

## Мин-Манг (Ming-Mang, Gundru)

Семейство: Комбинаторная; шашечная; древняя  
Тип: Абстрактная  
Категория: Абстрактная стратегия  
Механизм: Перемещение фигур, построение связей  
Количество игроков: 2  
Возраст: 8+  
Время партии: 20 мин.

Мин-Манг - древняя настольная игра для двух игроков родом из Тибета. Мин-Манг - это абстрактная стратегия на контроль территории, является игрой смешанного типа, так как включает в себя трансформацию фишек, элементы зажимных и постановочных игр.

Верное название игры до сих пор непонятно, так как может быть и Миг-Манг, и Ми-Манг. Название Миг-Манг применяется также и к тибетской разновидности Го. Считается, что Миг относится к линиям игрового поля, а Манг относится к понятию, что чем больше размерность поля тем больше фишек требуется для игры. Некоторые исследователи считают, что название Минг-Манг переводится как "много глаз". Вполне вероятно, что в Тибете так было принято называть любую игру с камнями или фишками. В некоторых источниках игра также упоминается как Гундру или Гандра (Gundru, Gun-dru).

Игра была популярна среди тибетских монахов и аристократических семей вплоть до 50-х годов XX века. Однако, в 1950 г. в ходе Чамдоской операции Китай вторгся в восточный Тибет, установил свою власть и присоединил Тибет к Китаю в качестве Тибетского автономного района.

После тибетского восстания в 1959 г. против власти Китая, когда в борьбе с восставшими китайские власти уничтожали духовенство и тибетские монастыри. За последующие 30 лет в стране было уничтожено 6254 монастыря, многие из них были закрыты или превращены в музеи. Многие тибетцы покинули страну и эмигрировали в другие страны. В Швейцарии, США, Канаде и Индии сформировались крупные тибетские диаспоры.

Учитывая, что образование было в основном монастырским, почти в каждой семье кто-нибудь был монахом, большинство монахов были грамотными, то после эмиграции части монахов и аристократии игра распространилась за границу, но точные правила до сих пор неизвестны.

### 1. Состав игры.

- 28 белых шашек
- 28 черных шашек
- игровое поле 8x8 (шахматная доска)

### 2. Цель игры.

- 2.1. Захватить все фишки соперника или создать на доске ситуацию в которой соперник не сможет сделать следующего хода.

### 3. Подготовка.

3.1. Игра обычно ведется на игровом поле от тибетского варианта Го размерностью 17x17 линий, однако можно использовать игровые поля 7x7, 9x9, 10x10, 13x13 и конечно же стандартную шахматную доску 8x8. Для игры на поле 17x17 необходимо 32 фишки одного цвета, выставленных на доску и 32 фишки того же цвета, находящихся в запасе.

3.2. Фишки могут находиться как на пересечениях линий, так и ставиться в клетки, в различных описаниях игры приведены оба варианта и на механику самой игры они не влияют, хотя если сохранять аутентичность игрового процесса, то фишки должны ставиться в перекрестия линий.

3.3. Для игры на поле 8x8 необходимо 14 фишек одного цвета, выставленных на доску и 14 фишек того же цвета, находящихся в запасе и используемых при захвате и преобразовании фишек противника. То есть для одного игрока необходимо 28 фишек одного цвета, либо Вы можете использовать двухцветный набор фишек от игры Реверси (Отелло). В некоторых современных вариантах для игры на поле 8x8 используются 8 фишек одного цвета, выставленных на доску и 8 фишек того же цвета, находящихся в запасе.

3.4. Первоначальная классическая расстановка показана на R.1.1, однако в настоящее время присутствуют и любительские расстановки, показанные на R.1.2-1.6, которые немного меняют начальную тактику игры, но на весь процесс игры не влияют. На R.2.1-2.7 показаны начальная расстановка для 8-и фишек.

- 3.5. Игроки сами определяют какого цвета фишками они будут играть и кто начнет игру первым.

