

«Путаница»

Оригинальное название: Maze. The Cooperative Chess Game!

Год первого издания: 1982

Дизайнер: Джим Дикоув (Jim Deacove)

Возрастной рейтинг: 6+

Количество игроков: 1-2

Перевел: girobusan (можно найти на сайте tesera.ru)

От переводившего

Я очень надеюсь на русское переиздание этой игры. Она стоит того, чтобы не прозябать на дне BGG, а лежать на полках магазинов и обсуждаться на форумах. В ней есть настроение, интрига и «классичность». И, несмотря на большой объем этого текста, игра в реальной жизни объясняется за пять минут. Кстати, переписать правила по-нормальному в новом издании тоже было бы неплохо — ведь автор игры известен, кроме всего прочего, небрежным подходом к текстам. Так что даже в этих правилах его пришлось кое-где сильно перефразировать или дополнять (а что-то и пропустить), а текст разбить на абзацы. Кроме того, я взял на себя смелость переводить некоторые места более «литературно». Поэтому главные фигуры стали Путниками — при дословном переводе («Друзья», «Прятели») в тексте появлялось словосочетание «белый друг»...

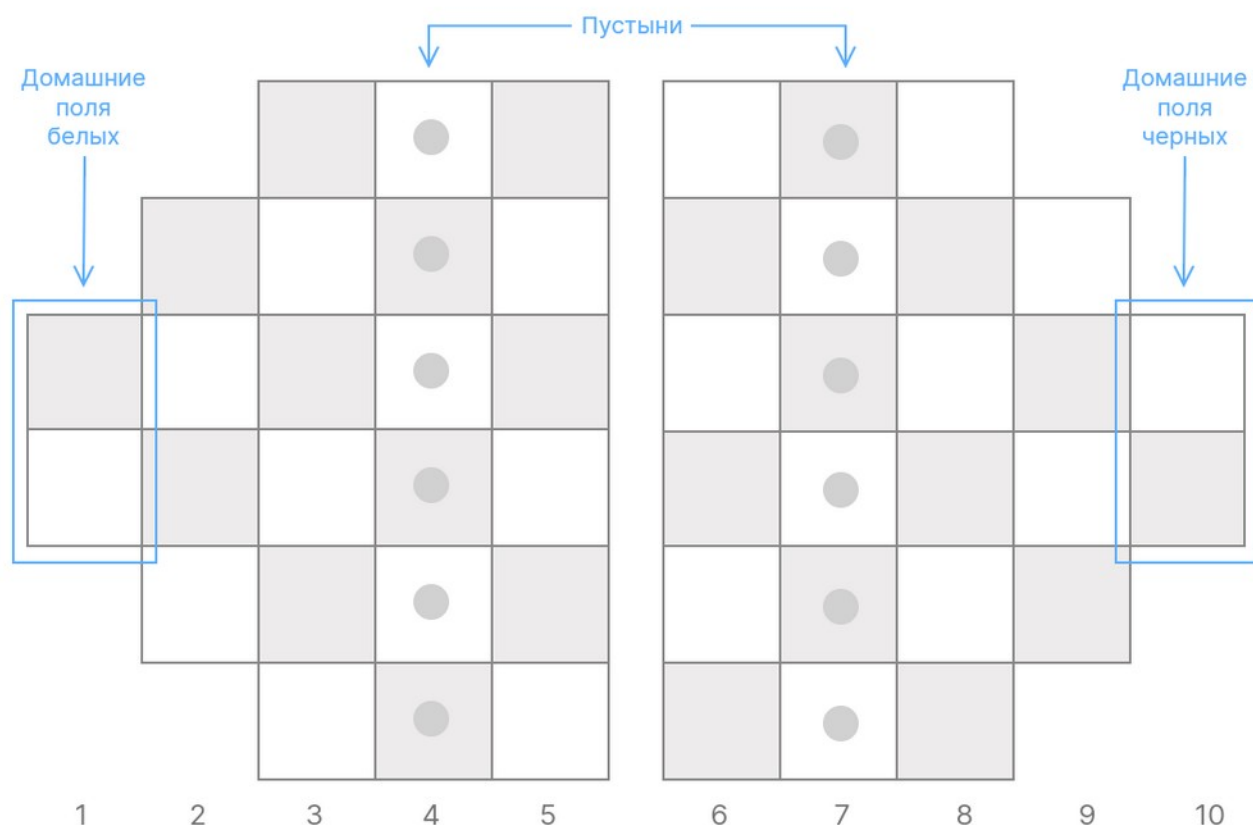
Изображения фигур сгенерированы из моего PnP комплекта, базирующегося на исходном дизайне. Вероятно, я его уже выложил куда-то.

