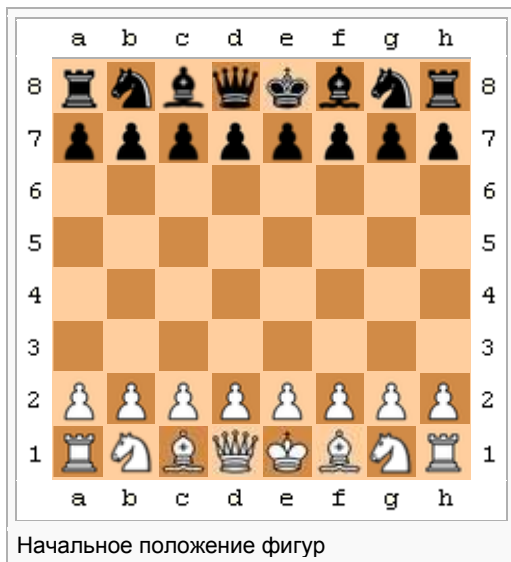


ИГРА НАСТОЛЬНАЯ 8-1

ШАХМАТЫ

Доска и начальная позиция



Начальное положение фигур

Игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или **поля**. Размер доски — 8x8 клеток. Вертикальные ряды полей (вертикали) обозначаются латинскими буквами от a до h слева направо, горизонтальные ряды (горизонтали) — цифрами от 1 до 8 снизу вверх; каждое поле обозначается сочетанием соответствующих буквы и цифры. Поля раскрашены в тёмный и светлый цвета (и называются, соответственно, чёрными и белыми) так, что соседние по вертикали и горизонтали поля раскрашены в разные цвета. Доска располагается так, чтобы ближнее угловое поле справа от игрока было белым (для белых это поле h1, для черных — поле a8).

У игроков в начале игры имеется по одинаковому набору фигур, условно называемых «белыми» и «чёрными». В реальности белые фигуры могут быть окрашены в любой светлый цвет (белый, бежевый, жёлтый), а чёрные — в любой тёмный (чёрный, коричневый, тёмно-синий). Игрока, у которого белые фигуры, часто называют просто «белыми», игрока, у которого чёрные, — «чёрными».



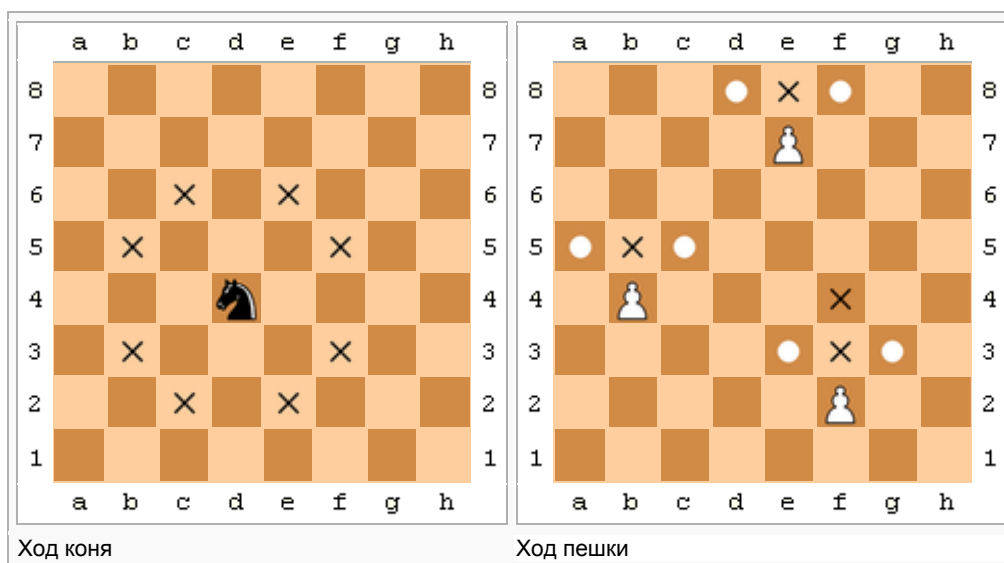
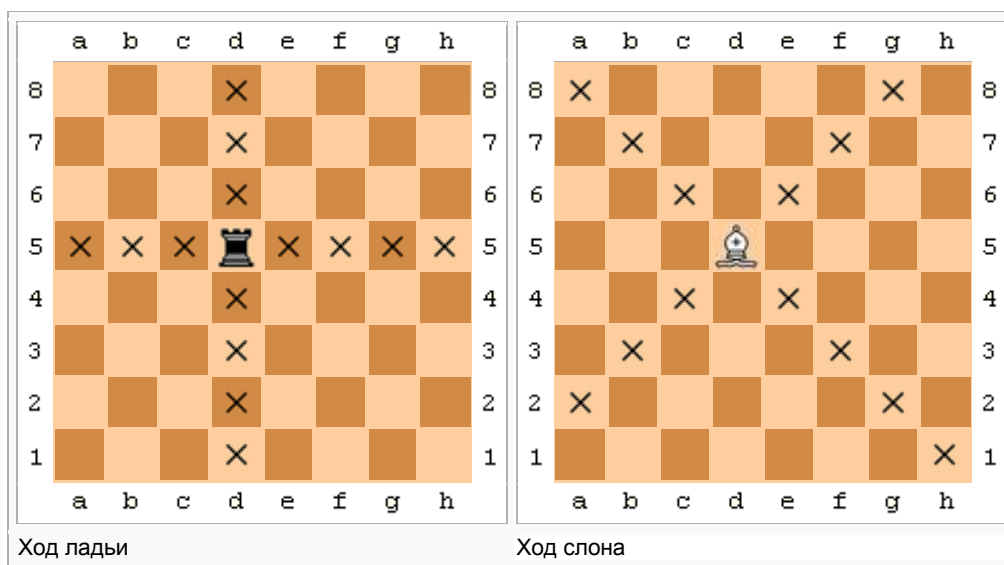
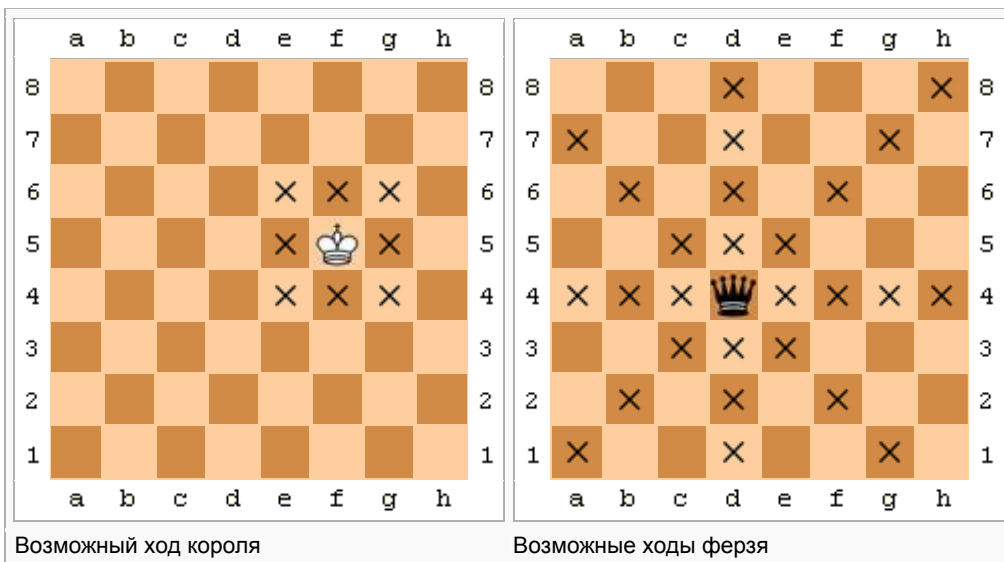
В каждый комплект фигур входят: король (♔), ферзь (♚), две ладьи (♖), два слона (♘), два коня (♞) и восемь пешек (♙).

В начальной позиции фигуры обеих сторон размещаются так, как показано на диаграмме. Белые занимают первую и вторую горизонтали, чёрные — седьмую и восьмую. Пешки расположены на второй и седьмой горизонталях соответственно. На рисунке слева изображены шахматные фигуры, слева направо: король, ладья, ферзь, пешка, конь, слон

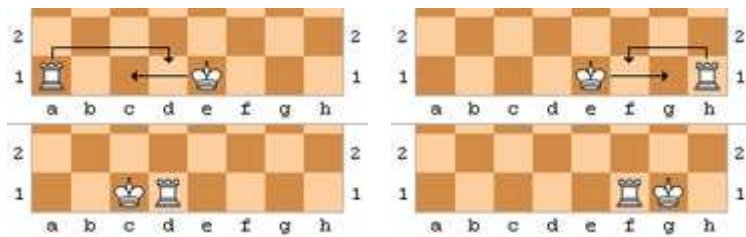
Ходы

Шахматную партию начинают белые, дальше стороны делают ходы поочередно, каждым ходом перемещая одну фигуру. Ходы каждой фигуры показаны на диаграммах ниже. На диаграмме знаками «X» отмечены поля, на которые может переместиться фигура с того поля, на котором она находится сейчас. Если на пути фигуры находится другая фигура (как того же, так и другого цвета), то переместить фигуру на занятое поле и на поля за ним невозможно, исключением является конь, который может «перепрыгивать» через фигуры. Ход на поле, занятое своей фигурой, невозможен. При ходе на поле, занятое чужой фигурой, она снимается с доски (*взятие*).

Пешка — единственная фигура, у которой ход без взятия отличается от хода со взятием (отмечены на диаграмме белыми кружками): пешка может делать ходы со взятием только по диагонали на одно поле вперёд. Ходы без взятия пешка делает по вертикали на одно поле вперёд. Если пешка ещё не делала ходов, она также может сделать ход без взятия на два поля вперёд. Направлением «вперёд» называется направление к восьмой горизонтали для белых или к первой для чёрных. Когда пешка доходит до последней горизонтали (для белых — до восьмой горизонтали, для чёрных — до первой), ходящий должен заменить её на любую другую фигуру того же цвета (по его желанию), кроме короля (*прохождение пешки*).

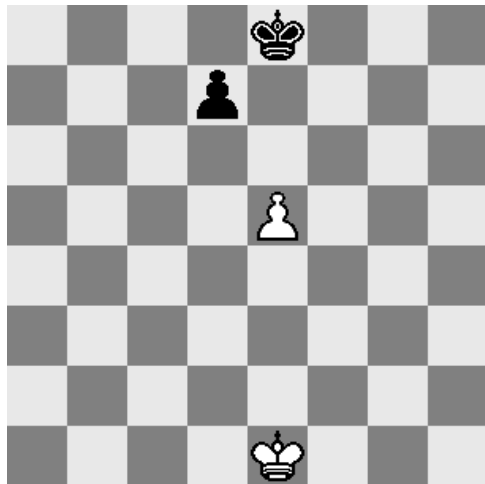


Кроме того, есть два специальных хода:



- **рокировка** — если король и одна из ладей того же цвета не двигались с начала игры, то король и эта ладья могут в один ход одновременно сменить положение (рокироваться). При рокировке король сдвигается на 2 клетки по направлению к ладье, а ладья ставится на поле между начальной и конечной позицией короля. Рокировка

невозможна, если король или соответствующая ладья уже ходили. Рокировка временно невозможна, если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, находится под ударом одной из фигур противника, или если между рокируемыми королём и ладьёй находится какая-либо фигура.



- **взятие на проходе** — когда пешка совершает свой первый ход на две клетки, через поле, находящееся под ударом пешки противника, то ответным ходом она может быть взята этой пешкой противника. Бьющая пешка при этом взятии ходит на поле за ходившей пешкой (то есть так, как будто та сходила не на два, а только на одно поле, пример см. на диаграмме). Взятие на проходе допустимо только непосредственно в ответ на «длинный» ход берущейся пешки, на следующих ходах оно уже не разрешено.

Поле называется **находящимся под ударом** фигуры противника или **битым**, если, в соответствии с приведёнными выше правилами, при своём ходе фигура противника могла бы взять находящуюся на этом поле фигуру (независимо от того, есть ли такая фигура на этом поле).

Дополнительные ограничения на возможные ходы:

- Король, находящийся на битом поле, называется **стоящим под шахом**. Сделать ход, после которого король противника оказывается под шахом, значит **дать шах** королю противника (или **объявить шах**). Запрещено подставлять своего короля под шах (делать им ход на битое поле, а также делать ход другой фигурой, в результате которого поле, на котором находится король, оказывается под ударом фигуры противника) и оставлять короля под шахом (если король находится под шахом, то разрешены лишь ходы, устраняющие шах). Устранить шах можно, вообще говоря, тремя способами: взять фигуру, под боем которой находится король (невозможно, если шахуют две фигуры одновременно), закрыться от шаха собственной фигурой (невозможно, если шахует конь, либо шахуют две фигуры одновременно), отойти королём на не битое поле.
- Если король игрока находится под шахом и игрок не имеет ни одного хода, позволяющего устранить этот шах, такая ситуация называется **мат**. Цель игры и состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.
- Если игрок при своей очереди хода не имеет возможности сделать ни одного хода по правилам, но король игрока не находится под шахом, такая ситуация называется **пат**.

Итог игры

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей.

Выигрыш

фиксируется в следующих случаях:

- На доске поставлен мат. Игрок, поставивший мат королю противника, выигрывает.
- Один из игроков сдался. Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент. Его противник объявляется победителем. В официальных соревнованиях в большинстве случаев игроки не доводят игру до мата, а сдаются, когда их позиция становится безнадёжной; затягивание явно проигранной партии считается проявлением неуважения к сопернику.
- Один из игроков просрочил время. Его противник объявляется победителем, если при этом у него формально достаточно материала, чтобы поставить мат (подробнее см. в разделе «Контроль времени»).

- Техническая победа — присуждается в официальном турнире игроку, если его противник не явился на партию в течение определённого правилами турнира времени, либо прервал партию (начал партию, но отказался её продолжать), либо в случае грубого нарушения правил турнира или неподчинения судье. Также техническая победа может быть присуждена за несыгранную игру в том случае, если игроку в данном туре по какой-либо причине не находится соперника и правила проведения турнира специально оговаривают данный случай (например, если соперник, с которым должна была проводиться партия, выбыл из турнира, либо при нечётном количестве игроков в турнире по швейцарской системе).

Ничья

фиксируется в следующих случаях:

- Пат.
- Игроки согласились на ничью, то есть один из игроков при своём ходе предложил ничью, другой её принял. Для предложения ничьей достаточно сказать «ничья». Если противник делает ход, не ответив на предложение ничьей, оно считается отвергнутым. С недавних пор на некоторых турнирах применяются так называемые «Софийские правила», ограничивающие возможность соглашения игроков на ничью.
- Ни у одной из сторон нет минимально необходимого для мата количества фигур (например, на доске остались только короли и одна лёгкая фигура).
- Один из игроков просрочил время, но у его противника недостаточно материала, чтобы поставить мат.
- Троекратное повторение одной и той же позиции (не обязательно в течение трёх ходов подряд), причём в понятие позиции здесь входит расположение фигур, очерёдность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны). Для фиксации ничьей игрок, заметивший троекратное повторение позиции, должен обратиться к судье.
- Обе стороны сделали 50 последних ходов без взятия и без хода пешкой. Как и в предыдущем случае, ничья фиксируется по требованию любого из игроков. Раньше в шахматном кодексе оговаривалось, что в позиции, где выигрыш достижим, но для него не хватает 50 ходов и это можно доказать, количество необходимых для ничьей ходов можно увеличить до 100. Данным пунктом, правда, никто ни разу не воспользовался, и впоследствии его отменили, было сделано исключение лишь для трёх типов окончаний — ладья и слон против ладьи, два коня против пешки и ладья с пешкой против слона с пешкой. В 1970—1980-х годах компьютерный анализ показал, что для многих других типов эндшпиля 50 ходов также не хватает, и кодекс был пополнен. Однако впоследствии все исключения отменили, и сейчас правило 50 ходов действует в любых позициях. и т. д.
- Игрок просрочил время в последнем периоде партии, но его соперник не пытался или не мог выиграть и играл «на время». Если у игрока осталось менее 2 минут времени до конца партии, а соперник явно тянет время, игрок может остановить часы и обратиться к судье с требованием объявления ничьей. Судья вправе, по собственному усмотрению, либо объявить ничью немедленно, либо отложить решение (в этом случае он должен лично наблюдать за игрой до конца партии и вынести решение после падения флага), либо отклонить требование (в этом случае сопернику добавляется 2 минуты времени) (Правила ФИДЕ, статья 10).

Начисление очков

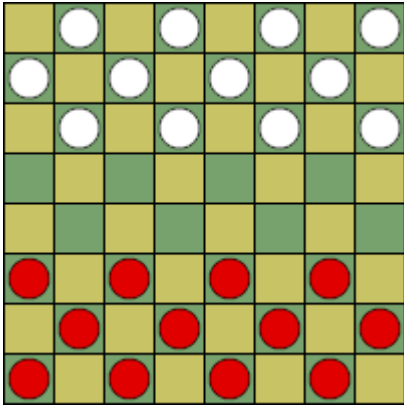
В зависимости от итога игрок получает следующее количество очков:

- Выигрыш — 1 очко;
- Ничья — ½ очка;
- Проигрыш — 0 очков.

В некоторых соревнованиях очки начисляются по другим системам, например, «футбольной»: 3 за выигрыш, 1 за ничью и 0 за проигрыш.

В турнирах, где все игроки (команды) играют равное число партий, победитель определяется по количеству набранных очков в партиях или микро-матчах (в случае равенства применяются различные коэффициенты).

ШАШКИ



Известно немало разновидностей шашек, у которых есть как общие черты, так и свои индивидуальные особенности.

Доска: игра проходит на доске, которая состоит из чередующихся темных и светлых клеток. В большинстве типов шашек используется доска размером 8x8, размещенная перед соперниками так, чтобы в левом нижнем углу от каждого игрока находилась темная клетка (как в шахматах). Шашки могут перемещаться только по темным клеткам (в армянских и турецких шашках задействована вся доска). Для того чтобы можно было записывать партию (и в дальнейшем, просматривать) используется нотация: каждая клетка на доске имеет свое уникальное обозначения в виде числа (1, 2, 3 и т.д.) или латинской буквы с цифрой (a1, a3, c5 и т.п.). При совершении простого хода в партии записывается начальное и

конечное поле через дефис (например, c3-d4, 10-15), для обозначения боя вместо дефиса используется двоеточие (или "x") и указываются все промежуточные поля в бое (например, 11:18, c3:e5:c5).

