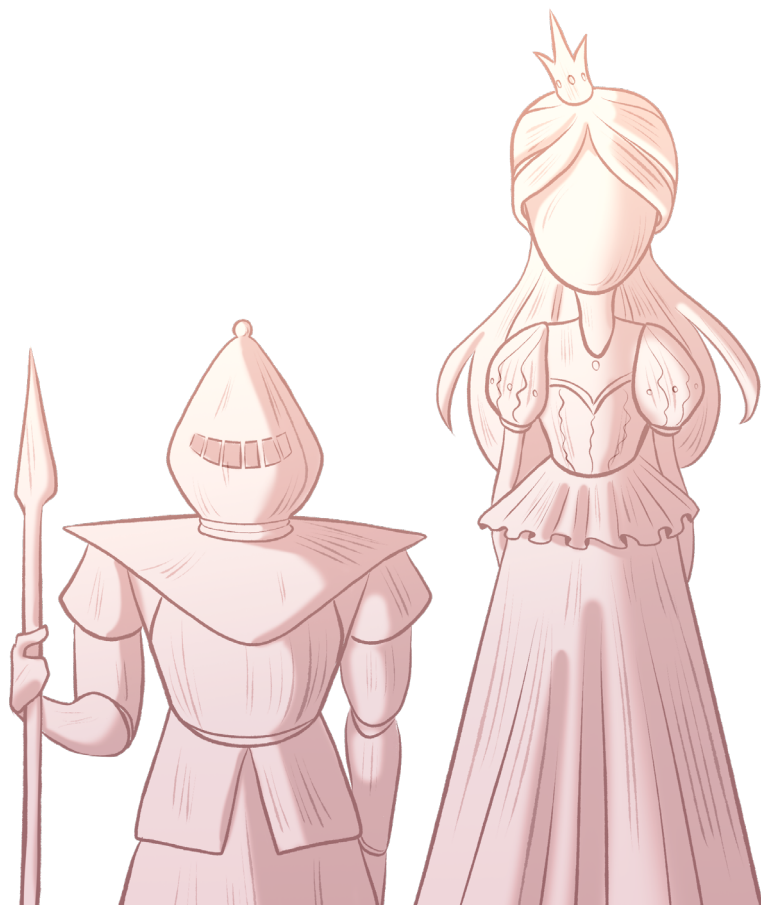




Агон

Шашки света

Сборник правил настольных игр



Содержание

Агон	3
Шашки света. Классические вариации	5
Классические русские шашки	5
Обобществленные шашки	6
Столбовые русские шашки (столбы, башни)	7
Шашки Света. Исторические вариации	8
Петтейя и Латрункули	8
Шашки Света. Национальные вариации	11
Турецкие шашки	11
Осетинские шашки (кены)	12
Шашки света. Современные вариации	13
Ханойские башни	13
Многоэтажные шашки	13
Трибуны	14
Шашки Вигмана	14
Шведские шашки для 4 игроков	15
Уголки	16
Гекс-шашки на поле Агон	17
Гекс-шашки на поле 5*5*5	17
Большие Псковские шашки на поле 5*5*5	18

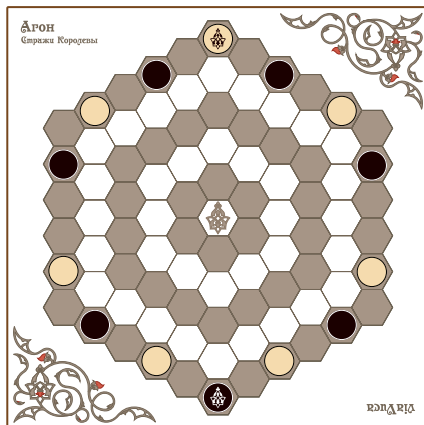
Агон

Возраст игры: около 180 лет

Происхождение: Франция

Агон является старейшей настольной игрой на шестиугольной сетке из всех изученных сейчас.

В переводе с греческого $\alpha\gamma\omega\nu$ — это битва или состязание. Часто игру называют «Стражи королевы», «Гвардейцы/Хранители королевы» или «Королевская гвардия». Она появилась во Франции в XVIII веке во времена правления Наполеона I Бонапарта и стала популярной век спустя, когда английская королева Виктория полюбила её за сочетание простых правил и нетривиальной стратегии. В игре есть элементы зажимных шашек, охотничьих игр, но впервые появилось понятие цикла и такта как времени, за который надо успеть победить.



У игроков есть по одной Королеве и по шесть Гвардейцев (хранителей).

