

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Введение

Хаместир.

Десять аспектов новизны

Чем интересен Хаместир, что обеспечило ему столь высокую популярность среди итских мудрецов, грютских военачальников, варанских моревладельцев и долгое развитие на протяжении тысячелетий?

Являясь сравнительно абстрактной настольной игрой, Хаместир тем не менее смог стать вполне жизненной моделью государства с его внутренними мобилизационными ресурсами и зависящими от них вооруженными силами. Все основные принципы стратегии (наращивание сил, массирование их на направлении главного удара, обманные маневры, обходы, удары в тыл, переброска сил с театра на театр и даже политическое прикрытие своих действий красивой демагогией) находят свои наглядные аналогии в Хаместире. Это достигается благодаря ряду специфических особенностей, которые в своей совокупности делают Хаместир уникальной настольной игрой Круга Земель.

1. В Хаместир играют не два, а три равноправных партнера.
2. Игра в конечном счете ведется не ради уничтожения фигур противника, а ради захвата территорий и важнейших ключевых пунктов.
3. Количество фигур у игрока может не только уменьшаться в результате боевых столкновений с противниками, но и увеличиваться. То же относится и к их качеству. Таким образом, в ходе игры в результате определенных манипуляций игроки не только теряют, но и приобретают наступательную силу, причем скорость этого процесса прямо пропорциональна количеству захваченных игроком территорий.
4. Благодаря наличию так называемых "туннелей" возможна мгновенная переброска ограниченных сил практически в любую точку доски, что приблизительно соответствует действиям лазутчиков и тайных диверсионных отрядов в реальной жизни.
5. Специфические функции Королей позволяют ввести в игру аналог военачальников среднего ранга, без которых невозможно управление войсками в реальной жизни.
6. Когда игрок бьет своими фигурами фигуры противника, он наносит урон не только противнику, но и причиняет определенный ущерб себе. Таким образом, Хаместир удачно имитирует реальное вооруженное столкновение, в котором потери всегда несут обе стороны.
7. Доска в Хаместире неоднородна, ее поля имеют различную и весьма богатую смысловую нагрузку, что в полном объеме вводит в игру фактор стратегического пространства, которое подразумевает укрепленные районы (крепости), труднопроходимые участки, плодородные области, военные лагеря и ключевые пункты.
8. За один ход игрок может переместить не одну, а существенно больше фигур (от 4 (минимум) до 96 (теоретический максимум); отметим, что, как правило, количество фигур у одного игрока не превышает 70-90, причем за один ход он может переместить обычно 24-48 фигур).
9. В силу своеобразных критериев определения выигрыша в Хаместире победить может даже слабейший из трех игроков в том случае, если он сможет усыпить бдительность своих партнеров и внезапно построить Тиару Королей.
10. Наличие башен (объектов, суммирующих подвижность и боевые качества входящих в них фигур), способных за один ход проходить иногда всю доску, позволяет произвести концентрацию сил в своем глубоком тылу, а затем нанести мощный удар по одному, а иногда и по обоим противникам. Таким образом, Хаместир удачно выражает принцип концентрации в использовании мощных мобильных соединений (конница, колесницы), каковой принцип столь дорог сердцу каждого истинного грюта...

Краткий исторический очерк

Игра Хаместир (от древнехарренского "Жизнь движения"; грютск. Гинд-а-Арет) зародилась, по всей видимости, в начале VI в. Эпохи Шести (т.е. в конце Второго Вздоха Хуммера) в Таргоне.

Создателями Хаместира принято считать грютских улларов, оставшихся в Харрене заложниками после поражения в Ре-тарской войне (595-591 гг.). По возвращении в Асхар-Бергенну уллары распространили игру среди грютской знати и старших военачальников. Одновременно с этим Хаместир стал проникать из Харрены в Ре-Тар, а из Асхар-Бергенны —

в Варан, а оттуда дальше на юг, так что к концу V в. Хаместир приобрел популярность практически во всей цивилизованной Сармонтазаре.

Естественно, из-за сложности правил, дороговизны игровых аксессуаров и необходимости уделять игре немало времени (партия может продолжаться от нескольких дней до нескольких месяцев), умение играть в Хаместир, вплоть до недавних пор, оставалось привилегией высшего сословия, позволявшего себе проматывать огромные деньги, соревнуясь со специально нанимаемыми для этой цели игроками – асурами или арх-гоаргами.

Непрерывно эволюционируя с VI в. Эпохи Шести и до наших дней, Хаместир существенно обогатился как дополнительными фигурами, так и новыми правилами, несколько ускорившими изначально чересчур медленную игру. Следствием продолжительного развития игры стало отсутствие единого видения многих аспектов правил Хаместира. В тех или иных областях Сармонтазары они трактовались по-разному, что зачастую давало повод к продолжительным дискуссиям и ссорам между представителями враждебных школ, настаивавших на собственном понимании игры как на единственно верном.

Мы не ставим перед собой задачу научить профессионально играть в Хаместир, но хотим лишь донести суть правил в том виде, в котором они были известны в эпоху Третьего Вздоха Хуммера, и дать самое общее представление об этой захватывающей и удивительно сложной игре.

Доска для игры в Хаместир (рис.1) представляет собой правильный шестиугольник, разбитый на шесть равных правильных треугольников, именуемых МИРАМИ.

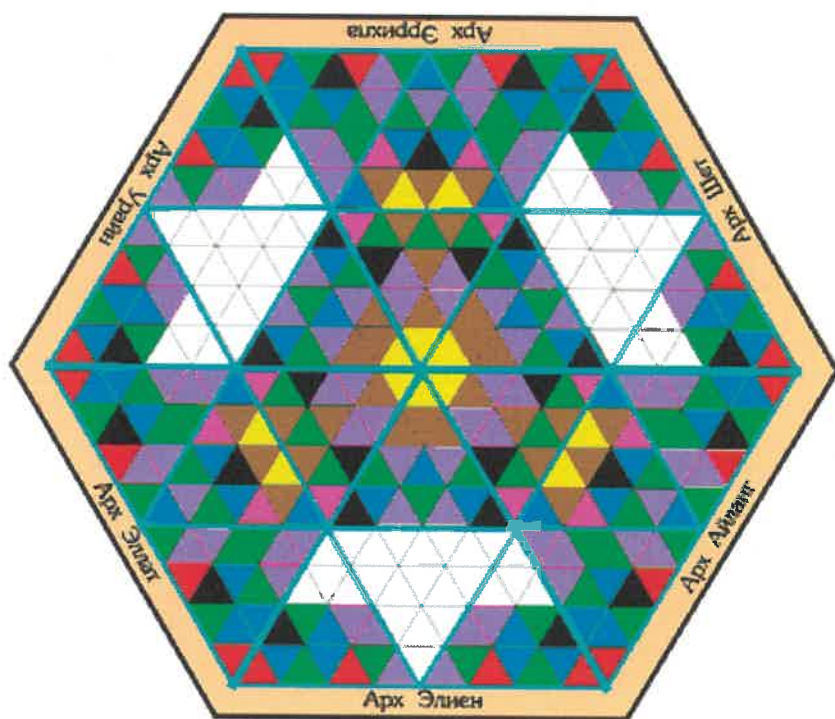


Рис.1. Доска для игры в Хаместир

В харренско-варанской традиции МИРЫ после войны Третьего Вздоха Хуммера стали именоваться Арх Эррихпа, Арх Шет, Арх Айланг, Арх Элиен, Арх Эллат и Арх Ураин. Для удобства записи партии МИРЫ пронумерованы от 1 до 6 (Арх Эррихпа – 1, Арх Ураин – 6). Каждый из МИРОВ поделен, в свою очередь, на четыре равносторонних треугольника – КОРОЛЕВСТВА (Северное, Южное, Западное и Восточное)

Каждое КОРОЛЕВСТВО поделено на шестнадцать равных правильных треугольников – ПОЛЕЙ (в архаической грютской традиции ПОЛЕ именуется "местом"), являющихся

наименьшими неделимыми элементами доски. Каждое из ПОЛЕЙ имеет свой цвет, определяющий его назначение и воздействие на фигуры (см. Таблицу 1).

Итак,

МИРОВ в Хаместире – 6,

КОРОЛЕВСТВ – 24,

ПОЛЕЙ – 386.

Таким образом, для однозначной локализации ПОЛЯ необходимо задать номер МИРА (от 1 до 6), в котором оно расположено, КОРОЛЕВСТВО (в Хаместирной нотации принято обозначать их буквами: Северное – С, Южное – Ю, Западное – З, и Восточное – В) и номер ПОЛЯ внутри КОРОЛЕВСТВА (от 1 до 16).

Как несложно заметить, КОРОЛЕВСТВА бывают двух типов: те, вершина которых ориентирована от центра Доски (Южное), и те, вершина которых ориентирована к центру Доски (Северное, Восточное, Западное). В соответствии с этим, ПОЛЯ в КОРОЛЕВСТВАХ разного типа нумеруются по-разному (см.рис.2.1. и рис.2.2).

Например: 1Ю10 – центральное ПОЛЕ Южного КОРОЛЕВСТВА МИРА Арх Эррихпа; 3С7 – центральное ПОЛЕ Северного КОРОЛЕВСТВА МИРА Арх Эллат.

К счастью, хаместирная нотация ведется только профессионалами и по существу не играет никакой роли в игре на любительском уровне.