### 4. Ходы.

- 4.1. Фишки ходят ортогонально (вертикально, горизонтально как ладья в шахматах) на любое количество свободных клеток вперед или назад.
- 4.2. Перепрыгивать через свои фишки и фишки соперника нельзя.
- 4.3. Игрок не может переместить фишку, которая создает повторяющуюся позицию на поле. На R.9 приведена ситуация, в которой черную фишку можно переместить только один раз, так как возврат фишки назад создаст повторяющуюся позицию.

### 5. Захваты и преобразования.

5.1. После захвата фишек соперника они должны быть заменены (преобразованы) Вашими фишками, находящимися в запасе. Преобразованные фишки соперника возвращаются к нему в запас.

5.2. Захват одной фишки соперника осуществляется двумя своими фишками, которые зажимают фишку противника между собой по горизонтали или вертикали (R.3).

5.3. Захват нескольких фишек противника осуществляется по тому же принципу, что и в п.4.1., но фишки соперника должны представлять собой единую группу без разрывов (R.4).

5.4. Возможен захват группы фишек противника, расположенных рядом как вертикально так и горизонтально (R.5-6).

5.5. Фишка может беспрепятственно встать или пройти между двумя фишками соперника, таким ходом она не считается захваченной (R.7).

5.5.1. Для ее захвата, если есть такая возможность, фишка соперника должна отойти, а затем вернуться в ту же позицию, чтобы создать ситуацию захвата.

5.6. В процессе игры могут возникать ситуации, когда первоначальный захват и преобразование фишек соперника может вызывать дальнейшие захваты и преобразования фишек противника (своего рода принцип домино). Должны ли быть такие виды захватов и преобразований разрешены оговаривается до начала игры. Например, на R.8 приведена ситуация, когда белые своим ходом с G3 на G6, захватывают и преобразовывают три черные фишки (D6, E6, F6), теперь ряд состоит из белых фишек, которые немедленно могут захватить и преобразовать черную фишку (E6).

5.7. Разрешены множественные захваты и преобразования.

5.7.1. Например, R.10 демонстрирует множественный захват и преобразование черных фишек. Однако, если первыми походят черные, то они защитят себя от захвата. И в сложившейся ситуации белым необходимо отойти одной из своих фишек и вернуться на исходную позицию (см. п.4.5.1).

5.7.2. R.5 демонстрирует множественный захват черных фишек одной белой фишкой, которая блокирует как одну группу, состоящую из трех черных фишек, так и вторую группу, состоящую из двух черных фишек.

5.7.3. R.12, 13 демонстрируют множественные захваты рядов и столбцов черных фишек. Обратите внимание, как в зависимости от позиции разграничиваются ряды и столбцы черных фишек на R.12 и на R.13.

5.8. В определенных ситуациях необходимо учитывать ортогональность хода фигур. Если фигуры выстроены в одну линию (R.4) или как показано на R.5, 6, то их можно захватить и преобразовать 2-мя фигурами. Если же фигуры образуют компактную группу, например, квадрат, крест и т.д. (R.11), то для их захвата их необходимо лишить ортогональных ходов со всех сторон. Хотя такие ситуации, возникают редко, т.к. пытаясь окружить группу мы так или иначе будем захватывать и преобразовывать ряды по вертикали и горизонтали, состоящие как из одной шашки, так и из нескольких (в данном случае из трех).

### 6. Конец игры.

6.1. Игра заканчивается, когда один из игроков не может двигать свои фишки:

- 6.1.1. У игрока не осталось ни одной фигуры;
- 6.1.2. У игрока есть фигуры, но они заперты фигурами соперника или они могут двигаться, но при этом будет создана ситуация, описанная в п.3.3.

### 7. Варианты правил.

7.1. В книге Уэйна Шмиттбергера (Wayne Schmittberger) "Новые правила для классических игр" 1992 г. указывается, что если целью игры был полный захват все фишек противника, то версия правил Р.Ч.Белла (R.C.Bell) является неполной. Затем он приводит версию своих правил называя их "Современный Мин-Манг", целью которых является не захват фишек, а захват территории доской.

7.1.1. Изначальная расстановка фишек - классическая (R.1.1), игроки определяют, кто из них начинает игру.

7.1.2. Нельзя делать ходы, повторяющие позицию, то есть, когда фишка возвращается на предыдущую позицию, из которой она только что пришла.

7.1.3. Фишки ходят ортогонально и не могут перепрыгивать, как свои, так и чужие фишки.

