Завиток на столе
или
Как мне удалось украсть камень

Интервью с разработчиком «Логического керлинга»
Семеном Игруновым

(Обыкновенная история необыкновенной игры в вопросах и ответах)

Посвящается всем тем,
кто хочет и может
дойти до самой сути

Вопрос. С чего все началось?

Ответ (С.И.). Конечно же, с зимней олимпиады 2014-го. Телевизионные репортажи соревнований по керлингу, причем содержательные, качественные. Точно не помню, кто именно вел те трансляции. Возможно, Александр Л. - его интеллигентная манера говорения, мягкий тембр, четкая дикция – и при этом легкость, отсутствие натужности речи подкупают. Я до сих пор считаю его одним из лучших спортивных комментаторов нынешней эпохи.

Ну, и завлекло, затянуло – как в омут. Так довольно неожиданно для себя самого я стал ценителем керлинга. Меня заворожила магия скользящих по льду камней, изысканная геометрия их траекторий и непредсказуемость столкновений. Жаль, что поклонников керлинга в нашей стране неизмеримо меньше, чем, например, болельщиков футбола или хоккея.

И вот уже во время олимпиады, наслаждаясь нюансами, я почувствовал, что надо, непременно надо придумать что-то необычное – такое, что продлит ощущение праздника в домашних условиях. Эта мысль стала неотступной. Так и началась эта история.

Вопрос. Что-то новое появляется не сразу. Наверное, был какой-то первоначальный вариант игры?

Ответ. Да, именно так. Первая модель настольного варианта керлинга представляла собой примитив, фактически никакого отношения к реальному керлингу не имеющий. Какие-то клеточки с числами, прямолинейные траектории перемещения фишек и тому подобное. Подробности сейчас уже и не припомнить.

Вопрос. Обычно какой-то элемент является исходным пунктом, своеобразным ядром правил. Что было главным?

Ответ. Главным, определяющим было понятие траектории. В какой-то момент мне стало отчетливо ясно, что поле настольной игры должно хотя бы отдаленно напоминать площадку реального керлинга, а траектории перемещения фишек (аналогов камней) должны представлять собой ломаные линии, т.е. каждая траектория должна быть составлена из двух или более отрезков. Фактически это был отправной пункт дальнейших раздумий. Начался отбор вариантов: требовалось нащупать подходящее множество типов допустимых траекторий.

Кстати, рассматривалось и поле из шестиугольников. Но довольно быстро стало понятно, что это не то.

Пришлось немного помучаться, чтобы подобрать оптимальный вариант. И, конечно, требовалась привязка траекторий к работе генератора случайности. Тут важны числа, а точнее их сочетания – как параметры траекторий. Причем сочетания, взятые не с потолка, а уже где-то используемые. Покерные комбинации лежали на поверхности, но ведь есть

кубики - и есть обычные игральные карты. Разница между ними существенная, поэтому использование карточных покерных комбинаций потребовало некоторых размышлений, подгонки именно числовых параметров.

Существенным оказалось и понятие условной длины вертикального (основного) отрезка любой траектории. То, что сейчас кажется таким естественным, поначалу представлялось как раз вычурным. Кроме того, дело не только в самой структуре траекторий – ведь траектории пролегают на просторах клеточного поля. И его конкретные размеры, вид дома тоже имеют значение.

Вопрос. Сколько времени ушло на обкатку правил? Наверное, немало?

Ответ. Несколько лет. Вряд ли кому-то будут интересны мельчайшие детали (да еще с указанием дат), но все-таки – для полноты картины – упомяну об отдельных моментах.

Судя по разрозненным записям в моих дневниках, к маю 2014-го кое-что уже устоялось. Но сохранились упоминания об изменениях правил в апреле, мае, сентябре и ноябре 2015-го. Дорабатывался (варьировался) набор разрешенных траекторий, уточнялась граница зоны свободных защитников. В какой-то момент появилось важное правило второго ограничения (L_2) – без него логический керлинг остался бы примитивной забавой. Позже из текста правил я удалил упоминание о возможности игры вчетвером, затем было скорректировано количество основных карт в карточном варианте с полной колодой (сначала их было пять, как и в разновидности игры с неполной колодой). Пять карт для полной колоды – это слишком жестко: часто вообще не удается сделать хоть какую-то покерную комбинацию.

