка - "дуэль" двух фишек. Сбивание фишек на встречном движении возможно только в центральной клетке Малого блока (B8), когда обе фишки станут «Мечеными», и часто случается так, что фишки ждут, что им выпадет. Они обе «Пустые», находятся на разных дорожках, и бояться других пустых фишек им нечего, а сбивать друг друга напрямую они не могут – как только фишка проходит ячейку "Превращения", она становится «Меченой».

Следовательно, есть только два пути: либо фишка быстро проскочит другую «поверх», то есть перепрыгнет и окажется позади, превращённая, либо вынужденно встанет перед нею на срединном поле, тоже превращённая, и тут уж как повезёт: если противник выбросит нужное количество очков – его фишка тоже перевернётся и «в прыжке» срубит фишку соперника.

Дуэль на ячейках превращения – это чаще всего дуэль на «единицах», что наделяет единичные броски дополнительным смыслом.

Если же делать переворот непосредственно на этом квадрате, для "дуэли" потребуются четвёрки (или даже не существующие "пятёрки"), фишки будут ждать на ячейках "Звезда богини" - и мешать своим же.

Если придать этим ячейкам безопасный статус, и вовсе образуется затор (сбивать нельзя, ждать можно сколько угодно).

3.15.5. Ячейка с **"четырьмя квадратами и точками"** (B1) в основании Большого блока - это финишная ячейка (рис.R8).

3.15.5.1. Все фишки уходят с доски через эту ячейку, но не обязательно - 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.

3.15.5.2. Если выпало большее число очков, то финиширующая фишка остаётся на месте и игрок обязан сделать ход

другой фишкой.

3.15.5.3. «Меченая» фишка, достигшая «финишной» ячейки, уже не рубится никем и ничем.

3.15.5.4. Пустые фишки, приходящие в эту ячейку в начале игры могут быть сбиты также пустой фишкой соперника на общих основаниях, как и в обычных ячейках (A3; B2; C3; B5; B8).

3.15.5.5. Выстраивать фишки в столбик нельзя (пусть он даже и раздроблен на четыре части). В правилах многих архаичных игр типа гонок есть такое «неприкосновенное поле» в конце пути. В самом деле, очень обидно и несправедливо, когда фишка прошла всю доску и срезалась на финише. Если позволять там ставить любые фишки в столбик, то простым фишкам будет трудно выйти со стартовой дорожки – это очень важный перекрёсток, а в варианте со столбиком он в середине и в конце игры почти всегда будет занят.

3.15.5.6. Однако, вполне вероятно, что рисунок на этой ячейке подразумевает штабелирование меченых фишек на выходе. Для простых фишек он не настолько критичен, как это кажется, если предположить, что на нем могут штабелироваться только меченые фишки, то в начале и в середине игры он будет свободен. А в конце игры, когда он будет занят мечеными фишками, для простых фишек, задержавшихся на старте и входящих на доску после сбивания это будет являться возможностью испытать удачу в выбрасывании определенного количества очков, чтобы перепрыгнуть через эту ячейку (B1), также это будет служить напоминанием игроку о том, что не нужно слишком задерживать фишки на старте, а также опасаться сбивания своих фишек. Таким образом один из вариантов правил будет следующим:

3.15.5.6.1. Меченые фишки, пришедшие в финишную ячейку могут выстраиваться в столбик до четырех штук, и по желанию игрока при выпадении определенного количества очков могут подниматься вверх в столбике становясь на фишку соперника или свою (постановка на свою фишку разрешена для того, чтобы "продавить" чужую фишку вниз).

3.15.5.6.2. Простые фишки не могут штабелироваться в этой ячейке и также не могут смешиваться с мечеными фишками. То есть, как только в ячейку приходит меченая фишка, то ячейка считается занятой и встать на фишку может только другая меченая фишка (своя или соперника). В данном случае пустые фишки, если они имеют такую возможность, должны перепрыгивать через эту ячейку.

