

# **Lautari**

[ləu'tari]

**Galda spēles apraksts**

Lautari.....	3
Spēles laukums.....	3
Bandinieks.....	5
Pārvietošanās.....	5
Nokaušana.....	6
Izlūks.....	6
Jātnieks.....	8
Sargs.....	9
Sarga īpašie noteikumi.....	10
Spēles mērkis.....	11
Stratēģijas.....	13
Pierakstu sistēma.....	14



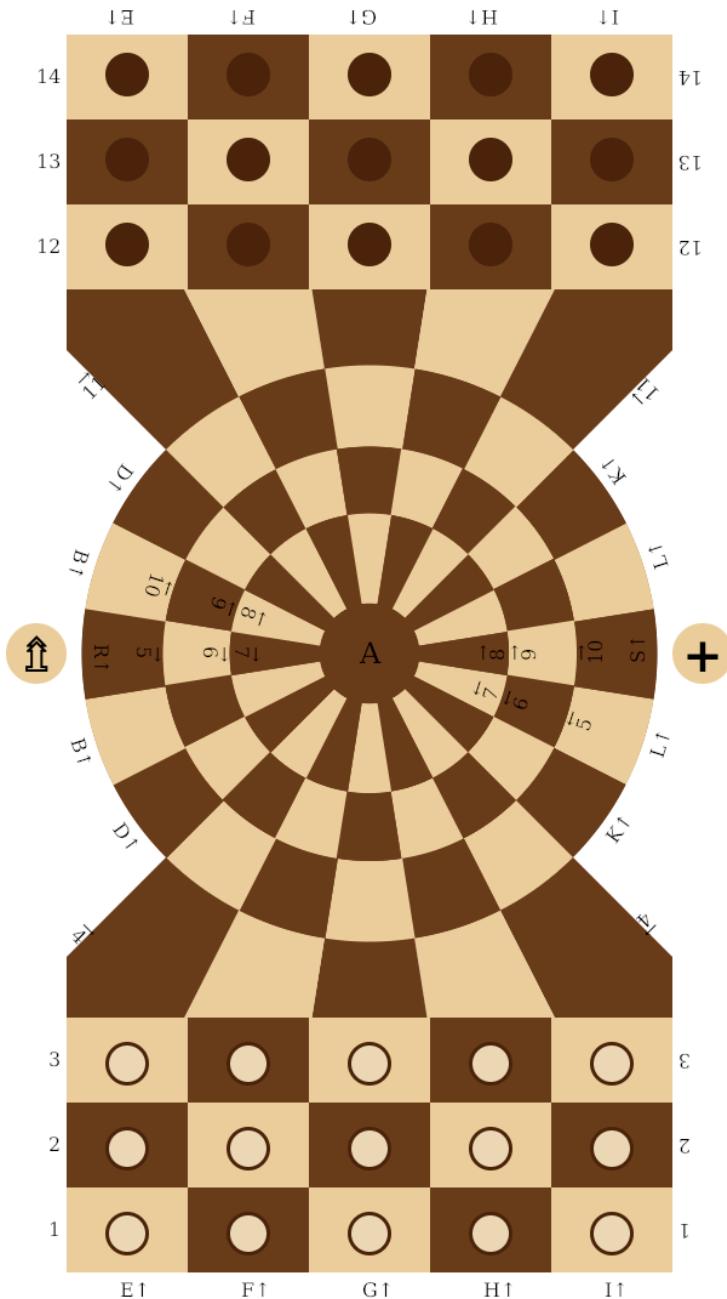
# Lautari

Lautari ir galda spēle, kas apvieno vienkāršu dizainu un viegli saprotamus noteikumus ar stratēģisku dzīlumu, piedāvājot spēlētājiem plašu kombināciju un taktisku iespēju klāstu. Šajā divu spēlētāju spēlē pretinieki sacenšas par centrālās zonas kontroli uz spēles laukuma. Spēja mainīt figūru lomas un veidot plašu kombināciju klāstu piešķir spēlei papildu sarežģītību un izaicinājumu.