Ну, а последним изменением стала небольшая коррекция таблицы соответствия комбинаций, чисел и траекторий для кубичного варианта игры: комбинация «порядок» теперь соотносится с четверной траекторией, а не с семафором.

Понятно, что путь от первоначальной размытой идеи до воплощения в виде приемлемого алгоритма игры отнюдь не малый. И я вовсе не набиваю себе цену, демонстрируя значительность усилий в поисках оптимального варианта правил. Нет. Почти постоянное ощущение неудовлетворенности – вот что обычно двигает разработчиком чего-то нового, нестандартного.

По-настоящему увлеченно, активно мы (в нашей маленькой компании) стали играть в логический керлинг в конце 2014-го – с того момента и началась серьезная практическая обкатка правил игры. Результаты почти всех наших турниров сохранились в виде таблиц, по которым можно представить себе (пусть и отдаленно) накал страстей, да и просто оценить количество сыгранных матчей, посмотреть формальную статистику.

Вопрос. Хотелось бы что-то узнать по поводу названия игры.

Ответ. В самом начале была мысль использовать составной термин «покер-керлинг», поскольку в фундаменте игровой механики – покер. Напрашивалось и соответствующее сокращение – «ПК», но это, конечно, не то: всем известно, что ПК – это просто персональный компьютер.

«Логический керлинг» - пожалуй, самое подходящее наименование. И пусть «ЛК», как мне однажды подсказали, это «личный кабинет», все-таки такое название звучит вполне достойно.

Сочетание «настольный керлинг» (в качестве основного названия) мне не очень понравилось, поскольку уже давно существует (и продается) простой механический эквивалент реального керлинга – это почти детская игрушка с фишками. В такой игре легкий щелчок пальцем по очередной фишке подталкивает ее в направлении области дома. Забавно, но примитивно.

Ну, а сочетание «завиток на столе» в заголовке этой статьи я предложил просто ради красного словца. Ведь для привлечения внимания читателей обычно используют что-то

неординарное, броское. Понимаю, что это несколько вычурно, но если в англо-русском словаре найти слово «curl», то можно убедиться, что один из переводов – завиток (локон). А слово «curling» можно перевести как «завивающийся». Вот так и получается – завиток на столе (намек на то, что игра настольная). Поначалу непонятно, но зато красиво.

И еще. Болельщики керлинга знают, что выражение «украсть камень» - вполне официальное (применяемое в отчете о завершившемся матче) словосочетание. Выражаясь витиевато, мне (как разработчику необычной игры) где-то там, в дебрях виртуального пространства игровых механик удалось украсть небольшой полудрагоценный камушек – но не для того, чтобы единолично завладеть им, а для того, чтобы подарить его неброскую красоту всем поклонникам нетривиальных настольных игр.

Вопрос. А в чем специфика логического керлинга? Можно дать какой-то ответ на вопрос о том, чем имитация именно этой спортивной игры отличается от моделирования прочих (например, более популярных) спортивных состязаний?

Ответ. Попробую ответить по существу. Ведь дело не только в том, что я отношусь к категории страстных болельщиков настоящего керлинга. Да, попыток имитации спортивных игр немало: тут можно вспомнить о всяческих футболах и хоккеях. Речь, разумеется, не о механических игрушках, а о клеточных (логических) вариантах этих игр. Некоторые из них довольно интересны, но все-таки отчасти выглядят как натужные попытки сымитировать конкретную спортивную командную игру. Почему так происходит, я уже говорил не раз, но все-таки повторюсь.

Посмотрите на реальный футбол, хоккей, баскетбол, водное поло и подобные им спортивные игры. На поле одновременно происходит множество событий. Команда, владеющая мячом (шайбой), идет в атаку, а обороняющаяся вовсе не стоит на месте – она предпринимает активные ответные действия: пытается отобрать мяч (шайбу), перехватить пас и тому подобное. В каждое мгновение поединка совершаются десятки, сотни различных действий практически по всей игровой площадке.

Кстати, есть спортивные игры, в которых противоборствующие стороны непосредственно не контактируют. Вот, например, волейбол: пока мячом владеет атакующая команда, обороняющаяся не может напрямую помешать подготовке удара. Разумеется, обороняющиеся игроки перемещаются по своей половине площадки, пытаются предугадать развитие атаки и т.д. То же происходит и в теннисе, и в бадминтоне. Эти подвижные игры заметно отличаются от футбола, хоккея, баскетбола.

