



TRINCH®

“ТРАНШЕЯ посвящена памяти о тех, кто пострадал и погиб на участке земли, где защищён каждый дюйм, и где вечны человеческая совесть и несдержанное стремление!”

Руй Алипио Монтейро

Возрождая ТРАНШЕЯ вызывает и озаменовывает один из самых драматических и отмеченных военных конфликтов в Современной истории: Первую мировую войну. В качестве фона приложите ужасы, заболеваемость и абсурдный быт траншей, где миллионы мужчин были заключены в течение многих лет. Отделенные от врага в своих собственных противоположных траншеях только тем, что известно как “нейтральная зона”, многие умирали с каждым новым наступлением, их жизни, собраны выплюнутыми пулями из пулеметов, которые преобладали в этих частях.

Доска, полна геометрического абстракционизма, 100% черно-белая (скромная дань уважения традиционному португальскому уличному тротуару, названному ‘Calçada’), с акцентом на две горизонтальных линии, предполагающие Траншеи, воссоздает поле боя, разделенное на два противоположных и четко определенных территории.

Игровые фигуры кубического вида представляют все ранги в армии во время классического военного противостояния от Солдата внизу к Генералу на вершине пирамиды власти.

Алгоритм игры точно описывает сценарий “Первой мировой войны”, и ее реалистическая механика отражает два главных периода или фазы, на которые война обычно делится:

- 1) **МАНЕВРЕННАЯ ВОЙНА:** самой замечательной особенностью была мобилизация армий и стратегическое движение войск, полных решимости постепенно продвигаться на поле боя, используя логику и постоянные тактические маневры.
- 2) **ТРАНШЕЙНАЯ ВОЙНА:** в войне позиции, введение пулемета (короля поля боя), также хорошо как не прямой артиллерийский огонь, защита, обеспеченная траншеями, представляла баланс между силами, существующими в таких театрах войны. Траншеи служили убежищем во время планирования наступательных операций, которые, в большинстве своем, были бесплодны и вместо этого служили сценой для многих свирепых битв, которые занимались во время конфликта. Армии были вынуждены обеспечивать свои позиции, готовясь к новым нападениям.

ТРАНШЕЯ, в своей тактике и стратегии, наполнена рекомендациями, найденными в “Искусстве войны” Сунь Цзы, шедевре китайской литературы.

С самого начала ТРАНШЕЯ вызывает в памяти “Первую мировую войну” через оформление и является свидетелем отсутствия здравого смысла и сдержанности, политических и военных решений, принятых для защиты и обеспечения условий человеческого существования!





Игровая доска

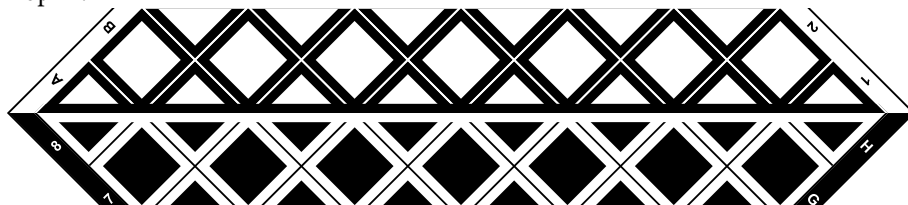
“Война подразумевает обман”. (I. 17)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

Форма: ромб

Размеры: 35 см Ш x 35 см Д x 1 см В

Структура: 64 (8X8) клетки разделены на две горизонтально противоположные территории.



Горизонтальное разделение ромбовидной доски хорошо иллюстрирует передовую линию поля боя, представленного траншеями.

Доска: её черные и белые клетки в сильном контрасте, это создает абсолютное, перекрытое, и обманчивое, абстракционистское представление – абстрактное видение геометрической формы действительности, – обеспечение визуального эффекта, который создает намеренный оптический обман территории противника и предполагает прекрасный камуфляж дружественной территории.

“... в тот день, армии должны предпочитать славу в смерти, а не жизнь в позоре”.

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит (Приложение I, глава IV, раздел I)



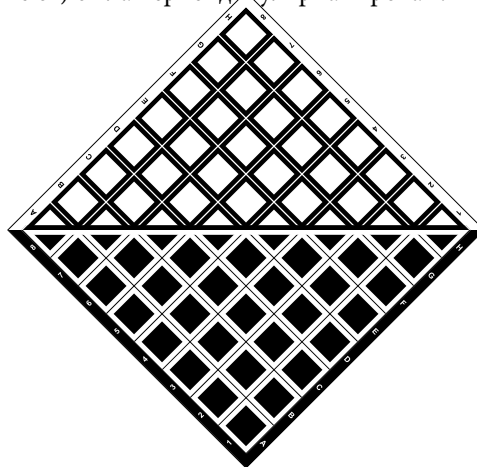
INTRODUCTION

Игра

“То, что имеет, первостепенное значение в войне - это стратегия нападения противника”. (III. 4)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

В ТРАНШЕЕ два игрока противостоят друг другу в стратегической игре, вдохновленной траншейными войнами Первой мировой войны. Игровая доска, в отличие от большинства других, является ромбом (т.е. ромбовидной формы) и размещается между игроками так, чтобы горизонтальная линия, которая делит эти две половины (представляющая “траншею”) была перпендикулярна игрокам.