Panākumi spēlē prasa rūpīgi plānotu un savlaicīgi izpildītu darbību līdzsvaru, jo katrs lēmums var ietekmēt spēles gaitu un iznākumu. Spēles sarežģītība palielinās, pateicoties centrālajā lauciņa savienojumam ar visiem iekšējā riņķa lauciņiem, kas ļauj veikt ātrus manevrus un straujas izvietojumu izmaiņas. Uzvaras nosacījumi veicina pārdomātas stratēģijas, atalgojot ar panākumiem spēlētājus, kuri paļaujas uz aprēķinātām kombinācijām, nevis neapdomīgu agresiju.

## Spēles laukums

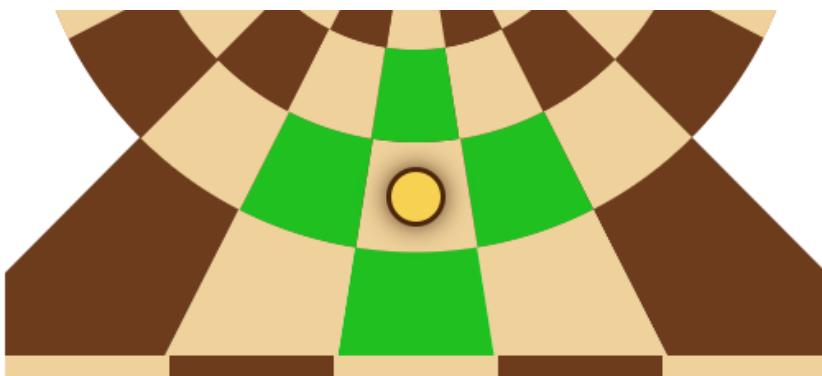
Spēles laukums sastāv no divām sākuma pozīcijām (mājas zonām), katrā no tām ir trīs rindas ar pieciem lauciņiem katrā rindā, un centrālās zonas, kurā notiek lielākā daļa darbības. Centrālā zona ietver vienu centrālo lauciņu, kuru ieskauj trīs apli - iekšējais, vidējais un ārējais - katrs ar 20 lauciņiem. Centrālā zona ir savienota ar mājas zonām, izmantojot divus papildu savienojumu lokus ar 5 lauciņiem katrā.



1. attēls: Lautari spēles laukums un sākuma pozīcija

## Bandnieks

Katrs spēlētājs sāk spēli ar 15 Bandiniekiem, kas izvietoti mājas zonās, trīs rindās pa piecām figūrām katrā. Viens spēlētājs kontrolē baltās figūras, bet otrs – melnās. Pirmais gājiens ir baltajiem. Solis ir figūras pārvietošanās uz jebkuru blakus esošo lauciņu, kurai ir kopējā mala ar tās pašreizējo lauciņu. Centrālais lauciņš ir savienots ar visiem iekšējā apla lauciņiem. Figūra nevar pārvietoties uz lauciņu, kuru aizņem draudzīga figūra. Bandnieks var pārvietoties vienu soli. Spēlētāji nevar izlaist gājienu. Pēc gājiena vai citas darbības veikšanas, gājiens pāriet pie pretinieka.



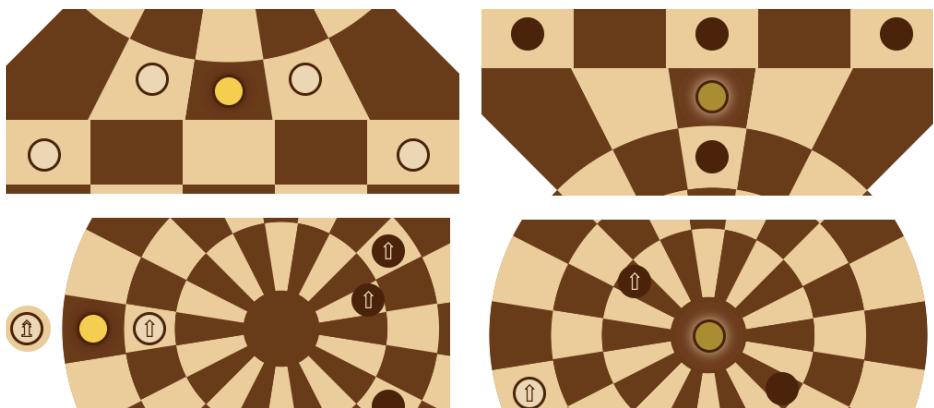
2. attēls: Bandnieks un tā pārvietošanas diapazons