А вот керлинг – в особом положении. Это одна из немногих подвижных спортивных игр, где команды действуют строго по очереди. И во время выполнения действий одной стороной соперничающая сторона вообще ничего не предпринимает – в силу самой сути игры. Вот эта очередность хода и позволяет реализовать на столе что-нибудь более-менее привлекательное, четкое, а не вычурное, надуманное.

Вопрос. Когда были предприняты попытки «продвигать» логический керлинг в массы?

Ответ. Поначалу такое и в голову не могло прийти, поскольку игра была придумана только для себя, для узкого круга приятелей. Не часто, но порой мы собираемся вместе, чтобы с пользой провести время за игровым столом.

Лишь в начале 2016-го, когда все мы почувствовали, что игра по-настоящему удалась, я сделал первые робкие шаги для того, чтобы поведать миру о существовании нашего керлинга.

На том этапе это были просто краткие сообщения на всяческих форумах в Сети - с указанием на файл с правилами, который можно скачать. Позже я начал более продуманную кампанию, в которой мне стал помогать мой приятель А. (тоже поклонник спортивного керлинга). Так на различных сетевых площадках появились разнообразные статьи на заданную тему. Наконец, были подготовлены и размещены в Сети два

простейших видеоролика рекламного характера, в которых мы пытались хвалить наш логический керлинг, предлагая всем любителям настольных игр обратить на него внимание.

Конечно, мы были наивны. Казалось, что появление таких статей и роликов вызовет хоть какой-то интерес, и найдутся те, кто откликнется на наши призывы попробовать освоить эту нестандартную игрушку. Увы, этого не произошло.

Вопрос. А с нашими дилерами, издателями настольных игр не пытались связаться?

Ответ. Конечно, пробовали. Кому только ни предлагали наш логический керлинг! От маленьких фирмочек до таких серьезных как «Hobby World», «Мосигра» и другие.

Именно после общения с нашими дилерами, после знакомства с особенностями отечественного рынка настольных игр я понял, что все наши попытки достучаться до издателей были изначально обречены на неудачу. Главная причина: слишком уж непривычен, нестандартен наш логический керлинг. Просто не вписывается в каноны – следовательно, по мнению издателей, на нем невозможно сделать хоть какие-то деньги. Пожалуй, бизнесмены правы: логический керлинг – это не для широких масс любителей типичных современных «настолок», это нечто особенное.

Кстати, я пытался наладить контакты не только с российскими издателями, но и с зарубежными. В моем списке было не менее полутора десятков адресатов (из Штатов, Великобритании и Германии). Это было интересно и даже забавно, поскольку я не владею английским: мне пришлось использовать компьютерный перевод наших разнообразных рекламных текстов, предназначенных именно для дилеров. Любопытно было получать от тамошних издателей иногда предельно краткие, а иногда развернутые ответы на мои предложения о сотрудничестве. Не жалею о потраченном времени – это пошло на пользу.

Вопрос. На этом все закончилось? Больше ничего не предпринималось?

Ответ. Нет, не закончилось. Во-первых, я не пожалел времени и сил и подготовил объемный doc-файл. По сути это электронная версия книги под условным названием «Логический керлинг: от гарда до хаммера или Как оседлать мустанга случайности». Более ста страниц (формата А4) текста с многочисленными диаграммами.

Пожалуй, это не очень легкое чтение, хотя материал там подается в разжеванном виде, подробно. Я не стал размещать этот файл в Сети, но упоминание о существовании такой книги имеется: я предлагал всем желающим не только сам файл, но и возможное продуктивное общение по электронной почте.

Во-вторых, в 2022-м году мои приятели (при моем участии) подготовили целый сериал небольших видеороликов (каждый – по несколько минут), посвященный логическому керлингу. Фактически это хрестоматийное, подробное изложение правил и интересных нюансов нашей замечательной игры, причем с литературными околофилософскими отвлечениями от основной темы.

Ну, и, в-третьих, в конце 2022-го года был объявлен конкурс задач, для решения которых требуется знание правил логического керлинга и хотя бы минимальный опыт практической игры. И, конечно, сообразительность.

Как и предполагалось, откликов оказалось, мягко говоря, не густо. Да, одному из конкурсантов кое-что удалось продемонстрировать, но не более того. Увы, привлечь внимание к чему-то новому и, тем более, непривычному не так-то просто.

Вопрос. Вернемся к сути игры. Можно ли считать логический керлинг абстракцией?

