

Памятка
Динамическая игра преследования
ДИП «СОНОР» ЖИПТО
автор игры
Томский Григорий Васильевич

Используемые источники: Томский Г.В., ДИП «СОНОР»

Базовые правила ДИП «СОНОР» (автор: Томский Г.В.)

Изготовление игрового поля

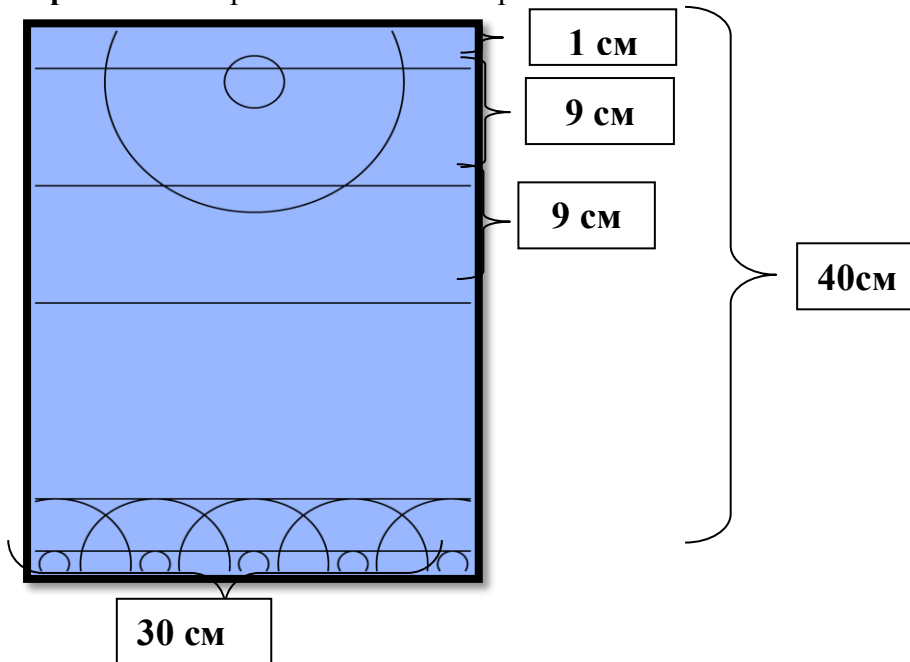
- Игра проходит на плоском игровом поле

Размеры поля базовой игры ДИП «СОНОР» ширина 30 см и длина 40 см.

Игровое поле расчерчивается *тремя горизонтальными линиями*:

первая линия находится на расстоянии 1 см от верхнего края поля; **вторая** линия расположена в 9 см от первой;

третья линия расположена от второй на 9 см.



■ **Фишки:**

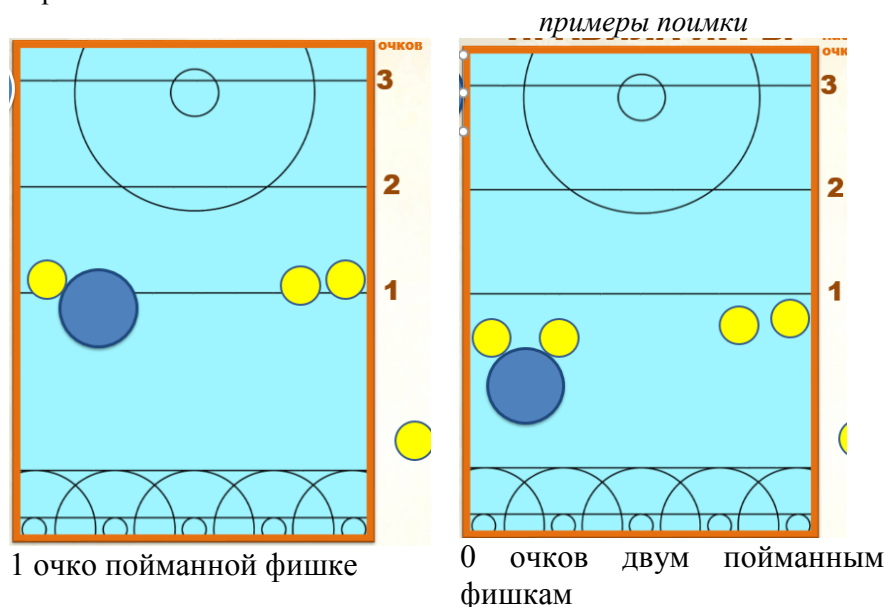
1. В игре «Сонор- Жипто» участвуют 8 фишек (или фигурки):
 - 6 маленьких фишек «убегающих», диаметром 2 см. (одна из которых является запасной), и
 - 2 больших фишки для «преследователя» (одна из которых является запасной), диаметром 4 см.