## Nokaušana

Ja figūra beidz gājienu uz lauciņa, ko aizņem pretinieka figūra, tā tiek nokauta un noņemta no laukuma. Jebkura figūra var nokaut jebkuru pretinieka figūru, un spēlētājs var izvēlēties nekaut figūru pat tad, ja viņam ir šāda iespēja.

## Izlūks

Nepārvērsts Bandinieks var tikt pārvērsts par Izlūku, ja tas atrodas starp divām savām figūrām. Trīs figūrām jāatrodas vienā taisnā līnijā vai apļa lokā. Diagonālās līnijas neder, jo lauciņiem jābūt savienotiem ar malām. Ja vidējais Bandinieks ir centrālajā lauciņā, tad pārējām divām figūrām jāatrodas iekšējā riņķa pretējos lauciņos. Šo pozīciju var izveidot jebkur uz laukuma, ja vien Bandinieks, kas atrodas pozīcijas vidū (tas, kuru pārvērš), atrodas ārpus mājas zonām (ne uz 1., 2., 3., 12., 13. vai 14. līnijas) - tai ir jāatrodas centrālajā zonā vai uz savienojuma lokiem.

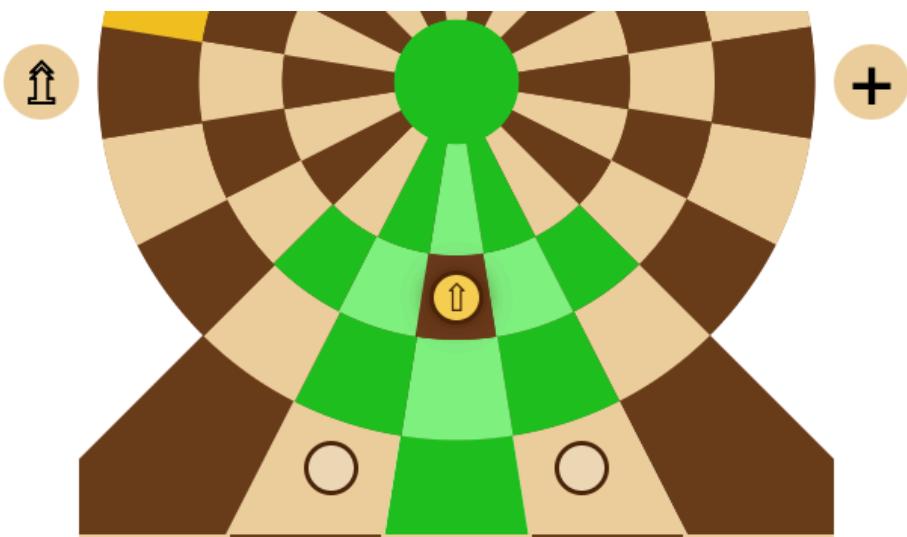


3. attēls: Dažādi izvietojumi pārvēršanai par Izlūku

No brīža, kad visi baltie Bandinieki, kas spēles sākumā stāvēja uz 3. mājas rindas, ir izkustējušies jebkurā virzienā (arī sāniski), šo rindu var sākt izmantot Izlūku veidošanai. Šis noteikums attiecas arī uz 2. un 1. mājas rindām, kad to Bandinieki ir izkustējušies. Melnais spēlētājs šo noteikumu piemēro attiecīgi 12., 13. un 14. mājas rindām.

Pēc trīs figūru izvietojuma izveidošanas, parvēršana nenotiek automātiski, to var veikt nākamajā gājiņā. Pārvēršanās nav obligāta - spelētājs var izvēlēties veikt citu gājienu vai darbību. Pārvēršanās par Izlūku prasa vienu gājienu, aizvietojot Bandinieka figūru ar Izlūka figūru. Kad pārvēršanās ir veikta, gājiens pāriet pie pretinieka.