Ответ. На мой взгляд, дать какой-то однозначный ответ на подобный вопрос не получится.

Во-первых, само понятие абстрактности в отношении многих настольных игр размыто. К примеру, шахматы – абстрактная игра, несмотря на отдаленную (исторически сложившуюся) аналогию с противостоянием двух воюющих армий. Шашки, рэндзю, Го,

реверси, нарды – пожалуй, чистая абстракция. Но ведь и все карточные игры (я говорю об обычных игральных картах) – тоже абстракция, не так ли?

Во-вторых, настольная игра (не механическая, конечно), формально имитирующая какую-нибудь подвижную спортивную игру, неизбежно несет в себе элементы абстракции, поскольку отображение физической реальности на клеточное поле само по себе является операцией, неизбежно уводящей нас в придуманный, искусственный мир. Для подавляющего большинства реальных спортивных состязаний (футбол, хоккей, баскетбол, волейбол и т.д.) выполнить такую операцию весьма непросто.

Так вот керлинг в этом отношении – в выгодном положении. Взглянем на игровое поле нашей настольной игры: вроде бы (как всегда) чистая абстракция: клетки, фишки, игральные кубики (или игральные карты), вспомогательные таблички. Но если за игроками в логический керлинг хотя бы несколько минут со стороны понаблюдает болельщик реального керлинга, то он без труда догадается, что это такое, – и уж точно не перепутает происходящее на столе с каким-нибудь футболом или хоккеем. Это керлинг! Вот и ответ на вопрос об абстрактности.

В логическом керлинге присутствует сам дух реальной спортивной игры. Звучит с изрядной долей пафоса, но это так. И это не следствие моих героических усилий (как разработчика). Пожалуй, тут (хотя бы отчасти) мне просто повезло: счастливым моментом оказалось само желание придумать аналог спортивной игры под названием керлинг. Я вступил на еще не исследованную территорию и сразу наткнулся на нечто интересное.

Вопрос. Нынешнее время – это время алгоритмизации всего и вся. Компьютерные программы играют в шахматы, в шашки, в Го и в прочие абстрактные игры настолько мощно, что всем ясно: перелом эпох – давно свершившийся факт. Грозит ли логическому керлингу аналогичная судьба, он тоже «рухнет» под напором компьютера?

Ответ. Ну, во-первых, наша настольная игра пока еще не настолько популярна, чтобы какой-то разработчик или целая команда обратили на нее внимание и придумали соответствующую программную модель. Во-вторых, не будем забывать о том, что логический керлинг содержит в себе элемент случайности, т.е. не является детерминированной игрой. Это важно.

Вспомним, например, о нардах. Компьютер, разумеется, и тут проявляет свою нечеловеческую мощь. И все-таки, по мнению некоторых специалистов, для этой древней игры разрыв между силой опытного живого игрока и робота не является непреодолимой пропастью, как это имеет место, к примеру, для шахмат и (тем более) для игр попроще (для шашек, реверси, рэндзю).

Я убежден, что в отношении логического керлинга это замечание тем более справедливо. Дерево перебора в детерминированных играх – даже такое ветвистое, как в Го, - отличное сырье для перемалывания алгоритмическими челюстями «железного» игрока. Но наш настольный керлинг – это нечто особенное именно вследствие сильного влияния случайности. Дерево перебора перестает быть классическим, оно размывается вероятностью настолько, что погружение в его глубину (как это делается в любой детерминированной игре) серьезным образом не увеличивает силу игры компьютера. Тут необходимы какие-то другие приемы алгоритмизации. Именно этим, на мой взгляд, и привлекателен логический керлинг: предположу, что машина не сможет здесь добиться тотального превосходства над человеком. Другими словами, компьютер будет играть здорово, но живой игрок окажет ему достойное сопротивление.

Кстати, работа над алгоритмизацией логического керлинга могла бы стать привлекательной целью для некоторых умных голов, желающих попробовать свои силы в новом деле.

Вопрос. Так в чем же сама суть логического керлинга? Можно ли всего в двух-трех словах сказать о соли этой игры?

Ответ. Да, мне кажется, можно. И формулировка предельно краткая: управление случаем. Возможно, это звучит парадоксально, но именно в этом изюминка нашей игры.

Конечно, не всем любителям настольных игр по душе элемент случая: есть такие, кто просто не признает рандомизацию.