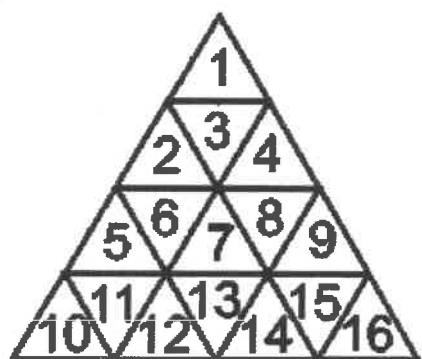


Рис.2.1. Нумерация полей в Северных, Западных и Восточных Королевствах

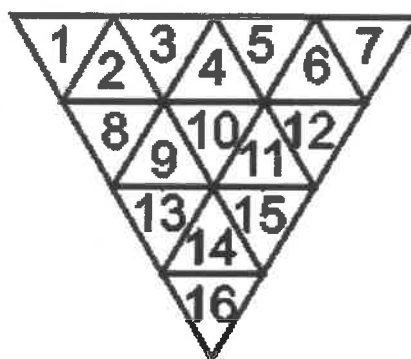


Рис.2.2. Нумерация полей в Южных Королевствах

Таблица 1. Поля и их характеристики

Цвет	Наименование	Назначение

Красный	Внешний Туннель	Безусловного воздействия на фигуры эти поля не оказывают. Дают Алебардистам и Королям потенциальную возможность перемещаться по туннелю, т.е., стоя на красном/розовом поле, "выходить" из любого другого свободного красного/розового поля или бить фигуры противника, находящиеся на красных/розовых полях. В классическом Хаместире Внешний Туннель и Внутренний Туннель между собой не сообщаются, образуя две не связанных между собой системы полей.
Розовый/ Оранжевый	Внутренний Туннель	
Черный	Коронатор	В безусловном порядке (то есть вне зависимости от желания игрока) превращает Алебардиста в Короля.
Фиолетовый	Дом Башен	Безусловного воздействия не оказывает. При желании игрока на нем совершается формирование БАШНИ (или, строго говоря, Пополнение Объекта). В случае Пополнения Объекта пополнивший Объект прекращает Перемещение, а пополненный Объект лишается права Перемещаться в пределах данногохода.
Голубой/ Синий	Реформатор	В безусловном порядке (за исключением тех случаев, когда Реформирование объекта невозможно) превращает Всадника в двух Алебардистов, а Колесницу – в трех Алебардистов либо во Всадника и Алебардиста.
Зеленый	Метаморфатор	В безусловном порядке превращает Алебардиста во Всадника, Всадника – в Колесницу, Колесницу – в Алебардиста.
Коричневый	Дурное Место	В безусловном порядке из ОБЪЕКТА вычитается Алебардист и его Перемещение прекращается. Король не имеет права становиться на Дурное Место.
Желтый	Крепость	В безусловном порядке повышает Ударную силу обороняющегося (Уо) на единицу. Захват и удержание Крепостей служит построению Тиары.
Белый	Лагерь	Поля для первоначальной расстановки фигур. Никакой дополнительной игровой нагрузки не несут и на фигуры не влияют.

В современном Хаместире задействовано четыре типа фигур, традиционно именуемых ЛЮДЬМИ: Король, Алебардист, Всадник и Колесница. Они представляют собой плоские треугольные фишки определенного цвета, на лицевой стороне которых нанесен соответствующий их значению рисунок (см.рис.3).

Король



Алебардист





Рис.3. Фигуры Хаместира

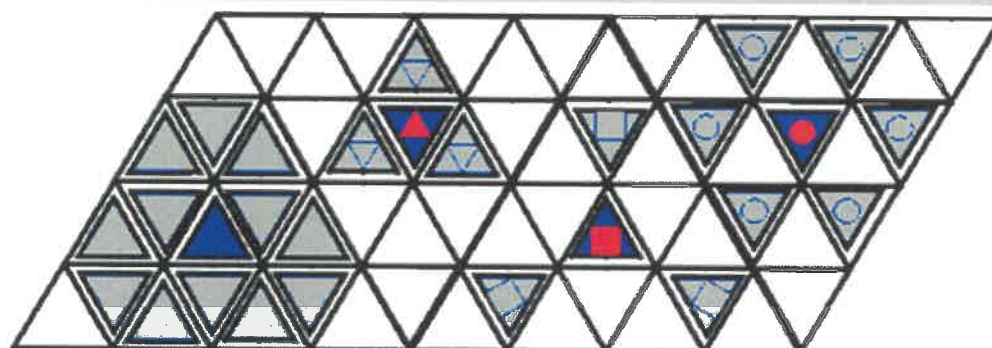
Как уже говорилось, игру ведут трое участников (именуемых ГОАРГАМИ), каждый из которых располагает ЛЮДЬМИ своего цвета (обычно – белый, черный и красный; иногда – красный, синий, зеленый или оранжевый, синий, салатовый, как в данном случае).

Вкратце предназначение и возможности вышеперечисленных фигур можно охарактеризовать следующим образом.

Король – самая слабая фигура, роль которой сводится к "управлению" войсками в пределах КОРОЛЕВСТВА и построению Тиары Королей.

Алебардист, Всадник и Колесница – боевые фигуры, предназначенные для ведения непосредственной борьбы с фигурами противника, самовоспроизведения (см.Таблицу 2) и построения Тиары Людей.

Таблица 2. Фигуры и их характеристики



Наименование	Ударная сила	Обозначение	Единичное перемещение
Король (Кр)	0		Как любая из боевых фигур.
Алебардист (А)	1		Один поворот вокруг любой из вершин на 60 град. в любую сторону (доступно три ПОЛЯ, соседствующих через сторону)
Всадник (В)	2		Один поворот вокруг любой из вершин на 180 град. в любую сторону (доступно три ПОЛЯ, соседствующих через вершину)
Колесница (К)	3		Один поворот вокруг любой из вершин на 120 град. в любую сторону (доступно шесть ПОЛЕЙ, соседствующих через вершину)

ПРИМЕЧАНИЕ. Разумеется, когда мы говорим о "повороте", мы употребляем этот термин лишь в качестве математически точного указания на геометрическое преобразование положения фигуры в пространстве. Не следует думать, что, например, Колесница должна при Перемещении совершать именно поворот и, таким образом, соотносить свою проходимость с тем, заняты или нет три ПОЛЯ, соседствующие с ее ПОЛЕМ через сторону.

50

разгрома у игрока может остаться 1-2 оккупированных Королевства и тогда ОБЪЕМ ХОДА составит 4-8 Перемещений, что, разумеется, очень плохо.)

За один ход ГОАРГ имеет право Переместить столько фигур (как одиночных, так и в составе БАШЕН), каков его ОБЪЕМ Хода.

Объекты перемещаются по следующим правилам:

1. ОБЪЕКТ имеет право Перемещаться (начинать Перемещение) только если:
 - а) количество фигур в ОБЪЕКТЕ не превосходит оставшегося Объема Хода;
 - б) КОРОЛЕВСТВО, в котором находится ОБЪЕКТ, Контролируется ГОАРГОМ, которому принадлежит этот ОБЪЕКТ;
 - в) ОБЪЕКТ не был Пополнен в текущий ход;
 - г) ОБЪЕКТ не Перемещался в текущий ход.

Дополнение: ОБЪЕКТ не может Перемещаться внутри КОРОЛЕВСТВА, не Контролируемого его ГОАРГОМ, однако он может в него войти, т.е. Переместиться через его границу и занять какое-нибудь пограничное поле данного КОРОЛЕВСТВА в соответствии с правилами Перемещения (см. Пример 1).

2. Если позволяет оставшийся Объем Хода, ОБЪЕКТ в рамках текущего Хода может Переместиться на столько позиций, сколько в нем содержится фигур. При этом Перемещения происходят на те позиции, которые доступны какой-либо из его фигур, причем каждая фигура считается лишь единожды. Это принципиально важное правило задает общий принцип движения БАШЕН и требует полного понимания от начинающего игрока (см. Пример 2).

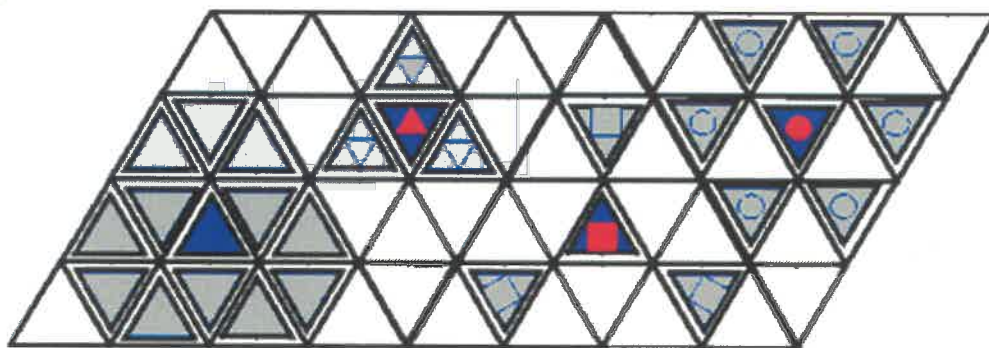


Рис.3". Перемещения фигур

3. ОБЪЕКТ не имеет права (в том числе и во время движения) становиться на ПОЛЯХ или проходить через ПОЛЯ, занятые фигурами одного с ним цвета, кроме случая Пополнения другого ОБЪЕКТА, происходящего только на ПОЛЕ **Дом Башен**.

4. Если ОБЪЕКТ стал на ПОЛЕ Дом Башен, занятое другим ОБЪЕКТОМ того же цвета, то считается, что он Пополнил ОБЪЕКТ и его Перемещение прекращается.

5. В случае, если ОБЪЕКТ в процессе движения стал на ПОЛЕ, занятое ОБЪЕКТОМ одного из противников, то происходит БОЙ (см. п. IV) и его Перемещение прекращается.

6. Из Объема Хода вычитается полное количество фигур в ОБЪЕКТЕ вне зависимости от того, все ли они учитывались при Перемещении.

7. Если ОБЪЕКТ стал на ПОЛЕ **Дурное Место**, из него Удаляется 1 Алебардист и Перемещение прекращается. Процедура Удаления произвольного количества Алебардистов из ОБЪЕКТА описана ниже в разделе БОЙ (п. IV).

8. После прекращения Перемещения и/или БОЯ на Перемещавшуюся фигуру (ПОЛЯ, за исключением Дурного Места, на БАШНИ воздействия не оказывают) действует ПОЛЕ согласно нижеследующим правилам:

а) **Коронатор**: Алебардист превращается в Короля (обозначается: А → Кр). На Всадника и Колесницу Коронатор не воздействует.

б) **Реформатор**: А → А; Кр → Кр; В → А+А; К → А+А+А или В+А. То есть на Алебардиста и Короля Реформатор не воздействует. Всадник расщепляется на двух Алебардистов. Колесница расщепляется на трех Алебардистов или Алебардиста и Всадника

в зависимости от условий и желания игрока. (Заметим, что при любом Реформировании ударная сила исходной фигуры равна сумме ударных сил результирующих фигур).

"Новорожденные" фигуры выставляются на любое свободное от фигур того же цвета ПОЛЕ Реформатор в пределах того же КОРОЛЕВСТВА (однако одна из "новорожденных" фигур обязательно должна стать на МЕСТО, ранее занимаемое фигурой-"родителем", которая удаляется с доски). Если такого ПОЛЯ (ПОЛЕЙ) не оказывается – т.е. оно уже занято фигурой того же цвета – то Реформирования не происходит.

Если ПОЛЕ оказывается занятым ОБЪЕКТОМ противника, то происходит БОЙ между ним и выставленной фигурой. В любом случае выставленные в результате Реформирования фигуры права Перемещаться в текущий Ход не имеют, но сам акт их "рождения" (в том числе и в том случае, если оно сопровождалось БОЕМ между выставленной фигурой и ОБЪЕКТОМ противника) за Перемещение не считается и из текущего Объема Хода не вычитается (см. Пример 4).

Реформатор предназначен для обеспечения количественного роста боевых фигур.

в) **Метаморфатор**: А -> В; В -> К; К -> А. На Короля Метаморфатор не действует, Алебардист превращается во Всадника, Всадник в Колесницу, Колесница – в Алебардиста. (В этом последнем случае ничего хорошего для игрока не происходит – самая сильная его боевая фигура, Колесница, становится самой слабой, Алебардистом; поэтому за специфическими исключениями и вынужденными случаями Колеснице лучше на Метаморфатор не становиться.)

Таким образом, Метаморфатор предназначен для качественного роста фигур и в паре с Реформатором обеспечивает наращивание боевых сил игрока.

г) **Дурное Место**: действует на одиночную фигуру так же, как и на БАШНЮ, то есть уменьшает ударную силу фигуры на единицу. Колесница превращается во Всадника, Всадник в Алебардиста, Алебардист просто уничтожается, а Король права становиться на Дурное Место не имеет, потому что в Хаместире не существует истолкования ударной силы - 1 ("минус один").

9. Если фигура Король или Алебардист находится на ПОЛЕ **Внешний Туннель** (или **Внутренний Туннель**), то она имеет право начать свое движение с любого другого Внешнего (или Внутреннего) Туннеля соответственно, в случае если тот не занят ОБЪЕКТОМ того же цвета. Если требуемое ПОЛЕ занято ОБЪЕКТОМ другого цвета, то происходит БОЙ со всеми вытекающими последствиями. При этом, разумеется, факт БОЯ формально расценивается как Перемещение соответствующего Короля или Алебардиста и из Объема Хода вычитается 1.

10. Если ОБЪЕКТ, состоящий только из Алебардистов, расположен на ПОЛЕ Внешний Туннель (или Внутренний Туннель), то он может Переместиться на любое другое такое же ПОЛЕ, не занятое ОБЪЕКТОМ одного с ним цвета. Если требуемое ПОЛЕ занято ОБЪЕКТОМ другого цвета, то происходит БОЙ. При этом, как и в случае, описанном в п. 9, из Объема Хода вычитается количество фигур в этом ОБЪЕКТЕ.

Прокомментируем нюансы правил, связанные с Внешними и Внутренними Туннелями.

Во-первых, ими могут пользоваться только Короли и Алебардисты.

Во-вторых, сказанное выше по существу означает, что когда Король или Алебардист стоит на Туннеле, то для него нет никакой разницы между тем ПОЛЕМ, на котором он стоит, и всеми остальными ПОЛЯМИ Туннеля. Он может Переместиться на любое ПОЛЕ Туннель, а может в то же Перемещение Переместиться так, словно он (Король или Алебардист) ходит не с того ПОЛЯ, на котором стоит, а так, словно бы он стоял на другом ПОЛЕ Туннеля.

В-третьих, применительно к БАШНЕ из Алебардистов, ее как бы можно "прокачать" с одного ПОЛЯ Туннеля на другое. При этом все будет выглядеть так, словно составляющие ее Алебардисты, каждый по отдельности, Переместились с ПОЛЯ Туннеля, на котором стоит эта БАШНЯ, на другое и там вновь собрались в БАШНЮ. В данном случае, разница между одиночным Королем или Алебардистом и БАШНЕЙ из Алебардистов заключается в том, что Король или Алебардист могут в одно Перемещение как бы "вылезти из туннеля" и Переместиться, а БАШНЯ – только "вылезти из туннеля".

Наконец заметим, что Внешний Туннель ничем не отличается от Внутреннего Туннеля, но при этом они не связаны. То есть ОБЪЕКТУ, находящемуся на одном из ПОЛЕЙ Внутреннего Туннеля, доступны только ПОЛЯ Внутреннего Туннеля, а ОБЪЕКТУ, находящемуся на одном из ПОЛЕЙ Внешнего – только Внешнего. (Иногда Туннели связывают в одну систему, см. VI)

Пример 1. БАШНЯ, состоящая из 2-х Алебардистов, Всадника и Колесницы (КБАА) может перемещаться 2 раза как Алебардист, 1 раз как Всадник и 1 раз как Колесница в произвольном порядке. (см. рис. 4)

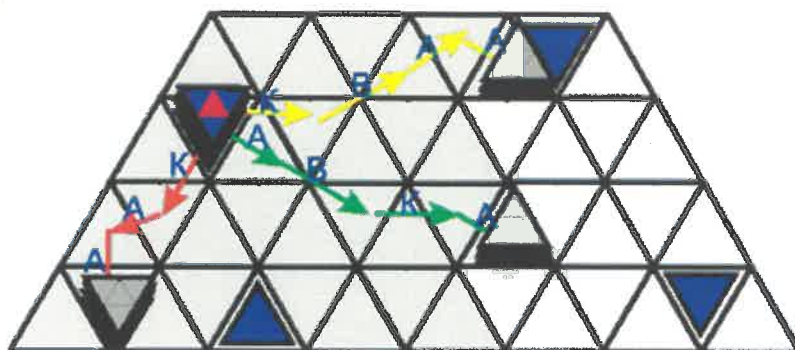
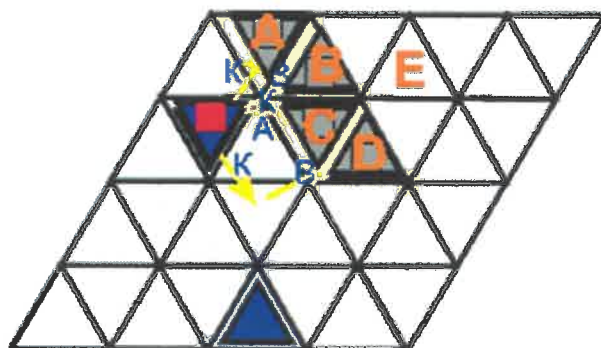


Рис.4. Радиус действия башни КБАА

Пример 2. БАШНЯ (Колесница и Всадник), стоящая на ПОЛЕ А КОРОЛЕВСТВА I (Контролируется), может попасть ТОЛЬКО на ПОЛЯ А, С (Перемещаясь как Колесница), В (Перемещаясь как Всадник) и D (Перемещаясь сначала как Колесница, а потом как Всадник) КОРОЛЕВСТВА II (не Контролируется), но не может попасть на Е (как могла бы в случае Контроля над Королевством II, перемещаясь как Колесница-Всадник или Всадник-Колесница через ПОЛЯ С и В соответственно) (см. рис. 4').

КОРОЛЕВСТВО I
Здесь присутствует
Король и,
следовательно, оно
контролируется



КОРОЛЕВСТВО II
Здесь нет Короля и,
следовательно, оно
не контролируется

Рис.4'. ОБЪЕКТ и неконтролируемое Королевство

Пример 3. Всадник с ПОЛЯ 15 (рис. 5) может пойти на ПОЛЕ 7 и стать Алебардистом. Еще один Алебардист должен появиться на ПОЛЕ 5 (либо 11), если соответствующее ПОЛЕ не занято фигурами того же цвета. В противном случае Всадник на ПОЛЕ 7 так и остается Всадником (заметим, что даже если к началу следующего хода одно из этих ПОЛЕЙ освободится, Всадник на ПОЛЕ 9 не Реформируется, т.к. ПОЛЯ действуют на фигуры только непосредственно вслед за их Перемещением).

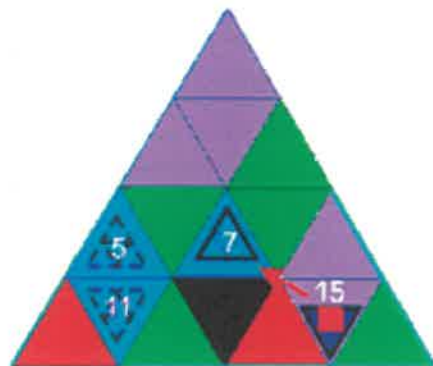


Рис.5. Реформа Всадника

Пример 4. Колесница с ПОЛЯ 4 делает ход на ПОЛЕ 7) (рис. 6) и Реформируется. Штриховкой показаны голубые ПОЛЯ (Реформатор). При этом возможны различные варианты.

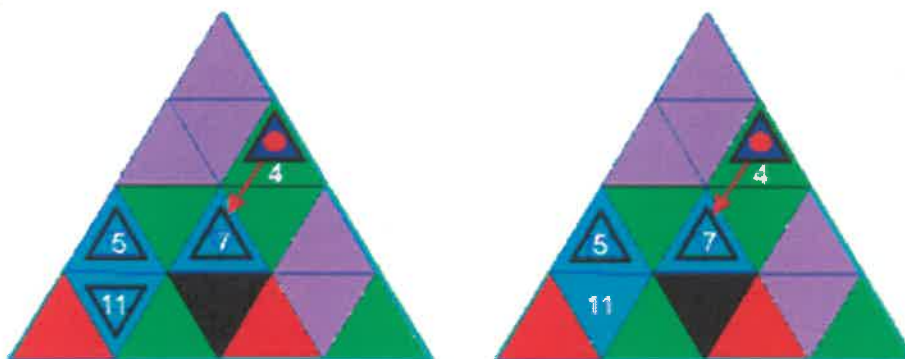


Рис.6. Реформа Колесницы

Пример 5. Ход Башни (рис 7.1). Для БАШНИ АВК доступны все ПОЛЯ, закрашенные серым (разумеется при условии, что КОРОЛЕВСТВА КОНТРОЛИРУЮТСЯ, текущий Объем Хода не менее 3 и ПОЛЯ, через которые она проходит, не заняты другими фигурами и не являются Дурными Местами). Всего в этом случае имеет место 15 вариантов Перемещений: АВК, ВКА, КАВ, АКВ, КВА, ВАК, АВ, ВА, АК, КА, ВК, КВ, А, В, К. При этом из общего Объем Хода в любом случае вычитается 3.

Кроме того, можно отделить от этой БАШНИ часть фигур, которые в свою очередь составят БАШНЮ. Например, БАШНЯ из Колесницы и Алебардиста. Для ее Перемещения требуется Объем Хода, равный 2. При этом Всадник останется на исходном ПОЛЕ и также сможет Переместиться в текущий ход. Один из вариантов показан на рис. 7.2.

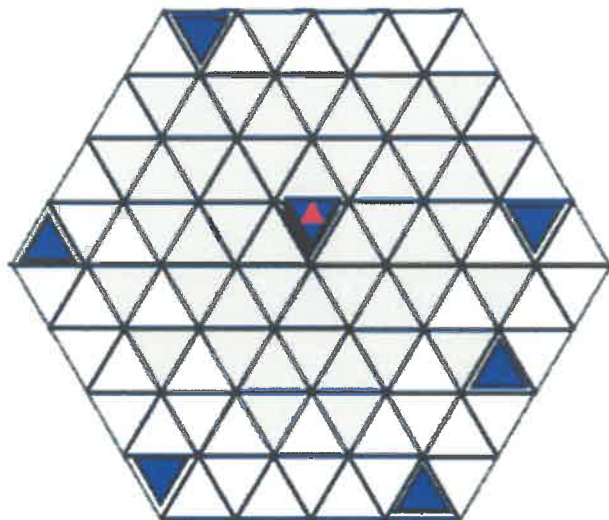


Рис.7.1 Радиус досягаемости БАШНИ АВК

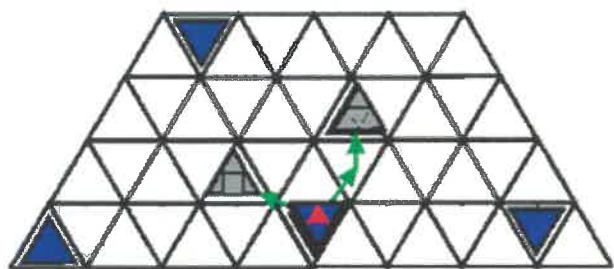


Рис.7.2. Разделение БАШНИ АВК

При попадании ОБЪЕКТА на ПОЛЕ, занятое ОБЪЕКТОМ одного из противников, между ними происходит БОЙ в соответствии со следующим алгоритмом:

1. Вычисляется ударная сила ОБЪЕКТОВ (равная сумме ударных сил составляющих его фигур, см. Таблицу 2). При этом к ОБЪЕКТУ, совершающему перемещение ("нападающему"), формально добавляется один Алебардист.

Пример. Ударная сила ОБЪЕКТА, состоящего из 1 Колесницы, 2 Всадников и 3 Алебардистов, равна: $1 \cdot 3 + 2 \cdot 2 + 3 \cdot 1 = 10$, а если он атакует, то $10 + 1 = 11$.

2. Если обороняющийся ОБЪЕКТ расположен на ПОЛЕ Крепость, то к нему также формально прибавляется один Алебардист. (В чем и заключается единственное функциональное отличие ПОЛЯ Крепость от остальных полей.)

3. Если ударная сила "нападающего" ($У_n$) больше ударной силы "обороняющегося" ($У_o$), то из него удаляется $У_o$ Алебардистов (процедуру удаления см. ниже) и он занимает оспариваемое ПОЛЕ.

4. Если $У_n < У_o$, то из "обороняющегося" удаляется $У_n$ Алебардистов и он остается на оспариваемом ПОЛЕ.

5. Если $У_n = У_o$, то оба ОБЪЕКТА удаляются с доски, а оспариваемое ПОЛЕ остается пустым

Алгоритм удаления некоторого числа алебардистов из объекта

1. Из ударной силы ОБЪЕКТА вычитается число Алебардистов, которых необходимо удалить.

2. Из фигур, прежде составлявших ОБЪЕКТ, собирается новый ОБЪЕКТ так, чтобы его ударная сила была равна полученной в п.1, причем фигуры включаются в порядке убывания их ударной силы. То есть сперва, если есть, включают Колесницы, потом – Всадников, потом – Алебардистов. В случае, если указанное число набрать не удастся (остаток может

составлять 1 или 2), соответствующая фигура (Алебардист или Всадник) добавляется из запасных.

Пояснение. Такой громоздкий на первый взгляд алгоритм придуман для того, чтобы однозначно формализовать БОЙ двух БАШЕН. В противном случае могут возникать неоднозначные трактовки БОЯ. Например, такие: "А что мне оставить в БАШНЕ КВА после того, как ее побьет вражеский Всадник: Колесницу или Всадника и Алебардиста?"

Пример. Дана БАШНЯ, состоящая из 3 Колесниц и 1 Алебардиста. Удалить 2 Алебардистов.

Ударная сила БАШНИ равна: $3 \cdot 3 + 1 \cdot 1 = 10$.

Ударная сила новой БАШНИ: $10 - 2 = 8$.

Набираем БАШНЮ: 2 Колесницы + 1 Всадник (Всадник берется из запасных фигур, а лишний Алебардист – возвращается в запас). Итого, имеем: при удалении двух Алебардистов БАШНЯ КККА превращается в БАШНЮ ККВ.

Бой одиночных фигур удобно представить в виде таблицы.

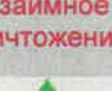
Обороняющийся	Нападающий			
				
	Король	Алебардист	Всадник	Колесница
				
Кр	Алебардист	Всадник	Колесница	Башня КА
	0 Взаимное уничтожение			
А	Алебардист	0 Взаимное уничтожение	Всадник	Колесница
				
В	Алебардист	Алебардист	Алебардист	Всадник
			0 Взаимное уничтожение	
К	Всадник	Алебардист	Алебардист	Алебардист

Таблица боя одиночных фигур

Поясним таблицу.

Когда любая фигура бьет равную себе фигуру, то фигура противника удаляется с доски, а нападающая занимает оспариваемое ПОЛЕ, причем она всегда превращается в Алебардиста (это касается и боя двух Королей, о чем см. ниже).

Когда Колесница, Всадник или Алебардист бьют Алебардиста, то они не изменяются, Алебардист противника удаляется с доски, а нападающая фигура занимает оспариваемое ПОЛЕ.

Когда Король пытается атаковать Всадника или Алебардист – Колесницу, то нападающий гибнет, а от атакуемого на оспариваемом ПОЛЕ остается Алебардист.

Случаи взаимоуничтожения (в Таблице – диагональ с нулями): атака Короля на Алебардиста, Алебардиста – на Всадника, Всадника – на Колесницу.

Когда Король пытается атаковать Колесницу, то Король гибнет, а от атакуемого на оспариваемом ПОЛЕ остается Всадник.

Нюансы, связанные с убийством неприятельского Короля, сводятся к следующему: поскольку Король имеет ударную силу 0 (и только в Крепости 1), то принципиально невозможно ничего потерять, атакуя Короля вне Крепости. Более того. Поскольку нападающий всегда формально прибавляет себе Алебардиста, то, атакуя Короля вне Крепости, он лишь приобретает. Поэтому в результате убийства неприятельского Короля атакующий Король становится Алебардистом, Алебардист – Всадником, Всадник – Колесницей, Колесница – БАШНЕЙ из Колесницы и Алебардиста. (Это довольно логично: experience боевой единицы, уничтожившей вражеского военачальника, должен повышаться.)

В тех случаях, когда из нападающей фигуры получается более одной фигуры (это происходит только тогда, когда Колесница бьет Короля вне Крепости), они остаются вдвоем на оспариваемом ПОЛЕ, образуя БАШНЮ КА.

Пример 1. Пусть БАШНЯ, состоящая из 3 Колесниц, 2 Всадников и 1 Алебардиста, бьет БАШНЮ, состоящую из 4 Колесниц и 2 Алебардистов.

Нападающая Башня: $Ун = 3*3 + 2*2 + 1*1 + 1$ (формальный Алебардист) = 15.

Атакуемая Башня: $Уо = 4*3 + 2*1 = 14$.

В результате из нападающей БАШНИ необходимо удалить 14 Алебардистов. Атакуемая БАШНЯ гибнет. Остается один Алебардист нападающего, который и занимает оспариваемое ПОЛЕ.

Пример 2. Пусть БАШНЯ, состоящая из 3 Колесниц и 2 Всадников, бьет БАШНЮ, состоящую из 4 Колесниц, 2 Всадников и 3 Алебардистов.

Нападающая Башня: $Ун = 3*3 + 2*2 + 1 = 14$.

Атакуемая Башня: $Уо = 4*3 + 2*2 + 3*1 = 19$.

