

КАМИСАДО

Автор игры Питер Берли

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Итак, вы уже поиграли в настольную игру Камисадо и решили попробовать более сложный вариант правил, чтобы выявить истинного мастера. Ниже вы найдете правила и примеры ходов, для более сложного варианта игры «Камисадо» - сумо.

УСЛОЖНЕННЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если игроки решили играть до 3, 7 или даже 15 очков, их игра теперь выходит за рамки «первого раунда», описанного в базовых правилах. В следующих главах отдельно описан каждый вариант матча, но главные особенности, которые появляются в этих матчах, следующие:

- Усложненная стартовая расстановка;
- появляется монах – «сумоист»;
- появляются особые ходы – «толчки сумо»;
- появляется система подсчета очков для стандартного матча;
- появляется монах – «дважды-сумоист»;
- появляются ходы «двойные толчки сумо»;
- появляется система подсчета очков для долгого матча;
- появляется монах – «трижды-сумоист»;
- появляются ходы «тройные толчки сумо»;
- появляется система подсчета очков для матча-марафона.

Все это подробно описано в следующих главах.

ВАРИАНТ ИГРЫ (СТАНДАРТНЫЙ МАТЧ)

Стандартный матч играется до 3 очков (т.е. победителем объявляется игрок, который первым наберет 3 очка). Матч начинается разыгрыванием «Стартового раунда», проходящего согласно правилам, описанным выше для однораундовой игры.

После окончания первого раунда (и последующих раундов) происходят две важные вещи:



Рождение «сумоиста»! Игрок, который выиграл первый (или предыдущий) раунд, берет фигуру монаха, который достиг линии противника, и привязывает к ее посоху толстую нитку или ленточку. Заготовьте несколько отрезков толстой нити или ленточек перед началом игры, чтобы отмечать «сумоистов». Цвет таких

повязок можете выбрать любой, главное, чтобы их можно было привязать несколько на одну фигуру и они были хорошо видны.

Теперь фигура с повязкой становится «сумоистом». У нее есть ограничения по количеству клеток, на которые она способна передвигаться, но зато она получает особые способности, позволяющие ей осуществлять, так называемые, «толчки сумо». Обе эти особенности «сумоистов» более подробно описаны ниже. Обратите внимание: если первый (или предыдущий) раунд завершился патовой ситуацией, игрок, который не виноват в возникновении пата, делает повязку на фигуре, совпадающую по цвету с клеткой, на которой остановилась фигура его противника в результате последнего движения. В приведенном примере патовой ситуации (рис. б(а) - б(е)) Володя берет повязку и привязывает ее на свою красную фигуру (потому что это цвет последней клетки, на которой завершил свой ход Рома).

Перегруппировка фигур! Башни возвращаются на домашние ряды игроков, чтобы подготовиться к следующему раунду. Порядок, в котором башни выстраиваются для нового раунда, определяется игроком, выигравшим первый (или предыдущий) раунд: он может выбрать «расстановку слева направо» или «расстановку справа налево». Оба варианта подробно описаны ниже. После того, как этот игрок сделал расстановку слева направо или справа налево, его противник должен делать расстановку в том же направлении.

Далее изложены правила, согласно которым производится расстановка фигур в начале каждого нового раунда. Эту страницу можно использовать для справки, в качестве резюме правил, применяемых во время стандартного матча (в дополнение к базовым правилам). На следующих страницах приводится более подробное описание этих правил (а также примеры их использования). Рисунки, на которые даются ссылки в описаниях, вы найдете в конце правил.

РАССТАНОВКА ФИГУР

Правила, регулирующие расстановку слева направо или справа налево:

Правило P1: Игрок, выигравший предыдущий раунд (в новом раунде Защитник), выбирает, будет ли расстановка выполняться слева направо или справа налево.

Правило P2: Игрок, который проиграл предыдущий раунд (в новом раунде Атакующий) обязан выполнять расстановку в том же направлении, что и Защитник.

Правило P3: Если Защитник выбирает расстановку слева направо, каждый игрок (сперва Защитник, затем Атакующий) берет по одной фигуре (очередность определяется положением фигур на конец хода и зависит от ряда, в котором стоит фигура, а также ее положением внутри этого ряда (см. ниже), и ставит их по порядку на клетки своего домашнего ряда, начиная с коричневой клетки в левом углу и заканчивая оранжевой клеткой в правом углу).

Правило P4: Если Защитник выбирает расстановку справа налево, каждый игрок (сперва Защитник, потом Атакующий) берет по одной фигуре (очередность определяется положением фигур на конец хода и зависит от ряда, в котором стоит фигура, а также ее положением внутри этого ряда (см. ниже), и ставит их по порядку на клетки своего домашнего ряда, начиная с оранжевой клетки в правом углу и заканчивая коричневой клеткой в левом нижнем углу).

СУМО: ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЯ!

Правила, касающиеся фигур-сумоистов:

Правило C1: Фигура-сумоист сильнее, но медленнее, чем обычная фигура. Она может двигаться по прямой линии вперед или по диагонали **не далее чем на 5 клеток**.

Это ограничение может оказаться очень важным, в особенности, когда оно препятствует фигуре-сумоисту в достижении домашнего ряда противника (в случае, если она находится от этого ряда на расстоянии шести или семи клеток).

Правило C2: Поскольку фигура-сумоист сильнее обычной фигуры, она может проводить так называемые «толчки сумо» против обычных фигур противника. Такой толчок можно проделать, если обычная фигура

противника в начале хода игрока стоит на соседней клетке прямо перед фигурой-сумоистом, и противник завершил свой предыдущий ход на клетке, цвет которой совпадает с цветом фигуры-сумоиста. Если такое произошло, у игрока появляется возможность провести «толчок сумо» против фигуры противника. В таком случае сумоист передвигается на одно поле вперед, сталкивая фигуру противника на одно поле по направлению своего движения.

Правило C3: После толчка сумо противник пропускает свой ход, и игрок, совершивший толчок, ходит снова. Для хода он должен взять фигуру, цвет которой совпадает с цветом клетки, на которую была только что вытолкнута фигура противника.

Правило C4: Толчок сумо нельзя проводить по диагонали. Выталкиваемая фигура должна находиться на клетке прямо перед сумоистом, на начало хода, когда производится толчок.

Правило C5: «Позади» выталкиваемой фигуры должно быть пустое поле, чтобы ее можно было туда столкнуть. Цвет этого поля определяет цвет фигуры, которую игрок должен будет двигать на своем следующем ходу, после пропуска хода противником.

Правило C6: Сумоист не может толкать фигуру, если она находится на своем домашнем ряду (т.е. фигуру нельзя вытолкнуть за пределы доски).