Начальная позиция: практически всегда в начале партии шашки каждого игрока расставляются на темные клетки горизонтальных рядов, ближайших к игроку, все шашки - простые (не дамки). Партию, обычно, начинают белые и далее игроки ходят по-очереди. Если у кого-либо из соперников нет возможных ходов, игра заканчивается, и результат партии зависит от вида шашек.

Перемещение простых: простые шашки могут перемещаться только вперед по диагонали на одну клетку, если она не занята (в армянских и турецких шашках простые перемещаются по вертикали и горизонтали). Если клетка занята шашкой соперника и за этой клеткой свободное поле, тогда должен быть произведен бой - шашка ходящего "перескакивает" через шашку соперника и последняя снимается с доски (для столбовых шашек - съеденная шашка не убирается с доски, а помещается под ходящую шашку, образуя башню). За один бой простая шашка может побить несколько шашек соперника. В некоторых шашках разрешен бой простой назад, а в некоторых - нет.

При достижении простой последней горизонтали шашка становится дамкой (на эту шашку ставится шашка того же цвета или просто переворачивается; в столбовых шашках простая заменяется специальной шашкой, помеченной сбоку полосками выделяющегося цвета, например красного). В случае попадания в дамки во время боя продолжение боя может совершаться тремя способами (зависит от вида шашек): шашка продолжает бой на правах дамки, продолжает бой на правах шашки или становится дамкой и ход передается сопернику. В некоторых видах шашек простой запрещено бить дамки соперника.

Перемещение дамочек: дамки могут ходить или совершать бой по диагонали в любом направлении (в турецких шашках дамки перемещаются по вертикали и по горизонтали, а в армянских еще и по диагонали). В одних видах шашек дамка может перемещаться на любое расстояние, в других - дамки ходят только на одну клетку и совершают бой только соседних шашек.

Бой: во всех видах шашек в случае возможности боя, игроку не позволяется делать простой ход - должен быть совершен бой. При нескольких возможностях взятия применяются разные правила: может быть совершен любой бой, должен быть совершен один из боев с наибольшим числом съеденных шашек, а в некоторых видах шашек применяется правило не только взятия большинства, но и еще при этом должно быть съедено наибольшее количество дамочек. При бое дамкой действует следующее правило: если во время боя у дамки есть возможность побить еще хотя бы одну шашку соперника, дамка должна совершать бой дальше. Во многих видах шашек действует так называемый "турецкий удар": дамка во время боя не может пересекать поле с побитой шашкой дважды (идея состоит в следующем: во время боя дамка сначала перемещается на конечное поле и только затем побитые шашки снимаются с доски). В столбовых шашках съеденные шашки не убираются с доски, а помещаются под ходящую шашку (дамку).

НАРДЫ

Устройство игровой доски, шашки и кости



- **Доска для игры в длинные нарды** состоит из 24 полей, или пунктов, имеющих вид узких вытянутых треугольников. Пункты сгруппированы по 6; Нумерация пунктов у каждого игрока собственная, в данном случае доска показана, как её видят черные;
- **У каждого игрока имеется по 15 шашек** одного цвета (черные и белые);
- **Также имеется две игровые кости**, которые в нардах традиционно называются "зары".

Рисунок: Исходная расстановка шашек в классических длинных нардах

Цель игры

Цель игры – провести все свои шашки в дом и снять их с доски раньше, чем это сделает второй игрок. У черных дом находится на пунктах 1-6, у белых – на пунктах 13-18 (вид со стороны черных).

Право первого хода

Право первого хода разыгрывается следующим образом: игроки бросают по одной кости, и у кого выпало больше очков – тот и будет ходить первым. В процессе игры бросают одновременно две кости.

В начале игры все 15 шашек располагаются на 24 позиции – т.н. «голове».

По правилам игры с головы можно снимать только одну шашку за один ход. Это правило имеет исключение для первого хода. Если у игрока, который ходит первым, выпадает дубль: 6-6, 4-4 или 3-3 – он имеет право снять с головы 2 шашки. Соответственно второй игрок своим первым ходом на дубль тоже может снять две шашки, если он не сможет пойти своей одной шашкой полный ход.

