

КИТАЙСКАЯ ШКАТУЛКА

Во времена Династии Тан (618 — 907 г. н.э.) существовала игра с названием Xiāng / 相, что в переводе означает "шкатулка". Правила этой игры утрачены, но были найдены некоторые деревянные компоненты. В одном из документов того периода она упоминалась, как любимая игра великого мастера чайной церемонии Лу Туна. За этой игрой он не только проводил своё свободное время, но и тренировал память своих учеников. Мы попытались воссоздать правила игры, которые, надеемся, близки к оригиналу и позволят прикоснуться к мудрости Древнего Китая.

Цель игры

Китайская шкатулка – это дуэльная настольная игра для 2 человек. Цель игры – собрать как можно больше доступных комбинаций карточек, используя память и стратегическое мышление. Чем сложнее собранная комбинация, тем больше игрок получает победных очков.

ВСЯ ОПРЕДЕЛЕННОСТЬ СОСРЕДОТОЧЕНА В ПРОШЛОМ

Компоненты

32 обычных карточки (по 8 каждой из 4-х стихий – вода, воздух, земля, огонь), 4 карточки драконов (по 1-й каждой стихии), жетоны для обозначения использованных карточек (3 шт.), правила.

КАК ЗНАТЬ, БУДЕТ ЛИ БУДУЩЕЕ ТАК ХОРОШО, КАК НАСТОЯЩЕЕ?

Подготовка к игре



Отложите в сторону 4 карточки драконов, остальные тщательно перетасуйте. Разложите их и карточки драконов так, как показано на рисунке. У вас должно получиться квадратное игровое поле со стороной в 6 карточек. Для карточек драконов отведены специальные места. В любое из 4 мест можно положить карточку дракона любой стихии. Обычные карточки выкладываются так, чтобы ни один из игроков не видел их лицевой стороны. После формирования игрового поля следует определить первого игрока любым удобным способом.

ТОМУ, КТО ЖДЕТ, И МИНУТА КАЖЕТСЯ ГОДОМ

Фазы хода

Во время своего хода каждый игрок совершает следующие действия:

- просмотр карточек,
- возврат карточек на игровое поле,
- сбор комбинаций.

Просмотр карточек

В начале своего хода игрок может взять до 3 карточек со стола в руку из любого места и посмотреть их. Можно брать и обычные карточки, и карточки драконов. Обычные карточки следует брать в закрытую, не показывая другому игроку. Карточки драконов не имеют рубашки, поэтому их в любом случае придется брать в открытую.

Исключение из правил: В свой первый ход первый игрок может взять и посмотреть только 2 карточки.

Совет: запоминайте карточки, которые берете!

БУДЬ ГОТОВ К ТОМУ, ЧТО НЕ НАЙДЕШЬ ТОГО, ЧТО ИЩЕШЬ

Возврат карточек

После того, как игрок взял и посмотрел карточки, он должен в любом порядке вернуть их на любые свободные места игрового поля рубашкой вверх, не нарушая границ базовой раскладки (6x6).

Дракон, если и он был взят игроком, также кладется на любое свободное место.

Совет: выкладываете карточки на поле так, чтобы создать себе возможность для построения комбинации в этом ходу или в следующем.

Сбор комбинаций

После возврата на поле карточек можно начинать сбор комбинации. За ход их может быть несколько. Назвав комбинацию (например, 4 стихии воды), игрок переворачивает соответствующее количество лежащих рядом (соприкасающихся друг с другом) карточек. Карточки можно открывать только в ряд по прямой: по вертикали, горизонтали или диагонали. В ряде комбинаций может участвовать один Дракон. В этом случае он является обычной карточкой своей стихии. Если открытые карточки составляют названную комбинацию, игрок забирает их с поля и перекладывает к себе в победные очки. После этого он может назвать и открыть следующую комбинацию. Все комбинации кладутся отдельными стопками перед игроком для последующего подсчета победных очков. Если открытые карточки не составляют названную комбинацию, игрок переворачивает все открытые карточки рубашкой вверх, оставляя их на тех же местах на поле, и заканчивает свой ход.

В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ СДЕЛАЙ ИЛИ ЛУЧШЕ, ИЛИ ПО-ДРУГОМУ

Комбинации	Использование карточки дракона	Кол-во победных очков
3 карточки одной стихии	-	3
4 карточки 4 разных стихий	-	4
4 карточки одной стихии	3 карточки + Дракон этой стихии	5
5 карточек одной стихии	4 карточки + Дракон этой стихии	8
6 карточек одной стихии	5 карточек + Дракон этой стихии	12

СОБРАННАЯ ТЫКА ВСЕГДА БОЛЬШАЯ

Игрок может пропустить просмотр и возврат карточек или сбор комбинаций. После завершения всех действий игрока, он должен положить по одному круглому жетону на каждую карточку, которую он брал со стола для просмотра, и которая осталась на игровом поле после сбора комбинаций. Следующий игрок не может взять эти карточки со стола для просмотра в свой ближайший ход. Но он может попытаться использовать эти карточки для сбора комбинаций, положившись на удачу и память. Эти жетоны снимаются с карточек сразу после того, как следующий игрок совершит или пропустит действие просмотра. В любой момент игры можно смотреть, как свои собранные комбинации, так и комбинации противника.

ИСКУШЕНИЕ СДАТЬСЯ БУДЕТ ОСОБЕННО СИЛЬНЫМ НЕЗАДОЛГО ДО ПОБЕДЫ

Определение победителя

Игра завершается в тот момент, когда после сбора комбинации на поле остается 5 или менее карточек. Каждый игрок суммирует победные очки за все собранные им комбинации. Игрок, у которого сумма победных очков выше, считается победителем. Если сумма победных очков одинаковая, победителем считается игрок, собравший самую «дорогую» комбинацию (принесшую наибольшее количество победных очков). Если и тут соперники равны, объявляется ничья.

ПОБЕЖДАЮЩИЙ ДРУГИХ СИЛЕН, А ПОБЕЖДАЮЩИЙ САМОГО СЕБЯ МОГУЩЕСТВЕН

Автор и продюсер: Сергей Голубкин, художник: Константин Золотов
Особая благодарность: Евгений Масловский и Маргарита Астафьева