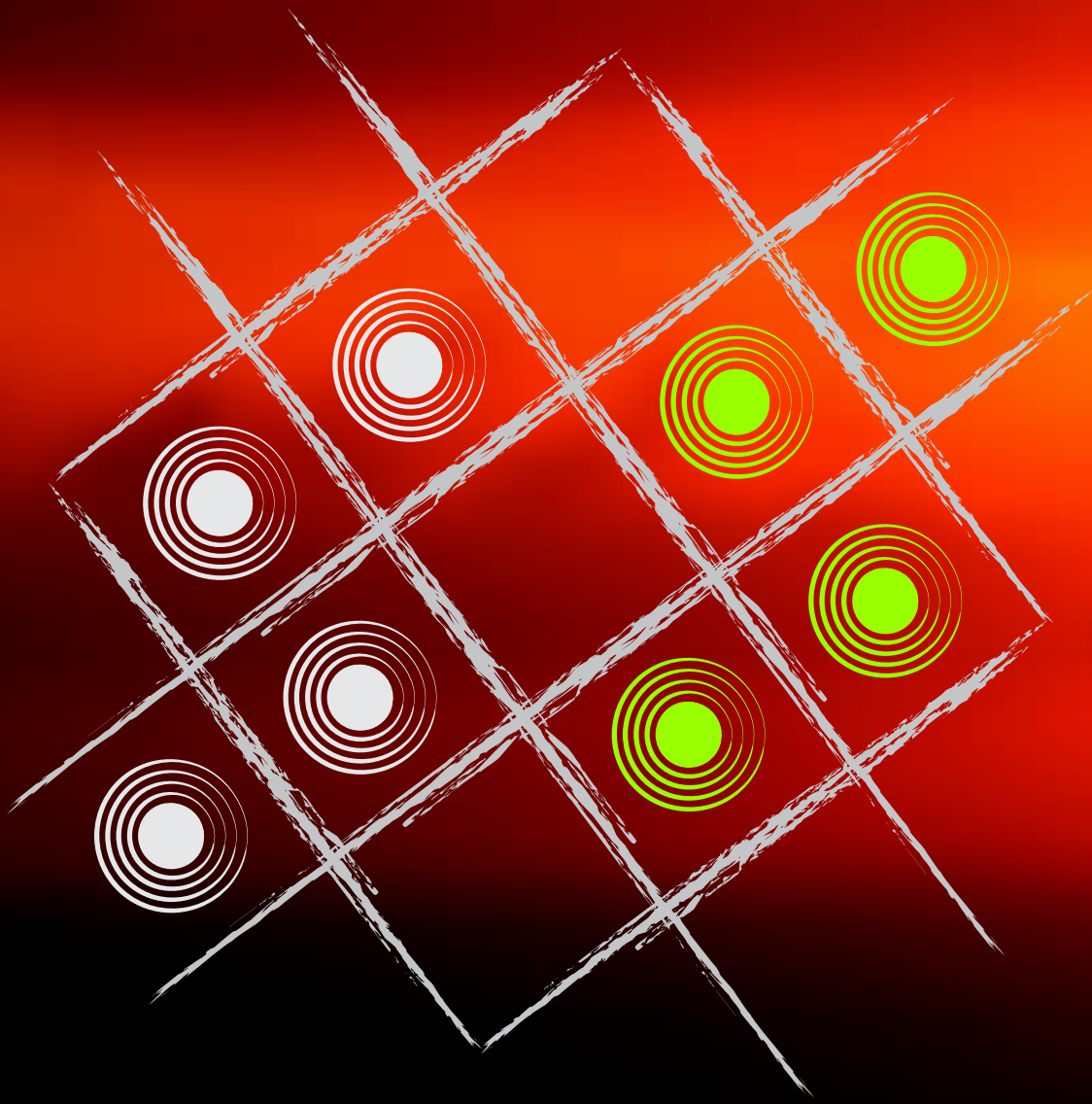


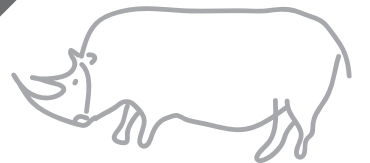
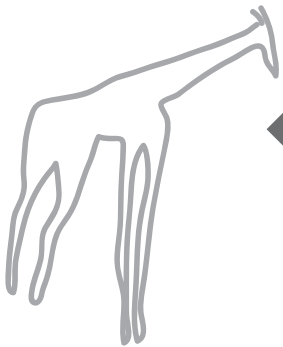