Правило C7: Сумоист не может толкать более одной фигуры за раз.

Правило C8: Сумоист не может толкать другого сумоиста.

Правило C9: Игрок может проводить толчки сумо только против фигур противника; свои фигуры толкать таким образом нельзя.

Правило C10: Игрок не обязан проводить толчок сумо, если у него есть альтернативные ходы по диагонали, обходящие фигуру, которую можно было бы толкнуть.

Правило C11: Однако, если толчок сумо – единственный возможный ход, который может проделать соответствующая фигура, игрок обязан провести толчок сумо (т.е. если у игрока есть только возможность провести толчок сумо и ничего больше, он не может спасовать и ничего не делать). Если такое произошло, игрок обязан провести толчок сумо.

РАССТАНОВКА СЛЕВА НАПРАВО ИЛИ СПРАВА НАЛЕВО

В начале второго и последующих раундов любого матча фигуры не ставятся на «свои собственные цвета». Они могут быть расставлены одним из двух способов, по выбору игрока, который победил в предыдущем раунде. Этот игрок в новом раунде будет Защитником и может выбрать либо:

- Провести расстановку слева направо (если он/она расставляет фигуры слева направо, противник должен также расставлять фигуры слева направо);
- Провести расстановку справа налево (если он/она расставляет фигуры справа налево, противник должен также расставлять фигуры справа налево).

Выбор между расстановкой слева направо и справа налево дает Защитнику два варианта стартовой позиции. Это поможет ему/ей избежать слабых мест, в которые Атакующему будет легко ударить. Поиграв в Камисадо какое-то время, вы поймете, каковы эти слабые места. Вы будете стараться избежать их создания, будучи Защитником, а также определять и атаковать их, будучи Атакующим.

В следующем примере Антон одержал победу над Костей в первом раунде стандартного матча, и должен решить, какой вариант расстановки выбрать. Возможные результаты приведены на рис. 7(a) - 7(h).

Рис. 7(a) Бирюзовая фигура Антона только что прошла пять клеток по диагонали, остановившись на домашнем ряду Кости. Таким образом, Антон стал победителем в первом раунде. Антон делает повязку своей бирюзовой фигуре, обозначая, что теперь эта фигура – сумоист. Повязки выступают также, как система подсчета очков для игры. Эта повязка служит постоянным свидетельством того, что Антон набрал одно очко. Теперь он должен решить, какой вариант расстановки (слева направо или справа налево) предпочесть, готовясь к следующему раунду, в котором он будет выступать как Защитник. Рис. 7(b) – 7(d) демонстрируют, что случится, если он выберет расстановку слева направо; рис. 7(e) – 7(g) показывают, что будет, если это будет расстановка справа налево.

Рис. 7(b) Допустим, Антон выбрал расстановку слева направо. Это значит, что он должен ставить свои фигуры на клетки своего домашнего ряда в следующем порядке: **коричневая** клетка, **зеленая** клетка, **красная** клетка, **желтая** клетка, **розовая** клетка, **бирюзовая** клетка,

синяя клетка и, наконец, **оранжевая** клетка. Очередность, в котором фигуры будут занимать эти клетки, определяется их положением на конец предыдущего раунда; сперва нужно смотреть, в каком ряду они стоят; затем, какие из них находятся ближе к левому краю каждого ряда. Игровое поле на этом рисунке пронумеровано с точки зрения Антона. Его домашний ряд выделен, а другие ряды подписаны: “R2”, “R3”, “R4” ... и так до “R8”, который находится дальше всего от Антона и является домашним рядом Кости. Очередность выбора фигур для расстановки по клеткам обозначена номерами, подписанными над каждой фигурой. Сначала Антон должен переставить фигуры, которые остались на его домашнем ряду.

Итак, первой берется фигура, расположенная левее всех:

– **Коричневая фигура (1) ставится на коричневую клетку (она уже там, поэтому никаких действий производить не надо);**

– **Синяя фигура (2) – на зеленую клетку.**

Теперь Антон должен переставить фигуры, которые находятся на других рядах. Ряды 2 и 3 пусты.

На ряду 4 стоит оранжевая башня Антона, поэтому:

– **Оранжевая фигура (3) – на красную клетку.**

На 5 ряду стоят красная и розовая фигуры. Сначала берется та, которая стоит левее:

– **Красная фигура (4) – на желтую клетку;**

– **Розовая фигура (5) – на розовую клетку.**

На 6 ряду есть желтая фигура:

– **Желтая фигура (6) – на бирюзовую клетку.**

На 7 ряду расположилась зеленая фигура:

– **Зеленая фигура (7) – на синюю клетку.**

На 8 ряду стоит бирюзовая фигура (сумоист):

– **Бирюзовая фигура (8) – на оранжевую клетку.**

На этом расстановка фигур Антона закончена, и он готов к новому раунду.

Рис. 7(c) Теперь Костя также должен расставить свои фигуры слева направо. Он не может выбрать иного варианта. Атакующий всегда расставляет фигуры в том же направлении, что и Защитник. На этом рисунке фигуры Антона уже выстроены слева направо согласно методу, описанному выше. Теперь ряды пронумерованы с точки зрения Кости: домашний ряд показан сверху, ряды 2 - 8

идут вниз. Помните, что с точки зрения Кости левая сторона находится в противоположном направлении, поэтому расстановка слева будет опять же означать заполнение клеток в следующем порядке: **коричневая** клетка, **зеленая** клетка, **красная** клетка, **желтая** клетка, **розовая** клетка, **бирюзовая** клетка, **синяя** клетка и, наконец, **оранжевая** клетка. Очередность выбора фигур для расстановки по этим клеткам указана на рисунке номерами, надписанными над каждой фигурой. Сначала Костя передвигает те фигуры, которые уже стоят на его домашнем ряду, по одной, слева направо, начиная с самой левой.

- **Зеленая фигура (1) ставится на коричневую клетку;**
- **Красная фигура (2) – на зеленую клетку;**
- **Желтая фигура (3) – на красную клетку.**

Теперь Костя должен переставить фигуры, находящиеся в других рядах. Ряд 2 пуст.

На 3 ряду стоит розовая фигура, следовательно:

- **Розовая фигура (4) – на желтую клетку.**

На 4 ряду расположены коричневая и оранжевая фигуры, сначала берется самая левая:

- **Коричневая фигура (5) – на розовую клетку;**
- **Оранжевая фигура (6) – на бирюзовую клетку.**

5 ряд пуст.

На 6 ряду находится синяя фигура:

- **Синяя фигура (7) – на синюю клетку.**

На 7 ряду стоит бирюзовая фигура:

- **Бирюзовая фигура (8) – на оранжевую клетку.**

На этом расстановка фигур Кости закончена, и он готов к новому раунду.