Цель игры — занять центральный шестиугольник (трон) Королевой и окружить ее своими Гвардейцами.

До начала игры определите игрока, который ходит первым.

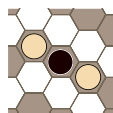
Расстановка

- Игроки берут по одной фишке Королевы (короной вверх) и размещают их в противоположных углах доски, как показано на рисунке.
- Фишки Гвардейцев (короной вниз) расставляются в порядке чередования цвета, как показано на рисунке.

Передвижение фишек

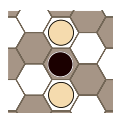
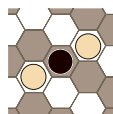
1. Фишки Королевы и Гвардейцев перемещаются по одинаковым правилам.
2. Фишки ходят на 1 шаг в направлении к центру или по контуру того шестиугольного ряда доски, на котором стояла фишка.
3. Рубка осуществляется зажатием фишки противника с двух

противоположных сторон, как показано на рисунках. Рубкой не считается, если между двух фишек одного игрока оказались две или более фишки соперника.



4. Зажатую фишку (Королевы или Гвардейца) ее Владелец в свой ход обязан переставить (снять) следующим образом:

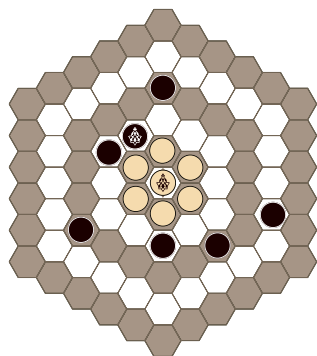
- ◊ фишка Гвардейца переставляется на свободную клетку внешнего контура;
- ◊ фишка Королевы переставляется на любую свободную клетку поля, включая трон, но не на позицию рубки какой-либо фишки соперника.



5. Если было зажато по одной фишке в нескольких направлениях, то атакующий игрок выбирает порядок их переставления атакуемым игроком. Если одна из захваченных фишек перестает быть зажатой, то пропадает необходимость ее переставления.
6. Если при одновременном зажатии нескольких фишек произошел захват Королевы, то атакуемый игрок переставляет сначала Королеву.
7. Никакой фишке нельзя зайти на клетку так, что это поставит ее в позицию зажатия (в том числе при ее снятии и переставлении в результате рубки).

Конец игры

- Игрок побеждает, если его королева оказывается на троне, окруженной шестью своими Гвардейцами, как показано на рисунке.
- Если игроки уже несколько раз меняли Королев и смена власти поднадоела, то они договариваются о трех финальных раундах: чья Королева окажется на троне, окруженная пятью фишками своих Гвардейцев, в двух раундах — тот и выиграл партию.



Дополнительные возможности

Возможна игра по правилам, когда при рубке Королевы право выбора места, на которую ее необходимо переставить, остается за рубившим.

Шашки света. Классические вариации

Существует огромное разнообразие шашек, которые разыгрываются на двухцветном клетчатом поле 8x8 или больше.

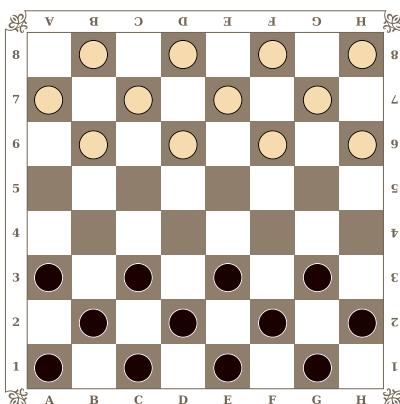
Цель игры — срубить или заблокировать все фишки (дамки и простые шашки) соперника.

Классические русские шашки



Хотя шашки кажутся одной из самых популярных игр, у них были свои взлеты и падения: например, в XVI веке во времена Ивана Грозного они были под запретом церкви. Удивительно также, что вплоть до XIX века единых правил шашек не существовало. Было принято перед партией оговаривать условия ее проведения.

Начальная расстановка показана на картинке.