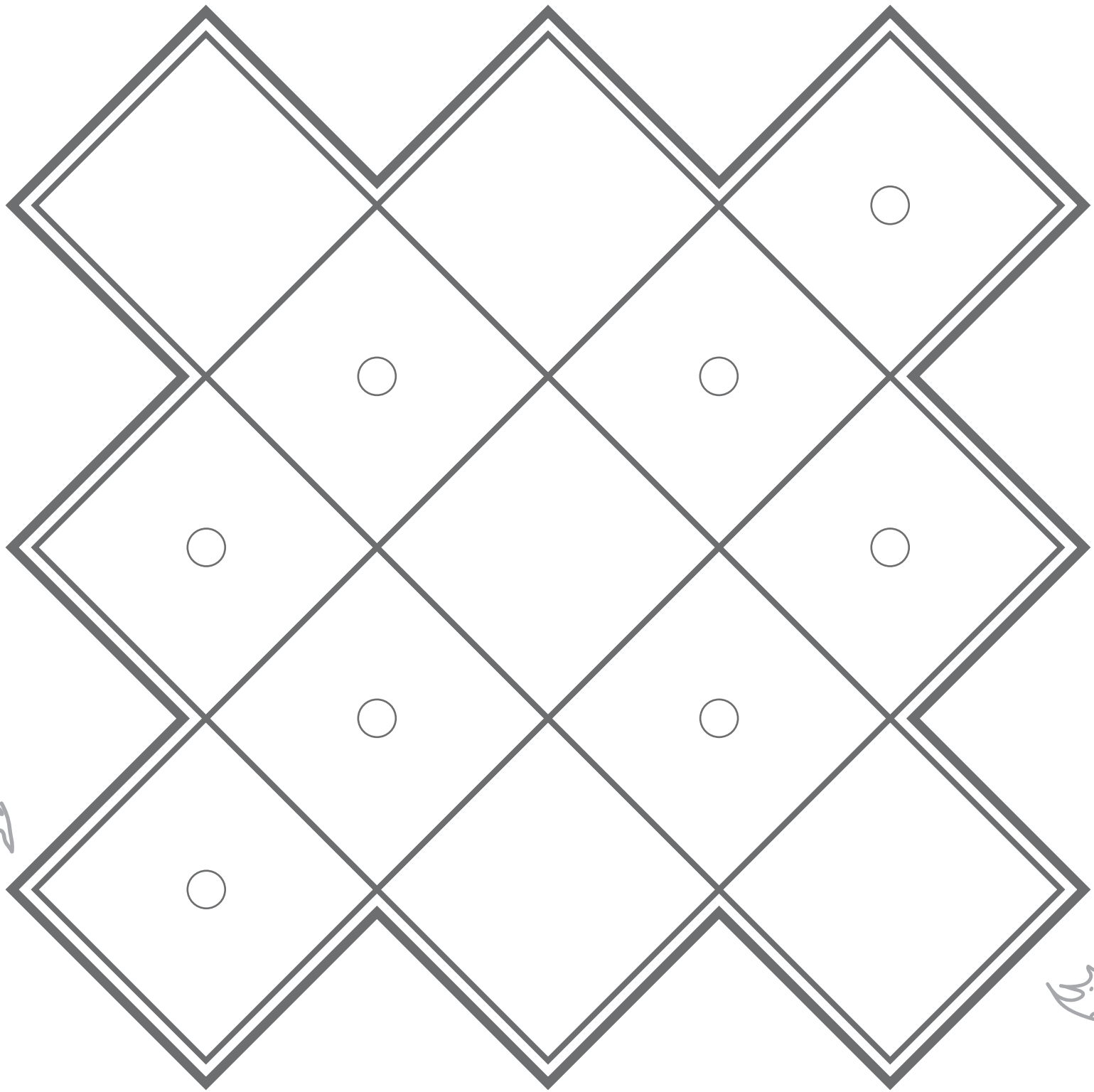
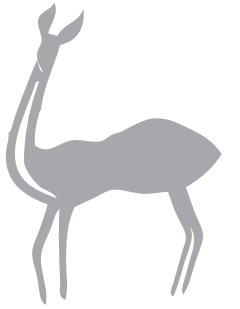
K B A