Игровые принадлежности

- Игровая доска
- Два комплекта фигур (черный и белый) по 18 шт
- Правила

Терминология

В правилах далее предполагается, что мы смотрим на доску «сбоку», половина белого игрока располагается слева, а черного — справа. «Вперед» для фигуры — по горизонтали, в направлении от стороны ее цвета к стороне партнера, «в сторону» — по вертикали вверх или вниз. Вертикали нумеруются слева направо, т. е. домашние поля белого игрока находятся на первой вертикали, черного — на 10-й. См. схему ниже.



Цель игры

В процессе игры оба игрока должны провести своих Путников на противоположный конец доски, передвигая фигуры таким образом, чтобы Путники могли пройти. На этом пути игрокам придется помогать друг другу и использовать свой ум для достижения общих целей. Игроки в этой игре действуют как партнеры.

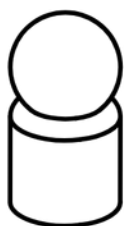
Фигуры

В игре участвуют 9 типов фигур, по две штуки каждого цвета.

Общие правила передвижения (если для фигуры не указано иного): фигура может двигаться только по свободным полям, вертикально, горизонтально и диагонально. В процессе хода она может менять направление движения. Ход должен завершиться на свободном поле.

В этой игре нет захватов, срубания или выталкивания фигур. Все они остаются на доске до конца игры, создавая постоянно меняющийся лабиринт, через который игрокам предстоит пробираться.

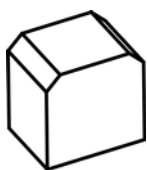
Путник (Mate)



Символ: П (М)

Движения аналогичны слону в шахматах. По диагонали, не меняя направления, на любое количество полей.

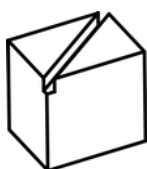
Тень (Shadow)



Символ: Т (Sh)

Может передвинуться в соответствии с правилами на любое поле, примыкающую к полю с Путником своего цвета по вертикали, горизонтали или диагонали, то есть следует за ним, как тень.

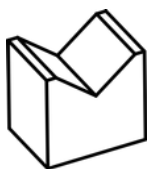
Молния (Lighting)



Символ: М (L)

Перемещается на одно поле по любой диагонали. Символизирует Энергию.

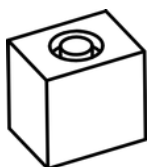
Кролик (Rabbit)



Символ: К (R)

Прыгает через любые фигуры, аналогично рубке в шашках, но может прыгать как по диагонали, так и по горизонтали и вертикали, и, конечно, никого не срубает (*разрешены ли множественные прыжки за один ход, в правилах не уточняется, похоже, что нет — перев.*). Не может перемещаться, не прыгая.

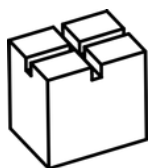
Дерево (Tree)



Символ: Д (Т)

Может двигаться один раз за всю игру. Ходит на любое поле своего цвета (*похоже, имеется в виду, что черное дерево — на черное поле, и наоборот — прим. перев.*), после чего фигура кладется на бок и более не используется — как будто мы посеяли семечко, и оно проросло и пустило корни.

