Alevion

Алевион. Правила игры.

Алевион – интеллектуальная игра, созданная на основе шахмат. Основной ее особенностью является зависимость движения фигур не только от их формы, но и обстановки на доске. Чтобы играть в алевион, потребуется стандартный набор для игры в шахматы: доска и фигуры. Способности, требуемые для игры – счет, логика, знание греческого алфавита, уважение к сопернику.

Игроки совершают ходы по очереди, начиная с игрока белыми фигурами. Ходом считается любое перемещение своей фигуры с клетки на клетку (кроме способности Гаммы). Перемещать фигуру можно на пустую клетку или на клетку, занятую фигурой соперника; в последнем случае фигура соперника убирается с поля и прекращает свое участие в игре..

Каждая фигура имеет свое буквенное наименование и возможности хода. Все фигуры делятся на три вида: Боги, Маги и Юниты. Каждой шахматной фигуре соответствует буквенное обозначение, используемое далее в тексте:

* Альфа – король;
* Бета – ферзь;
* Гамма – ладья;
* Дельта – конь;
* Эпсилон – слон;
* Дзета – пешка.

**БОГИ**

Боги – две главные в игре фигуры, потеря обеих означает поражение игрока. Каждый бог отвечает за свой цвет клеток: **Альфа** – за клетки цвета игрока, а **Бета** – за клетки цвета соперника. Бог ходит на любую соседнюю клетку по прямой или по диагонали, а также вместо хода может притянуть вплотную к себе союзную Дзету по прямой или по диагонали, если между богом и Дзетой нет других фигур.

При потере игроком любого из богов этот игрок ставит на поле дополнительную Дзету вплотную к имеющейся Дзете и не вплотную к любой фигуре соперника. Если на поле не осталось союзных Дзет, новая Дзета ставится на любую не занятую клетку первой или второй от игрока горизонтали.

Утерянного бога можно воскресить с помощью Обряда. Для этого следует поставить союзный Эпсилон на клетку цвета воскрешенного Бога между двумя союзными Гаммами, стоящими вплотную. В этом случае игрок может вне хода заменить этот Эпсилон на воскрешаемого бога, принеся в жертву ближайшую союзную Дзету (отправляется на кладбище).

**МАГИ**

Маги – фигуры, обладающие особыми способностями, сильные воины, использующиеся для проведения сложных комбинаций. К ним относятся Гамма, Дельта и Эпсилон, в начале каждой игры игрок имеет по две фигуры каждого типа.

**Гамма** ходит по прямой на любое количество клеток, если между пунктом старта и пунктом прибытия нет других фигур. Каждая Гамма обладает двумя *линиями удара*: совокупностью всех клеток, куда может пойти Гамма при отсутствии других фигур. При ходе любой союзной Гаммы союзная фигура (кроме Гаммы) перемещается с клетки пересечения линий удара на другую такую клетку, если такая фигура есть.

Важно: если при перемещении единственная другая клетка пересечения линий удара занята союзной фигурой, эта фигура меняется местами с перемещающейся фигурой. Если две Гаммы стоят на одной линии (клеток пересечения 6), то с этой линии выбирается произвольная свободная фигура (кроме Гаммы) и перемещается на произвольную клетку пересечения.

**Дельта** ходит по несколько шагов (перемещений на одну клетку по прямой или по диагонали) за ход, причем каждый шаг может совершаться в любую сторону, кроме клеток, на которых Дельта уже была. Если Дельта уничтожает фигуру соперника во время хода, на этом ее ход прекращается.

Количество шагов в ходе Дельты зависит от пояса, где она стоит в начале хода. Все поле игры разделено на четыре квадратных пояса, нумерующихся по порядку от края к середине. Номер пояса определяет количество шагов Дельты (например, второй пояс – 2 шага), но четвертый пояс дает один шаг.

**Эпсилон** ходит по диагонали, если на его пути нет других фигур. Максимальное количество клеток, на которые может переместиться Эпсилон, равно удвоенному номеру ординаты. Ордината – горизонтальная полоса из двух клеток, нумерующаяся от соперника к игроку (ближняя ордината – четвертая, дальняя – первая). В Обряде может превратиться в Альфу или Бету.

**ЮНИТЫ**

Юниты – слабейшие из фигур, использующиеся для организованной атаки и обороны. Имеют непосредственную связь с богами. К ним относятся только **Дзеты** – четыре одинаковых полевых фигуры и четыре запасных. Дзета ходит на любую соседнюю клетку по прямой или по диагонали, кроме:

* клетки, находящейся сзади от нее или сзади по диагонали;
* клетки, цвет которой соответствует цвету, за который отвечает потерянный союзный бог.

Если Дзета уничтожает любого из богов соперника, то на ее место ставится новая Дзета соперника.

**РАССТАНОВКА ФИГУР**

Поле для игры кладется так, чтобы черная клетка располагалась в левом нижнем углу игрового поля от каждого игрока. Фигуры расстанавливаются на трех ближайших к игроку горизонталях таким образом:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| ζ |  |  |  |  |  |  | ζ |
| γ |  | ζ |  |  | ζ |  | γ |
|  | α | δ | ε | ε | δ | β |  |