3.15.5.6.3. Для вывода самой верхней фишки с доски необходимо выбросить единицу, однако игрок может решать вывести ему верхнюю фишку с доски или походить любой другой фишкой.

3.15.5.6.4. Игрок, совершивший бросок костей, по своему желанию может решать сделать ход какой-либо другой фишкой или обменять необходимую фишку с фишкой соперника, то есть поднять свою фишку вверх и при этом опустить фишку противника.

3.15.5.6.5. Фишки могут только подниматься снизу вверх и становиться (заменять) не только на чужие, но и на свои фишки.

3.15.5.6.6. Фишки считаются сверху вниз. Очки в данном случае считаются следующим образом: 4 очка - четвертая фишка (самая нижняя) поднимается вверх и ставится на верхнюю фишку, таким образом столбик фишек "сдвигается" вниз; 3 очка - третья фишка поднимается вверх; 2 очка - вторая фишка поднимается вверх; 1 очко - осуществляется вывод самой верхней фишки с поля, то есть фишка заканчивает игру.

3.15.5.6.7. Если в столбике не хватает фишек для обмена по количеству выброшенных очков (например, в столбике находится только три фишки, а на костях выпало четыре очка), то игрок не может поднять свою фишку и должен походить любой другой своей фишкой.

3.15.6. Ячейки с **"пятью точками"** (A3; B2; C3; B5; B8) - обычные поля, не несущие никаких особых действий (рис.R9). В Малом блоке является напоминанием о перевороте фишки, после прохождения ячейки превращения.



Перевод, интерпретация, вёрстка, схемы, дизайн: capsmolet (A.N.Efremov), янв. 2019 г., ver.1.0

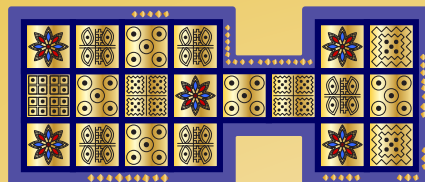
Для Ютуб-канала: Dice D13 - настольные игры древности и современности.

Ссылка: <https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUizYoRIZXw>

Подписка: https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUizYoRIZXw?sub_confirmation=1

Royal Game of Ur

Family: Racing, backgammon, ancient
Type: Abstract, game with incomplete information
Category: Abstract Strategy
Mechanism: Throwing dice, moving and flipping chips
Number of players: 2
Age: 10+ (6+)
Party time: 30 min.



Equipment

Field: 20 cells with special markup
Chips marked on one side: 7 black, 7 white
Bones: D2 - 3 pcs.

Rules for D.Skirjuk

The rules are given with my additions, variants and interpretation (in the text they are marked as I.L. (lat. ipse legi) - "I assembled myself"), and highlighted with a green block).

The goal of the game.

The winner is the one who first takes all their chips off the board.

1. Preparing for the game.

1.1. The players sit opposite each other, the board is put across so that the small block of one player is on the right and the other on the left. However, the drawings on the old fields are oriented with such a hint that the board during the game is arranged vertically - with the Large or Small block up (if the players are sitting side by side, shoulder to shoulder).

1.2. Each player has 7 flat chips marked on one side. At the beginning of the game, the board is empty. The player's task is to take all his chips along the route and take them out.

2. Throw bones.

2.1. They play with the help of three pyramidal bones in the form of tetrahedrons, two vertices of which have a mark or three semicircular sticks.

2.2. Points on the results of throws are determined as follows:

2.2.1. One marked pyramid corner (or one white (flat) side of the stick) - 1 point.

2.2.2. Two marked corners or two white (flat) sides - 2 points.

2.2.3. Three marked corners or three white (flat) sides - 3 points.

2.2.4. Not a single corner or wand fell out with the black (semicircular) side up - 4 points, which is the maximum number of points.

2.2.3. No additional throws are allowed based on the points scored.

3. The process of the game.

3.1. Starts the game, the one who throws the "one". This is necessary so that the first player does not have a clear advantage, otherwise if four points fall out, the chip will fall into cells A1, C1, which gives an extra throw and the player may initially go far ahead.