Из обороняющейся БАШНИ необходимо удалить 14 Алебардистов. Остается 5 Алебардистов, набираемых из 1 Колесницы и 1 Всадника (которые есть в атакуемой Башне). В результате оспариваемое ПОЛЕ остается за БАШНЕЙ обороняющегося, состоящей из Колесницы и Всадника.

1. Начальная расстановка

Как уже говорилось, в Хаместир играют трое участников, именуемых гоаргами (по именам МИРОВ, занимаемых ими изначально; гоарг Элиен, гоарг Шет, гоарг Урайн). В современном Хаместире начальная расстановка фигур строго не регламентирована. Каждый игрок получает по 24 фигуры (6 Колесниц, 6 Всадников, 8 Алебардистов и 4 Короля) и может выставить их произвольным образом (но не в виде БАШЕН!) на 24 белых ПОЛЯ (Лагерь) своего МИРА. Примеры наиболее популярных вариантов расстановки приведены на рис.8. Они различаются тем, какие стратегические задачи ставит перед собой игрок на начальном этапе и как он планирует свое развитие – это может быть быстрый захват Туннелей, оккупация одного или нескольких соседних КОРОЛЕВСТВ и др.

2. Ход игры

В процессе игры игроки по очереди (по часовой стрелке, начиная от гоарга Элиена) делают ходы, сообразуясь с количеством Оккупированных ими КОРОЛЕВСТВ, как это описано в п. III.

В случае, если число Оккупированных КОРОЛЕВСТВ одного из игроков оказывается равным нулю (при этом равен нулю Объем Хода), он выбывает из игры, однако его фигуры при этом с доски не снимаются и другие гоарги могут вступать с ними в Бой (см. п. IV). Следует обратить внимание, что изначально фигуры каждого из гоаргов расположены в трех КОРОЛЕВСТВАХ и необходимо следить за тем, чтобы все они были Оккупированы (т.е. не забывать ставить в Западное и Восточное КОРОЛЕВСТВА своего МИРА Королей). В таком случае за первый ход гоарг будет иметь возможность сделать 12 Перемещений. Естественно, что в дальнейшем это число будет расти в зависимости от числа оккупированных королевств за один ход. (Предельное число перемещений несложно сосчитать. Оно равно $(6 \text{ МИРОВ}) * (4 \text{ КОРОЛЕВСТВА}) * (4 \text{ Перемещения на КОРОЛЕВСТВО}) = 96$).

Снятые с доски в процессе игры фигуры должны храниться вместе с запасными и использоваться при размножении (комбинация ПОЛЕЙ Реформатор и Метаморфатор) и бое. Общее число фигур, имеющих право одновременно находиться на доске, не лимитировано, но как уже отмечалось редко превышает 70 для одного игрока. (Впрочем, зафиксированы случаи, когда один игрок имел по 160 и даже по 200 фигур одновременно.)

См. также рис.8.1. и 8.2., на которых показано начальное расположение фигур и ситуация на доске после первого хода.

Ход 0. Игроки выставили свои фигуры в Лагерях



Рис.8.1. Общий вид доски

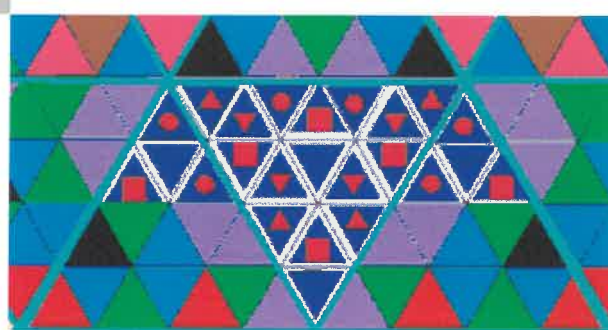


Рис.8.1.1. Гоарг Элиен. Крупный план.

Гоарг Элиен ("синие") – "двухсторонний дебют". Расположение полностью симметричное и весьма удачное. Но, как будет видно на примере гоарга Шета, отнюдь не любое симметричное расположение подходит в качестве базового.

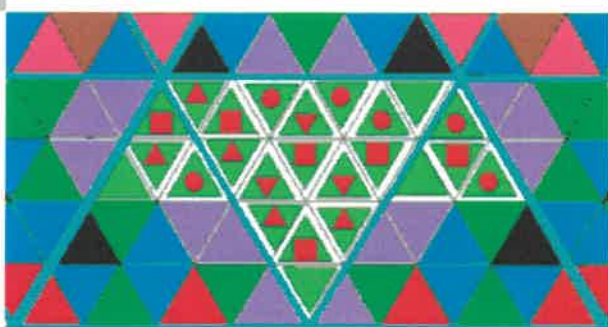


Рис.8.1.2. Гоарг Урайн. Крупный план.

Гоарг Урайн ("салатовые") – "односторонний дебют" с центром тяжести на правом фланге. Центр тяжести несложно определить, обратив внимание на два обстоятельства: на правом фланге у Урайна 4 Колесницы (из шести) и 2 Короля (из 4), причем еще 1 Король стоит на оси симметрии Мира и на самом деле тоже предназначен для перемещения направо.

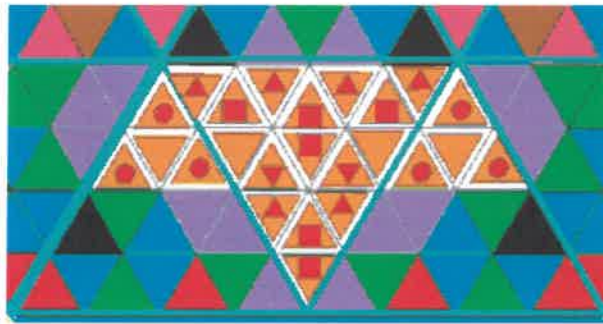


Рис.8.1.3. Гоарг Шет. Крупный план.

Гоарг Шет (“оранжевые”) – просто неудачное расположение фигур, избранное из соображений симметрии без учета реальных последующих действий. Понять, чем расстановка Шета хуже расстановки Элиена, впрочем, довольно сложно, не проиграв за обоих хотя бы 5-6 ходов.

Ход 1. Игроки приступили к развитию



Рис.8.2. Общий вид доски после первого Хода



Рис.8.2.1. Гоарг Элиен после первого Хода. Крупный план.

Гоарг Элиен (“синие”) – оккупирует три новых Королевства – Северное мира Арх Элиен, Восточное мира Арх Эллат и Западное мира Арх Айланг. При этом он временно теряет контроль над Западным королевством мира Арх Элиен, где у него остаются 2 Колесницы. Итого, гоарг Элиен завершает первый Ход с 5 оккупированными Королевствами. Это означает, что в Ход 2 у него будет возможность совершить 20 перемещений.

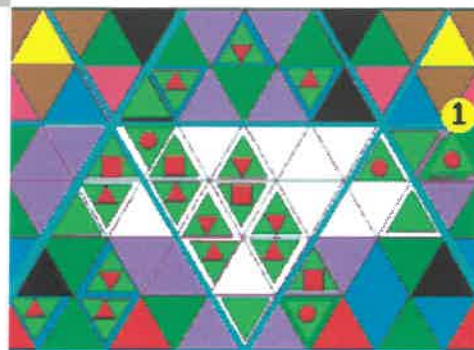


Рис.8.2.2. Гоарг Ураин после первого Хода. Крупный план.

Гоарг Ураин ("салатовые") также к концу Хода оккупирует суммарно 5 Королевств, но по более "плотной" схеме – весь мир Арх Ураин целиком и Западное Королевство мира Арх Эллат. Цифрой "1" в желтом кружочке помечена БАШНЯ ККВ, которую Ураин сразу же построил на правом фланге. Это означает, что он намерен бороться за захват мира Арх Эллат и вытеснение оттуда сил гоарга Элиена.

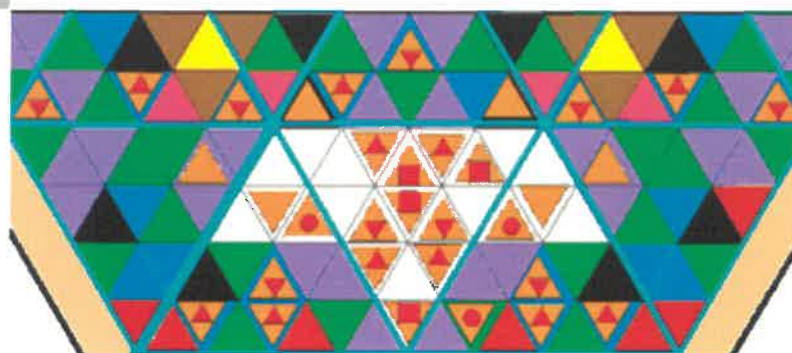


Рис.8.2.3. Гоарг Шет после первого Хода. Крупный план.

Гоарг Шет ("оранжевые") допустил несколько ошибок еще на этапе начальной расстановки фигур. За первый Ход он оккупирует лишь одно новое Королевство. Следует также обратить внимание на две удаленные группы по 3 Алебардиста. Это результаты Реформирования двух Колесниц, совершивших перемещение из Западного и Восточного Королевства мира Арх Шет. Если в Королевства, где оказались Алебардисты, вместе с началом следующего Хода не будут введены Короли, они останутся изолированными и обездвиженными и скорее всего станут жертвой экспансии двух других противников.

3. Варианты окончания партии

Партия Хаместира считается оконченной, если кто-либо из игроков победил. Существует три варианта победы:

1. Число ПОЛЕЙ, оккупированных двумя противниками, равно нулю, то есть оба противника не имеют права совершать перемещения. Тогда победившим автоматически считается третий противник. (Такой вариант концовки практически невозможен и фиксировался за всю историю Хаместира одиннадцать раз.)

2. Тиара Королей: не менее 7 Крепостей (из 12-ти, имеющихся на доске) одновременно заняты Королями одного игрока.

3. Тиара Людей: не менее 7 Крепостей заняты ОБЪЕКТАМИ (любыми – не только Королями, но и одиночными боевыми фигурами или БАШНЯМИ) одного игрока в течение трех ходов непрерывно. Последнее означает, что ни одна из этих Крепостей в течение трех ходов, начиная с того момента, как они были заняты, не переходила из рук в руки или не

освобождалась (при этом количество занимающих их фигур не имеет значения, т.е. если от БАШНИ, стоящей в Крепости, за это время отделится какой-либо ОБЪЕКТ, меньший ее по численности, или она будет атакована (но не добита) ОБЪЕКТОМ противника, Тиара Людей прервана не будет).

Таким образом, Тиара Королей – это мгновенная победа игрока. Захватить Королями семь Крепостей довольно сложно, зато их не требуется удерживать. Поэтому для построения Тиары Королей зачастую необязательно иметь значительное численное преимущество над противниками.

С другой стороны, захватить произвольными фигурами семь Крепостей достаточно несложно, но очень трудно удержать их три полных хода. Для успешного удержания Тиары Людей требуются значительные силы. Для этого желательно превосходить обоих противников вместе взятых.

1. Числовые параметры игры

Не существует единого стандарта на такие аспекты как: количество ходов, необходимых для "удержания" Тиары Людей, удельного Объема Хода (т.е. Объема Хода на одно ОККУПИРОВАННОЕ КОРОЛЕВСТВО), количество Алебардистов, добавляемых ОБЪЕКТАМ в крепостях и снимаемых с ОБЪЕКТОВ на Дурных Местах. Эти числа могут варьироваться в пределах: 1-6, 4-6 и 1-3 соответственно. Так, например, если игроки хотят сыграть "блиц", им следует принять 1 ход вместо 3 для удержания Тиары Людей.

Аналогичным образом не существует единого стандарта на раскраску доски. Как правило, каждый мастер изготавливал доски своего типа, к тому же некоторые варианты игры невозможны на стандартной доске (рис.1) вследствие наличия там лишних (Лагерь, Дом Башен) или отсутствия необходимых (Общий Туннель с выходами возле центральных Крепостей) ПОЛЕЙ.

2. Короли на БАШНЯХ

Этот весьма прогрессивный вариант правил разрешает помещать Королей на БАШНИ, что придает последним исключительную мобильность. БАШНЯ с Королем (Королями) всегда имеет возможность Перемещаться в любом удобном направлении, т.к. Короли автоматически обеспечивают Контроль КОРОЛЕВСТВА, в котором она находится. Помимо этого, Короли на БАШНЯХ существенно повышают свою живучесть, поскольку, согласно правилам боя, погибают последними. Таким образом, игра в целом приобретает больше динамики и непредсказуемости. Процедура перемещения и боя при этом не претерпевает существенных изменений за исключением того, что при "сборке" ОБЪЕКТА после БОЯ Короли всегда включаются первыми и гибнут только в том случае, если гибнет весь ОБЪЕКТ. Правило о Королях на БАШНЯХ обычно используется в сочетании с другими (пп. 4, 7, 12).

3. Лутайр

Дополнительная фигура в форме кружка. Перемещается как Король. Ударная сила ноль. Обеспечивает мобильность ОБЪЕКТОВ в пределах всего МИРА, в котором находится. Имеется у каждого из игроков в единственном экземпляре. В случае уничтожения Лутайра игрок выбывает из игры (считают, что эта фигура символизирует самого игрока). Иногда вводят дополнительное правило, что ПОЛЯ, непосредственно соприкасающиеся с ПОЛЕМ, на котором стоит Лутайр, добавляют единицу к ударной силе находящихся на них ОБЪЕКТОВ аналогично тому, как это происходит, когда ОБЪЕКТ находится в Крепости.

Смысл Лутайра в том, чтобы, с одной стороны, обеспечить игроку надежный Контроль над целым МИРОМ и тем самым высвободить его Королей для операций во вражеских МИРАХ и для построения Тиары Королей. С другой стороны, наличие Лутайра обостряет игру, заставляет игроков больше заботиться о своих тылах и стимулирует их агрессивность, заставляя искать слабые места в защите неприятельского Лутайра. В большинстве стран Древней Сармонтазары Лутайр был заклеен как "бесчестная фигура" и распространения не получил.

4. Упразднение Лагеря

Эту модификацию Хаместира еще называют правилом нулевого хода. Игроки, получив перед началом игры положенное количество фигур, в течение т.н. "нулевого хода" "ходят" ими на доску, то есть выставляют их на ПОЛЯ Лагеря, которые в этом случае не пусты, но являются Реформаторами, Метаморфаторами, Домами Башен и Коронаторами. При этом ПОЛЯ, естественно, оказывают воздействие на фигуры так, как если бы делалось Перемещение. Таким образом, достигается существенное ускорение дебюта.

См. рис.9, на котором приведена доска Хаместира без Полей Лагеря.

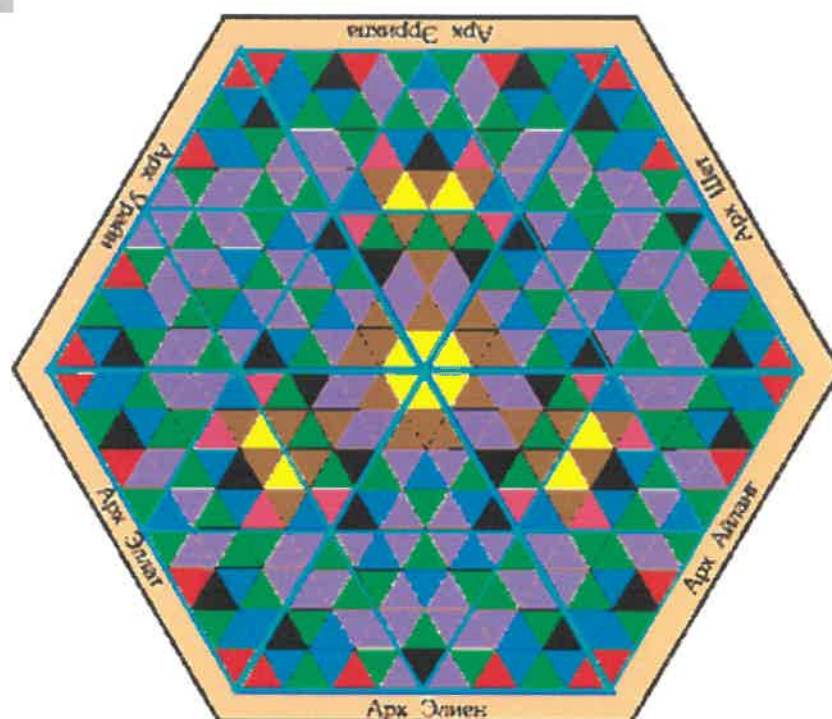


Рис.9. Модифицированная доска Хаместира

5. Упразднение Домов Башен

Разрешается "собирать" БАШНИ на любом ПОЛЕ. Дома Башен заменяются Реформаторами и Метаморфаторами. В общем-то, довольно безалаберная модификация правил, лишаящая игру известной доли изящества и мало что меняющая по существу.

6. Альтернативный вариант Реформатора

ПОЛЕ, превращающее боевую фигуру в БАШНЮ из двух ей подобных (т.е. удваивающее фигуру). Очевидно, что такой ускоренный Реформатор позволяет наращивать боевой потенциал с невероятной скоростью, потому что по существу отпадает необходимость гонять Всадников и Алебардистов через Метаморфаторы. Используется в основном в сочетании с Лимитированием общего числа фигур (см.п.7).

7. Лимитирование общего числа фигур

В этой версии игры фишки делаются двухсторонними – каждая фишка может являться фигурой одного из двух игроков. Общее число фишек лимитировано (как правило 90). За счет двусторонности фишек фигур каждого цвета получается по 60. Таким образом, при исчерпании лимита фигур ПОЛЯ Реформатор автоматически перестают действовать, что

стимулирует ведение боевых действий и не позволяет игре свестись к бесконечному накоплению боевых ресурсов.

8. Лимитирование числа ходов

Это правило призвано ограничить продолжительность партии. Обычно игроки договариваются играть 50 ходов. Если до этого момента никто не успевает построить Тиару, победитель определяется по одному из следующих факторов (какой именно фактор считать решающим, игроки сами договариваются перед началом партии):

- максимально число убитых им фигур обоих противников;
- минимально число его фигур, убитых противниками;
- максимально число его фигур на доске.

9. Удваивание в процедуре боя

В этом варианте правил ударная сила нападающего ОБЪЕКТА УДВАИВАЕТСЯ (в отличие от стандартного прибавления Алебардиста), что поощряет нанесение ударов первым и делает удары крупных БАШЕН по-настоящему сокрушительными, а игру более динамичной. Королю (ударная сила которого 0), если он атакует, формально приписывается прежняя ударная сила 1.

10. Альтернативные Туннели

Разрешается "прокачка" через Туннели любых фигур и БАШЕН (а не только Королей и Алебардистов). Это правило также ускоряет игру и приводит к жестокой борьбе за Туннели.

11. Дополнительные Туннели

Существует два варианта дополнительных Туннелей:

1. Внешние и Внутренние Туннели объединяются, обозначаются одним и тем же цветом и позволяет перемещаться из одних в другие (от края доски к центру или наоборот).
2. Внутренний Туннель дополняется выходами у Холма (так называются шесть центральных Крепостей – практически единственный обязательный элемент доски), что облегчает построение Тиары Королей и держит игроков в постоянном напряжении.

12. Захват пленных

Чрезвычайно перспективное правило, стимулирующее ведение боевых действий. В соответствии с ним фигуры игрока, находящиеся в КОРОЛЕВСТВЕ, над которым он утратил Контроль, в случае ОККУПАЦИИ этого КОРОЛЕВСТВА другим игроком либо просто убираются с доски, либо превращаются в фигуры противника, ОККУПИРОВАВШЕГО это КОРОЛЕВСТВО (т.е. заменяются аналогичными фишками другого цвета, без изменения местоположения и состава ОБЪЕКТОВ).