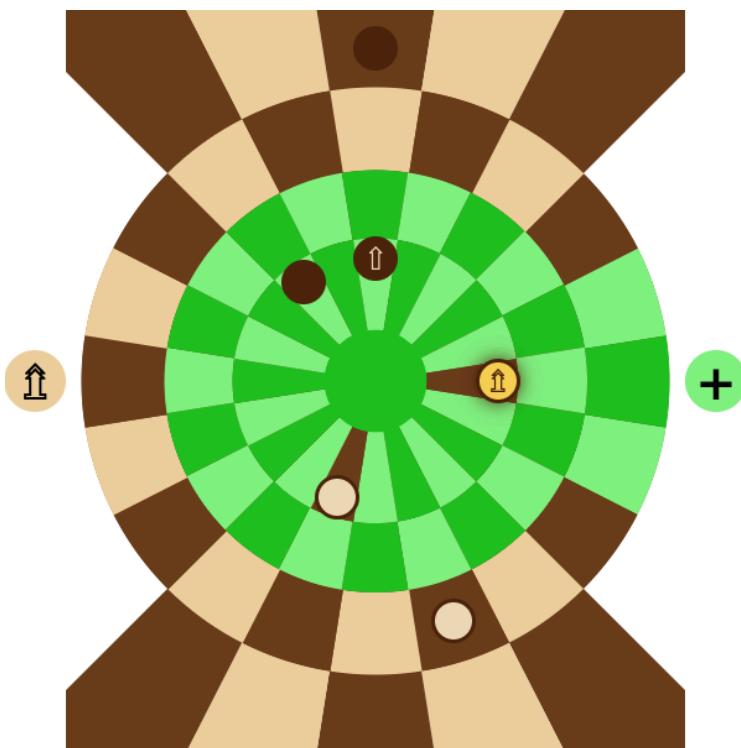
Izlūka figūru apzīmē ar simbolu  $\uparrow$ , un tā var pārvietoties līdz 2 soļiem vienā gājiņā. Soļi var mainīt virzienu, piemēram, figūra var veikt vienu soli uz priekšu un vienu soli pa kreisi vienā gājiņā. Izlūks nevar lēkt pāri citam figūrām. Izlūks nevar "izlaist" gājienu, pārvietojoties par vienu lauciņu, un tad atpakaļ viena gājiema ietvaros. Ja Izlūks veic gājienu, tad tam ir jābeidzas uz cita lauciņa. Nav ierobežojuma, cik Izlūku var būt spēlē. Spēlētāji pat var pārvērst visas 15 figūras par Izlūkiem.



4. attēls: Izlūks un tā pārvietošanas diapazons

## Jātnieks

Ja kāda figūra sasniedz Jātnieka pārvēršanās lauciņu (apļveida lauciņš apzīmēts ar  $\uparrow$ , sasniedzams caur r5 lauciņu), tā tiek pārvērsta par Jātnieku. Jātnieka figūru apzīmē simbols  $\hat{\wedge}$ . Šī figūra var pārvietoties līdz 3 soļiem vienā gājienā un var pārlēkt pāri citām figūrām. Tāpat kā Izlūks, Jātnieks var veikt soļus dažādos virzienos un nevar "izlaist" gājienu. Nav ierobežojuma, cik Jātnieku var būt. Jātnieks ir ļoti efektīva figūra pateicoties tās diapazonam - Jātnieks centrālajā lauciņā nosedz visus 3 apļus, bet Jātnieks iekšējā aplī nosedz iekšējo un vidējo apļus.

