



МОСИГРА

**Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.**

**Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



ОБЕРАТ

ВАРЯГИ
ПРОТИВ
ВИКИНГОВ

X
век

историческая
настольная
игра

История игры

Ныне расположенный на южном побережье Балтики город Ольденбург — всего лишь один из городов Германии, далеко не самый значительный. А в древности здесь был Стариград, столица славянского племени вагров или варинов, в древнерусских летописях известных как варяги. Это был крупный торговый и военный центр — корабли из Стариграда доходили до Киева и Новгорода, а сам город с успехом противостоял набегам скандинавских викингов.

Во второй половине X века Стариград утратил своё значение. Город перешёл во владение Гамбургского архиепископства и позднее получил своё нынешнее название. Однако и по сей день на окраине Ольденбурга расположены сохранившиеся с тех древних времён валы славного варяжского града.

Археологические раскопки 1953-58 и 1973-86 годов показали, что валы Стариграда существуют с начала VIII века (старейшее поселение здесь датируется примерно 680 годом). Реконструированный на основе данных раскопок макет городища хранится сегодня в историческом музее Oldenburger Wallmuseum.

Реконструкция
варяжского
Стариграда



Во время раскопок археологи наткнулись на богатое захоронение середины X века. Погребальный инвентарь свидетельствовал о высоком, княжеском происхождении покойного, а у его ног была обнаружена... игра с резными фишками!



Княжеское захоронение X века в Старигарде (Вагрия), у ног покойного — настольная игра.

Это была игра, чем-то похожая на шахматы. Игровые фишки символизировали собой воинов двух противоборствующих сторон. Игровое поле имело размер 9 на 9 клеток. На его центральной клетке устанавливалась особая фишка — князь. Вокруг него становились 8 защитников, которые должны были охранить своего предводителя от 16 нападавших, помочь ему вырваться из смертельного кольца и покинуть поле боя.

Хотя кажется, что у защищающейся стороны просто нет шансов устоять

перед вдвое превосходящим противником, но правила игры, которые удалось реконструировать, построены так, что обе стороны имеют равные шансы на победу. Нападающих больше — но именно поэтому им сложнее не мешать друг другу на ограниченном пространстве поля боя. Защитники проигрывают числом — но и задача их заключается не в уничтожении противника, а в спасении князя. Лишь острое внимание, точная логика и верный тактический расчёт, а вовсе не выбор стороны, принесут одному из игроков победу!

Игра эта в древности была широко распространена. Например, в Скандинавии она была известна под названием «Хнефатафл». На Руси же её знали и знают до сих пор под названиями Тавлеи или Велеи.

*Сидят молодцы, забавляются,
Играют в шашки-шахматы,
В те велеи золочёные,
Да в славные в велеи во немецкие.
И говорит король да таковы слова:
«Ай, же вы, удалые добры молодцы!
У вас есть ли в стольном городе во Киеве,
А играют ли у вас в шашки-шахматы,
В те велеи во немецкие?»*

Вот так древнерусский рассказчик описал игру богатыря Ильи Муромца с заморским королём. Как знать, быть может, Илья играл с тем самым князем из Стариграда, что даже после смерти не пожелал расстаться со своей любимой игрой?



*Люди за игрой.
Изображение
на камне
(Окельбу, Швеция)*



Оберег



Мы представляем вам игру, о которой только что рассказали, под названием «Оберег». Обе стороны оберегают то, что им дорого. Воины, стоя плечом к плечу, оберегают друг друга. А сама игра пусть бережёт память о нашей славной истории.

Правила игры

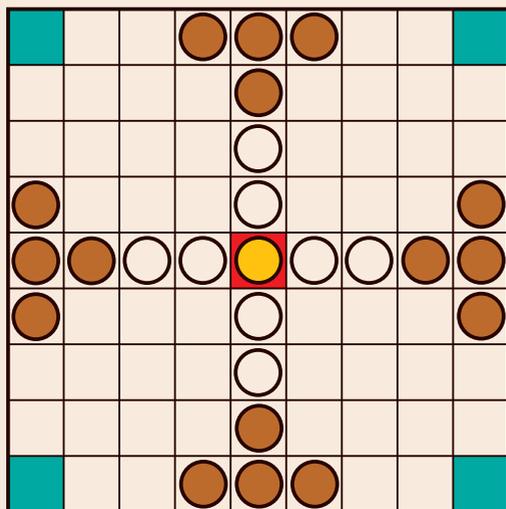
Игра предназначена для двух игроков.

В комплект игры входят:

- игровое поле 9 x 9 клеток;
- фишка золотого цвета, символизирующая князя;
- 8 светлых фишек, символизирующих защитников;
- 16 тёмных фишек, символизирующих нападающих.