3.2. The second player starts with any number of points drawn.

3.3. The game begins on the "big block" of the board (Fig.R1).

3.4. Each player starts the game on his own track, respectively on A1-A4 and C1-C4 (Fig.R3; R1).

3.5. Turns are required, if the player has the opportunity to make a move, he must make it.

3.6. If the player does not have the possibility of a single chip move, then he skips the turn.

3.7. Chips of players entering the board on the starting cells, each moving along its own trajectory (Fig.R1).

3.8. Chips are always on the board empty side up.

3.9. If your chip gets on the cell where the opponent's chip is present, then its chip gets lost, is removed from the board and

starts its way anew from the starting cells according to the dropped number of points.

3.10. Chips go only forward and can knock each other everywhere, except for special safe cells.

3.10.1. Chips can go back only for knocking down opponent's chips.

3.10.2. Chips that knock down an opponent's chip with a move back and fall on the cell of additional throws ("Star of the Goddess") (A1; A7; C1; C7; B4) are not eligible for an additional throw. Further, the following options are possible, specified at the beginning of the game:

3.10.2.1. The chip that hit the opponent's chip on the "Star of the Goddess" cell, after knocking down, must immediately move back to the same number of cells with which it fell into the "Star of the Goddess" cell.

3.10.2.2. The chip that hit the opponent's chip on the "Star of the Goddess" cell, after shooting down, remains on this cell, but does not have the right to an extra throw.

3.11. "Empty" chips cannot knock down "Tagged" chips and vice versa.

3.12. "Empty" and "Labeled" chips cannot become one another in a column anywhere other than safe cells and cells with "eyes" (A2; A4; C2; C4; B7).

3.13. When a chip reaches cell B8, it turns over, becomes a "Tagged" chip and begins its way back along the trajectory marked in Figure R1.

3.13.1. A chip can choose a trajectory of movement when entering a small block, that is, enter the block on the left or right, depending on what is currently beneficial for the player (for example, to cut someone else's chip in the transformation cell - A8; C8). But further along the small block, the chip can only move along the trajectory chosen when entering the small block, except, for example, knocking the opponent's chips back (Section 3.10.1).

3.14. In Fig. R2, a cell is marked, having risen on which or having passed through it further, the chip turns over with the marked side up. Only turning over, the chip can begin to move in the opposite direction, to the exit from the board.

3.15. Special cells:

3.15.1. **The Star of the Goddess** or the eight-pointed star of the goddess Inanna (Ishtar) (Fig. R4). The cell entitles you to an extra roll of dice.

3.15.1.1. If the chip comes into this cell, the player becomes entitled to an extra roll of the dice. The resulting extra roll can be applied to any of your chips or to a chip outside the board to enter it into the game.

3.15.1.2. "Star of the Goddess" is not a safe cell and the chip can knock out the opponent's chip. A chip that knocks out an opponent's chip also gets an extra roll.

3.15.2. Cells with the symbol **"Four eyes"** (Fig.R5). Accumulative cells for chips.

3.15.2.1. You can place up to four of your chips on these cells. Up to four chips are more likely to be correct, since the playing field is a multiple of four, and all fractional drawings in the cells are divided into four parts, and also the "three-dimensionality" of the field also complies with the number four (look at the location of the "Star of the Goddess" cells - they all go through four cells).

3.15.2.2. Cells at the start (A2; A4 for one player, C2; C4 for another player) are necessary so that 7 chips do not crowd at the beginning of the path, as well as to create a potential reserve for a series of moves to the first Star of Goddess cell.

3.15.2.3. The B7 cell is also a cumulative field, but belongs to the one who takes it first. That is, the very first chip that has risen on this cell occupies it, and a player who owns a chip can put up to four of his chips on this cell in a column.