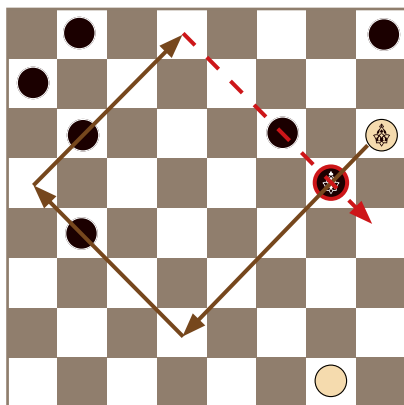


Ход игры

1. Игроки ходят по очереди.
2. Фишки могут ставиться только на незанятые фишками поля (клетки).
3. Шашки ходят по диагонали на 1 клетку вперед, ход назад запрещен.
4. Взятие (рубка) осуществляется прыжком по диагонали на свободное поле за фишкой соперника. Срубленные фишки убираются с доски.
5. Рубка обязательна и разрешена в любых направлениях (вперед и назад по диагонали).
6. Разрешена серия взятий (взятие нескольких фишек соперника подряд одной фишкой). Если продолжение серии рубки возможно, то оно обязательно.
7. Снятие с доски сбитых фишек выполняется после завершения хода, а не во время него. В процессе серии взятий разрешается неоднократно проходить через одно и то же пустое поле, но запрещается переносить свою шашку через одну и ту же фишку соперника более одного раза.
8. При возможности взятия по двум и более направлениям (дамкой или

шашкой) выбор, вне зависимости от количества или типа снимаемых фишек, предоставляется берущему.

- При достижении одного из полей последнего (восьмого от игрока) ряда шашка становится дамой и отмечается переверотом короной вверх.
- Дамка движается и рубит в любом направлении по диагоналям на неограниченное количество клеток (как ладья в шахматах).
- Дамка не может перескакивать через свои фишки при перемещении или рубке.
- Если шашка стала дамкой в процессе рубки, то при продолжении текущей серии взятий она подчиняется уже правилам дамки.
- Игроки могут согласиться на ничью.



пример турецкого удара

Примечание к пункту 7: для игры можно выбрать вариацию, в которой срубленные фишки снимаются сразу в процессе серии рубки.

Правило пункта 7 используется в официальных соревнованиях и называется «Турецкий удар»: ограничителями движения дамки выступают уже побитые, но еще не снятые с доски шашки соперника, как показано на рисунке.

Обобществленные шашки

12 12

Происхождение этой и подобной игр — загадка. Расставляются и играют они по правилам **классических русских шашек** с учетом следующих отличий.

Вариант 1

Цель игры — удалить все (любые) шашки со своей половины доски.

Игрок, на половине которого не остается шашек, сразу же выигрывает.

Вариант 2 (Ставропольские шашки)

- Каждый игрок может ходить как своей фишкой, так и фишкой соперника.
- Ход любыми шашками должен происходить вперед относительно игрока, которому они принадлежат.
- Рубка при игре как своими, так и чужими фишками является обязательной.

Столбовые русские шашки (столбы, башни)



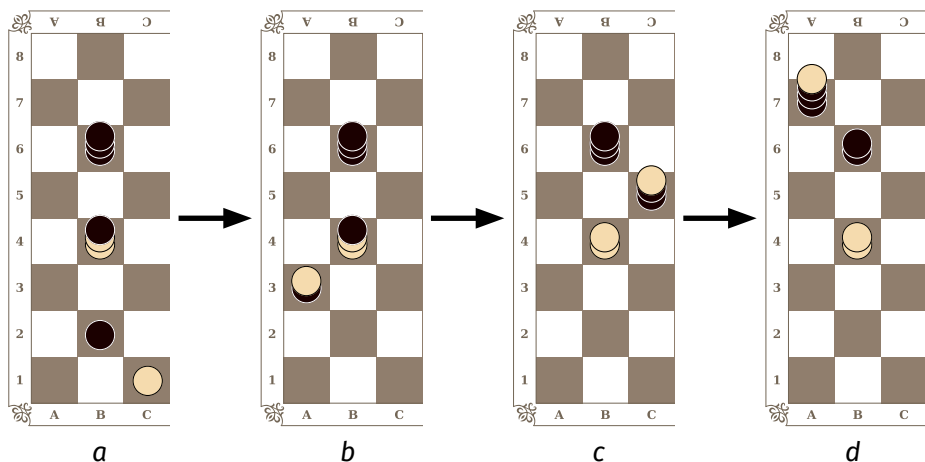
В былинах «Илья и Калин царь» русские богатыри *«сидят во белом шатре... играют в шашки-шахматы, во тавлеи золоченые»*. Столбовые шашки считаются исконно русскими, и в них используется весьма необычный способ захвата. Их в шутку называют «шашками с законом сохранения массы». Об этих шашках высказывались очень многие мастера, например, гроссмейстер Е.Юровский, тренер и арбитр высшей категории: *«Игра с элементами непредсказуемости не может не нравиться... Главное — красота, простота, неожиданность... Русские столбовые шашки — шашки будущего!»*

Начальная расстановка как в классических русских шашках.

Цель игры — накрыть все фишки соперника своими фишками или заблокировать их.