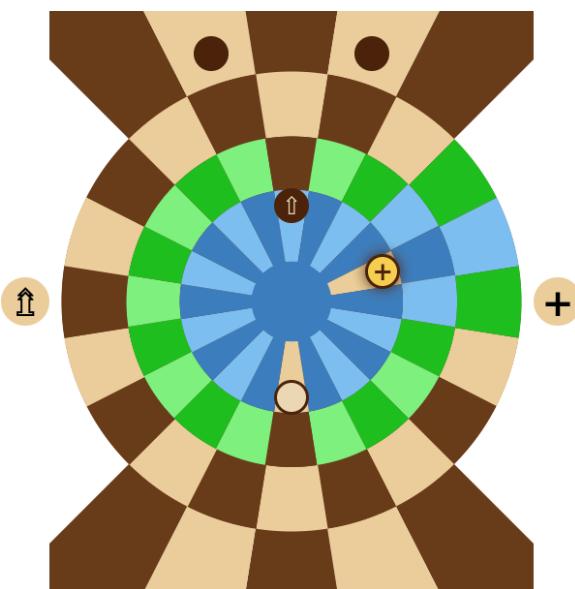


5. attēls: Jātnieks iekšējā aplī un tā pārvietošanas diapazons

## Sargs

Ja kāda figūra sasniedz Sarga pārvēršanas lauciņu (apļveida lauciņš apzīmēts ar +, sasniedzams caur s10 lauciņu), tā tiek pārvērsta par Sargu. Sarga figūru apzīmē simbols +, un tā var pārvietoties līdz trijiem soļiem vienā gājienā, bet nevar lekt pāri citām figūrām.

Sarga figūra var izmantot savu gājienu, lai atdzīvinātu figūru, kas tika nokauta iepriekšējā gājienā, ja nokauta figūra atradās ne vairāk, ka divu soļu attālumā no Sarga, un ceļ starp tiem nav bloķets. Šī darbība atceļ iepriekšējo gājienu, atgriežot nokauto figūru uz tās iepriekšējo pozīciju un pārvietojot pretinieka figūru uz tās iepriekšējo pozīciju. Figūra tiek atdzīvināta kā Bandinieks, zaudējot iepriekšējo lomu, un tā iegūst imunitāti pret nokaušanu uz vienu gājienu.



6. attēls: Sargs un tā pārvietošanas un atdzīvināšanas diapazoni

## Sarga īpašie noteikumi

Katram spēlētājam vienlaicīgi var būt tikai viens Sargs. Ja figūra sasniedz Sarga pārvēršanās lauciņu, kad spēlētājam jau ir Sargs, figūras loma nemainās. Ja Sargs tiek nokauts vai pārveidojas par Jātnieku, spēlētājs var pārvērst citu figūru par Sargu. Ja figūra jau stāv Sarga lauciņā, kad Sargs tiek nokauts vai pārveidojas par Jātnieku, lai to pārvērstu par Sargu, tai ir jānokāpj no lauciņa, un jāuzkāpj vēlreiz.

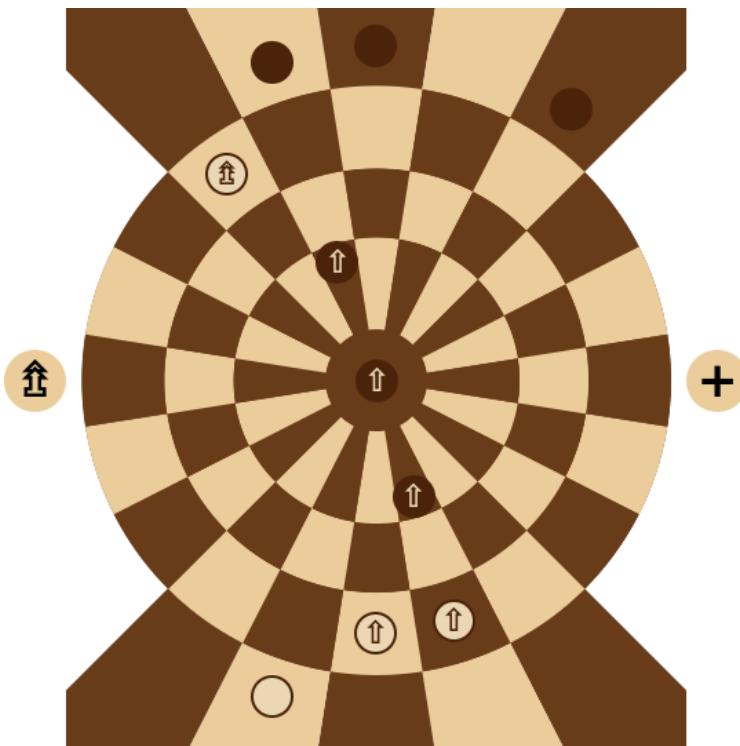
Ja pretinieks nokauj figūru Jātnieka vai Sarga pārvēršanas lauciņā, un Sargs to atdzīvina, tā atgriežas kā Bandinieks, un tam jānokāpj no pārvēršanas lauciņa un jāuzkāpj vēlreiz, lai pārvērstos. Ja nokaušanas rezultātā pretinieka figūrai mainās loma (piemēram, ar Izlūku nokaujot figūru uz Jātnieka pārvēršanas lauciņa, pārtopot par Jātnieku), atdzīvināšanas rezultātā loma tai pretinieka figūrai mainās uz iepriekšējo.

