

Правила Табулы

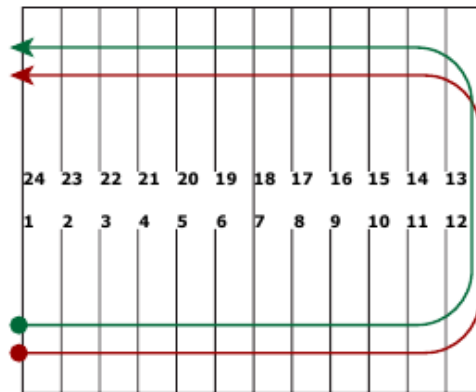
1. Доска, может быть доской для игры в нарды, либо разлинованная по древнеримскому образцу. У каждого игрока есть 15 фишек.

2. Все фишки вступают от поля №1 и двигаются против часовой стрелки (идёт гонка друг за другом).

3. Играют тремя костями, и эти три числа определяют ходы между тремя фишками. Результат броска делится между фишками или суммируется. Перед тем, как начать движение, фишки выставляются на доску согласно выброшенным очкам. Например, выбросив 6/3/1, можно выставить на поле три фишки в ячейки 6, 3 и 1 при условии, что в них нет двух и более фишек противника. Если там уже стоит одна фишка противника - она считается срубленной и снимается с доски.

Если, например, выпали очки 1, 3, 5, то возникали следующие варианты:

1) три фишки могут переместиться, одна - на 1 точку, одна - на 3 точки и одна - на 5 точек, если только каждое из этих мест перемещения не будет заблокировано фигурами противника, или



2) можно передвинуть две фишки, например: одну - на 1 точку, а другую - на 3 + 5, или 5 + 3, или любое другое требуемое сочетание, или
3) одна фишка может передвинуться на 9 точек, если каждое место на доске, соответствующее выпавшим очкам свободно, т.е. 1 + 3 + 5 или на любую переориентацию из этих чисел, например 5 + 1 + 3.

1. Любая часть броска, которая не может быть использована, теряется, но игрок обязан использовать все выпавшие очки, если это возможно.

2. Если игрок поставил фишку на поле, где стоит одна фишка противника, эта фишка противника снимается с доски и должна повторно войти в игру при следующем броске (одиночные фишки назывались «ваги»).

3. Если у игрока 2 или больше фишек в одной ячейке, эта клетка закрыта для противника, и эти фишки не могут быть срублены (они называются копьеносцами или ординариями). Фишки, которые невозможно передвинуть из-за того, что они были заблокированы ординариями, назывались «инсити».

4. Ни один из игроков не может войти во вторую половину доски, пока все фишки не выставлены на доску.

5. Ни один из игроков не может начать выводить фишки с доски, пока все его фишки не войдут в последнюю четверть доски (все фишки должны находиться в последних 6 ячейках, прежде чем начнётся выбрасывание). Это означает, что, если хоть одна фишка будет срублена, оставшиеся в последней четверти доски фишки будут «заморожены», пока эта

срубленная фишка повторно не вступит в игру и снова их не нагонит.

6. Если в Табуле есть возможность хода, пропускать его нельзя.