Отличия игры от классических русских шашек

1. При взятии срубленная фишка не снимается с поля, а ставится под срубившую ее фишку, образуя столб на том поле, на котором оказалась рубившая фишка по окончании взятия или серии взятий.
2. Башня принадлежит тому игроку, которому принадлежит самая верхняя ее фишка.
3. Если столб проходит в дамки, то дамкой становится только его верхняя шашка.
4. Столб перемещается по полю целиком по правилам простой шашки, если у него сверху простая шашка; по правилам дамки, если у него сверху дамка.
5. Если был срублен столб, то с него снимается и кладется под срубившую его фигуру (простую шашку или башню) только его верхняя фишка. Оставшаяся часть столба считается освобожденной (см. картинки а, б, с, d на следующей странице).
6. Если фигура рубит несколько фигур противника, то снимаемые фишки кладутся под бьющую фигуру последовательно в порядке их взятия.
7. Побитая дамка укладывается под срубившую ее башню согласно правилам, а после освобождения (снятия всех находящихся выше нее шашек) снова играется как дамка.



Мнения расходятся в вопросе многократного снятия шашек с одного столба соперника в течение одной серии взятий. Разрешить или запретить — решайте перед началом каждой партии.

Дополнительные возможности

Возможна игра по правилам, когда побитая дамка становится простой шашкой после освобождения, такую разновидность столбовых шашек принято называть «столбы».

Очень необычной игрой являются и столбовые поддавки.

Шашки Света. Исторические вариации

Особенностью исторических вариаций шашечных игр являются ортогональные ходы и зажимной способ рубки, тот же самый, что и в египетских играх Сиджа. Это самые необычные шашки, происхождение которых теряется в глубинах веков.

Петтейя и Латрункули



Возраст игры: более 2000 лет

Происхождение: Античная Греция и Древний Рим

Доподлинно происхождение Петтейи (πεττεία — «камушки») потеряно в глубине истории и по сей день существует множество интерпретаций. Согласно Гомеру, игра была популярна в Древней Греции с V века до н. э., а придумал ее герой троянской войны Паламед. Эта — а, возможно, и

другие игры с камушками — упоминалась Платоном, Плутархом, Еврипидом, Пиндаром. Многие греческие авторы указывали на истоки игры в Древнем Египте.

Во II веке до нашей эры игра Латрункули получила широкое распространение по всей территории Римской Империи под названием *Ludus Latrunculorum*. Согласно литературе того времени, игра была в большей мере идентична Петтейе. Затем были обнаружены упоминания Петтейи в II веке, а Латрункули — в конце IV века.

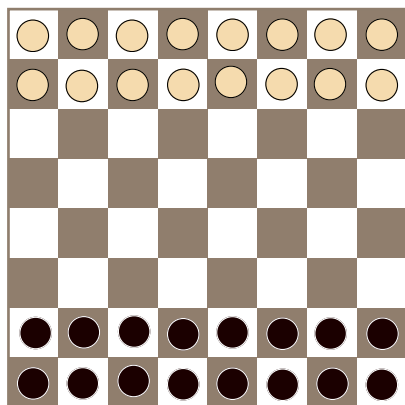
Новейшее историческое упоминание о Латрункули, предположительно, появляется на гравюре «Юноша и леди, играющие в шашки» из манускрипта начала XIV века. Несмотря на именование гравюры, на картине изображены точно не классические шашки: поле не выполнено в шахматной расцветке, а среди фигур есть 2 отличающихся по форме. В то же время на других гравюрах этой эпохи имеются изображения классических шашек, какими мы их знаем по сей день: монохромный паттерн клеток и полностью одинаковые фигуры.

Мы предлагаем интерпретации Петтейи и Латрункули, сформированные на основе произведений *Tristia* и *Ars Amatoria*.

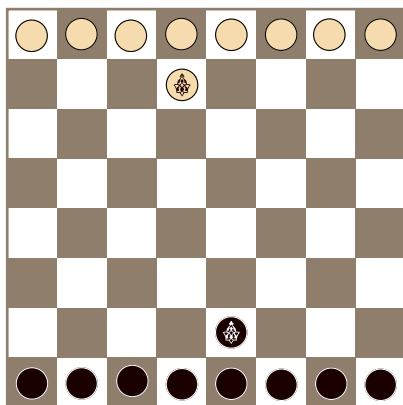
Подготовка к игре

Петтейя: для игры используется поле 8x8, а каждому игроку выдаются на руки по 16 шашек. Шашки располагаются на двух ближайших к игроку рядах.