Рис. 7(d) Здесь показаны обе шеренги фигур, выстроившиеся на домашних рядах в результате «расстановки слева направо».

Теперь предположим, что Антон выбрал расстановку справа налево.

Рис. 7(e) фигуры расставляются на домашнем ряду, начиная с противоположной стороны (т.е. справа). Таким образом, фигуры должны быть размещены на клетках домашнего ряда в следующем порядке: **оранжевая** клетка, **синяя** клетка, **бирюзовая** клетка, **розовая** клетка, **желтая** клетка, **красная** клетка, **зеленая** клетка и, наконец, **коричневая** клетка в левом углу.

Как и в предыдущих примерах, номера над фигурами на рисунке показывают очередность, в которой фигуры берутся для размещения на домашнем ряду. Ряды пронумерованы с точки зрения Антона. Фигуры, которые уже стоят на домашнем ряду, берутся первыми, начиная с самой правой.

- **Синяя фигура (1) ставится на оранжевую клетку**
- **Коричневая фигура (2) – на синюю клетку**

Теперь Антон должен переставить фигуры, которые расположены на других рядах. Ряды 2 и 3 пусты.

На 4 ряду стоит оранжевая фигура:

- **Оранжевая фигура (3) – на бирюзовую клетку**

На 5 ряду находятся розовая и красная фигуры.

Самая правая из них берется первой:

- **Розовая фигура (4) – на розовую клетку**
- **Красная фигура (5) – на желтую клетку**

На 6 ряду стоит желтая фигура:

- **Желтая фигура (6) – на красную клетку**

На 7 ряду находится зеленая фигура:

- **Зеленая фигура (7) – на зеленую клетку**

На 8 ряду стоит бирюзовая фигура (сумоист):

- **Бирюзовая фигура (8) – на коричневую клетку**

На этом расстановка фигур Антона закончена, и он готов к новому раунду.

Рис 7(f) Здесь показано расположение башен Антона после того, как он расставил их справа налево. Теперь Костя должен расставить свои фигуры справа налево (и это также означает, что первую фигуру он поместит на оранжевую клетку). Как и в предыдущих примерах, номера над фигурами на рисунке показывают очередность, в котором фигуры берутся для размещения на домашнем ряду. Ряды пронумерованы с точки зрения Кости. Он будет переставлять свои фигуры в порядке, указанном номерами на рисунке, на клетки своего домашнего ряда, начиная с самой правой (оранжевой) клетки, вплоть до тех пор, пока последняя фигура (бирюзовая в 7 ряду) не окажется на крайней клетке домашнего ряда Кости (т.е. коричневой клетке).

Рис. 7(g) Здесь показаны обе шеренги фигур, выстроившиеся на домашних рядах в результате «расстановки справа налево».

Рис. 7(h) Этот пример был взят из реального матча. Антон выбрал расстановку слева направо, как показано на этом рисунке. Вероятнее всего, это был наилучший выбор. Из рис. 7(g) вы можете увидеть, что расстановка справа налево оставит желтую башню Антона в позиции, когда желтая клетка оказывается прямо перед ней. Это может оказаться слабым местом в защите, которое Костя, возможно, решит атаковать.

Помните, что сумоисты могут ходить всего на пять клеток (**правило С1**). На этом рисунке показаны возможные ходы, доступные для бирюзовой фигуры-сумоиста Антона, если он решит сделать первый ход этой фигурой.

КАК И КОГДА ПРОВОДИТЬ «ТОЛЧОК СУМО»

Обращайтесь к главе «**Сумо: возможности и ограничения!**», изучая изложенные ниже примеры «толчков сумо». Помните, что толкаемая фигура должна находиться на соседней клетке прямо перед сумоистом (**правило С2**), но **НЕ** по диагонали (**правило С4**). За толкаемой фигурой должна находиться свободная клетка, куда ее можно было бы вытолкнуть (**правило С5**). Толкаемая фигура не должна стоять на своем домашнем ряду (**правило С6**). Толкать можно только «обычные» фигуры, но не сумоистов (**правило С8**). Толкать можно только фигуры противника (**правило С9**).

На рис. 8(a)—8(f) показаны примеры ситуаций, в которых можно провести толчки сумо. Петя играет белыми, а Наташа – черными:

Рис. 8(a) Наташа передвинула оранжевую фигуру по диагонали вперед на две клетки до бирюзового поля.

Рис. 8(b) Петя теперь должен двигать бирюзовую фигуру, которая является сумоистом. Если он хочет, он может просто передвинуть ее по диагонали на бирюзовую или зеленую клетку (**правило С10**).

Рис. 8(c) Кроме того, он может провести толчок сумо, двинув свою бирюзовую фигуру прямо вперед на одно поле, при этом оттолкнув красную фигуру Наташи на одну клетку, на желтое поле (**правило С2**).

Рис. 8(d) Поскольку фигуру Наташи толкнули, она пропускает ход, и Петя ходит снова (**правило С3**). Поскольку фигуру Наташи толкнули на желтую клетку, Петя должен взять для своего хода желтую фигуру. Ходы, возможные для желтой фигуры, показаны на этом рисунке.

Рис. 8(e) На этом рисунке изображен альтернативный сценарий. Наташа передвинула свою оранжевую фигуру вперед по диагонали на четыре клетки до бирюзового поля (вместо всего лишь двух клеток, как на рис. 8(a)).

Рис. 8(f) Теперь Петя должен провести толчок сумо и продвинуть свою бирюзовую фигуру вперед, оттолкнув красную фигуру Наташи на одну клетку (на желтую). В данном случае у Пети нет выбора. Спасовать на этом ходу он не может (**правило С11**). Как в предыдущем примере, Петя снова ходит, передвигая желтую фигуру, поскольку фигура Наташи была подвергнута толчку сумо, переместившись на желтую клетку. Варианты ходов для желтой фигуры Пети те же, что указаны выше.

СИСТЕМА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ ДЛЯ СТАНДАРТНОГО МАТЧА

Стандартный матч играется до 3 очков (т.е. игрок, который первым набрал 3 очка, становится победителем). Каждый раз, когда какой-либо игрок выигрывает раунд, на фигуру, достигшую домашнего ряда противника, привязывается нитка или ленточка. Первая повязка, на фигуре, маркирует эту фигуру как сумоиста и стоит одно очко для своего владельца. Если же на фигуру кладется вторая повязка, он превращает ее в «дважды-сумоиста» и стоит два очка. Таким образом, если домашнего ряда противника достигла фигура-сумоист, она становится дважды-сумоистом и приносит своему владельцу целых три очка (одно очко за первую отметку, плюс две за вторую).