"Золотой Цветок" является весьма интересной версией Хаместира, которую следует рассмотреть отдельно.

Еще в IV в. Эпохи Шести Хаместир начал подвергаться серьезной критике сразу с двух направлений. Одним не нравилось изобилие хотя и примитивного, но все-таки изнурительного устного счета, который все время ведется при бое БАШЕН. Другие полагали совершенно излишними Всадников, утверждая, что это фигуры глупые, промежуточные, путающие всю игру, и что Хаместир смог бы прекрасно обойтись Алебардистами, Колесницами и Королями. В то время такие смутьяны шли на корм гротским слепым паукам, а в Ите их топили в озере Сигелло со свинцовой доской Хаместира на шее.

Позднее, в начале Эпохи Двух Календарей, варанский поэт Сорго, который после встречи с шардевкатраном не боялся уже никого и ничего, создал Хаместир без счета и Всадников. В

этом Хаместире вообще нет необходимости что-либо считать, прибавлять фиктивных Алебардистов при бое и вычитать их же на Дурных Местах. Сорго назвал свой Хаместир "Золотым Цветком".

Все отличия "Золотого Цветка" от классического Хаместира естественным образом вытекают из упразднения Всадника.

Для боя одиночных фигур получается очень простая таблица:

	Нападающий		
			
Обороняющийся	Король	Алебардист	Колесница
	Алебардист	Колесница	БАШНЯ АК
	0 Взаимное уничтожение	Алебардист	Колесница
	Алебардист	0 Взаимное уничтожение	Алебардист

Таблица боя одиночных фигур

Результатом боя равных фигур всегда является Алебардист нападающего.

Алебардист, напавший на Короля, становится Колесницей.

Колесница, напавшая на Алебардиста, остается Колесницей.

Колесница, напавшая на Короля, становится башней из Колесницы и Алебардиста.

Король при нападении на Алебардиста и Алебардист при нападении на Колесницу взаимно аннигилируют, а если Король нападает на Колесницу, то он гибнет, а от нее остается Алебардист.

Если обороняющаяся фигура находится в Крепости, таблица приобретает несколько иной вид:

	Нападающий		
			
Обороняющийся	Король	Алебардист	Колесница
	0 Взаимное уничтожение	Алебардист	Колесница
	Алебардист	0 Взаимное уничтожение	Алебардист
	Колесница	Алебардист	0 Взаимное уничтожение

Таблица боя одиночных фигур
(обороняющийся находится в Крепости)

Если обороняющаяся фигура находится на Дурном Месте, получается следующее (заметим, что Король принципиально не может оказаться в качестве обороняющегося на Дурном Месте, поэтому он в левом столбце таблицы опущен):

	Нападающий
--	------------

Обороняющийся			
	Король	Алебардист	Колесница
	0 Взаимное уничтожение	0 Взаимное уничтожение	
Алебардист			Алебардист
		0 Взаимное уничтожение	0 Взаимное уничтожение
Колесница	Алебардист		

Таблица боя одиночных фигур
(обороняющийся находится на Дурном месте)

Бой БАШЕН производится без подсчета и осуществляется иным образом по сравнению с классическим Хаместиром. Когда БАШНЯ нападает на БАШНЮ, делается так:

1. Обе БАШНИ разбираются, снимаются с доски и выкладываются друг напротив друга на золотой треугольной пластине, символизирующей ПОЛЕ, которое оспаривается;

2. Между БАШНЯМИ происходит СРАЖЕНИЕ, в котором нападающий наносит первый УДАР: всеми своими фигурами он бьет любые фигуры противника по тем же правилам, по каким происходит бой одиночных фигур. При этом, естественно, каждая фигура нападающего бьет по одному разу.

Если от БАШНИ обороняющегося что-то еще осталось, то он отвечает нападающему аналогичным образом: УДАР всеми фигурами.

Тот, если у него, в свою очередь, что-то еще есть, тоже наносит УДАР.

Обмен УДАРАМИ происходит до тех пор, пока фигуры одного из противников не будут полностью исчерпаны.

После этого все фигуры, оставшиеся на золотой пластине, составляются в БАШНЮ на оставшемся ПОЛЕ. Если победил нападающий и при этом у него осталась одна фигура, то в завершение на нее действует оспариваемое ПОЛЕ, если действие ПОЛЯ на фигуру предусмотрено правилами.

Например, в результате СРАЖЕНИЯ может остаться один Алебардист, который займет ПОЛЕ Коронатор. Тогда он превратится в Короля. Или, к примеру, останется одна Колесница на ПОЛЕ Реформатор. Тогда она распадется на трех или двух Алебардистов в соответствии с состоянием других ПОЛЕЙ Реформатор в пределах данного Королевства.

Заметим, что если атакуемая БАШНЯ находится в Крепости, то результаты наносимых атакующим УДАРОВ определяются так, будто бы одиночные фигуры нападающего атакуют неприятельские фигуры, находящиеся в Крепости. А результаты ответных УДАРОВ обороняющегося ВСЕГДА определяются так, будто бы фигуры атакующего находятся в чистом поле.

Из этих правил следуют такие выводы:

а) атаковать БАШНЮ, стоящую в Крепости, значительно более невыгодно, чем в "классическом" Хаместире;

б) атаковать БАШНЮ в чистом поле значительно более выгодно, чем в "классическом" Хаместире.

Пример. БАШНЯ из трех Колесниц и одного Алебардиста атакует неприятельскую БАШНЮ, состоящую из четырех Колесниц и двух Алебардистов и находящуюся на ПОЛЕ Метаморфатор.

Первый УДАР нападающего:

1. К — К = А (Означает, что Колесница била Колесницу, в результате чего она стала Алебардистом, а неприятельская исчезла.)

2. К — К = А

3. К — А = К

4. А — А = А

Итоги: У защищающегося остались две Колесницы. У атакующего — Колесница и три Алебардиста.

Ответный УДАР защищающегося:

1. К — А = К

2. К — А = К

Итоги: У защищающегося остались две Колесницы. У атакующего – Колесница и Алебардист.

Второй УДАР атакующего:

1. $K - K = A$

2. $A - K = 0$

Итоги: У атакующего остался Алебардист. После этого на него подействовал Метаморфатор и он превратился в Колесницу.

Итак, конечный исход БОЯ: Колесница нападающего на оспариваемом ПОЛЕ.

Сравним с БОЕМ "классического" Хаместира:

$У_n = 3*3 + 1*1 + 1 = 11$

$У_o = 4*3 + 2*1 = 14$

$У_o - У_n = 3$, т.е. Колесница.

Исход БОЯ был бы совсем другим. Поле боя осталось бы за защищающимся, причем он располагал бы после него еще целой Колесницей.

Как несложно заметить, правила БОЯ "Золотого Цветка" дают заметные преимущества нападающему. Можно говорить, что если "классический" Хаместир предоставляет нападающему преимущество в одного Алебардиста, то "Золотой Цветок" дает ему преимущество во столько Алебардистов, сколько фигур в его БАШНЕ.

Прочие аспекты игры остаются в целом без особых изменений.

Коронатор: превращает Алебардиста в Короля.

Метаморфатор: превращает Алебардиста в Колесницу, а Колесницу в Алебардиста.

Реформатор: превращает Колесницу в трех (или одного и БАШНЮ из двух, если в Королевстве только два Реформатора) Алебардистов.

Дурное Место: уничтожает Алебардиста, превращает Колесницу в Алебардиста.

Дом Башен: служит местом сбора БАШЕН из Алебардистов и Колесниц.

Туннели: как и раньше, "скрадывают пространство" для Королей и Алебардистов, позволяют "прокачивать" БАШНИ, состоящие только из Алебардистов.

Целью "Золотого Цветка" по-прежнему остается построение Тиары, которая в этом варианте Хаместира именуется Золотым Цветком.

Выше мы постарались по возможности доступно и точно изложить правила, лежащие в основе Хаместира. Однако формального знания правил недостаточно для того, чтобы сесть за стол и начать партию. Человек, не имеющий представления об основах стратегии Хаместира, растеряется среди изобилия фигур и возможных вариантов их Перемещений. Чем же следует руководствоваться новичку, за что бороться и какими средствами приблизить желанную победу?

Для того, чтобы ответить на этот вопрос в полной мере, недостаточно короткой вводной статьи, ибо ему посвящались целые тома (см. "Общая теория Хаместира", "Колесницы и сверхколесницы", "Терпение как фактор победы", "Игра на измор и игра на истребление", "Хаместир. Стратегия Туннелей на доске Меллиоха", "О порочных вкусах Сорго Медовоустого", "Проклятие Семи Крепостей" и т.д.).

Здесь мы вкратце изложим основные положения стратегии стандартного Хаместира, практически не вдаваясь в тонкости, обусловленные конкретным видом доски и вариантом правил.

А. ФАКТОРЫ ИГРЫ

Основными факторами, на которые следует обращать внимание в ходе игры, являются:

1. Количество, ударная сила и расположение фигур.

Разумеется, хорошо иметь много фигур большой ударной силы, однако это не принесет преимущества, если они будут беспорядочно разбросаны по доске, а не сконцентрированы в нужных местах и, следовательно, не готовы к быстрым Перемещениям для боя. Обычно накопление фигур происходит в Домах Башен, где есть возможность создавать и перегруппировывать сложные ОБЪЕКТЫ.

Следует обращать внимание также и на состав БАШЕН, что непосредственно сказывается на их "маневренности". Например, БАШНЯ, состоящая из одних Колесниц, имеет большую ударную силу, однако достигает лишь половину ПОЛЕЙ Доски, а из одних Всадников – лишь треть. Заметим, что если добавить к любой из БАШЕН хотя бы по одному Алебардисту, ситуация изменится радикально.

2. Наличие необходимого числа Королей.