Латрункули: у каждого игрока на руках по 8 шашек, а также 1 дукс (военачальник). Шашки располагаются на ближайшем к игроку ряду, а дукс располагается по центру со смещением вправо, если поле четное.



петтейя



латрункули

Цель

Петтейя: победа присуждается игроку, который срубит все шашки оппонента.

Латрункули: победа присуждается игроку, который оставит дукса оппонента «голым», то есть срубит все шашки противника.

Ход игры

1. Игроки ходят по очереди, заранее договорившись, кто ходит первым.
2. В свой ход игрок может передвинуть одну свою фигуру вертикально или горизонтально на любое количество клеток, как ладью в шахматах. При этом фигура не может перепрыгивать через другую фигуру или становиться на ее позицию.
3. Чтобы срубить шашку, необходимо зажать ее «в клещи»: окружить своими фигурами с двух сторон по одной прямой. Если за ход «в клещи» попали несколько фигур, то они все считаются срубленными.
4. Фигуру, что находится в углу поля, можно зажать, окружив ее с двух смежных клеток.
5. Разрешен и не ведет к рубке ход, когда шашка самостоятельно заходит «в клещи».
6. Латрункули: дукс не может быть срублен ни при каких обстоятельствах, но принимает полноценное участие в зажатии шашек.
7. В случае, если 30 ходов не происходит рубки фигур, то игра останавливается, а победителем становится игрок, у которого на поле осталось больше фигур.
8. Игроки, имея одинаковое число фишек в эндшпиле (заключительной части партии), могут согласиться на ничью.

Дополнительные возможности игры

Согласно источникам, в Петтейю и Латрункули играли на самых разных досках, ключевым условием была лишь ортогональность. Количество же шашек всегда описывалось не числами, а заполнением одного или двух рядов.

Если вы хотите освежить игровой опыт Петтейи и Латрункули, то можете попробовать сыграть их на ортогональных досках разных размерностей — так играли путешественники давних времен, устраивавшие партии в самых разных уголках мира.

Шашки Света. Национальные вариации

Игра в абстрактное сражение двух равных отрядов на размеченной квадратами доске уходит корнями в Древний мир. Классические шашки в разных странах имеют небольшие отличия, однако, встречаются среди них совсем необычные вариации, с которыми мы хотим вас познакомить. Особенностью представленных вариаций являются ортогональные ходы.

Цель игры — срубить или заблокировать все шашки (фишки, фигуры) соперника.

Турецкие шашки

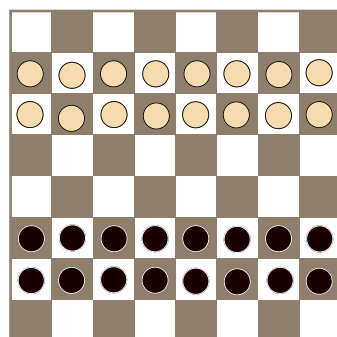


Эти шашки широко распространены в Турции, Кувейте, Ливане, Сирии, Иордании, Греции, Армении, а также Израиле.

Игра проходит на доске 8x8. Начальная расстановка показана на картинке.

Ход игры

1. Фишка ходит вперёд, вправо или влево на 1 клетку.
2. Рубка осуществляется прыжком на свободное поле непосредственно за фишкой противника. Рубка обязательна. Рубить назад запрещено.
3. Разрешена серия взятий.
4. При взятии шашки снимаются с доски одна за другой по ходу боя.
5. Простая шашка, вступившая на последний противоположный ряд, становится дамкой.
6. Если шашка становится дамкой в течение серии взятий и может бить дальше, то она продолжает бить по правилам шашки и превращается в дамку только по завершении хода.
7. Если есть несколько вариантов боя, то игрок обязан выбрать тот, при котором рубится наибольшее количество шашек противника. Это относится как к шашками, так и к дамкам.
8. Дамка ходит и рубит на любое количество пустых полей вперёд, назад, вправо, влево.



Не смотря на правило пункта 4, во время серии взятий дамка не имеет права после рубки по вертикали или горизонтали изменить направление следующего взятия на противоположное от предыдущего, то есть на 180°.

Конец игры

- Если игроком срублены или заблокированы все фигуры противника, то он побеждает.
- Если в конце игры сделано 25 последовательных ходов дамкой без взятия, объявляется ничья.
- Если на доске остались только 2 дамки разного цвета, то объявляется ничья.
- Если у одного игрока осталась только дамка, а у другого — только простая шашка, то выигрывает партию игрок с дамкой.

