В МКУ ДТ в кружке «Краеведение» прошел турнир по древним настольным играм «Тавлеи» и «Мельница».

 **В игре «Тавлеи» победителями стали**:

1 место – Моряков Николай

2 место – Искандаров Максим

3 место – Цапалин Вячеслав

 **В игре «Мельница» победителями стали**:

1 место – Козлов Дмитрий

2 место – Малофеев Дмитрий

3 место – Моряков Николай

 По древним настольным играм. Тавлеи, на Руси называли велеи. Название Тавлеи от латинского слово tawl, что означает доска. Ещё её называют "русские шахматы" первые письменное упоминание об игре в русских летописях 12 века в которых говорится о том что Илья муромец с немецкими послами играл в золотые велеи. В период правления Ивана грозного игра была запрещена церковью, хотя сам царь любил эту игру. По сути это стратегия раннего средневековья, правила очень просты, но требуют внимания, логического и тактического мышления.

 Концепция игры тоже проста и близка раннему средневековью руси: белые фигуры это князь и его дружина из 8 фигур. Князь находится на троне (в крепость, гордце) и его охраняет, защищает дружина. Крепость окружили (осадили) противники это 16 тёмных фигур. Задача тёмных победить князя, задача белых наоборот, спасти его.

**Мельница. Правила игры**

 Разновидностей «Мельниц» много, но различия касаются только формы поля и количеством фишек, правила же одинаковые.

 В игре три этапа:

  1. Доска пуста. Игроки по очереди выставляют фишки по одной на поле – на перекрестья и в углы, стремясь выстроить три фишки в ряд – «мельницу». Если это удалось, игрок может «смолоть» любую фишку противника, убрать её с доски. Срубленная фишка больше в игру не возвращается.

  2. Фишки расставлены и начинают двигаться. Ходить можно только по линиям на соседний перекрёсток и прыгать друг через друга (но не с линии на линию). Цель прежняя – выстроить три фишки в ряд, что позволит «смолоть» фишку противника.

  3. Когда у игрока остаются всего три фишки, он получает право переносить фишку на любое перекрестье, независимо от начерченных линий. Второй игрок при этом ходит по обычным правилам, пока у него тоже не останется три фишки.

  Ходы обязательны, если они возможны.

  При взятии игрок может снять любую фишку противника, кроме тех, которые уже образовали «мельницу».

 Строить и рушить «мельницу» на одном и том же месте можно неоднократно, фишка соперника при этом всякий раз подлежит взятию.

  Если игрок одним ходом строит сразу две «мельницы», он снимает две фишки соперника.

  Проигрывает тот, у кого осталось только две фишки или все фишки заперты – в обоих случаях он не может построить «мельницу».