3.15.2.4. The chips that are in the B7 cell cannot be beaten by the opponent's chips, the opponent also cannot place his chip in this cell, however, he can go further by jumping over them (unless of course this is possible due to the number of points scored).

3.15.2.5. As soon as the last chip leaves cell B7, this cell again becomes common, free, and available for capture by both you and the opponent. This cell is necessary so that when entering and exiting the Small Block, no mash of chips is formed. Strategically, this cell is important because the previous cell (B6) is a safety cell, and the next cells (A7; C7) are additional throw rolls.

3.15.3. B3 cells; B6 with the symbol **"Four fives"** are the safety cells (fig.R6).

3.15.3.1. On these cells can be a column of up to four of any chips - their own, the opponent, empty, marked. These cells are used to block the opponent's chips, since only the upper, free chip can make a move. All chips under the topmost are blocked and cannot walk.

I.L.

3.15.3.2. As a variant of the rules. Chips that are in the security cells can, at the request of the player, go up in the column, standing on top of another chip.

3.15.3.2.1. For this, the player who made the roll of the dice, at will, can decide: **a)** to make a move with some other chip of his own; **b)** take your highest chip from the safety cell by the number of points that fell; **c)** move the necessary your chip, which stands in a column in the security cell to the top, that is, raise your chip to the top and at the same time lower (shift) the entire column down.

3.15.3.2.2. Chips can only rise from the bottom to the top and become (replace) not only with strangers, but also with their own chips. This gives a certain tactical advantage, but at the same time puts the player in a dilemma of choice, since it is possible to raise his tagged chip and allow it to continue moving to the exit from the field or to enable its unlabeled chip to continue further. And some difficulty lies in the fact that it is necessary to remember in what order your opponents and chips are located in the security cell.

3.15.3.2.3. Chips are counted from top to bottom. Points in this case are considered as follows: 4 points - the fourth chip (the lowest) goes up and is placed on the top chip, so the column of chips "moves" down; 3 points - the third chip goes up; 2 points - the second chip goes up; 1 point: **a)** the topmost chip leaves the security cell as per standard rules; **b)** either a full 180-degree turnaround is performed (the upper ones become the lower ones, and the lower ones - the upper ones). It is more convenient to act on replacing chips when one point falls out: the column of chips moves a little to one side, then the topmost chip is taken and placed in the cell, then the second one of the column and so on. It must be remembered that when a single coup moves on the bones of one point, it should be used only when the opponent replaced the piece with the previous move, otherwise there may be a recurring situation when, when a player or his opponent drops, they can repeat their moves several times turning the column of chips.

3.15.3.2.4. If there are not enough chips in the column for exchanging points, then the player cannot raise his chip and should be like any other chip.

3.15.4. **"Wavy Five"** cells A8; C8 (Fig. R7) - the field of coup (transformation) chips.

3.15.4.1. The chip passing this cell is turned upside-down, and making a loop on the Small Block begins the return trip.

The game becomes more diverse, if the coup does not occur in the cell itself coup, but immediately after. That is, the chip rises to the coup cell while still empty, but with the next move, standing on the central cell (B8) or further (A8; A7; B7), it turns over and becomes labeled.

Thus, a tactical trap arises - a "duel" of two chips. Knocking down chips on the oncoming movement is possible only in the central cell of the Small Block (B8), when both chips become "Marked", and it often happens that the chips are waiting for them to drop out. They are both "Empty", they are on different lanes, and they have nothing to fear from other empty chips, and they cannot shoot down each other directly - as soon as the chip passes the "Transformation" cell, it becomes "Labeled".

Therefore, there are only two ways: either the chip will quickly slip through the other "on top", that is, it will jump over and be behind, turned, or will have to stand in front of it in the middle field, also turned, and then how lucky it will be: his chip will also turn over and "jump" will cut down the opponent's chip.

A duel on transformation cells is most often a duel on "units", which gives single shots additional meaning.

If you make a coup directly on this square, for the "duel" you need fours (or even non-existing "fives"), the chips will wait on the cells of the "Star of the Goddess" - and interfere with their own.