Для тех же, кто вполне приемлет случайность, укажу на важную тонкость. Вот возьмем классический покер. В нем более мощная комбинация однозначно повышает шансы игрока в конкретном розыгрыше. Кроме того, сама игровая механика допускает блеф: при относительно слабых картах на руке опытный игрок, торгуясь, имитирует сильную покерную комбинацию, пытаясь сбить соперника с толку. В логическом керлинге такой номер не пройдет.

Во-первых, блеф тут невозможен – все карты (или кубики) в открытую лежат на столе. Но это не значит, что логический керлинг лишен психологических моментов – вовсе нет. Просто психология спрятана здесь в структуру игры и не видна новичку.

Во-вторых, мощная комбинация отнюдь не всегда дает преимущество ее обладателю: не забудем о параметрах траектории, т.е. важны конкретные числа, соответствующие полученной покерной комбинации.

В-третьих, смак именно в управлении случаем: и в кубичном, и в карточном варианте у игрока есть возможность косвенно повлиять на работу генератора случайности. А вот как именно это сделать, на что рассчитывать в итоге и все прочие тонкие механизмы игрового процесса - это и есть оригинальная специфика нашей настольной игры.

Любому игроку знакома горечь поражения. Да, как ни крути, проигрыш всегда неприятен. И вот даже тут у логического керлинга есть небольшое преимущество в сравнении со многими настольными играми (особенно детерминированными). Ведь порой неудача в очередном энде – это просто банальное невезение. Поэтому поражение не столь чувствительно, оно переживается чуть легче. Это немаловажно – интерес к игре не ослабевает.

Вот, кстати, еще одна формулировка сути логического керлинга: умение различать тонкую грань между желаемым и практически достижимым.

Как передать словами тончайшее благоухание цветка? Как в тексте описать удивительные переливы небесных красок во время утренней зари? Никак: это надо чувствовать и видеть. Вот так и в настольном керлинге: необходимо по-настоящему освоить правила и сыграть несколько десятков матчей – и вот тогда может прийти подлинное ощущение завораживающей красоты и притягательности. И, конечно же, надо просто быть страстным игроком: ведь насытить жажду тонкой и благородной борьбы практически невозможно.

Вопрос. Кому эта игра может понравиться? Целевая аудитория?

Ответ. По моему мнению, в первую очередь, таким же поклонникам настоящего керлинга, как, к примеру, и я. Одно дело – скандировать всяческие «кричалки» с трибуны во время футбольного матча, совсем другое – наслаждаться нюансами хорошо организованного телерепортажа матча по керлингу. Полноценная трансляция – это и четко различимые голоса игроков, обсуждающих предстоящий бросок с учетом создавшейся конфигурации камней в доме, это и наблюдение за движением камня, когда свиперы пытаются не допустить его касания с гардом, это и своевременное переключение картинки на верхнюю камеру (над центром дома), чтобы зритель увидел столкновение камней и его результат (да еще с последующим повтором в замедленном режиме). Кстати, в некоторых трансляциях применяется еще более интересный прием: кадр разделен пополам по вертикали: слева обычная картинка (с уровня глаз оператора, стоящего на льду недалеко от дорожки), а справа – четкий вид с камеры над центром дома. Великолепное зрелище!

Любовь к реальному керлингу перетекает в настольную, так сказать, форму. Да, логический керлинг – это вовсе не имитация настоящей игры. В нем свои законы и нюансы. Но какой-то отблеск красоты и неповторимости реального керлинга присутствует и на клеточном поле - и в этом меня никто не переубедит.

Есть еще и любители нестандартных, нетривиальных настольных игр. Таких людей, конечно, мало. Эту категорию игроков никак нельзя отнести к потребителям всего и вся. Они знают толк в серьезной игре и не хватаются за все подряд.

Было бы уместно вспомнить и об игроках в покер: не забудем, что в основании логического керлинга – почти классика покера. Увы, к сожалению, этот контингент ничего не знает о предложенной мной разновидности покера. Если бы они представляли себе, как классика необычным образом трансформируется в геометрию траекторий перемещения фишек! Тут, по моему скромному мнению, вполне можно говорить о каком-то «суперпокере». Да, пожалуй, игроки в покер – это особая каста: ведь там деньги, и порой немалые. Но трудно представить себе вечернее семейное времяпрепровождение в виде игры в покер, не так ли? А вот наш «геометрический покер» - это совсем другая история!