7.1.4. Захват фишек осуществляется так же, как и в п.4

7.1.5. Если соперник не может проникнуть на территорию части доски, огороженную Вашими фишками, то эта территория считается захваченной Вами.

7.1.6. Если игроки не могут сделать больше ни одного хода и пасуют, то игра заканчивается.

7.1.7. Если игроки разделили доску на две части и больше не могут сделать ни одного хода, то выигрывает тот игрок, чья территория больше.



Перевод, интерпретация, вёрстка, схемы, дизайн: capsmolet (A.N.Efremov), янв. 2019 г., ver.1.0

Для Ютуб-канала: Dice D13 - настольные игры древности и современности.

Ссылка: <https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw>

Подписка: [https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw?sub\\_confirmation=1](https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw?sub_confirmation=1)

## Ming-Mang (Gundru)

Family: Combinatorial; checkers; ancient  
Type: Abstract  
Category: Abstract Strategy  
Mechanism: Moving figures, building relationships  
Number of players: 2  
Age: 8+  
Party time: 20 min.

Ming-Mang is an ancient board game for two players originally from Tibet. Ming-Mang is an abstract strategy for controlling territory, it is a mixed type game, as it includes the transformation of chips, elements of clamping and staging games.

The correct name of the game is still unclear, as it can be Mig-Mang and Mi-Mang. The name Mig-Mang also applies to the Tibetan version of Go. It is believed that Mig refers to the lines of the playing field, and Mang refers to the concept that the larger the dimension of the field, the more chips are required to play. Some researchers believe that the name Ming-Mang translates as "many eyes." It is likely that in Tibet it was customary to call any game with stones or chips. In some sources, the game is also referred to as Gundru or Gundru (Gun-dru).

The game was popular among Tibetan monks and aristocratic families until the 50s of the XX century. However, in 1950, during the Chamdoskoy operation, China invaded eastern Tibet, established its authority and annexed Tibet to China as a Tibetan autonomous region.

After the Tibetan uprising in 1959 against the government of China, when the Chinese authorities destroyed the clergy and Tibetan monasteries in the fight against the rebels. Over the next 30 years, 6254 monasteries were destroyed in the country, many of them were closed or turned into museums. Many Tibetans left the country and emigrated to other countries. Large Tibetan diasporas were formed in Switzerland, USA, Canada and India.

Considering that education was mainly monastic, almost every family had a monk, most of the monks were literate, after emigration of a part of the monks and the aristocracy the game spread abroad, but the exact rules are still unknown.

### 1. The composition of the game.

- 28 white checkers
- 28 black checkers
- playing field 8x8 (chessboard)

### 2. The goal of the game.

- 2.1. Capture all the opponent's chips or create a situation on the board in which the opponent cannot make the next move.

### 3. Preparation.

3.1. The game is usually conducted on the playing field from the Tibetan variant of Go with the dimension of 17x17 lines, but you can use the playing fields 7x7, 9x9, 10x10, 13x13 and of course the standard chessboard 8x8. To play on a 17x17 field, you need 32 chips of the same color on the board and 32 chips of the same color that are in stock.

3.2. Chips can be located either at the intersections of the lines or placed in cells, in various descriptions of the game both options are given and they do not affect the mechanics of the game itself, although if the authenticity of the game process is preserved, then the chips should be placed in the cross lines.

3.3. To play on an 8x8 field, you need 14 chips of the same color, put on the board and 14 chips of the same color, which are in stock and used to capture and convert opponent's chips. That is, for one player you need 28 chips of the same color, or you can use a two-color set of chips from the game Reversi (Othello). In some modern versions, for playing on the 8x8 field, 8 chips of the same color are used, put on the board and 8 chips of the same color that are in stock.

3.4. The original classic set-up is shown in R.1.1, however, currently there are also amateur set-ups shown in R.1.2-1.6, which slightly change the initial tactics of the game, but do not affect the whole process of the game. R.2.1-2.7 shows the initial placement for 8 chips.

3.5. Players themselves determine what color chips they will play and who will start the game first.

### 4. The moves.

4.1. Chips go orthogonally (vertically, horizontally like a rook in chess) for any number of free cells forward or backward.