Sargu, kas atrodas centrālajā (A) lauciņā, var nokaut tikai cits Sargs vai Jātnieks. Sargs centrālajā lauciņā zaudē šo imunitāti uz vienu gājienu, ja tas tikko veicis atdzīvināšanas darbību.

Atšķirībā no Izlūka pārvēršanas, kas prasa vienu gājienu, figūras tiek pārvērstas par Jātniekiem vai Sargiem uzreiz, sasniedzot attiecīgo lauciņu. Savas darbības tās var veikt jau nākamajā gājienā. Jātnieks var tikt pārvērists par Sargu (ja spelētajam nav Sarga) un otrādi, zaudējot savas ieprieksējas spējas. Jātnieki vai Sargi nevar tikt pārvērsti par Izlūkiem.

## Spēles mērķis

Galvenais spēles mērķis ir iegūt kontroli pār centru. To panāk, novietojot jebkuru savu pārvērsto figūru (Izlūku, Jātnieku vai Sargu) centrālajā (A) lauciņā un jebkuras divas savas figūras iekšējā apļa pretējos lauciņos. Šis uzvaras tips dod uzvarētājam 2 punktus, kamēr zaudētājs saņem 0 punktus.



7. attēls: Uzvaras pozīcija

Ja veidojot uzvaras pozīciju, A lauciņā atrodas Bandinieks, uzvara netiek piešķirta, jo Bandinieks nav pārvērststs. Bet tā, ka uzvaras pozīcija ļauj veikt šā Bandinieka pārvēršanu par Izlūku, to var izdarīt nākamajā gājiens, uzreiz uzvarot spēli.

## Īpašā uzvaras pozīcija

Ja pozīciju veido Sargs centrālajā lauciņā un divi Jātnieki iekšēja apla pretējos lauciņos, tad uzvarētais iegūst 3 punktus.



8. attēls: Trīs punktu uzvara

## Skaitliskais pārsvars

Spēli ir iespējams uzvarēt arī ar skaitlisko pārsvaru. Ja viens no spēlētājiem nokauj visas pretinieka figūras, kamēr pašam paliek vismaz astoņas figūras, šim spēlētājam tiek piešķirta skaitliskā pārsvara uzvara. Šis uzvaras tips dod uzvarētājam 1 punktu un zaudētājam 0 punktus. Ja pēdējā figūra ir nokauta, veidojot uzvaras pozīciju, uzvarētais iegūst 1 punktu.

## Neizšķirts

Neizšķirts tiek pasludināts automātiski, ja kādam spēlētājam paliek mazāk par trim figūrām, un pretiniekam ir mazāk, ka astoņas figūras. Neizšķirtu var pasludināt arī jebkurā citā laikā, ja abi spēlētāji par to savstarpēji vienojas. Neizšķirta gadījumā abi spēlētāji saņem  $\frac{1}{2}$  punktus.