Таким образом, победителем в стандартном матче станет либо:

- Игрок, который первым обрел три разные фигуры-сумоиста;
- Игрок, который первым стал обладателем фигуры-дважды-сумоиста в результате вывода фигуры-сумоиста на домашний ряд противника.

Обратите внимание: отметки нитками или ленточками представляют собой очень простую и визуально понятную систему подсчета очков для игры. Когда вы смотрите на ту или иную игру в процессе, вы можете легко определить счет, посчитав количество сумоистов у каждого игрока. Обратите внимание, что, хотя создание фигуры-дважды-сумоиста, и возможно в ходе стандартного матча, однако, как только эта фигура обретает вторую отметку, матч тут же завершается. Поэтому дважды-сумоисты никогда не играют активной роли в стандартных матчах; впрочем, они могут пригодиться в долгих матчах и матчах-марафонах (см. ниже).

ВАРИАНТ ИГРЫ (ДОЛГИЙ МАТЧ)

Долгий матч играется до 7 очков (т.е. игрок, первым набравший 7 очков, становится победителем). Матч начинается розыгрышем “стартового раунда” по базовым правилам, описанным в главе “Один раунд”.

После завершения первого раунда (и последующих раундов) происходят две важные вещи:

Рождение «сумоиста» (или «дважды-сумоиста»)!

Игрок, который выиграл первый (или предыдущий) раунд, делает отметку соответствующей фигуры (как описано в правилах стандартного матча). Если же эта фигура уже является сумоистом, на ней делается вторая отметка. Теперь она становится “дважды-сумоистом” (см. ниже).

Перегруппировка фигур! Фигуры возвращаются на домашние ряды игроков, чтобы подготовиться к следующему раунду. Это делается точно таким же образом, как при стандартном матче. Защитник может выбрать между расстановкой справа налево и слева направо, а Атакующий выполняет расстановку в том же направлении, что и Защитник.

ДВАЖДЫ-СУМОИСТ: ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЯ!

Действуют те же правила, что и для фигур-сумоистов.

Кроме того, к дважды-сумоистам применяются дополнительные правила:

Правило ДС1: Фигура-дважды-сумоист сильнее, но медленнее, чем обычная фигура или фигура-сумоист. Она может двигаться не далее, чем на 3 клетки по прямой (либо вперед прямо, либо вперед по диагонали).

Правило ДС2: Поскольку фигура-дважды-сумоист сильнее, чем обычная фигура или фигура-сумоист, она может проводить «толчки сумо» против одной или двух фигур противника. Такой толчок можно проделать, если фигура\фигуры противника в начале хода игрока стоят прямо перед дважды-сумоистом, и противник завершил свой предыдущий ход на клетке, цвет которой совпадает с цветом дважды-сумоиста. Если такое произошло, у игрока появляется возможность провести «толчок сумо» против фигуры\фигур противника. В таком случае фигура-дважды-сумоист передвигается на одно поле вперед, сталкивая фигуры противника на одно поле по направлению своего движения.

Правило ДС3: После толчка сумо противник пропускает ход, и игрок, совершивший толчок, ходит снова. Для хода он должен взять фигуру, цвет которой совпадает с цветом

клетки, на которую была вытолкнута фигура противника. Если были вытолкнуты две фигуры, игрок берет фигуру, которая совпадает по цвету с клеткой, на которую попала самая “дальняя” из вытолкнутых фигур (т.е. учитывается всегда цвет «пустой клетки» за толкаемыми фигурами – см. также **правило ДС5** ниже).

Правило ДС4: Дважды-сумоист не может проводить толчки сумо по диагонали. Толкаемая фигура должна находиться на клетке прямо перед дважды-сумоистом на начало хода, в течении которого производится толчок.

Правило ДС5: «Позади» толкаемых фигур должно быть пустое поле, чтобы их можно было туда столкнуть. Цвет этого поля определяет цвет фигуры, которую игрок должен будет двигать на своем следующем ходу, после пропуска хода противником.

Правило ДС6: Дважды-сумоист не может толкать фигуру, если она находится на своем домашнем ряду (т.е. фигуру нельзя вытолкнуть за пределы доски). Если перед дважды-сумоистом стоит две фигуры противника, и самая дальняя из них находится на домашнем ряду, дважды-сумоист не может проводить толчок сумо на этом ходу.

Правило ДС7: Дважды-сумоист не может толкать более двух фигур за один раз.

Правило ДС8: Дважды-сумоист не может толкать другого дважды-сумоиста. Однако, он может толкать любые две обычные фигуры и сумоистов. Это правило подразумевает, что дважды-сумоист может оттолкнуть две (максимум) простых фигуры-сумоиста за один раз.

ВЫПОЛНЕНИЕ «ТОЛЧКА СУМО» ДВАЖДЫ-СУМОИСТОМ

Обращайтесь к главе «**Дважды-сумоист: возможности и ограничения!**», рассматривая примеры «толчка сумо», приведенные ниже. Помните, что фигура или фигуры, толкаемые дважды-сумоистом, должны стоять прямо перед ним (**правило ДС2**). **НЕЛЬЗЯ** толкать по диагонали (**правило ДС4**). За толкаемыми фигурами должно быть пустое поле, чтобы фигуры было, куда выталкивать (**правило ДС5**). Ни одна из толкаемых фигура не должна стоять на своем домашнем ряду (**правило ДС6**). Толкаемые фигуры должны быть либо обычными фигурами, либо простыми фигурами-сумоистами (**правило ДС8**). Толкаемые фигуры должны принадлежать противнику (**правило С9**).

На рис. 9(а)—9(е) приводятся примеры ситуаций, в которых можно провести толчок сумо с помощью фигур-дважды-сумоистов. Здесь Маша играет белыми, а Людмила, управляющая черными, ведет в долгом матче со счетом 5:3.

Рис. 9(а) Маша передвинула свою **розовую** фигуру по диагонали вперед на два поля до **зеленой** клетки.

Рис. 9 (б) Людмила теперь должна ходить **зеленой** фигурой; эта фигура – дважды-сумоист. Если она хочет, она просто передвинуть эту фигуру по диагонали – на **синюю, розовую** или **красную** клетку (**правило С10**). Кроме того, она может провести толчок сумо, двинув **зеленую** фигуру прямо вперед на одно поле, при этом вытолкнув **синюю** и **желтую** (сумоист) фигуры Маши, так что самая “дальняя” фигура (**желтая**) окажется на **зеленом** поле (**правило ДС2**).

Рис. 9(с) Поскольку фигуру Маши толкнули с применением толчка сумо, она пропускает ход, и Людмила ходит снова (**правило ДС3**). Поскольку самая «дальняя» фигура Маши попала на **зеленую** клетку, для этого хода Людмила снова берет свою **зеленую** фигуру-дважды-сумоиста. Она двигает зеленую фигуру вперед на одну клетку, сталкивая **синюю** и **желтую** фигуры Маши, так что **желтая** фигура теперь попадает на **розовую** клетку.