Вопрос. Если все так отнюдь не просто, стоит ли продолжать усилия в попытках популяризации логического керлинга? Может быть, требуются какие-то нетрадиционные способы «продвижения» игры?

Ответ. Я часто задавал себе подобные вопросы. Образно выражаясь, пытался заглянуть внутрь себя, понять, чего же мне хочется? Такие наивные штучки, как желание хоть чуть-чуть прославиться и даже заработать немного деньжат (если удалось бы заинтересовать какого-нибудь сумасшедшего издателя), я оставил почти сразу после того, как понял, насколько велика Сеть, насколько разнообразен мир людских увлечений.

Сам термин «продвигать» мне не по душе. Как можно «продвигать» то, что очень трудно назвать товаром, как можно «проталкивать» красоту логики благородного соперничества в этой необычной игре, как можно рекламировать завораживающую геометрию перемещения фишек?

Вероятно, именно поэтому все наши (мои и моих друзей) искренние и добрые намерения познакомить мир с логическим керлингом не находят отклика в массах – по крайней мере, пока. Такова нынешняя эпоха: что бы сейчас ни появилось в Сети, это сразу воспринимается как очередной, кем-то «продвигаемый» проект. Как ни крути, слово «продвигать» частенько ассоциируется с корыстными интересами очередного ушловатого дельца, с банальной предполагаемой выгодой, измеряемой или в денежных единицах, или (на худой конец) в не материальных, но ощутимых преференциях.

Да, поиск целевой аудитории для нашей игры – это непросто. И тут были и есть мечты о Канаде – как о стране, где ледовый керлинг - не просто один из многочисленных видов зимнего спорта, а всеобщее увлечение, наверное, уступающее по популярности только хоккею с шайбой. Можно предположить, что именно там – в Канаде, в гуще спортсменов (любителей и профессионалов), в болельщицкой среде – отыщутся потенциальные поклонники логического керлинга. Но как донести из России в далекую Канаду весточку о нашей необычной «настолке», так напоминающей великолепную ледовую игру? Риторический вопрос!

Мне, например, стало ясно, что традиционная публикация в русскоязычной Сети многочисленных и разнообразных текстовых материалов в виде обзорных статей, подробных описаний правил, видеороликов (кратких рекламных, и многосерийных, т.е. более серьезного характера) и т.п. – все это немного не то.

Наверное, типичные способы тут не годятся. Может быть, я ошибаюсь, но мне представляется, что полезными и перспективными могли бы стать «живые» лекции или уроки (как сейчас говорят, мастер-классы), посвященные логическому керлингу. Кроме того, можно было бы провести несколько конкурсов задач на основе правил этой игры –

желательно с достаточно привлекательными призами. И только уже потом выпуск одной или даже нескольких брошюр с подробным и увлекательным рассказом о нашей настольной игре мог бы стать отнюдь не бессмысленным действием. Все подобные мероприятия я уже давно продумал – конечно, не до мелочей, но все-таки. И с удовольствием поработал бы по этой теме – было бы ради кого!

Почти фантастически, но крайне привлекательно выглядит организация репортажей с соревнований по логическому керлингу. По личному опыту знаю: не только играть самому, но и наблюдать за борьбой двух соперников – необыкновенно интересно. Это зрелище захватывает не меньше, чем течение поединка в настоящем керлинге. Завидую белой завистью многочисленным каналам в Сети, где в режиме реального времени транслируются (комментируются) шахматные партии.

С учетом современных технологий обеспечения игрового процесса и формирования полиэкранной картинки (и при грамотной режиссуре такого показа) – это было бы покруче шахмат!

Много ли надо настоящему игроку? Если бы у меня была возможность каждый или почти каждый вечер разыгрывать хотя бы один или два энда (желательно с разными соперниками – и лучше, конечно, «живьем», но можно и по Сети), то скажу откровенно: я не тратил бы силы и время на то, что называется популяризацией игры. Я бы просто «отрывался», что называется, на полную катушку!

Вопрос. Есть ли у этой настольной игры будущее?

Ответ. Ну, на такой вопрос я не берусь ответить. Как говорится, человек предполагает, а Бог располагает. Порой мне кажется, что время логического керлинга просто еще не пришло. Как знать, может быть, на смену нынешним ценностям придут другие – вот тогда посмотрим…

Но я убежден, что в этой игре скрыта удивительная по вкусу изюминка.