В процессе игры шашки двигаются против часовой стрелки друг за другом а не навстречу, как в коротких нардах.

Когда игрок бросает кости, то он обязан в соответствии с выпавшими очками передвинуть свои шашки, руководствуясь следующими правилами:

- Если на пункте стоит шашка противника, то на этот пункт ставить свою шашку нельзя;
- Ходить надо строго на то число очков, которое выпало на кости;
- Двигать можно любое количество шашек;
- Нельзя суммировать очки на двух костях – надо перемещать шашку сначала на число очков, выпавшее, на одной кости, а потом – на число очков, выпавшей на второй;
- На одном пункте может стоять любое количество шашек;
- Игрок обязан, даже в ущерб себе, использовать все выпавшие очки. Если есть два хода, один из которых использует одну кость, а другой – две, игрок обязан сделать ход, использующий обе кости (т.н. "правило полного хода");
- Если у игрока нет допустимых ходов, он пропускает ход;
- Выстраивая последовательность шашек, игрок не имеет права делать непроходимый заслон перед шашками противника, если впереди этого заслона нет хотя бы одной шашки противника.

Выбрасывание шашек с доски

В момент, когда все шашки уже заведены в дом, игрок может начинать снятие шашек с доски.

Вывод шашек происходит следующим образом:

- Игрок имеет право снять с доски шашку, которая стоит на позиции, соответствующей числу выброшенных на кости очков;
- Если таких шашек нет, то игрок обязан передвигать шашки с более старших позиций;
- Если нет более старших позиций – игрок снимает фишки с более младших;
- Снимать на каждом ходе необязательно, можно просто перемещать шашки в доме.

Игра на ставки, марс

В длинные нарды играют по определенной ставке за выигранное очко. Если игрок не успевает снять ни одной шашки до того, как его противник уже снял все – то такая ситуация называется «марс», и ставка умножается на два. Кокса, как в коротких нардах, в длинных нардах не существует.

ЛУДО

Игра рассчитана на 2-х, 3-х или 4-х игроков.



Вам потребуются:

Настольная игра

16 фишек (4 набора по 4 разных цвета в каждом)

1 игральная кость

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Делая поочередные ходы, игроки ведут скачки на ипподроме. Выигрывает тот, чья лошадь придет к финишу первой. Все сбитые фишки возвращаются на старт.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

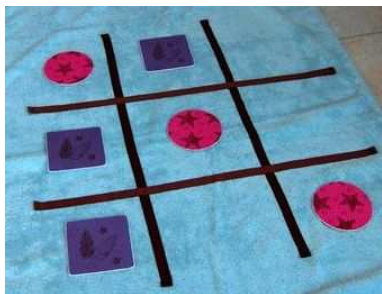
Каждый игрок выбирает себе набор из 4-х фишек и устанавливает их на старт, обозначенный соответствующим цветом. Игроки по очереди кидают игральную кость. Тот, у кого выпадет шестерка, начинает игру. Игрок делает ровно столько шагов по белым квадратикам (по часовой стрелке, вокруг всего поля), сколько показывает брошенная кость. Если выпадает шестерка, игрок может делать дополнительный ход. Каждый раз бросая кость, игрок может двигать любую из четырех фишек своего цвета.

Если Ваша фишка попадает на фишку другого игрока, значит, его фишка сбита и возвращается на старт. А если Ваша фишка попадает на Вашу же фишку, то они устанавливают «блок», и фишки других игроков уже не могут через него пройти.

Пройдя полный круг, лошадь возвращается в «стойло». Для этого фишка двигается по колонке соответствующего цвета. Игрок должен выкинуть число, точно соответствующее количеству ходов до «стойла» (кружок «HOME» в треугольнике). Если выпадает число, превышающее количество ходов до стойла, то игрок, дойдя до «стойла», отходит назад на столько клеток, на сколько выпавшее число превысило необходимое. Следующим ходом он опять движется в сторону стойла и так до тех пор, пока не окажется в стойле на финальном шаге хода.