Как только игровые фигуры были размещены согласно иллюстрации на странице 41, игроки готовы начать. В свою очередь, каждый игрок должен передвинуть одну из своих фигур согласно правилам; цель состоит в том, чтобы захватить все фигуры противника, пытаясь максимизировать стратегическое преимущество, предоставленное занятием траншеи.

Ранг фигуры	Черные		Белые		Количество
Генерал					<i>x 1</i>
Полковник					<i>x 2</i>
Капитан					<i>x 3</i>
Сержант					<i>x 4</i>
Солдат					<i>x 6</i>

Цель игры

"Проводя кампанию, быть быстрым как ветер; в неторопливом марше, величественном как лес; в набеге и грабеже как огонь; в положении стоя, непоколебимым как горы (...)" (VII.13)

"Искусство войны" Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

Цель, как отмечено, состоит в том, чтобы захватить все фигуры противника. Это не всегда возможно, ценность каждой фигуры определяется согласно ее рангу, что позволяет судить об успехах каждого игрока, суммируя ценность всех фигур, которые ему или ей удалось захватить. После двух раундов, игрок, который имеет наибольшее количество очков, объявляется победителем.



Как играть

Расстановка

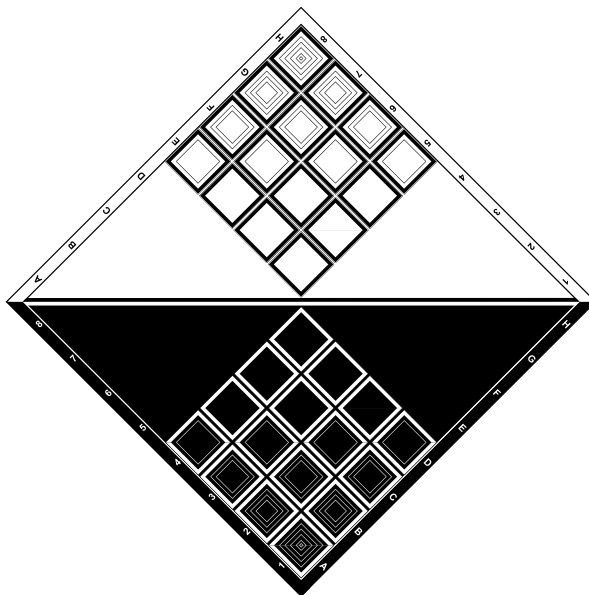
“Предложите противнику приманку, чтобы заманить его (...)”

(I. 20)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

Размещение фигур подчиняется обычному боевому построению пехоты в поле, вдохновленное расстановкой ромбовидного римского построения.

Черные ходят первыми.



Движение

“Тот, кто познал искусство маневрирования, будет победителем”. (VII. 16)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

На своем ходе игрок должен передвинуть одну фигуру. Игроки не могут пасовать.

Движение каждой фигуры определяется согласно таблице ниже. В зависимости от ранга каждой фигуры, она может переместиться от одной до пяти клеток:

 	Солдат	1 звезда /одна клетка - вперед/по диагонали; назад/по диагонали.
 	Сержант	2 звезды /две клетки - вперед/по вертикали/по диагонали; назад/по диагонали.
 	Капитан	3 звезды /три клетки - вперед/по вертикали/по диагонали; назад/по вертикали/по диагонали.
 	Полковник	4 звезды /четыре клетки - вперед/по вертикали/по диагонали; по горизонтали; назад/по диагонали.
 	Генерал	5 звезд /пять клеток - вперед/по вертикали/по диагонали; по горизонтали; назад/по вертикали/по диагонали (восьмиугольное движение).

.....

Фигуры всегда перемещаются по прямой линии. Изменение направления, после начала движения, не допускается.

Фигуры не обязаны перемещаться на максимально разрешенное количество клеток. Генерал, например, может переместиться до 5 клеток, но игрок может решить переместить его только на одну, две, три или четыре клетки вместо этого (это правило относится ко всем фигурам, кроме солдата, который может переместить только на одну клетку за раз).