## Reitingu sistēma

Spēlētāju prasmes sacensībās var salīdzināt, lietojot reitingu sistēmu. Katram jaunam spelētājam tiek piešķirts reitings 1500. Pēc katras spēles, spēlētāju reitings mainās, noteiktu reitinga izmaiņu pieskaitot uzvarētajam un to pašu atņemot zaudētājam. To izmaiņu nosaka pēc formulas:

$$p \left( \frac{1.998}{1 + e^{0.002d}} + 0.001 \right) \left( \frac{1.6}{1 + e^{0.01v}} + 0.2 \right)$$

kur  $p$  ir spēles nobeiguma vērtējums (0 ir neizšķirts, 2 ir skaitliskais pārsvars, 12 ir divu, un 18 ir trīs punktu uzvara),  $d$  ir reitingu starpība (uzvarētāja mīnus zaudētāja reitings),  $v$  ir pozīciju vērtējumu starpība (uzvarētāja mīnus zaudētāja) un  $e$  ir naturāla logaritma bāze. Pozīcijas vērtējumu aprēķina šādi: figūras vērtībai (bandinieks - 1, izlūks - 3, jātnieks - 6, sargs - 10) tiek pievienota tās pozīcijas vērtība - jo tālāk no centra, jo mazāka. Tālākajā rindā no centra (1 vai 14) tā ir 0, un ar katru nākamo rindu vērtība palielinās par vienu punktu, līdz iekšējam aplim, kur tās vērtība ir 6. Centrālajam laukumam tā ir 8. Piemēram, izlūkam iekšējā aplī kopēja vērtība ir  $3 + 6 = 9$ . Spēlētāja figūru pozīciju vērtības summējas, dodot kopējo pozīcijas vērtību. To starpība tiek izmantota formulā.

Piemērs: 2 punktu uzvara spēlētājam ar reitingu 1100 pret spēlētāju ar reitingu 1200, ar pozīcijas vērtējumiem 34 un 28 attiecīgi, apalojot līdz simtdalām dos uzvarētajam 13.86 reitinga punktus, tos pašus atņemot zaudētājam.

## Pierakstu sistēma

Katrs gājiens tiek ierakstīts jaunā rindā, atdalot spēlētāju gājienus vai darbības ar defisi “ - ”.

Spēlētāja gājiens tiek pierakstīts, norādot sākuma un beigu lauciņu identifikatorus: e3 e4

Pārvēršanas par Izlūku tiek pierakstītas, norādot lauciņa identifikatoru, kam seko pārvēršanas simbols “^” un I: f4^I

Pārvēršanas par Jātnieku vai Sargu tiek pierakstītas kā gājiens, kam seko pārvēršanas simbols “^” un Jātnieka vai Sarga simbols – attiecīgi R vai S: b10 r4^R

Figūras nokaušanu pieraksta kā gājienu ar “x” simbolu: i8 h7x

Sarga atdzīvināšanas darbība tiek pierakstīta, norādot lauciņa identifikatoru, uz kura atrodas Sargs, kam seko simbols + un iepriekšēja gājiena lauciņu identifikatori caur komatu:

k10\*g8, k8 (Sargs uz k10, no lauciņa k8 figūru pārvietot atpakaļ uz g8 un uz lauciņa k8 atdzīvināt bandinieku)

## Pieraksta piemērs

- |    |       |   |         |
|----|-------|---|---------|
| 1: | e3 e4 | - | e12 e11 |
| 2: | g3 g4 | - | e11 e10 |
| 3: | f3 f4 | - | e10 d10 |
| 4: | f4^I  | - | d10 b10 |
| 5: | f4 e5 | - | b10 r5  |
| 6: | e5 e7 | - | r5 r4^R |
| 7: | e7 a  | - | r4 d5   |
| 8: | a s8  | - | d5 e4x  |

## Kauliņu un laukuma izskats spēles fiziskā versijā



*Bandinieks*

*Izlūks*



*Jātnieks*

*Sargs*

## Spēles fiziskās versijas laukums



Spēli izveidoja Aleksejs Ivanovs

Laukuma ekrānšāviņi dokumentā ir uzņemti spēles digitālajā izmēģinājuma versijā, kuru var atrast pēc adreses <https://lautari.app>

Noteikumu versija 1.02

2024