Рис. 9(д) Маше опять приходится пропустить ход и Людмила ходит снова, взяв свою **розовую** фигуру-сумоиста (**правило ДС3**). Она может передвинуть эту фигуру на три клетки вперед, поставить ее на домашний ряд Маши, выиграть таким образом раунд и набрать два очка (и это приносит ей победу в матче: семь очков к трем).

Рис. 9(е) Однако, у Людмилы после первого толчка сумо был и другой вариант хода (вместо проведения второго толчка): передвинуть **зеленого** дважды-сумоиста влево по диагонали на три клетки, поставив его на домашний ряд Маши (**правило С10**). Поскольку игра в таком случае завершается дважды-сумоистом, она набрала бы четыре очка вместо двух и выиграла бы со счетом 9 к 3.

СИСТЕМА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ ДЛЯ ДОЛГОГО МАТЧА

Долгий матч играется до 7 очков (т.е. игрок, первым набравший 7 очков, становится победителем). Каждый раз, когда кто-либо из игроков выигрывает в раунде, пометка делается на фигуре, которая достигла домашнего ряда противника. Первая повязка, помещенная на фигуру, делает ее сумоистом и стоит **одно очко** для своего владельца. Вторая повязка, помещенная на фигуру, превращает ее в дважды-сумоиста и стоит **два очка**. Поэтому если вам удалось достичь домашнего ряда противника фигурой-сумоистом, она становится дважды-сумоистом и приносит **три очка (одно очко** за первую повязку, плюс **два за**

вторую). Если вы достигли домашнего ряда противника дважды-сумоистом, на эту фигуру делается третья повязка. Теперь фигура становится трижды-сумоистом, и третья повязка приносит **четыре очка**. Так что общая стоимость трижды-сумоиста – семь очков (**одно очко** за первую повязку, **два за вторую** и **четыре за третью**).

Таким образом, победителем в долгом матче становится либо:

- Игрок, который первым обрел семь разных фигур-сумоистов;
- Игрок, который первым сумел набрать семь или более очков благодаря фигурам-сумоистам и дважды-сумоистам (помните, что каждый дважды-сумоист приносит три очка);
- Игрок, который первым стал обладателем фигуры-трижды-сумоиста в результате вывода дважды-сумоиста на домашний ряд противника.

Обратите внимание: Хотя создание фигуры-трижды-сумоиста и возможно в ходе долгого матча, однако как только эта фигура обретает третью отметку, матч тут же завершается. Поэтому трижды-сумоисты никогда не играют активной роли в длинных матчах; впрочем, они могут пригодиться в матчах-марафонах (см. ниже).

ВАРИАНТ ИГРЫ (МАТЧ-МАРАФОН)

Матч-марафон играется до 15 очков (т.е. побеждает игрок, первым набравший 15 очков). Матч начинается розыгрышем “стартового раунда” по базовым правилам, описанным в главе “Один раунд”. После завершения первого раунда (и последующих раундов) происходят две важные вещи:

Рождение «сумоиста» (или «дважды-сумоиста», или “трижды-сумоиста”)! **Перегруппировка фигур!** Фигуры возвращаются на домашние ряды игроков, чтобы подготовиться к следующему раунду. Это делается точно таким же образом, как при стандартном или долгом матче. Защитник может выбрать между расстановкой справа налево и слева направо, а Атакующий выполняет расстановку в том же направлении, что и Защитник.

ТРИЖДЫ-СУМОИСТ: ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЯ!

Действуют те же правила, что и для фигур-сумоистов и дважды-сумоистов.

Кроме того, к трижды-сумоистам применяются дополнительные правила:

Правило ТС1: Фигура-трижды-сумоист сильнее, но медленнее, чем обычная фигура, сумоист или дважды-сумоист. Она может двигаться **только на одну клетку** – вперед по диагонали или прямо.

Правило ТС2: Поскольку трижды-сумоист сильнее, она может проводить «толчок сумо» против **одной, двух или трех** фигур противника. Такой толчок можно проделать, если в начале хода фигуры противника игрока стоят прямо перед фигурой-трижды-сумоистом, и противник завершил свой предыдущий ход на клетке, цвет которой совпадает с цветом фигуры-трижды-сумоиста. Если такое произошло, у игрока появляется возможность провести «толчок сумо» против фигур противника. В таком случае трижды-сумоист передвигается на одно поле вперед, сталкивая фигуры противника на одно поле по направлению своего движения.

Правило ТС3: После толчка сумо противник пропускает ход, и игрок, совершивший толчок, ходит снова. Для хода он должен взять фигуру, цвет которой совпадает с цветом клетки, на которую была вытолкнута фигура противника. Если были вытолкнуты две или три фигуры, игрок берет фигуру, которая совпадает по цвету с клеткой, на которую попала самая «дальняя» из вытолкнутых фигур (т.е. учитывается всегда цвет «пустой клетки» за толкаемыми фигурами – см также правило ТС5 ниже).

Правило ТС4: Трижды-сумоист не может проводить толчки сумо по диагонали. Толкаемые фигуры должны находиться на клетке прямо перед трижды-сумоистом на начало хода, в течение которого производится толчок.

Правило ТС5: Позади толкаемых фигур должно быть пустое поле, чтобы было, куда их выталкивать. Цвет этого поля определяет цвет фигуры, которую игрок должен будет двигать на своем следующем ходу, после пропуска хода противником.

Правило ТС6: Трижды-сумоист не может толкать фигуру, если она находится на своем домашнем ряду (т.е. фигуру нельзя вытолкнуть за пределы доски). Если перед трижды-сумоистом стоят две или три фигуры противника, и самая дальняя из них находится на домашнем ряду, трижды-сумоист не может проводить толчок сумо на этом ходу.

Правило ТС7: Трижды-сумоист не может толкать более трех фигур за один раз.

Правило ТС8: Трижды-сумоист не может толкать другого трижды-сумоиста. Однако, он может толкать любые две или три фигуры, если они являются либо обычными фигурами, либо фигурами-сумоистами, либо дважды-сумоистами. Это правило подразумевает, что трижды-сумоист может оттолкнуть три (максимум) фигуры-дважды-сумоиста за один раз.

ВЫПОЛНЕНИЕ «ТОЛЧКА СУМО» ТРИЖДЫ-СУМОИСТОМ

Обращайтесь к главе «Трижды-сумоист: возможности и ограничения!», когда рассматриваете приведенные ниже примеры «толчков сумо». Помните, что фигуры, толкаемые трижды-сумоистом, должны стоять прямо перед ним (**правило ТС2**). НЕ по диагонали (**правило ТС4**).