If you give these cells a safe status, and there is a jam at all (you can't knock them down, you can wait as long as you like).

3.15.5. The cell with **"four squares and dots"** (B1) at the base of the Large block is the finishing cell (Figure R8).

3.15.5.1. All chips leave the board through this cell, but not necessarily - the chip can leave the board from any of the last four cells, but this requires an accurate throw, that is, you need to throw one point more than you need to go through the cells.

3.15.5.2. If more points are scored, then the finishing chip remains in place and the player must make a move with another chip.

3.15.5.3. The "tagged" chip that has reached the "finish" cell is no longer felled by anyone or anything.

3.15.5.4. Empty chips that come to this cell at the beginning of the game can also be knocked down by an opponent's empty chip on common grounds, as in ordinary cells (A3; B2; C3; B5; B8).

3.15.5.5. It is impossible to build chips in a column (even if it is even divided into four parts). In the rules of many archaic racing-type games there is such an "invulnerable field" at the end of the path. In fact, it is very disappointing and unfair when the chip went through the entire board and was cut off at the finish. If you allow there to be put any chips in a column, then simple chips will be difficult to exit from the starting track - this is a very important intersection, and in the version with a column it

will almost always be busy in the middle and at the end of the game.

3.15.5.6. However, it is likely that the pattern on this cell implies stacking the tagged chips on the way out. For simple chips, it is not as critical as it seems, if we assume that only labeled chips can be stacked on it, then it will be free at the beginning and in the middle of the game. And at the end of the game, when he is busy with marked chips, for simple chips that linger at the start and enter the board after knocking off, this will be an opportunity to try your luck in throwing out a certain number of points to jump over this cell (B1), it will also serve reminding the player that they do not need to delay chips too much at the start, as well as be wary of knocking down their chips. Thus, one of the variants of the rules will be as follows:

3.15.5.6.1. Labeled chips that came to the finish cell can line up to four, and at the player's will, if a certain number of points fall out, they can go up in the column, either on the opponent's chip or on their own (setting on your chip is allowed in order to "push" someone else's chip). way down).

3.15.5.6.2. Simple chips cannot be stacked in this cell and also cannot be mixed with labeled chips. That is, as soon as a labeled chip comes into the cell, the cell is considered to be occupied and only another labeled chip (own or an opponent) can stand on the chip. In this case, the empty chips, if they have such an opportunity, should jump over this cell.

3.15.5.6.3. To withdraw the topmost chip from the board, you need to throw a unit, but the player can decide to bring him the top chip from the board or walk around with any other chip.

3.15.5.6.4. The player who made the roll of the bones, at his own will, can decide to make a move with some other piece or exchange the necessary piece with the opponent's piece, that is, raise his piece upward and at the same time lower the opponent's piece.

3.15.5.6.5. Chips can only rise from the bottom to the top and become (replace) not only with strangers, but also with their own chips.

3.15.5.6.6. Chips are counted from top to bottom. Points in this case are considered as follows: 4 points - the fourth chip (the lowest) goes up and is placed on the top chip, so the column of chips "moves" down; 3 points - the third chip goes up; 2 points - the second chip goes up; 1 point - the topmost chip is withdrawn from the field, that is, the chip finishes the game.

3.15.5.6.7. If there are not enough chips in the bar for exchanging points (for example, there are only three chips in the bar and four points on the bones), then the player cannot pick up his chip and must be like any other chip.

3.15.6. Cells with **"five points"** (A3; B2; C3; B5; B8) are ordinary fields that do not carry any special actions (Fig. R9). In the Small block is a reminder of the coup chips, after passing the cell transformation.

I.L.



Translation, interpretation, layout, schemes, design: capsmolet (A.N.Efremov), jan. 2019 y., ver.1.0
For Youtube-channel: Dice D13 - board games of ancient and modernity.

Link: <https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw>

Subscribe: https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw?sub_confirmation=1