Осетинские шашки (кены)



Это более свободная вариация турецких шашек. В этой игре есть свои особые названия: кен — это простая шашка, а перец — дамка.

Начальная расстановка как в турецких шашках.

Отличия от турецких шашек

1. Кен может ходить вперед, вправо и влево на 1 клетку, либо перескакивать через стоящий рядом союзный кен, если клетка за ним свободна.
2. Рубка назад разрешена, но не обязательна.
3. Если есть выбор из нескольких фигур для взятия, то можно рубить любую из них.
4. Фигуры снимаются сразу в процессе рубки. Во время серии взятий по совершении ударного хода по вертикали или горизонтали дамка может изменить направление следующего взятия на противоположное от предыдущего, то есть на 180°.

Конец игры

Победа присуждается игроку, срубившему все фишки соперника или имеющему значительный перевес.

Ничья объявляется, если у каждого из игроков осталось по одной фишке (шашке или дамке).

Шашки света. Современные вариации

В XX веке появилось много новых разновидностей шашек. Большинство из них создавались мастерами, педагогами, писателями. Это увлекательные игры, гораздо более динамичные и сложные в сравнении со строгими классическими и историческими шашками.

Ханойские башни

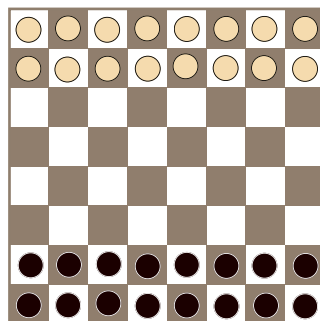
16  16 

Происхождение игры точно не установлено, ее возраст — тоже.

Цель игры — избавиться от шашек противника.

Начальная расстановка: в две шеренги, как показано на картинке.

Белые и черные ходят по очереди: или одной шашкой сразу на две клетки, или двумя — на одну. Ходить можно во всех восьми направлениях.



При избавлении от чужих шашек есть три этапа.

1. Борьба за башню. Когда одна шашка накрывает (прижимает) другую сверху, образуется башня, которая теряет возможность перемещения.
2. Рубка. Когда наверху башни оказываются две шашки одного игрока подряд, она считается захваченной этим игроком и все чужие шашки в ней снимаются с доски.
3. Расформирование башни. Все входящие в состав одноцветной башни шашки снова могут перемещаться. Они “соскакивают” с башни, каждая в свой ход, и действуют самостоятельно.

Игра считается оконченной, когда у одного из игроков не остается ни одной шашки или остается только одна шашка (так как в одиночку она не сможет никого пленить).

Многоэтажные шашки

24  24 

Эти шашки были впервые описаны в книге В. Н. Терского «Клубные занятия и игры в практике А. С. Макаренки» (М, 1961) и уходят корнями к столбовым шашкам.

Игра проводится на обычной доске 8x8.

Начальное расположение классическое мозаичное, но за одним исключением: игрок сам выбирает, выставлять ему шашки по одной или башнями (от 2 до 12 штук на клетку).

Этап выставления происходит в соответствии с одним из двух вариантов.

1. Игроки записывают свои расстановки, и после сразу выставляют на поле.
2. Игроки по очереди выставляют по одной шашке.

Шашки ходят и бьют как в обычной игре, а при ударе по башне снимается с доски только одна верхняя.

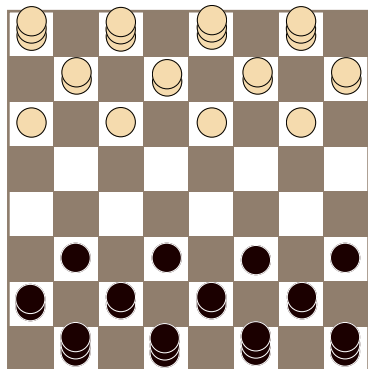
Трибуны

24  24 

Игру предложил латвийский шашист Марис Дурейс.

Начальная расстановка: в первых рядах стоят одиночные шашки, во вторых — башни из двух шашек, и в третьих — башни из трех шашек.

Шашки ходят и бьют как в обычной игре, но при ударе по башне берется и снимается с доски только одна верхняя. Наличие более живучих фигур (башень из двух и трех шашек) позволяет выигрывать в темпе и проводить силовые приемы, характерные для столбовых шашек.