Перед началом игры расставьте фишки на игровом поле следующим образом (фишки отмечены разноцветными кружками):



Условные обозначения:

- Князь
- Защитник
- Нападающий
- Трон
- Выход



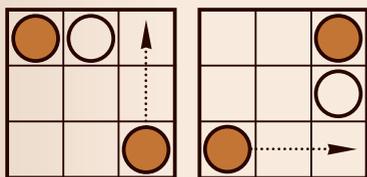
Чтобы начать игру, одному игроку предстоит принять сторону варягов (князь и защитники), а другому — викингов (нападающие). Вы можете просто договориться о том, какую сторону кто из вас принимает, или использовать жребий.

Для победы варягов князь должен достичь одного из четырёх выходов. Викинги, чтобы победить, должны захватить князя (о том, как захватывать фигуры, будет сказано ниже).

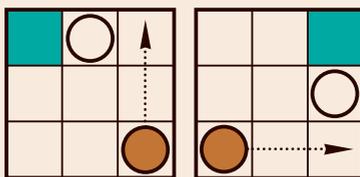
Игроки совершают ходы по очереди, причём первыми ходят викинги. В свой ход игрок должен передвинуть одну любую свою фишку на произвольное число свободных клеток по горизонтали или вертикали (так же ходит ладья в шахматах). «Перескакивать» через стоящие на пути фигуры нельзя. Князь, в отличие от всех остальных фишек, не может быть перемещён более чем на три клетки. Зато только он может вставать на трон и на выходы — все остальные фишки на эти клетки ставить нельзя (переносить фишки через трон можно).

Фигура считается захваченной и убирается с игрового поля, если в результате хода противника (но не в результате хода владельца фигуры!) она оказалась:

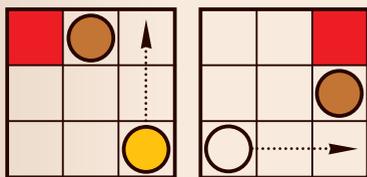
а) *Зажата между двумя вражескими фишками:*



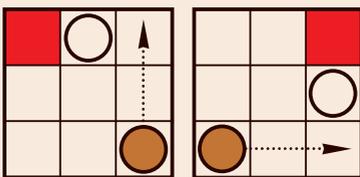
б) *Зажата между вражеской фишкой и выходом (князя это правило тоже касается!):*



в) *Нападающий зажат между князем или защитником и тронем:*

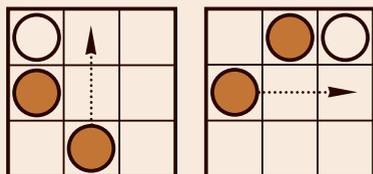


г) *Защитник зажат между нападающим и пустым тронем:*

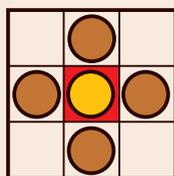




Фишка должна быть зажата строго по горизонтали или вертикали — зажимать «углом», как показано на рисунке, нельзя:

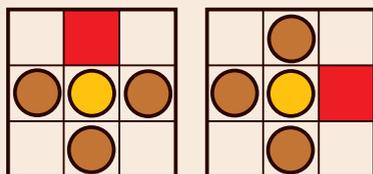


Князя можно захватить так же, как и все остальные фишки, кроме следующих случаев:



а) Князь находится на троне. В этом случае нападающие должны занять все четыре клетки вокруг трона, перекрыв князю все пути к отступлению:

б) Князь находится на соседней с тронном клетке по горизонтали или вертикали. В этом случае нападающие должны занять все три клетки вокруг князя, прижав его к трону:



В поле князь участвует в сражении так же, как и другие фишки.

В случае если соперник не может сделать никакой ход (все фишки заблокированы), он признается проигравшим.

**Итак, приготовьтесь к бою!
И да хранит вас ваш оберег!**

**Благодарим идейного вдохновителя этого проекта Задорнова Михаила Николаевича, а также тех, кто внёс значительный вклад в воссоздание игры «Оберег»:
Владимира Сафонова, Алексея Никитенко, Ольгу Корневу, Ивана Куприк**

и особенно Казбека Япринцева.

Проект создан при поддержке Творческой лаборатории «Дважды Два» www.mathbaby.ru

Ученики Творческой лаборатории, победители и участники различных олимпиад и турниров, приняли активное участие в тестировании игры и провели пробный турнир на базе Школы № 1329 www.co1329.mskzapad.ru



www.tavlei.net



vk.com/obereg.game



www.facebook.com/obereg.game



twitter.com/obereg_game



www.youtube.com/obereggame



e-mail: pishitezdes@gmail.com



Михаил Задорнов рекомендует:
— Сам играл и вам советую!
Кстати, в эту игру играли
Илья Муромец и Ермак.

Настольная игра «Оберег: Варяги против Викингов».

Проект создан при поддержке Творческой
лаборатории «Дважды Два».

www.mathbaby.ru

Дизайн и иллюстрации к игре:
студия «Нобельфайк».

www.nobelfayk.ru

NOBELFAYK

Creative / Design / Production



Автор названия — Михаил Задорнов.

Автор проекта — Михаил Голубев.

Правообладатель ЗАО «КИТ».

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено.