

Перали Котума

Правила игры

Возраст игры: 500 лет и более
Происхождение: Южная Индия

От древнего Алькерка на доске с перекрестиями (киркат) ведут свое происхождение множество шашечных игр для двух игроков в Африке, Азии, Индии, на Цейлоне.

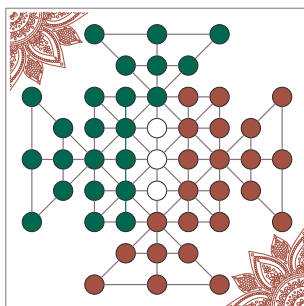
Перали Котума широко распространена на острове Шри-Ланка. Игра описана в книге «Древний Цейлон: рассказ об аборигенах и ранней цивилизации» (1909, Генри Паркер) как одна из игр под названием «Военный корпус». Для описанной игры было изобретено множество различных досок, доска для игры в Перали Котума - одна из самых удачных. Она открывает новые возможности игры в крепостях по краям поля.

Мы предлагает правила, приближенные к сбалансированным и составленные из разных вариаций, существующих сегодня.

Цель игры: Захватить или запереть все фишки противника.

Общие правила

- Фишка может переместиться на любое свободное соседнее перекрестие вдоль линий поля, вперед или вбок.
- Захват (рубка) фишки осуществляется прыжком через нее на свободное место сразу за ней. Прыжок разрешен только по прямой линии, следуя линиям на доске. Захваченная фишка удаляется с доски.
- Рубка обязательна.
- Если фишек осталось мало и они свободны, но уже не могут поймать друг друга, победа присуждается игроку, у которого на доске осталось больше фишек.
- При равном их количестве - объявляется ничья.



«Коровы и леопарды»

На доске Перали Котума есть интересные охотничьи игры, а также можно поиграть в любую вариацию из известных для Алькерка. На Шри-Ланке популярна игра в «Коров и леопардов».

Цель хозяина стада - зажать коровами леопардов. Цель леопардов - съесть коров. Корова убирается с доски, когда леопард перепрыгивает через нее. В начале владелец леопардов ставит одного зверя в центр. Затем хозяин стада ставит одну корову в любое место. Когда оба леопарда уже на доске, то игрок в свой ход перемещает одного из них по линиям на ближайшее свободное место или съедает корову. Стадо не начинает двигаться, пока последняя корова не выставлена на доске.

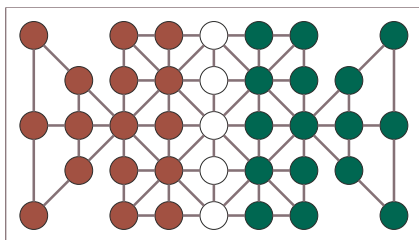
Леопардов всегда 2. Коров же, по разным правилам, от 18 до 24. Возьмите 18, и если будет слишком сложно - увеличивайте стадо!

Игра без боковых крепостей «Дамба»

Игра с 16 фишками и двумя крепостями, вероятно намного старше Перали Котума. Возраст игры и происхождение утеряны, но распространенность игры очень велика.

Гарольд Мюррей в «Истории настольных игр» упоминает несколько похожих игр, например Шанздаху-каттару и Уно-алти-ташу (Туркестан), Солах гуттия (Бенгалия), Атара гути, Баз, Мар (Индия), Мангал-пата (Восточная Бенгалия), Дам Пурси и Сипчи Кат (Ассам и Сикким), Хевакам Келия (Цейлон) и Дам Хариманн (Малайзия), а также Дамба (Сингапур) и Кунгсер (Тибет).

В старинных храмах Индии тоже встречаются такие доски, выбитые в камне. Вероятнее всего для игр, что несли совсем иной смысл, чем военные противостояния.



Правила игры «Дамба» отличны от «Перали Котума» в следующем:

- Фишка становится королем (дамкой) на последней горизонтали основного (квадратного поля).
- Дамка может перемещаться на любое количество перекрестков согласно разметке.
- Для усложнения игры можно сделать захваты необязательными!



Сайт



Вконтакте