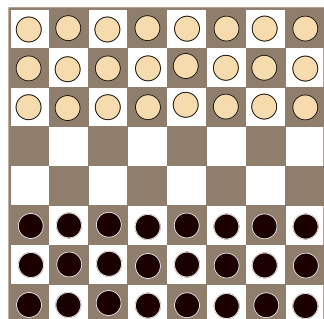


Шашки Вигмана

24  24 

Были предложены латвийским гроссмейстером, трехкратным чемпионом СССР по русским шашкам Владимиром Вигманом в 1980-х годах. В первоначальной версии борьба велась на двух досках, но затем белорусский энтузиаст и пропагандист шашечных игр Петр Шклудов предложил вести игру на одной доске.

Соперники играют одновременно две партии на обычной шашечной доске: одна партия ведется на черных полях, вторая партия — на белых полях.



Дополнительно к правилам классических русских шашек действует правило двойного хода (двухходовки), когда каждый игрок в свою очередь выполняет два хода:

- или 2 последовательных хода одной шашкой (по черным или по белым полям);
- или 2 хода разными шашками на полях одного цвета;
- или 2 хода разными шашками на полях разного цвета.

При этом если первым ходом создается ситуация для нападения, то вторым ходом игрок обязан рубить шашку противника.

Шведские шашки для 4 игроков



Прямой аналог шведских шахмат. Шахматные шведки известны с середины XX века, шашечные возникли позже, в 90-х. Принцип тот же: играют две пары игроков с передачей друг другу взятых фигур и возможностью «вброса» их на доску в свой ход. Благодаря этому в игре становится больше комбинаций, азартности, зрелищности и командного духа.

Это увлекательная командная игра, формат проведения которой может быть использован для любых шашечных игр.

1. Борьба идет на двух досках, в каждой команде игроки играют разным цветом.
2. Сбитая шашка противника передается в резерв партнеру.
3. Игрок может выставить на свободное поле шашку из резерва вместо очередного хода.
4. Сбитая дамка вводится в игру как обычная шашка.
5. Шашку нельзя выставлять на последнюю горизонталь (варианты: нельзя выставлять на две последних горизонтали или можно только на свою половину).
6. Проигрыш присуждается команде, если у одного из игроков нет возможности сделать ход (шашки уничтожены или заперты) или просрочено время (если введен контроль времени).

Остальные правила соответствуют правилам классических русских шашек.

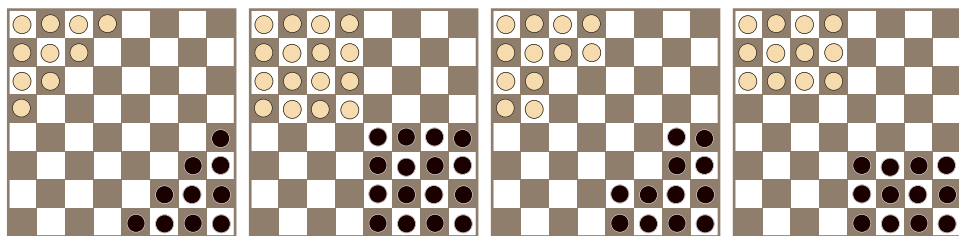
Уголки

Есть гипотеза, что игра зародилась в Англии, по разным данным с XVIII по XIX века, но особую популярность получила в Германии, где называлась «Хальма» (Halma). В России популярен вариант на доске 8x8 со стандартным шашечным набором, однако оригинальная версия играется на доске 16x16.

Цель игры — переместить свои фишки в начальную позицию соперника.

Начальная расстановка

Варианты начальных позиций: 3x3, 3x4 или треугольниками (как показано на картинках), а также другие.



Ход игры

1. Каждый игрок может за один ход переместить одну фишку.
2. Фишки можно перемещать на одну клетку или ими можно перепрыгивать через свои или чужие фишки.
3. Перепрыгивать и перемещать можно только по вертикали и по горизонтали.
4. Разрешены серии прыжков (прыжки через одну фишку за другой в один ход, с приземлением на пустую клетку между ними).
5. Длина серии прыжков выбирается исполняющим их игроком.

Конец игры

Когда один из игроков переместил свои фишки в начальную позицию соперника, игра завершается, а этот игрок объявляется победителем.

Дополнительные возможности игры

Перепрыгивать и перемещать шашки можно во всех направлениях, включая диагонали.

Гекс-шашки на поле Агон

Существует много вариаций шашек на гексагональной доске. Кто первым придумал сыграть на ней в шашки — история умалчивает. Возможно, сначала появились гексагональные шахматы, или предком гекс-шашек была сама игра Агон. Большинство гекс-шашек появилось только в XX веке, они представляют очень разные и по-своему интересные варианты игры.

