

Асэб (Тьяу)

Предположительные правила (Дмитрий Скирюк).

1. В виде костей используются либо 4 кости D2 либо одна кость D4, которая является палочкой квадратного сечения, вроде толстой спички, где числа написаны на четырёх длинных сторонах (1-2-3-4).

2. Изначально фишки находятся на длинных, не игровых полях. У каждого игрока по 5 или 7 фишек.

3. Для одного игрока стартовым является квадрат №1, для другого - №17.

4. Игру начинает тот, кто первым выкинет 1 очко, так у начинающего нет неизбежного большого преимущества. Поскольку фишки противников движутся с противоположных сторон, общей дистанцией для них является только средний ряд доски в 12 клеток. Как и в Сенете, фишка может быть срублена и тогда должна начать игру заново.

5. Все фишки движутся только вперёд.

6. Если фишка остановилась в одном из Домов, то у игрока есть дополнительный бросок.

7. За один ход можно передвинуть только одну фишку или добавить новую фишку на доску (в квадраты №№ 1-4 или 17-20 соответственно).

8. Ввести фишку на доску можно только точным броском, если стартовый квадрат, на который выпало определенное количество очков занят, то необходимо ходит другой фишкой.

9. Если на пути одной фишки стоит другая своя, первая фишка двигаться не может и останавливается на предыдущем квадрате, если также нет возможности поставить новую фишку на доску, то игрок пропускает ход.

10. Вывести фишку с доски можно только точным броском.

Вариант правил с сайта
<http://www.ancientgames.org>

1. Количество игроков 2.

2. Игра включает в себя игровое поле, состоящее из 20 ячеек, сгруппированных в 3 ряда по 4 колонки, и ряд из 8 ячеек, 5 конусоидальных фигур, 5 круглых фигур в виде катушек. В качестве игровых кубиков D2 используются 4 полукруглые палочки, полукруглая сторона которых, как один из вариантов, черного цвета, а другая, плоская сторона - белого.

3. В некоторых версиях Асэб вместо D2 используются один кубик D4, это палочка квадратного сечения (небольшой длинный брусок в виде спички) с числами на длинных сторонах. Либо, одну пирамидальную кость. Это немного меняет игру, так как такая игральная кость имеет равную вероятность выпадения чисел.

4. Игра начинается со всех фигур, расположенных вне игрового поля, на длинных полях рядом с рядом из восьми ячеек.

5. Все 4 игральные кости кидаются одновременно. Оценка определяется следующим образом:

5.1. Если одна кость упала на плоскую сторону, а остальные три – на круглую, то счет равен 1.

5.2. Если две кости упали на плоскую сторону, а две другие – на круглую, счет равен 2.

5.3. Если три кости упали на плоскую сторону, а четвертая – на круглую, то счет равен 3.

5.4. Если все четыре кости упали на плоскую сторону, счет равен 4, что является максимальным результатом.

5.5. Если все четыре кости упали на закругленную сторону, то счет не засчитывается, и игрок должен снова бросить кости.

6. Дополнительные броски костей игроком за один ход не допускаются.

7. Чтобы определить, какой игрок начинает игру, оба игрока бросают кости. Тот, кому выпадет единица начинает игру.

8. Игрок, который получает первый ход, снова бросает кости, чтобы определить, на сколько клеток он может переместить свою фишку или на какую ячейку он может ввести новую фишку в игру.

9. Каждый счет костей определяет, на сколько клеток игрок перемещает фишку - от 1 до 4.

10. Игрок может перемещать любые свои фигуры на любом ходу, если ход разрешен.

11. С каждым броском костей игроки могут либо добавить фигуру на доску, либо переместить фигуру, которая уже находится на доске.

12. Игроки начинают с перемещения фигур в ячейки № 1-4 и № 17-20, в зависимости от того, каков был их начальный счет костей.

13. В одно и тоже время, все ячейки могут быть заняты только одной фишкой.

14. Фишки не могут перепрыгивать через свои фишки. Поэтому, если фишка игрока стоит на пути следующей фишки, то фишка должна остановиться на пустой ячейке, предшествующей блокирующей фишке, даже если по счету костей она может находиться дальше.

15. Если фишка игрока становится на клетку с фишкой противника, то фишка противника сбивается с доски и возвращается к началу игры.

16. Все фишки двигаются только вперед.

17. Если игрок не может сделать ход из-за того, что все доступные ячейки заняты, он пропускает ход.

18. Есть 5 отмеченных ячеек: 4, 20, 13, 9 и 5. Эти ячейки называются «домами», и если игрок становится на любую из них, он получает

право дополнительного броска, и соответственно, последующего дополнительного хода.

19. В Асебе нет безопасных ячеек, из которых нельзя сбить фишку с доски, кроме первых четырех ячеек в коротких рядах (1, 2, 3, 4 и 17, 18, 19, 20), где фишки противника не ходят.

20. Чтобы вывести фишку с доски, игрок должен выбросить точное количество очков, для ее вывода. Например, если фишка находится в ячейке № 5, игрок должен набрать 1, если в ячейке № 6, игрок должен набрать 2, если фишка находится в ячейке № 7, игрок должен набрать 3 и, если фишка находится в ячейке № 8, игрок должен набрать 4. Если же, игрок не может вывести фишку с доски, и нет возможностей хода другими фишками, то он пропускает ход.

21. Игрок, который первым выведет свои фишки с доски, выигрывает.

Стратегия

1. Асеб, в основном, азартная игра и не имеет особой стратегии.

2. Однако, если игроки используют 4 игральные кости D2, вместо одного кубика D4 или пирамидального кубика, это создает некоторые незначительные стратегические варианты.

3. Кости D2 имеют разную вероятность выброса очков по сравнению с кубиками D4, что делает кости D2 более случайными в выбросе очков, что положительно влияет на игру, и делает ее более непредсказуемой.

3.1. Наиболее частая оценка выброса костей D2 - 2 (вероятность 6/16).

3.2. Следующие наиболее частые оценки - 1 и 3 (вероятность 4/16).

3.3. Наименее частые оценки - 4 и 5 (вероятность 1/16).

3.4. Из-за этой неравномерной вероятности выброса очков, игроку выгодно держать расстояние между своими и фишками противника в 1 или 3 ячейки. промежутки в 4 или 5 еще лучше. Однако промежутки в 2 ячейки более опасны, так как вероятность того, что противник при броске костей D2 наберет 2 очка, наивысшая, и поэтому фигура может быть легко выбита.