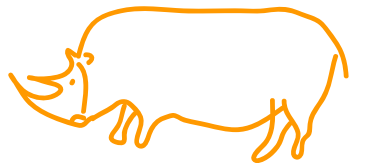
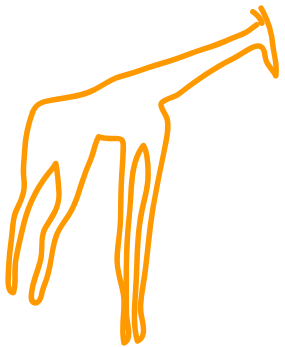
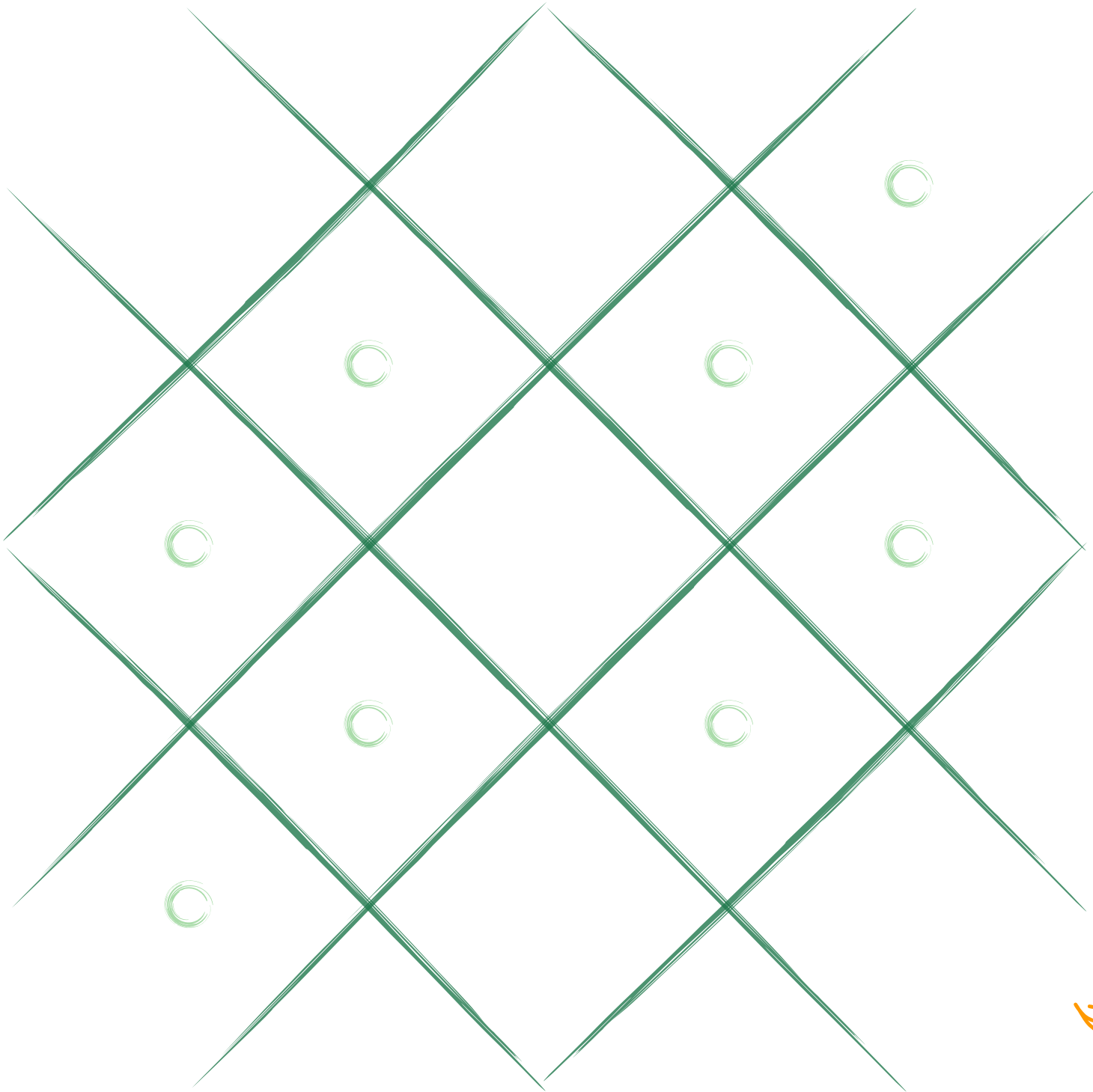
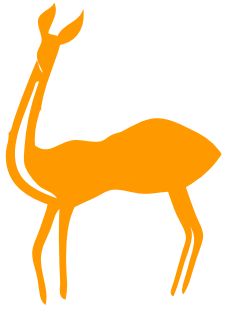




QUEAH







Квэа

Семейство: Шашечные, древние

Тип: Абстрактная

Категория: Абстрактная стратегия

Механизм: Перемещение от точки до точки, захват фишек

Количество игроков: 2

Возраст: 7+

Время партии: 15 мин.

1. Состав игры.

Поле: 3x3 (5x5)

Фишки: 10 черные, 10 белые

2. Вступление.

Шашечная игра из западноафриканской страны Либерии в которую играет племя 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.

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" (A History of Board Games other than Chess) 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.

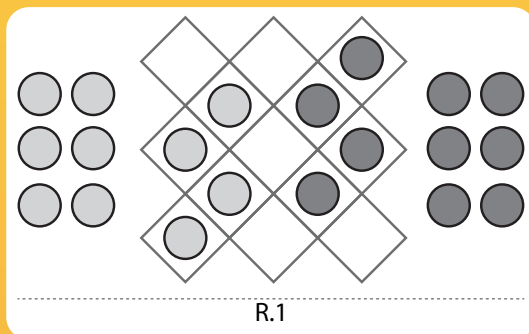
4. Игровой процесс.

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

4.2. За 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, в остальных случаях - ортогональное.

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

4.3.3. Во всех изученных мною правилах нет однозначного и полного трактования траектории движения фишек как по центру игрового поля, так и по его границам. Поэтому предлагаю 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 не обязательны. 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 предлагаю 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 может иметь на игровом поле, в определенный момент, и 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.

4.5.2. 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") - это положение, в котором любой ход игрока ведет к ухудшению его позиции, то есть когда 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 будет, теоретически, приходится 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.

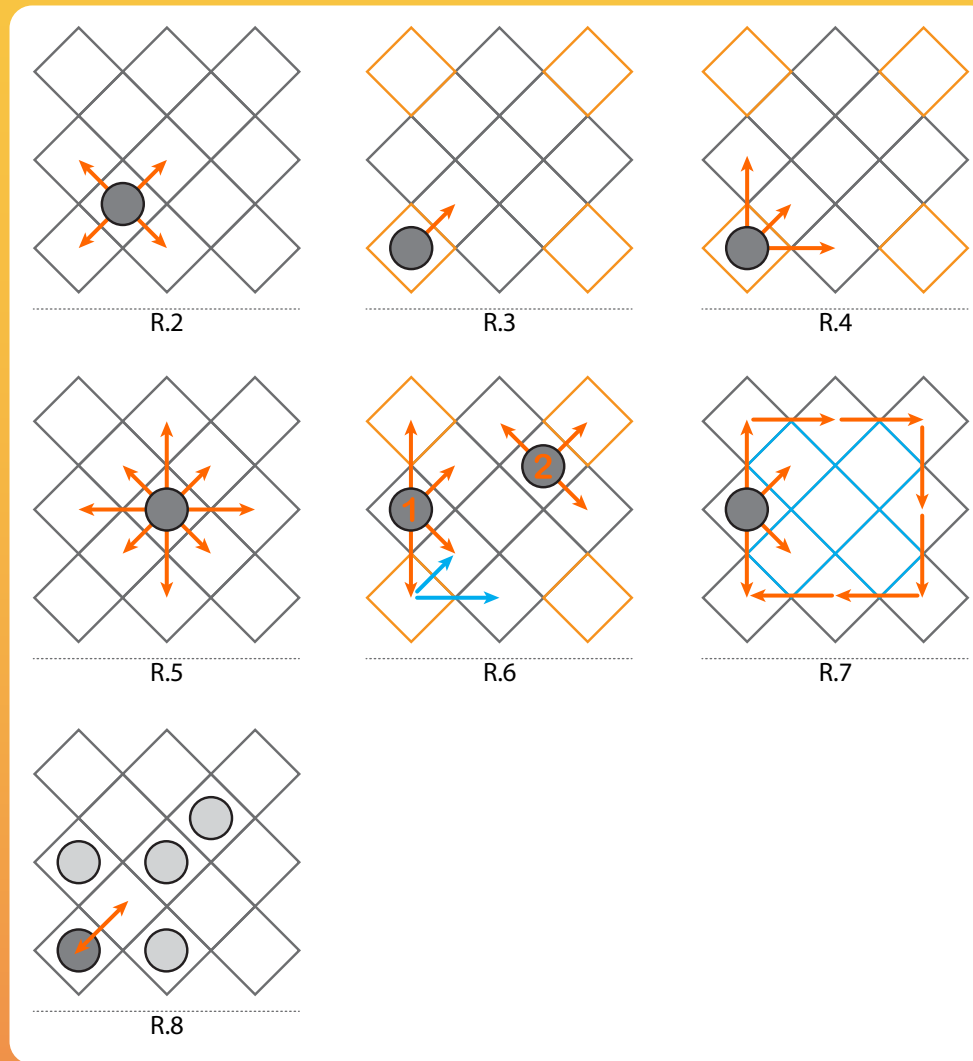
4.7.2. Игрок заблокировал все фишки соперника и последний не может сделать ход в свою очередь.