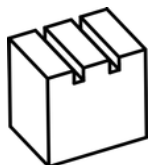
Валун (Stone)



Символ: В (S)

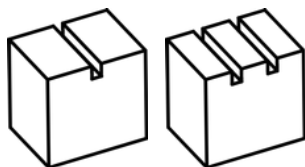
Двигается на одно поле вперед или назад, затем на одно поле в сторону.

Слуги времени (Time Pawns)



Символы: 1, 2, 3 (мб. лучше C1, C2, C3, чтобы при записи не путалось с номерами полей, см. ниже — прим. перев.)

Три фигуры, различающиеся количеством насечек. Ходят либо вперед, либо в сторону, не меняя направления, строго на число полей, соответствующее числу насечек на фигуре, 1, 2 или 3. Подобно времени, они двигаются быстрее или медленнее, но никогда не возвращаются назад.



Начало игры

Белые располагают своих Путников на полях 1 и 2, а черные — на полях 47 и 48. (схемы нумерации полей я не нашел, в новых изданиях номеров нет, судя по всему, поля нумеровались сверху вниз слева направо — прим. перев.) Это две крайние вертикали на противоположных сторонах доски, №№ 1 и 10. В конце игры Путники должны поменяться местами.

Игрок, играющий за белых, перемешивает оставшиеся белые фигуры, и, не глядя, размещает их в случайном порядке на вертикалях непосредственно перед своими Путниками. Черные делают то же самое. То есть, белые заполняют вертикали 1-4, черные — 7-9.

Чтобы адаптировать игру к разным возрастам или для игроков с разным уровнем опыта, можно менять количество фигур, изначально находящихся на поле. Для более юных игроков может быть достаточно 10 фигур, которые заполнять два вертикальных ряда перед Путниками (2,3 и 8,9). В стандартной игре используются 16 фигур, заполняющие по три вертикали.

Территории

Обратите внимание, что половины доски разделены границей. Каждый игрок отвечает за свою, и только свою половину. Белые могут ходить только фигурами, находящимися на их стороне — независимо от цвета фигуры, черные — на черной. Конечно, игроки могут

спрашивать друг у друга совета и просить помощи. После пересечения фигурой границы территорий взаимодействие и общение становятся очень важными. Тут проявляется уникальное свойство этой игры — каждый игрок становится ответственен за Путников другого игрока, как только они оказываются на его стороне. Невозможно выиграть без взаимопомощи! *(да, это шахматы с отыгрышем ролей — прим. перев.)*

Пустыни

На доске есть 12 полей, отмеченных точками (4-я и 7-я вертикали). Это пустыни, несущие смерть. Любая фигура, закончившая ход на пустынном поле, кладется на бок и остается «мертвой» до конца игры *(дорогой будущий издатель, не бойся гнева общественности, пусть это будут сонные поля, на которых все засыпают — перев.)*

При обычной игре, когда используются все фигуры, некоторые из них уже стоят на Пустынях. Это не мешает им двигаться, так как правило Пустынь действует только на фигуры, заканчивающие ход на этих полях. Фигуры могут начинать движение с них, если стояли там в начале игры и без проблем проходить через них, не «умирая», если их ход не заканчивается на Пустынном поле.

Домашние поля

Поля, на которых в начале игры стоят Путники могут свободно посещаться другими фигурами — они могут начинать и заканчивать ход на них, а также проходить через них. Это не касается Путников — если один из них закончил ход на **любом** домашнем поле, он остается там до конца игры (... *ибо Путник может покинуть дом только однажды — перев.*).

Очередность ходов

Игроки делают ходы по очереди, двигая по одной фигуре за ход в соответствии с правилами хода для этой фигуры. Белые ходят первыми. Пропускать ходы нельзя. Если игрок не может в свой ход передвинуть ни одной фигуры, игра проиграна.

Победа в игре

Чтобы победить в игре, белые Путники должны поменяться местами с черными.

