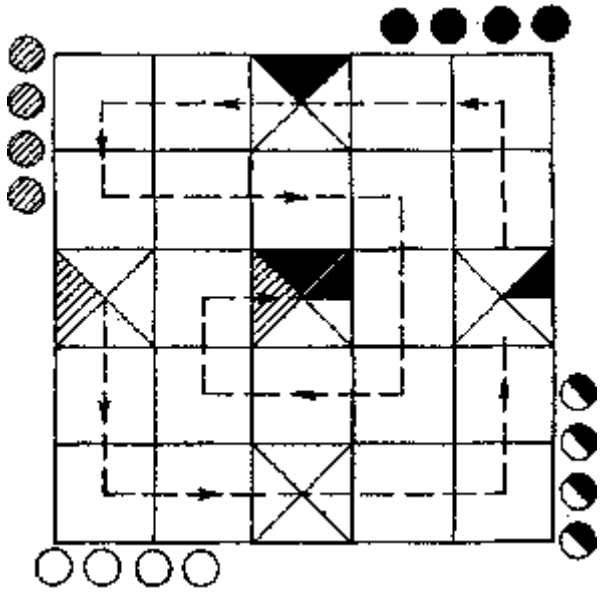
Тхаайям

Это древнеиндийская игра, в которую играют и по сей день. Игровое поле изготовить несложно, начертив на листе плотной бумаги. Кроме того, необходимо иметь 4 комплекта фишек разных цветов, например, белого, черного, красного и синего, в каждом из них 4 фишки одного цвета. Для игры также нужны 4 игральных кости (кубика), у каждого из которых 3 грани имеют белый цвет, а 3 — черный.



В тхаайям играют 4 человека. Средние квадраты с каждой стороны доски помечены, они называются «дворцом» данного игрока. Центральный квадрат доски называется «крепостью». Каждый игрок обладает четырьмя фишками (одним комплектом какого-либо цвета). Игральные кубики служат для выбрасывания игроками очков. Подсчет очков:

- 1 кубик выпал белой гранью вверх — 1 очко;
- 2 кубика выпало белой гранью вверх — 2 очка и очередь заканчивается;
- 3 кубика выпало белой гранью вверх — 3 очка и очередь заканчивается;
- 4 кубика выпало белой гранью вверх — 4 очка;
- ни один кубик не выпал белой гранью вверх — 8 очков.

Правила игры.

1. Игрок бросает кубики до тех пор, пока у него не выпадет 2 или 3 очка. Тогда его очередь заканчивается, и он передает кубики дальше по кругу.

2. Игрок должен передвигать фишку на то количество очков, которое выпало при каждом бросании кубиков, за исключением случая, когда это сделать невозможно.

3. Фишку можно выставить на доску, только когда выпало 1 очко. Ставят фишку во дворец данного игрока. Очки не засчитываются до тех пор, пока не выпадет 1 очко. Но после того, как 1 очко выпало, фишку двигают в соответствии с выпавшими очками. Например, если у игрока все четыре фишки находятся вне доски и он выбросил 8, 4, 1, 4 и 2 очка, то он может

поставить фишку в свой дворец после того, как выбросил 1 очко, а затем, выбросив 4 и 2 очка, передвинуть ее на 6 квадратов.

4. Любое выброшенное количество очков можно распределить между фишками игрока. Например, если выброшено 1, 4, 1, 4, 1, 3, то единицы можно использовать, чтобы поставить три фишки во дворец и передвинуть фишки на доске; 4, 4 и 3 очка можно использовать для передвижения одной фишки на 4 + 4 + 3 = 11 квадратов или двух либо трех фишек на любую комбинацию очков. Все очки, полученные за одну очередь, можно распределить между двумя и более фишками.

5. Фишки движутся вокруг доски против часовой стрелки до тех пор, пока не достигнут квадрата, смежного с дворцом этого игрока. После этого они переходят на внутреннюю дорожку и начинают двигаться по часовой стрелке до тех пор, пока опять не достигнут квадрата, соседнего со своим дворцом. Тогда они входят в крепость — центральное поле доски. Когда все фишки игрока соберутся в крепости, начинается финальная стадия игры: если выброшено 1 очко, то с доски снимается одна фишка. Выигрывает тот, кто первым снял все свои фишки с доски.

6. На одном квадрате может находиться любое количество фишек данного игрока.

7. Если фишка попадает на квадрат, занятый фишкой другого игрока, то последняя считается «убитой» и снимается с доски. Убитая фишка может вновь встать на доску только через свой дворец, когда выпадет 1 очко, и начнет свое путешествие снова. Если игрок передвинет свою фишку на квадрат, занятый двумя или более фишками противника, то все они снимаются с доски, как это было бы и в случае одной чужой фишки.

8. Правило 7 не распространяется на те фишки, которые находятся в дворцах или крепости. Это символизирует индийский обычай святости гостя в доме — даже если он враг, он в безопасности до тех пор, пока находится под крышей хозяина дома. Таким образом, в квадрате-дворце может собраться любое количество фишек разных цветов, и все они не могут подвергнуться нападению. Центральная крепость также является общим убежищем.