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.



Queah

Family: Checkers, ancient

Type: Abstract

Category: Abstract Strategy

Mechanism: Moving from point to point, capturing chips

Number of players: 2

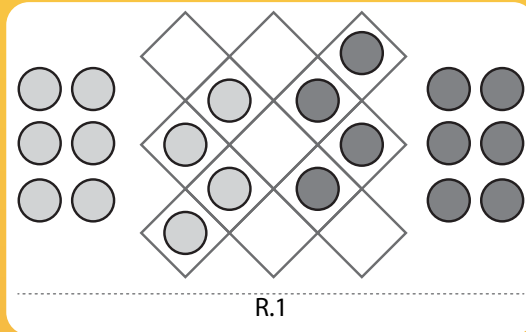
Age: 7+

Party time: 15 min.

1. The composition of the game.

Field: 3x3 (5x5)

Chips: 10 black, 10 white



2. Introduction.

A checker game from the West African country of Liberia played by the Queah, Mamba and Bassa tribes. The game was first mentioned in 1882 by Johann Büttikofer in his book "Travel Sketches from Liberia", but its traditional name that is used among these tribes and the exact rules were not fixed.

Traditionally, as a playing field, which is a 5x5 grid or when turning the field diagonally across 3x3 cells, twisted branches are used, and cut branches of trees are used as chips. Moreover, the chips cut diagonally are called "men", and the chips cut flat are called "women."

From the description by the author of the chips, it is clear that the game was mainly conducted on loose earth or sand, so that it was more convenient to stick the chips. From the configuration of the described game board, it also begs the conclusion that the game could have been played just on the field, lined on the ground, and stones or other suitable objects could be used as chips.

Later H.J.R. Murray in her book "A History of the Board Games other than Chess" gives her a description and rules, but apparently, it is based on the description of the previous author.

3. The goal of the game.

Capture all the opponent's chips or create a situation in which further moves are impossible.

4. Gameplay.

4.1. The placement of chips is shown on R1; 4 chips on the board and 6 chips in stock at the player.

4.2. What color chips to play and who makes the first move the players decide for themselves.

4.3. Moves and the trajectory of the movement of chips.

4.3.1. Given the non-standard placement of the playing field between players, we will assume that the movement of the chips, indicated by arrows on R.2, is a diagonal movement, in other cases - orthogonal.

4.3.2. Chips move one square along the playing field, both forward and backward.

4.3.3. In all the rules I have studied, there is no unambiguous and complete interpretation of the trajectory of movement of the chips, both in the center of the playing field and in its borders. Therefore, I propose the following options for the movement of chips, which can be used both individually and jointly, as the players agree on at the beginning of the game.

4.3.3.1. Standard traffic pattern. Chips move diagonally one square in any direction (R.2).

4.3.3.2. Scheme R.3. Entry and exit of chips in the border cells of the playing field, marked with orange borders, is possible only diagonally.

4.3.3.3. Scheme R.4. Entry and exit of chips into the border cells of the playing field, indicated by orange borders, is possible both diagonally and orthogonally.