Это один из важнейших факторов, без которого игрок, обладая даже сотней фигур, может выбыть из игры. Ведь для Оккупации КОРОЛЕВСТВА (напомним, что Объем Хода прямо пропорционален числу Оккупированных КОРОЛЕВСТВ) необходимы не только (и не столько) боевые фигуры, но и Короли. В ходе игры не следует также забывать о воспроизведении Королей из Алебардистов (на полях Коронатор) и об уничтожении Королей противника. Последнее является одним из наиболее мощных тактических приемов снижения боеспособности противника (см. ниже "Блокада КОРОЛЕВСТВ").

3. Контроль над Туннелями.

Не следует забывать, что выигрыш как правило невозможен без контроля над Туннелями.

4. Наличие королевств с удобными циклами Реформации.

Цикл Реформации – такое сочетание Реформаторов, Метаморфаторов и Домов Башен, которое позволяет сравнительно быстро осуществлять наращивание числа фигур, их ударной силы и при этом быстро и эффективно концентрировать их в БАШНИ. Следует с самого начала бороться за Оккупацию КОРОЛЕВСТВ (т.к. это позволяет сильно ускорить развитие на начальном этапе, а значит и нарастить общую ударную силу), особенно тех, которые обладают удобными циклами Реформаторов, Крепостями и Внутренними Туннелями.

В. ДЕБЮТ

Дебютом в Хаместире считаются первые пять-шесть ходов, включая начальную расстановку фигур в Лагере, которая, как уже говорилось (п. V), строго не регламентирована. За эти пять-шесть ходов игроки обычно успевают достаточно развиться для того, чтобы их первоочередные стратегические устремления стали очевидны. Существует три принципиально различных и при этом достаточно плодотворных дебюта. Ниже они представлены в виде таблицы.

ПЛЮСЫ	МИНУСЫ
Максимально быстрая экспансия в одну сторону (на <u>рис. 8.2.</u> к ней прибегает гоарг Урайн.)	
Возможен быстрый захват и надежное удержание удобного цикла Реформаторов/Метаморфаторов, захват по меньшей мере двух входов Внутреннего туннеля и двух Крепостей.	Дисбаланс сил. Если Ваш противник решит захватить тот же МИР, Вам предстоит кровопролитное сражение, что резко уменьшит шансы на быстрое развитие. Этим, конечно, не замедлит воспользоваться третий игрок.
Равномерное развитие в обе стороны (на <u>рис. 8.2.</u> к нему прибегают гоарги Элиен и, неудачно, Шет)	
В случае, если один из противников решит атаковать Вас во фланг (как это собирается предпринять в нашем примере на <u>рис. 8.2.</u> гоарг Урайн по отношению к Элиену), у Вас останется еще один запасной фланг и, соответственно, шансы на захват соседнего МИРА увеличатся.	За счет малого количества фигур на каждом фланге, развитие несколько замедляется. Обычно не остается резерва для обеспечения контроля над Туннелями, в силу чего эта тактика видится половинчатой. Не следует сразу стремиться оккупировать слишком много КОРОЛЕВСТВ, т.к. в этом случае число фигур в них может оказаться

	критически низким (порядка 4-5). Ваше развитие в этих Королевствах сильно замедлится, зато опасность их потерять резко возрастет.
Обеспечение массированного контроля над туннелями	
Это может позволить Вам путем какого-либо хитро спланированного маневра (см. <u>Блокада КОРОЛЕВСТВ</u>) замедлить развитие противников. Более того – возможно, это позволит Вам построить Тиару Королей. Однако вероятность и первого, и второго достаточно низка. Роль Туннелей в действительности очень велика, но, как правило, не в дебюте.	Ваше развитие будет сильно замедлено борьбой за Туннели и необходимостью выделять ресурсы для контроля над ними. (К упомянутым ресурсам относятся Короли и Алебардисты, которые, будучи обречены стоять на выходах из Туннелей, не примут никакого участия в Вашем стратегическом развитии.) К тому же, долговременный контроль над Туннелями возможен лишь в случае крайней пассивности обоих противников.

С. ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ИГРЫ

Здесь мы вкратце опишем основные тактические приемы, совершенное владение которыми необходимо для успешного ведения партии.

а) Воспроизведение

Механизм воспроизведения заключается в последовательности таких действий: фигура типа Всадник или Колесница превращается на поле Реформатор в 2-х или 3-х Алебардистов (иногда в случае с Колесницей выгодно разделять ее на Алебардиста и Всадника). Эти Алебардисты, пройдя через соседние Метаморфаторы, снова превращаются во Всадников или Колесницы (теперь их 2 или 3), после чего одна из образовавшихся фигур снова реформируется, а оставшиеся накапливаются в виде БАШНИ на одном из соседних Домов Башен. (Заметим, что топология доски Хаместира оптимизирована во многих Королевствах или даже группах по 2-3 Королевства именно под воспроизведение фигур.)

Таким образом происходит восполнение боевых потерь и развитие. Воспроизведение должно, по возможности, происходить на протяжении всей партии. Именно на воспроизведение, как правило, уходит основная часть Объемахода.

б) Блокада КОРОЛЕВСТВ

Это весьма эффективный способ борьбы, заключающийся в уничтожении всех (!) Королей в одном из ОККУПИРОВАННЫХ противником КОРОЛЕВСТВ (обычно стараются выбрать то, где находится максимальное количество его фигур) и последующем недопуске туда других его Королей (как правило, если противник не окончательно ослаблен, блокада может продлиться всего несколько ходов, но и их, порой, достаточно для нанесения ему существенного урона). Заметим, что редко кто тратит Перемещения и фигуры на уничтожение заблокированных ОБЪЕКТОВ противника. Основной ущерб противник получает косвенно – за счет временного исключения заблокированных фигур из игры и сокращения Объемахода.

Блокада осуществляется обычно путем внезапного проникновения Короля через Туннель с последующим введением БАШЕН (которые уничтожают Королей противника и отсекают путь другим Королям) и почти невозможна без хотя бы частичного контроля над Туннелями. Реакция третьего игрока во многом зависит от того, какие цели Вы в данном случае преследуете: он вероятно поддержит Вас, если Вы хотите просто ослабить противника, и будет не на Вашей стороне, если Вы решите под прикрытием блокады подготовить свою Тиару.

в) БОЙ

В случае необходимости вступить в БОЙ с одним или обоими противниками, следует руководствоваться следующими соображениями:

- желательно располагать ОБЪЕКТЫ таким образом, чтобы они были недостижимы для ОБЪЕКТОВ противника за одно Перемещение;
- желательно иметь рядом несколько неравновеликих ОБЪЕКТОВ (например (ЗК, В, А) и (К, В, А)) – если одна Башня будет уничтожена, вторая сможет (в случае необходимости) ликвидировать остатки ОБЪЕКТА противника и его Королей, а также поддержать ОККУПАЦИЮ КОРОЛЕВСТВА;

- в глубине территории противника следует стараться БИТЬ оптимально, т.е. так, чтобы Ваши фигуры не оставались на территории противника (т.е. лучше чуть-чуть недобить, а идеально если погибают оба ОБЪЕКТА). В этом случае Вы не потеряете лишние фигуры блокированными.

- если есть такая возможность, следует БИТЬ рядом стоящий ОБЪЕКТ противника возможно большим количеством ОБЪЕКТОВ предельно малого состава (то есть, например, лучше ударить крупную неприятельскую БАШНЮ не всей БАШНЕЙ из пяти Всадников, а пятью Всадниками порознь.) Это не сказывается на количестве необходимых Перемещений, однако дает существенный выигрыш (например, чтобы уничтожить башню из 3 Колесниц за один удар, требуется Башня из 8 Алебардистов, а если имеется возможность ходить по одной фигуре (т.е. БАШНИ стоят на соседних ПОЛЯХ), то для этого достанет всего лишь 5 Алебардистов, причем останется еще один лишний).

Д. ГРУППОВАЯ СТРАТЕГИЯ

На первый взгляд, наличие в Хаместире не двух, а трех игроков должно автоматически привести к явному или неявному сговору двух из них против третьего. Этого, однако, в действительности как правило не происходит и вот почему. Если двое, объединившись, быстро выведут из игры третьего (что, в принципе, не очень сложно), они все равно окажутся перед необходимостью бороться друг с другом. При этом каждый из них в ходе "коалиционной" войны против третьего будет бояться потратить больше сил, чем его партнер, что не преминет впоследствии сказаться на исходе их борьбы между собой. Это четко осознает каждый из игроков и поэтому, как правило, он стремится более или менее сбалансированно бороться на обоих фронтах, сталкивая своих противников друг с другом в неявной форме, в чем и заключается истинное мастерство игрока в Хаместир.

"Коалиционная" война, впрочем, имеет место почти в каждой партии, а в некоторых вариантах правил она даже узаконена. "Коалиционная" война начинается тогда, когда наиболее активному игроку удастся построить Тиару Людей. Тогда оба его противника, временно забыв обо всех своих распрах, прикладывают все силы к тому, чтобы разрушить Тиару Людей, то есть выбить своего противника из занятых им Крепостей. Некоторые варианты Хаместира содержат на этот случай Правило Диктатуры. Когда Тиара Людей объявлена, двое оставшихся игроков решают, кто из них будет Диктатором. До тех пор, пока Тиара Людей не разрушена, Диктатор играет фигурами своего партнера так, будто бы они его собственные. Правило Диктатуры вводится довольно редко, потому что Диктатор в принципе всегда имеет возможность разрушать Тиару преимущественно фигурами своего партнера, преследуя исключительно своекорыстные цели.

Быстро начавшись, "коалиционная" война столь же быстро и заканчивается, потому что игрок, построивший Тиару Людей, после ее разрушения оказывается обычно совершенно обессиленным и временно перестает представлять угрозу для своих врагов. Более того. Довольно часто, сокрушая чужую Тиару Людей, другой игрок строит свою Тиару, и тогда бывшие противники объединяются уже против следующего претендента на победу. И так далее, и так далее...