Проигрыш

Игроки проигрывают, если у них не получается поменять Путников местами, либо один из игроков оказывается не в состоянии сделать ход в свою очередь.

Дополнительные возможности

Благодаря случайному расположению фигур, каждая игра отличается от остальных. Вы найдете в ней множество задач и возможностей изучать способы завершения игры, преодоления типичных ловушек и так далее.

Если вы не фиксируете ход игры, можно использовать монету или какой-нибудь другой маркер очередности хода.

Некоторые игроки записывают игры для дальнейшего анализа. Для этого поля пронумерованы, и в комплект игры входят бланки для записи партий с полями для записи имен игроков. Начальная расстановка записывается первыми буквами названий фигур.

Ходы записываются числами. Например, если фигура с поля №3 передвинута на поле №9, мы запишем «3—9». Если Дерево переместилось, и остановилось до конца игры, либо фигура закончила ход в Пустыне, после хода ставится знак «х», обозначающий, что ходы этой фигуры закончились, например «7—14х». Чтобы обозначить, что Путник пришел на домашнее поле, обведите запись кружком.

Примечание Керри Хэндкомба (Kerry Handcomb)

Стандартные правила (*когда используются все фигуры — перев.*) создают очень непростую игру. Ключевым фактором, который может заблокировать перемещение фигур, является то, что Молния, Кролик, Булыжник и Слуга времени—3 двигаются только по полям одного цвета, то есть, им доступна только половина доски.

Дисбаланс на старте, когда слишком много таких фигур оказываются на полях одного цвета, как правило, приводит к невозможности выигрыша. Я рекомендую распределять эти фигуры равномерно между светлыми и темными полями, делая расстановку полуслучайным образом.

Например, отложите по одной фигуре Молнии, Кролика, Булыжника и Слуги времени—2. Добавьте 4 случайных фигуры из числа оставшихся Теней, Деревьев, и Слуг времени 1 и 3. Распределите эти фигуры произвольным образом на светлых полях, потом заполните темные поля оставшимися фигурами. Используйте эту процедуру для обоих цветов. В результате получится более сбалансированная расстановка, при которой намного легче достигнуть выигрыша. В Шаматах-960 (*вариант шахмат со случайной начальной расстановкой фигур — перев.*) тоже есть требование, чтобы слоны каждого игрока стояли на полях разного цвета.

В этой игре множество найти много интересного. В начале старайтесь отвести Путников на два-три поля от начальных позиций, затем задействуйте Тени, чтобы расчистить путь. Постарайтесь освободить несколько полей на периферии доски, в стороне от основного пути, чтобы захоронить Деревья и освободить еще больше пространства. Помните, что Молния и Булыжник не могут пересечь Пустыню, не погибнув; то же самое может быть верно для Слуги времени—2 и Кролика, в зависимости от их начального положения. Фигуры, которые

не могут пересечь Пустыню требуют особого обращения, так как их возможности ограничены.

Примечания переводчика

Соло-вариант

Суть игры такова, что играя в одиночку, вам все равно нужно делать по очереди ходы за белую и черную стороны, так как механика завязана на чередовании групп фигур, доступных для следующего хода — ходы должны выполняться поочередно с каждой стороны доски.

Предложение по записи ходов

Думаю, что в реальной жизни было бы удобнее записывать ходы, используя не сквозную нумерацию полей, а координаты, как в шахматах. Номера полей трудно запомнить. Если их подписать на самом поле, то в процессе игры они будут закрыты фигурами, а если смотреть их на отдельной схеме, то придется постоянно на нее отвлекаться.

Лучше обозначит вертикали номерами, а горизонтали буквами a, b, c, d, e, f и записывать «b3 —c4». Нумерация вертикалей и горизонталей всегда перед глазами (если нанесена на поле), и запомнить ее проще. И я бы все-таки добавлял к записи символ фигуры, чтобы было легче обнаружить ошибки.