4.3.3.4. Scheme R.5. The movement of chips on the playing field is possible in all directions on one square, both diagonally and orthogonally.

4.3.3.5. Scheme R.7. Acceptable orthogonal movement of chips on the edge of the playing field. Entry and exit of chips from the center of the field to the outermost cells is possible only diagonally. The movement of chips in the center of the field, indicated by blue borders, is allowed only diagonally.

4.3.3.6. Diagram R.6 in the first position shows the options for moving the chips along the border of the playing field, as well as the entrance or exit to the center or from the center of the field; blue arrows show the possible trajectory of movement of the chip after entering the boundary cell (clause 4.3.3.3); In the second position, the options for movement of the chip for p.4.3.3.2 are shown.

4.4. Capture chips.

4.4.1. Capture chips are carried out as in standard checkers, by jumping over the opponent's chip, if there is a free cell behind the latter. After capture, the opponent's chip is removed from the board and removed from the game.

4.4.2. You can capture only one opponent's chip at a time, that is, multiple captures are prohibited.

4.4.3. Captures are carried out both forward and backward.

4.4.5. If certain patterns of movement of the chips are taken in the game (p.4.3), then the capture can be carried out along additional trajectories of movement both diagonally and orthogonally.

4.4.6. Some sources of the rules indicate that the captures are mandatory, some that are not required. Therefore, before starting the game, it is necessary to determine the binding nature of the capture.

4.5. Placement of new chips.

4.5.1. After capturing the chips and removing them from the field, the opponent whose

chip was captured must place one of his spare chips on the field. Since most of the rules lack an accurate explanation of how the chips are placed on the field, I suggest the following options, which must be specified before the game starts.

4.5.1.1. In his turn, the opponent, whose chip was captured and removed from the board, must move one of his chips on the field, and then immediately place a spare chip on the field.

4.5.1.2. In his move, the opponent whose chip was captured and removed from the board must first place his spare chip on the field, and then make a move of one of his chips on the field, but not the one he has just placed.

4.5.1.3. The player, whose chip was captured, in his turn does not move the chip that is on the field, but puts his spare chip on the field. Thus, the player's move, which includes two actions (and the move of the chips on the field and the placement of a spare chip), becomes only a move of "placement".

4.5.1.4. The player, whose chip was captured, is not obliged to immediately place his spare chip on the field by his next move, and may do so later. Since the primary goal of the game is, if possible, to capture all the opponent's chips, the player may have on the playing field, at a certain moment, and not one chip if he still has spare chips, which he then, on each of his next moves after the opponent puts on the field. And although the author of the book "Travel Sketches from Liberia" mentions that the number of chips on the playing field each time after capturing is restored to eight pieces (four on each side), it's not at all the fact that he did not observe only one of the options for the game.

4.5.2. A spare chip is placed on any free cell of the field. Since the playing field is only 13 cells, the placement of a spare piece is an important strategic point, because it allows you to create a situation that is unprofitable for an opponent or force him to make an uncomfortable move. The creation of such disadvantageous situations is called zugzwang (German "Zugzwang" - "coercion to move") - this is a situation in which any player's move leads to a deterioration of his position, that is, when a player is forced to make a losing move.

4.6. A player cannot perform moves leading to a direct repetition of a position, that is, he cannot make moves that are mirrored with respect to the previous move. For example, the first move is to go forward, the second move is to step back, the third move is again forward and so on (R.8). The player can repeat the move only after, after the opponent's move, he first makes his move with another chip. Thus, the movement of a piece that can create a repetition of a position will, theoretically, fall on every fourth move (I. opponent's move; II. Your move is another chip; III. Opponent's move; IV. Your move is a chip that could create a recurring position) that already lead to a change in the situation on the field.

4.7. Winning is achieved if:

4.7.1. The player captured all the opponent's chips.

4.7.2. The player has blocked all opponent's chips and the latter cannot make a move in turn.

4.7.3. If the opponent has no more moves, except those that create a recurring position on the field. R.8 shows a situation in which the black chip can be moved only once, since

returning the chip back will create a repeating position.

4.7.4. If the players can not make any more moves, and they have no chips left, the player with the most chips on the field wins.

4.7.5. If the players have the same number of chips on the field and further moves do not change the situation, then a draw is declared.