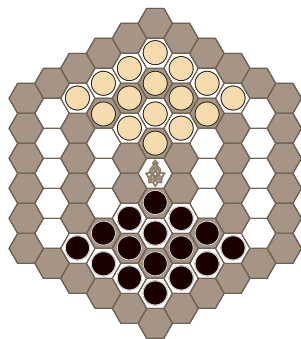
Цель игры — лишить противника возможности хода путем взятия или запираания всех его шашек.

Гекс-шашки на поле 5*5*5

16  16 

Этот вариант был предложен Кристианом Фрилингом в 1979 году. Мы предлагаем сыграть вам в них на поле Агона, не используя внешние шестиугольники.

1. Шашки располагаются правильным ромбом, как показано на рисунке.
2. Шашка ходит на 1 клетку в любом из 3 направлений вперед от игрока.
3. Рубка обязательна и разрешена во всех направлениях, она производится как в обычных шашках — прыжком.
4. Если есть серия рубок, то применяйте «правило большинства»: игрок обязан выбрать серию с наибольшим количеством срубленных шашек.
5. Шашка становится дамкой, когда достигает одного из противоположных рядов поля, образующих угол.
6. Дамка может передвигаться и рубить во всех направлениях на любое количество клеток, но не может перепрыгивать ни через свои фигуры, ни через срубленные фигуры, ни через ряд из нескольких фигур.



Дополнительные возможности

Можно усложнить игру, применяя правило возврата: разрешите фишке или дамке в ходе серии взятий вернуться на любую клетку по пути.

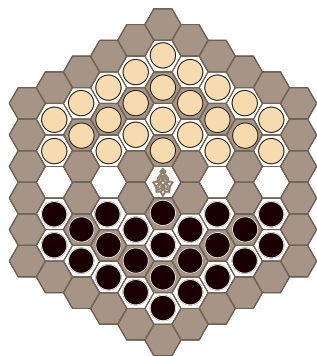
Возможен вариант расстановки 12 фишек в 3 ряда по противоположным сторонам шестиугольника, тогда обычные шашки ходят вперед только в двух направлениях. При этом внешний контур доски могут использовать только дамки.

Большие Псковские шашки на поле 5*5*5

24  24 

Игра появилась в 90-х годах XX века в ходе коллективного творчества русских/советских шашкистов как дальнейшее развитие идей И. Г. Шафрана. Мы предлагаем сыграть вам в них на поле Агона, не используя внешний ряд шестиугольников.

Шашки располагаются друг напротив друга как на рисунке.



Отличия от гекс-шашек на поле 5x5x5

- Если есть серия рубок, то всегда доводите ее до конца. Если вариантов рубок несколько — игрок выбирает любую.
- Правило Турецкого удара в этой игре не действует. Все срубленные шашки убираются по ходу рубки, а не после ее завершения.



Мы привели только два варианта правил гексагональных шашек. Вы можете ознакомиться с другими в книге исследователя старинных игр Дмитрия Скирюка.

Турниры по абстрактным и древним играм для детей и взрослых

Турнирные форматы — это пространства для знакомства с собой и с новыми областями знаний. Это возможность проявить логическое и интуитивное мышление, умение принимать решения, а также развивать глубокое понимание математики, эмоционального интеллекта и культуры игры.

В турнирных играх особенно важно уметь видеть общую картину. Здесь развивается тактическое и стратегическое мышление за счет отказа от привычных шаблонов, пробования нестандартных ходов и обучения быстрым переключениям. Мы предлагаем комплекты и методики для проведения турниров по абстрактным играм со всего мира — от древнейших до современных — для взрослых, молодежи, подростков и детей от 6 лет.



0 турнирах

Издательство настольных игр viaVUCA



- Образовательные программы на базе настольных игр.
- Уникальные механики и захватывающий геймдизайн.
- Качественные материалы.
- Разработка игр под заказ.
- Интернет магазин: viavuca.com

Мы в соц. сетях и наши контакты:



vk.com/viavuca



+7 (924) 624-74-90



t.me/via_vuca



info@viavuca.com



[vk.com/
drevnie_igry](https://vk.com/drevnie_igry)

Издательство настольных игр viaVUCA®
Сборник правил настольных игр «Агон, Шашки света»
Серия: «Абстрактные и древние игры»

Руководитель издательства: Алена Просекина
Директор по производству: Дарья Цивилева
Арт-директор: Александра Куставинова
Методист: Ирина Просекина
Верстка правил: Екатерина Малинкина

Благодарим за участие в тестированиях игр сотрудников
ООО «Полюс-НТ».

Перепечатка и публикация компонентов игры без разрешения
правообладателя запрещены, © ООО «Полюс-НТ», 2025.

Версия: 1.0.1, 2025 год.