4.2. It is impossible to jump over your chips and opponent's chips.

4.3. A player cannot move a token that creates a repeating position on the field. R.9 shows a situation in which a black chip can be moved only once, since returning the chip back will create a repeating position.

### 5. Captures and transformations.

5.1. After capturing the opponent's chips, they must be replaced (converted) with your chips in stock. The converted opponent's chips are returned to him in stock.

5.2. Capturing one opponent's chip is carried out with two of his chips, which clamp the opponent's chip between each other horizontally or vertically (R.3).

5.3. The capture of several opponent chips is carried out according to the same principle as in clause 4.1., But the opponent's chips must be a single group without breaks (R.4).

5.4. It is possible to capture a group of enemy chips, located side by side both vertically and horizontally (R.5-6).

5.5. A chip can easily stand up or pass between two opponent's chips, it is not considered to be captured by such a move (R.7).

5.5.1. In order to capture it, if there is such an opportunity, the opponent's chip must move away and then return to the same position in order to create a capture situation.

5.6. In the course of the game, situations may arise where the initial seizure and transformation of the opponent's chips may cause further seizures and transformations of the opponent's chips (a kind of domino principle). Should there be such types of captures and transformations allowed to be negotiated before the start of the game. For example, in R.8, there is a situation when whites take their turn from G3 to G6, capture and transform three black chips (D6, E6, F6), now the series consists of white chips that can immediately capture and transform a black chip (E6).

5.7. Multiple captures and transforms are allowed.

5.7.1. For example, R.10 demonstrates multiple capture and transformation of black chips. However, if blacks appear first, they will protect themselves from being captured. And in this situation, whites need to move away from one of their chips and return to the starting position (see section 4.5.1).

5.7.2. R.5 demonstrates the multiple capture of black chips with one white chip, which blocks both one group consisting of three black chips and the second group consisting of two black chips.

5.7.3. R.12, 13 demonstrate multiple captures of rows and columns of black chips. Notice how, depending on the position, the rows and columns of black chips are delimited at R.12 and at R.13.

5.8. In certain situations, it is necessary to take into account the orthogonality of the motion of the figures. If the figures are lined up in one line (R.4) or as shown in R.5, 6, then they can be captured and converted by 2 figures. If the figures form a compact group, for example, square, cross, etc. (R.11), for their capture they must be deprived of orthogonal moves from all sides. Although such situations are rare, because trying to surround the group, we will somehow capture and transform the rows vertically and horizontally, consisting of both one checker and several (in this case, three).

### 6. The end of the game.

6.1. The game ends when one of the players cannot move their chips:

6.1.1. The player has not a single piece left;

6.1.2. The player has the pieces, but they are locked by the opponent's pieces or they can move, but this will create the situation described in Section 3.3.

### 7. Options for the rules.

7.1. In the 1992 Wayne Schmittberger book, New Rules for Classic Games, 1992 indicates that if the goal of the game was to completely capture all the opponent's pieces, the version of the R.C.Bell rules is incomplete. He then gives a version of his rules calling them "Modern Min-Mang", the purpose of which is not to capture chips, but to capture the territory of the board.

7.1.1. The initial placement of chips is classic (R.1.1), the players determine which of them starts the game.

7.1.2. You can not make moves that repeat the position, that is, when the chip returns to the previous position from which it just came.

7.1.3. Chips go orthogonal and can not jump, both their own and others' chips.

7.1.4. Capture chips in the same way as in paragraph 4

7.1.5. If the opponent cannot penetrate the part of the board enclosed by your chips, then this territory is considered to be captured by you.

7.1.6. If the players cannot make any more moves and fold, the game ends.

7.1.7. If the players have divided the board into two parts and can no longer make a single move, then the player with the larger territory wins.



Translation, interpretation, layout, schemes, design: capsmolet (A.N.Efremov), jan. 2019 y., ver.1.0  
For Youtube-channel: Dice D13 - board games of ancient and modernity.

Link: <https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw>

Subscribe: [https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw?sub\\_confirmation=1](https://www.youtube.com/channel/UCaoIB4VRoRV2YUiZyoRIZXw?sub_confirmation=1)