Выигрывает тот, чьи все четыре фишки первыми окажутся в треугольнике.

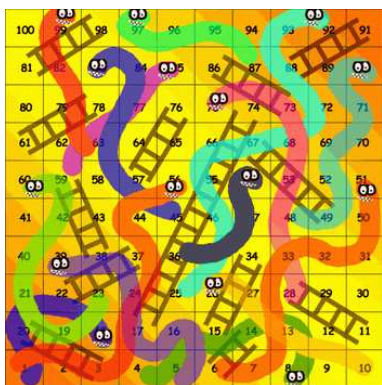
КРЕСТИКИ-НОЛИКИ



Правила игры:

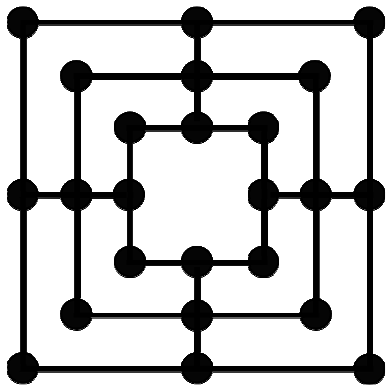
Игроки по очереди выставляют свои фишки на игровом поле. Выигрывает тот, кто первым выстроит 3 свои фишки подряд по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

ЗМЕЯ ИЛИ ЛЕСТНИЦА



Игроки стартуют с клетки 1 и финишируют на клетке 100. Поочередно выбрасывая кость, игроки делают ровно столько ходов, сколько она показывает. Если фишка попадает на клетку с пастью змеи, то фишка «проглатывается», и игрок должен двигаться вниз по хвосту. Если фишка попадет на основание лестницы, двигайтесь по ней вверх. Побеждает тот, кто доберется до финиша первым.

ИГРА МОРРИС



Рассчитана на двух игроков.

Всего должно быть 18 цветных фишек, по девять каждого цвета. Каждому игроку достается 9 фишек одного цвета. Затем фишки раскладывают игроками по очереди на любое свободное место, при этом стараясь выстроить три свои фишки в одном ряду, создавая «Мельницу». Закончив такую Мельницу, игрок убирает одну фишку противника, но только ту, которая не находится в Мельнице противника. Когда все фишки уже расставлены, игра продолжается передвижением фишек по очереди на свободное соседнее место (по линиям). Целью опять же является создать свою Мельницу. Если игрок больше не может делать ход или у него остается всего 2 фишки, он проигрывает.

Двигая фишки, вы можете «ломать» и восстанавливать свои Мельницы сколько угодно раз, каждый раз убирая по одной фишке противника. может быть разбита и восстановлена бесчисленное количество раз,

ГОНКИ ПОЕЗДОВ



Игра рассчитана на 2-4 игроков. У каждого игрока фишка своего цвета. Игра начинается на поле «старт» ("start"). Игроки бросают кубики и тот, кому выпало большее число, начинает первым. Каждый игрок делает ход на количество клеток, равное выпавшему числу на кубике. Если фишка игрока останавливается на клетке с красным светом семафора, то он пропускает один ход; если на клетке с зеленым светом семафора, то он ходит ещё раз. Если фишка игрока останавливается на стрелке на одной из двух клеток, помеченных как «Next going to EFGH way», то следующим ходом он ходит в направлении EFGH. Если фишка игрока останавливается на стрелке на клетке, помеченной как «Next going to ABCD way», то следующим ходом игрок ходит в направлении ABCD. Выигрывает тот, кто первым придет на станцию ("STATION").

игрок ходит в направлении ABCD. Выигрывает тот, кто первым придет на станцию ("STATION").