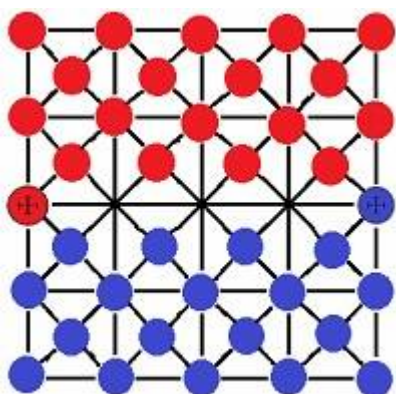
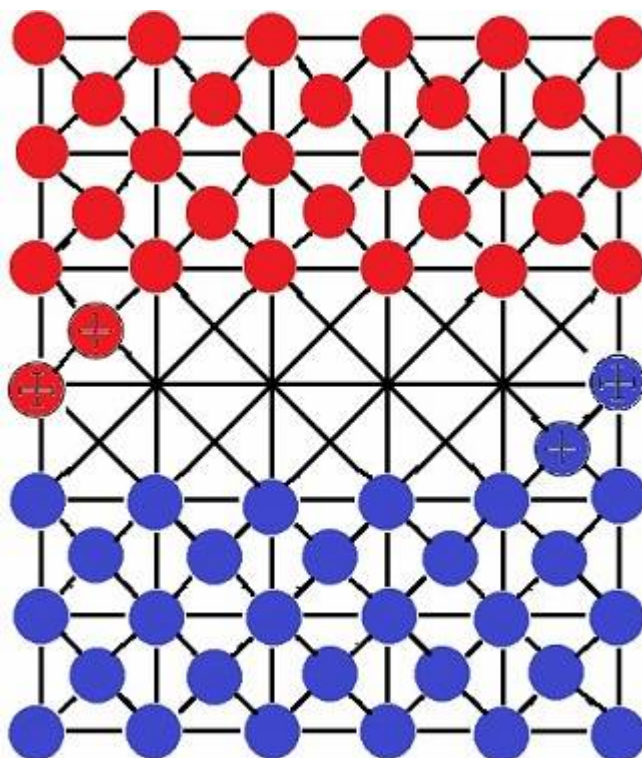


Дабло

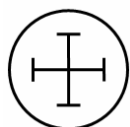
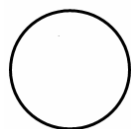


Игра появилась на севере Европы. Предположительно в нее играли финны и кочевые племена лапландцев. Игра Дабло судя по историческим источникам, существовала в разных вариантах, вроде бы как в разных местностях играли в 4 немного отличающихся Дабло. Я представлю только два варианта. Одни простейший и один наиболее сложный. Простейший вариант изображен на картинке слева. Более сложный, на картинке справа. Простой вариант игры от более сложного отличается не только размером игрового поля. В обоих вариантах присутствуют фигуры более

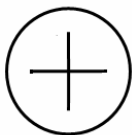
сложные нежели шашки. Но в простом варианте (Дабло из Аэселе - местность) сложная фигура только одна - Король. В то время как в сложном (Дабло из Прейесне - местность) сложных фигур две: Король и Принц. И обратите внимание, что фигуры стоят впереди пешечного ряда. Этим Дабло сильно отличается от шахмат, в которых сильные фигуры спрятаны за пешечным рядом.



Таким образом в Дабло в разных вариантах игру ведут три типа фигур. Простая шашка - солдат. Их большинство в любом варианте игры. И простые шашки делают Дабло похожей на игру шашечного типа.



Король – фигура уже шахматного типа



Принц – еще одна фигура шахматного типа

Правила игры

Небольшое историческое замечание. Есть гипотеза, что эта игра не столько финская сколько лапландская. В связи с этим у фигур есть другие наименования. На стороне изображающей финнов фигуры называются Король, Принц, Солдаты. На лапландской соответственно: Хозяин, Хозяйский сын, Батраки. В дальнейшем я не буду придерживаться это исторической теории и буду называть фигуры так как они названы выше. Правила хода следующие. Солдаты ходят только вперед и вбок по ортогоналям и

диагоналям. Рубят, как в шашках перепрыгивая через срубленную фигуру. Рубка назад запрещена. Солдат, дошедший до последней горизонтали ни во что не превращается.

Король и Принц ходят и рубят во всех возможных направлениях. Для Солдата рубка обязательна, для Короля и Принца нет. Если для Солдата есть серийная рубка, он обязан довести ее до конца. Вариант серийной рубки на выбор игрока. Если есть выбор между рубкой Солдата, Короля или Принца, то необходимо выполнять рубку Солдатом.

Фигура может рубить только равную по званию, или стоящую ниже по иерархии. То есть Солдата могут рубить все. Принца только Принц или Король. Короля только Король. Игра завершается в трех случаях: срублен Король, Король заперт фигурами противника (именно противника а не своими) и не имеет хода, Король остался на доске один.

Игровая стратегия

Обратите внимание, что Принцы и Короли противников стоят на разных флангах. Это означает, что прямого боестолкновения между сильными фигурами достаточно долго может и не быть. Это означает, что сильные фигуры могут заниматься уничтожением пехоты друг друга без угрозы со стороны сильных фигур противника.

Кроме того, прямая атака Короля на Короля невозможна. Это означает, что уничтожить Короля можно только комбинационным ударом, в котором жертва Солдата дает возможность для Короля серийной рубки, в которой будет уничтожен и Король противника. Но организовать такую комбинацию довольно сложно. Погоня за Королем возможна вообще только в случае существенного материального перевеса, поэтому все же разумно заняться уничтожением пехоты противника.

Пехота может защищаться от сильных фигур только сохраняя Солдат группами вплотную стоящими друг к другу. Такое построение Король и Принц атаковать не смогут. Поэтому роль Солдат заключается в разбиении плотных групп противника после чего эти разреженные группы уже могут быть атакованы сильными фигурами.