Размеры фигур (фишек должны быть точными).

Базовые правила ДИП «СОНОР» (автор: Томский Г.В.)

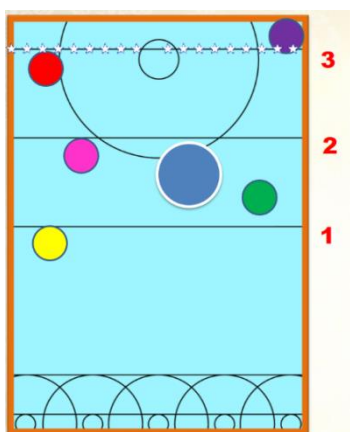
- **Партия игры состоит из двух частей**, в которых игроки поочередно играют за «убегающих» и «преследователя».

- **Цель игры:** «убегающие» стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их «преследователям». Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля.
- **Ход фишки:** чтобы передвинуть фишку на один шаг, необходимо слегка прижать ее сверху одним пальчиком (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой впритык к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которую придерживали пальчиком, и эта фишка превращается в «запасную», а бывшая «запасная» теперь в игре. То есть: «Запасная» приставляется к 1-ой, 2-ая к 3-ей, 3-я к 4-ой, 4-ая к пятой, 5-ая превращается в «запасную» - ходы «убегающих» сделаны.
- **Поимка:** «убегающий», которого коснулся «преследователь», считается пойманным и убирается с игрового поля.



- **Баллы:** каждый «убегающий», достигший одной из линий 1,2 или 3, получают по одному баллу на каждой линии.
- После первой части партии игроки меняются фишками, и разыгрывается вторая часть.
- Победитель определяется сравнением количества баллов «убегающих» в двух частях.
- Во время игры «убегающие» не должны касаться друг друга.

Подсчет очков (примеры)



3 очка – заработали красная и фиолетовая фишки

2 очка - розовая фишка

1 очко – жёлтая фишка

1 очко – зеленая фишка.

Оценка результата игры:

Убегающий, если его фишки преодолели (прошли)

- первую линию, получает 1 балл за **каждую фишку**;
- за прохождение второй линии игрок получает $1+1=2$ балла;
- преодоление третьей линии дает 2 еще $+1 = 3$ балла.

Суммируется общий балл всех фишек.

Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество баллов, играя «убегающими» фигурами.

В случае ничьей выигрывает тот, кто вывел наибольшее число «убегающих» фигур.

Если и в этом случае получается ничья, то могут быть использованы другие дополнительные критерии для выявления победителя:

- Кто вывел наибольшее число убегающих фишек на линию 3.
- Если и в этом случае получается ничья, то побеждает тот, кто вывел больше убегающих на линию 2.
- Чтобы не допустить ничьей, можно подсчитать, кто, играя за преследователя, быстрее поймал последнего из настигнутых им убегающих.

Подсказка для стратегии. *Если преследователь все время нападает, то убегающие должны незаметно подготовить приманку и незаметно убежать как можно дальше. И самое главное – далекий расчет. Очень важно видеть позицию и от этого делать правильные ходы. Всегда нужно рассчитывать ход «преследователя», так как его шаг на два размера больше, чем «убегающих» фигур.*

В игре существует **две глобальные стратегии**:

- 1 – набрать наибольшее количество баллов
- 2 – достижение третьей «линии жизни».