



Даблот

Правила игры

Возраст игры: 700 лет и более
Происхождение: Лапландия



Даблот - семейство стратегических настольных игр народа саами (лопарей) на симметризованном поле Алькерка (Кирката). Упоминание об этом северном народе встречается уже в 325 году до нашей эры у мореплавателя Пифея. Множество настольных игр разного типа сохранили саамы и до наших дней.

«Дабло» в переводе с саамского означает «игровая доска». Самые ранние доски для Даблота, найденные археологами датируются XIII еком. Правила игры у разных племен сильно отличались. Противоборствующие стороны именовались иногда саами и захватчики или король и помещик, или шведы и русские. Есть среди них и обычный Алькерк. Особенно интересна игра южных саамов, в которой присутствуют по одной или две дополнительные фигуры, усложняющие игровой процесс. Это уникальная игра переходного типа между шашками и шахматами.

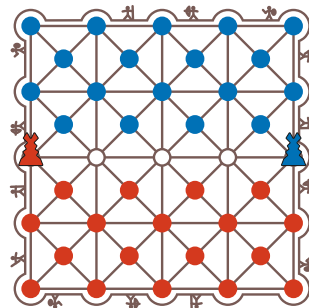
Мы предлагаем вариант приближенный к сбалансированному, собранный из разных современных правил этой игры.

Подготовка к игре

У каждого игрока: 1 фишка короля, 1 фишка принца и 18 фишек солдат (пешек).

Игра с Королем

1. Рядовые фишки ходят только в трех направлениях: вперед, вперед-вправо и вперед-влево по линиям.
2. Пешка может рубить только пешку.
3. Короли двигаются во всех направлениях.
4. Король может рубить рядовые пешки и короля соперника.
5. Для рядовых пешек рубка обязательна.
6. Для короля рубка не обязательна.
7. Рубка осуществляется перепрыгиванием на свободное поле за фигурой противника.
8. Рубить можно в любых направлениях.
9. За ход можно срубить несколько фишек противника, если это возможно.



Победа

Выигрывает игрок, который выполнит любое из трех условий:

- Смог срубить короля соперника.
- Уничтожить все рядовые пешки, оставив короля «голым».
- У пешек соперника не осталось ходов и его король тоже заперт.

Ничья

- Если на доске остались только фигуры королей.

Игра с Принцем и Королем

1. Все действия как в игре с одним королем.
2. Принцы двигаются во всех направлениях.
3. Принц может рубить рядовые пешки и принца соперника.
4. Принц не может срубить короля соперника.

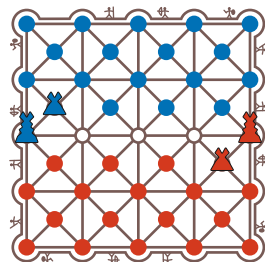
Победа

Выигрывает игрок, который выполнит любое из трех условий:

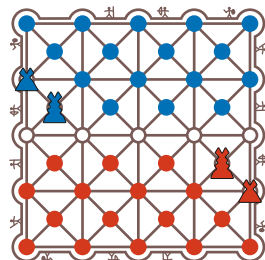
- Смог срубить короля соперника.
- Уничтожил все рядовые пешки и принцев, оставив короля «голым».
- У пешек соперника не осталось ходов, его принц и король также заперты.

Ничья

Если на доске остались только фигуры королевей.



Вариация игры с 17 пешками



Вариация игры с 16 пешками

Другие игры на поле

- Играйте в любые охотничьи игры на поле Даблот!
- В качестве усложненной и ускоренной игры, играйте в игру с превращением фигур в дамки.
- Использовать правило из некоторых игр Даблот: возвращаться на то же поле, с которого началась рубка - нельзя.

Пешка

Двигается только вперед+диагонали

Рубит только пешек

Обязана рубить

Принц

Двигается во всех направлениях

Рубит пешек и принца

Не обязан рубить

Король

Двигается во всех направлениях

Рубит всех

Не обязан рубить

Одно из условий победы



Срубить все фишки



Срубить короля



Запереть фигуры



Сайт



Вконтакте