Основание каждой фигуры содержит указания, на какие направления данная фигура может переместиться (см. таблицу выше).

Никакая фигура не может перепрыгнуть через другие фигуры, будь они дружественные или вражеские.

При передвижении своей фигуры, игрок может захватить одну из фигур противника, которая находится на пути движения фигуры, заменив захваченную фигуру на доске своей. Поэтому движение любой фигуры немедленно заканчивается на клетке, ранее занятой захваченной фигурой.

Траншея

“Непобедимость заключается в защите; возможность победы в нападении”. (IV.5)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

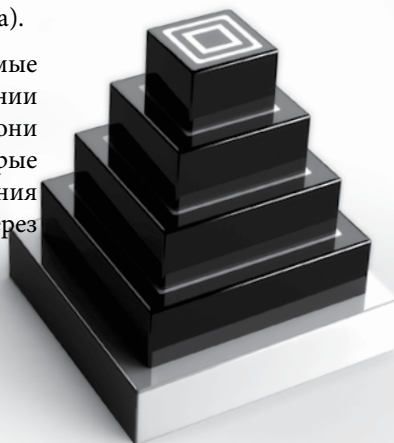
Траншея представлена горизонтальной линией посреди игровой доски. Когда фигура помещается на эту линию, она считается внутри траншеи; с этого момента эта фигура может использовать некоторые стратегические преимущества, предоставленные траншеей, но также будет подвергнута некоторым ограничениям. Эти преимущества и недостатки являются, главным образом, исключениями из правил, объясненных к настоящему времени.

1-е преимущество: фигура, которая занимает траншею, не может быть захвачена вражеской фигурой, которая нападает со своей половины доски (например: черная фигура, которая находится на черной половине доски, не может захватить белую фигуру, которая находится в траншее).

2-е преимущество: фигуре из траншеи, позволено захватить больше чем одну вражескую фигуру за один раз. Это означает, что, нападая из траншеи, фигура не должна останавливаться после завоевания первой вражеской фигуры; вместо этого, если атакующая фигура в состоянии переместиться дальше, чем на одну клетку (т.е. любая фигура, кроме солдата), она может быть перемещена на максимальное количество разрешенных шагов (по рангу), захватывая все вражеские фигуры, с которыми сталкивается на своем пути. Она также может просто продолжить свое движение, даже если в состоянии захватить только одну вражескую фигуру.

1-е ограничение: фигура, которая занимает траншею, не может захватить вражескую фигуру, которая находится на дружественной территории (на своей стороне доски); с другой стороны, в этой ситуации, вражеской фигуре позволено захватить одну фигуру внутри траншеи (например: белая фигура неспособна захватить черную фигуру на белой половине доски; а черная фигура на белой половине доски в состоянии захватить белую фигуру в траншее: это называют нападением с тыла).

2-е ограничение: фигуры, представляющие самые высокие ранги (Полковник или Генерал), в состоянии двигаться по траншее. Однако попав в траншею, они неспособны захватить вражеские юниты, которые также в траншее. Это ограничивает движения данных фигур в траншее, т. к. перепрыгивать через другие юниты не допускается.





Окончание игры

“Победа - главная цель в войне”. (П.3)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

Игра проходит в два раунда. После первого раунда игроки меняются сторонами, каждый игрок один раз играет черным и один раз белыми фигурами.

Раунд заканчивается, как только одному из игроков удалось захватить все юниты противника. Однако, если так случиться, что после 50 хода (по 25 ходов на игрока), на поле остались незахваченные юниты, то игра закончивается, и оба игрока подсчитывают свои очки:

  Солдат	 1 звезда = 2 очка
  Сержант	 2 звезды = 4 очка
  Капитан	 3 звезды = 6 очков
  Полковник	 4 звезды = 8 очков
  Генерал	 5 звезд = 10 очков

Очки

После второго раунда оба игрока суммируют очки, заработанные в обоих раундах, чтобы определить победителя.

Может случиться так, что у игроков ничья по очкам после полной игры (два раунда). В этом случае играется третий раунд, и победителем становится первый игрок, который захватит вражеские юниты на сумму 40 очков.

Вариант

“Ибо никогда не было затяжной войны, из которой страна извлекла бы выгоду”. (II.7)

“Искусство войны” Сунь Цзы, (адап.) перевод Сэмюэл Б. Гриффит

Для более быстрой игры, мы рекомендуем играть только один раунд. Победитель становится первый игрок, который захватит юниты противника на сумму 50 победных очков.

“GLORIA VICTIS!” *

*(loc. lat.) СЛАВА ПОБЕЖДЕННЫМ!