За толкаемыми фигурами должно быть пустое поле, чтобы их было, куда выталкивать (**правило ТС5**). Ни одна из толкаемых фигур не должна стоять на своем домашнем ряду (**правило ТС6**). Толкаемые фигуры должны быть либо обычными фигурами, либо сумоистами, либо дважды-сумоистами (**правило ТС8**). Толкаемые фигуры должны принадлежать противнику (**правило С9**).

На рис. 10(a) – 10(l) показано интересное и динамичное завершение матча. Эта серия рисунков демонстрирует большое разнообразие толчков сумо, а также показывает другие аспекты игры. Здесь Лиля играет белыми и ведет (в матче-марафоне) со счетом 14 : 9 против Сережи, который играет черными.

Рис. 10(a) Сережа передвинул свою красную фигуру-дважды-сумоиста на три клетки вперед до желтого поля.

Рис. 10(b) Лиля теперь может провести толчок сумо **желтой** фигурой-трижды-сумоистом. Его фигура толкает **оранжевую, коричневую и зеленую** фигуры Сережи на одну клетку (**правило ТС2**). Самая «дальняя» (**зеленая** фигура) была вытолкнута на пустое **синее** поле (**правило ТС3**).

Рис. 10(c). Сережа должен пропустить ход. Лиля теперь ходит **синей** фигурой-дважды-сумоистом. Хотя у нее есть возможность передвинуться по диагонали, Лиля решает провести толчок сумо против **желтой** фигуры-сумоиста Сережи. Он выталкивает эту фигуру на **желтую** клетку (**правило ТС2**).

Рис. 10(d) Сереже опять приходится пропустить ход. Лиля проводит еще один толчок сумо своей **желтой** фигурой-трижды-сумоистом. Обратите внимание, что, хотя перед

этой фигурой открыт прямой путь к домашнему ряду Сережи (по диагонали к **оранжевой** клетке), скорость ее движения – составляет всего одну клетку, поэтому она не в состоянии достичь конца пути, находящегося через четыре клетки (**правило ТС1**). Вместо этого фигура толкает **оранжевую, коричневую и зеленую** фигуры Сережи на еще одну клетку. На этот раз зеленую фигуру столкнули на **желтую** клетку (**правило ТС3**).

Рис. 10(e) Итак, теперь Лиля может еще раз сходить своей **желтой** фигурой. **Зеленая** фигура Сережи после предыдущего толчка оказалась на своем домашнем ряду, поэтому Лиля не может провести еще один толчок сумо своей **желтой** фигурой-трижды-сумоистом (**правило ТС6**). Проводить толчки сумо по диагонали нельзя (**правило ТС4**). Поэтому единственный доступный для Лили ход – двинуться на одну клетку по диагонали, на **красное** поле.

Ее **желтая** фигура может пройти только на одну клетку – следовательно, фигура не дойдет до домашнего ряда Сережи (**правило ТС1**).

Рис. 10(f) Теперь Сережа должен двигать **красную** фигуру. Этот ход завершится на одной из желтых клеток. Сережа не может провести толчок сумо, потому что находящаяся перед ним **красная** фигура – его собственная (**правило С9**).

Рис. 10(g) Лиля теперь снова может ходить своей **желтой** фигурой-трижды-сумоиста. Она все еще не может достичь домашнего ряда Сережи (используя диагональное передвижение), потому что ее фигура не способна ходить дальше, чем на одну клетку. Поэтому она проводит толчок сумо, сталкивая **бирюзовую** фигуру Сережи на **розовую** клетку.

Рис. 10(h) Сережа пропускает ход, и Лиля теперь должна двигать свою **розовую** фигуру. Поскольку это дважды-сумоист, она ходит только на три клетки и не дойдет до домашнего ряда Сережи. Переход на **розовое** или **оранжевое** поле приведет к проигрышу Лили, поэтому ей приходится идти на **бирюзовое** поле.

Рис. 10(i) Теперь у Сережи выбор из трех **розовых** клеток. Ему придется выбрать то, которое блокирует **розовую** фигуру Лили, иначе он проиграет этот раунд (и матч).

Рис. 10(j) Однако, Лиля теперь использует свою **розовую** фигуру, чтобы провести толчок сумо против **бирюзовой** фигуры Сережи – на **оранжевую** клетку.

Рис. 10(k) Сережа пропускает ход и Лиля с помощью **оранжевой** фигуры проводит толчок сумо против **синей** фигуры Сережи, оттеснив ее на желтую клетку.

Рис. 10(l) Сереже снова приходится пропустить ход, и теперь Лиля выигрывает матч, передвинув свою **желтую** фигуру-трижды-сумоиста на одну клетку и поставив ее на домашний ряд Сережи. Хотя ей требовалось всего одно очко, чтобы достичь победной суммы (15), она одержала красивую победу, набрав восемь очков за достижение домашнего ряда трижды-сумоистом!

СИСТЕМА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ ДЛЯ МАТЧА-МАРАФОНА

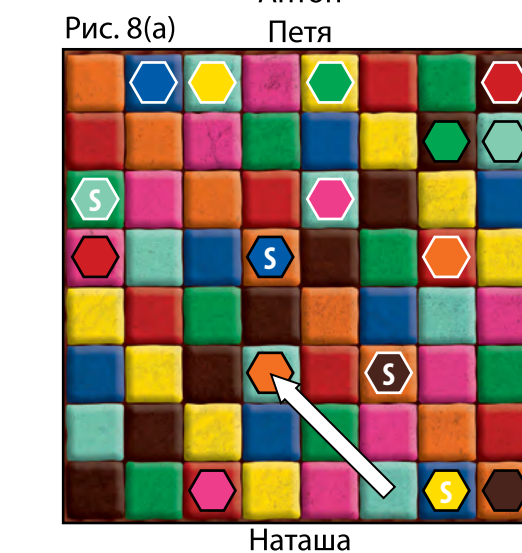
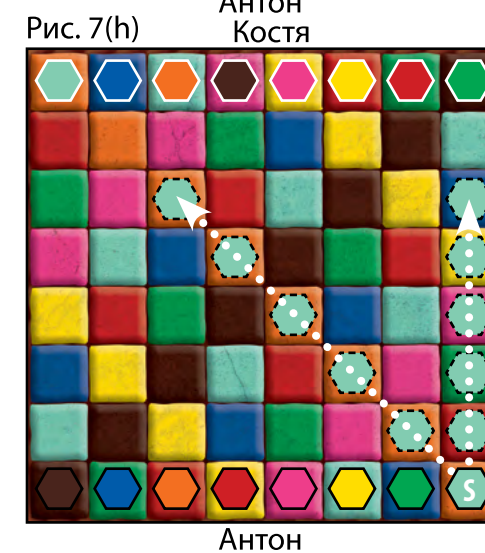
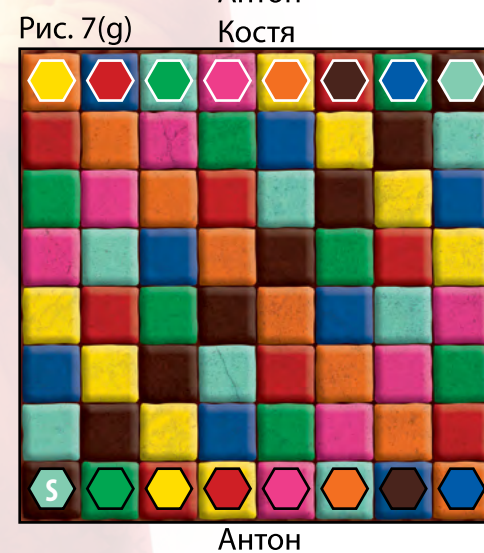
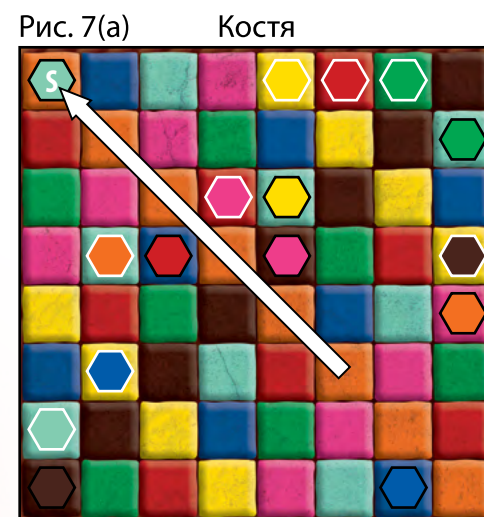
Матч-марафон играется до 15 очков (т.е. игрок, первым набравший 15 очков, становится победителем). Каждый раз, когда кто-либо из игроков выигрывает в раунде, фигура помечается повязкой, которая достигла домашнего ряда противника. Сумоист стоит **одно очко** для своего владельца. Вторая повязка, помещенная на фигуру, превращает ее в дважды-сумоиста и стоит **два очка**. Поэтому, если вам удалось достичь домашнего ряда противника сумоистом, она становится дважды-сумоистом и приносит **три очка (одно очко за первую отметку, плюс два за вторую)**. Если вы достигли домашнего ряда противника дважды-сумоистом, на эту фигуру кладется третья повязка. Теперь фигура становится трижды-сумоистом, и третья отметка приносит **четыре очка**. Так что общая стоимость трижды-сумоиста - **семь очков (одно очко за первую отметку, два за вторую и четыре за третью)**. Если вы достигли домашнего ряда противника трижды-сумоистом, вы получаете дополнительные **восемь очков** и автоматически побеждаете в матче (трижды-сумоист уже стоит **семь очков**, поэтому одной этой фигурой вы набираете необходимые **пятнадцать**).

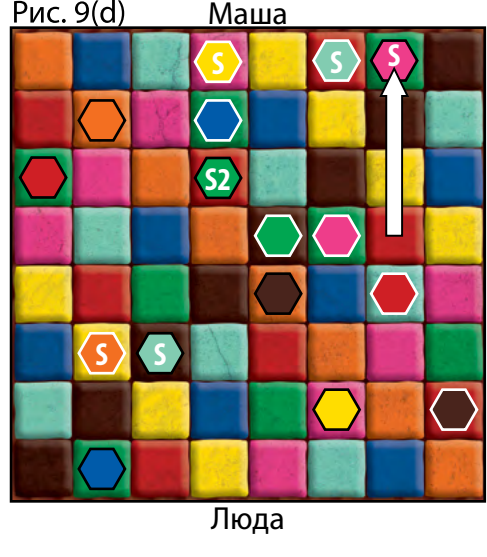
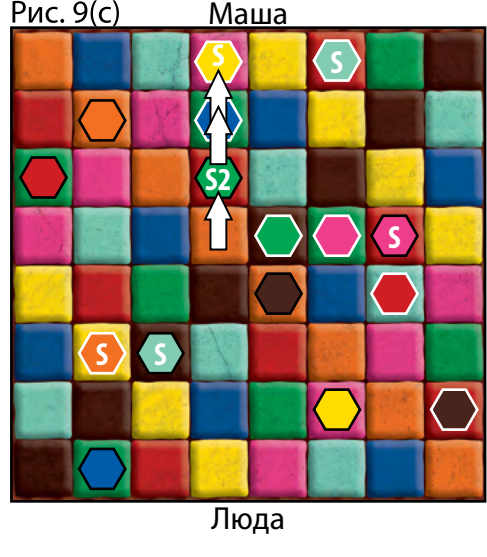
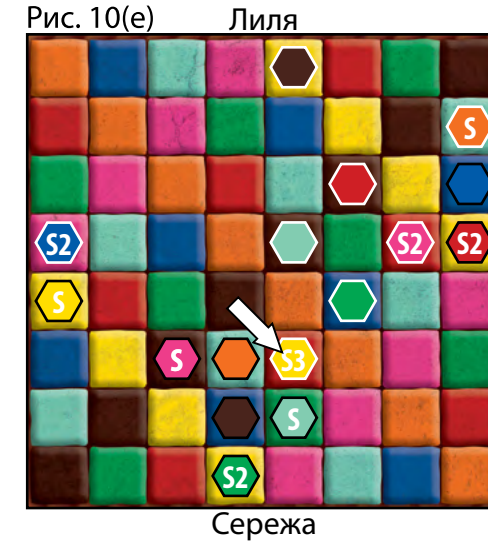
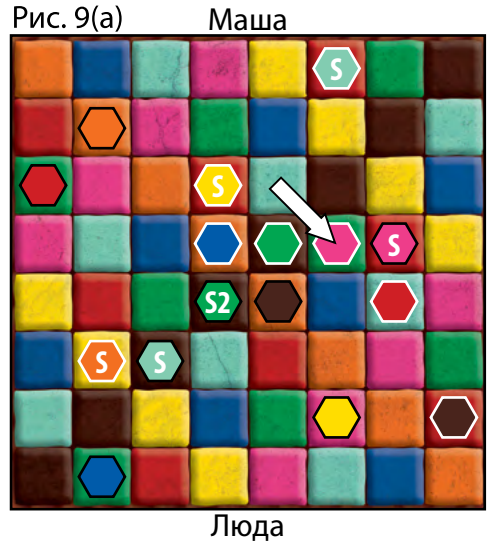
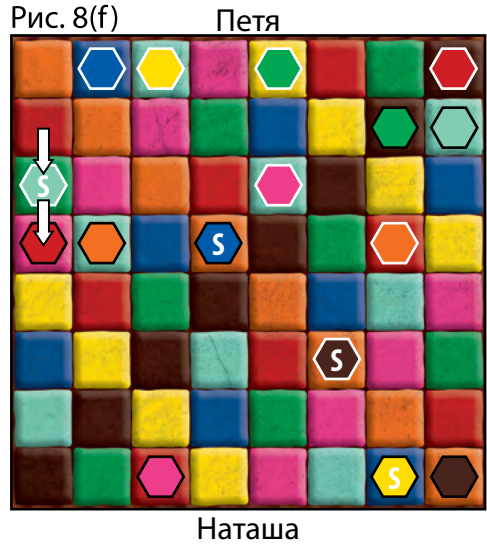
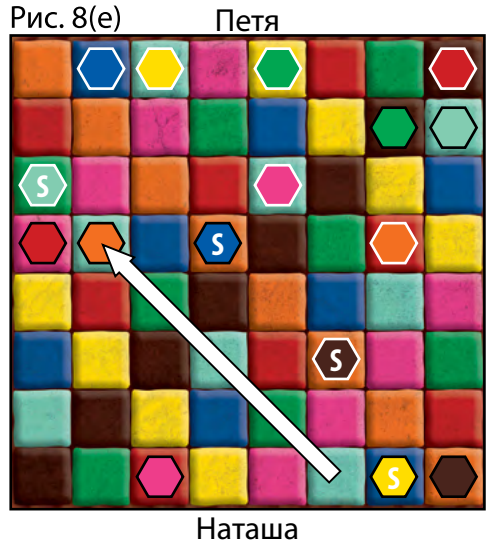
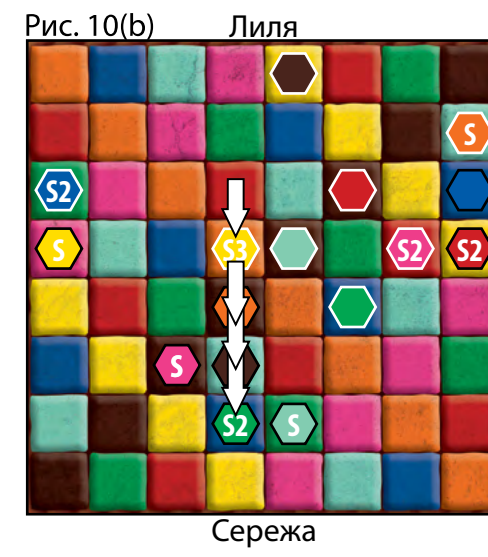
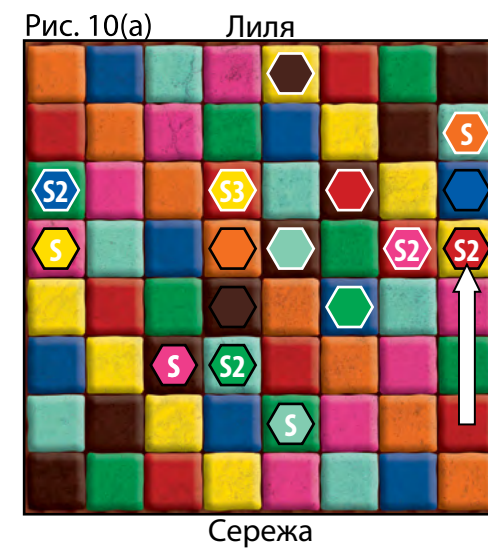
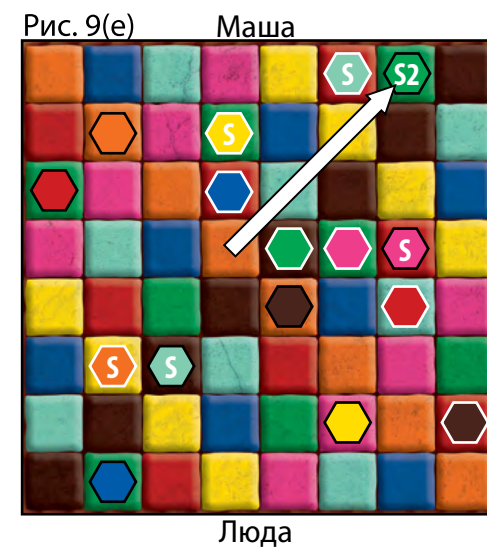
Таким образом, победителем в матче-марафоне становится либо:

- Игрок, который первым сумел набрать пятнадцать или более очков благодаря сумоистам, дважды-сумоистам и трижды-сумоистам (помните, что каждый дважды-сумоист приносит три очка, а каждый трижды-сумоист стоит семь очков).
- Игрок, который первым сумел выставить трижды-сумоиста на домашний ряд противника.

ЗАПИСЬ КАМИСАДО

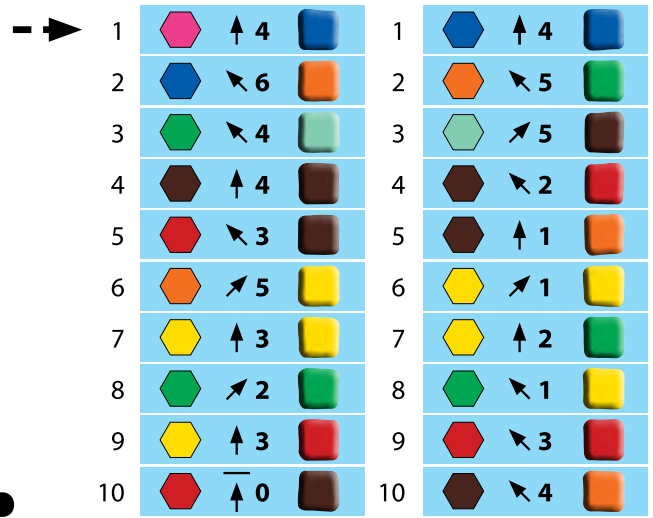
Когда вы играете в Камисадо, возможно, вы захотите записывать свои ходы. Это может быть полезно, если вы желаете прервать матч (или раунд) в середине и закончить его в следующий раз. Формы для записи доступны на веб-сайте Burley Games: http://www.burleygames.com/kamisado_recorder/. Пример полностью записанного матча можно найти в конце правил. Там показаны все раунды стандартного матча, который действительно был сыгран, и все ходы, которые происходили в течение каждого раунда. Слева имеется колонка для ходов, проделанных игроком с черными фигурами, и колонка для соответствующих ходов, сделанных игроком с белыми фигурами.







5.



2 - 3

