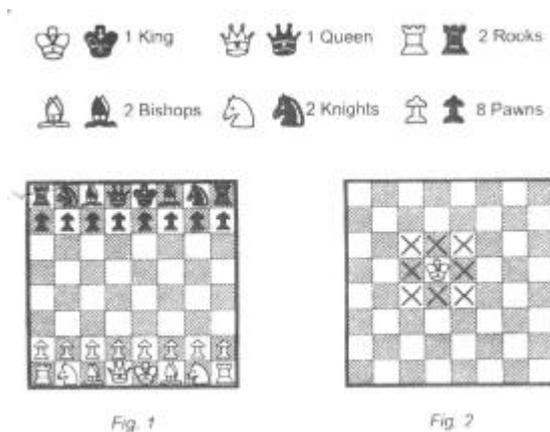


# ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ ИГРЫ НАСТОЛЬНЫЙ АРТ. А553-Н37003. КОД 37493

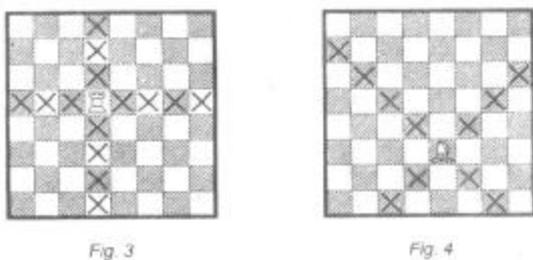
## 1. Шахматы.

В шахматы играют 2 игрока на игровом поле в 64 клетки. Каждый игрок в начале игры имеет следующий набор фигур: король, ферзь, ладья, 2 слона, 2 коня, 8 пешек. В начале игры фигуры расставляются в следующем порядке (рис 1):

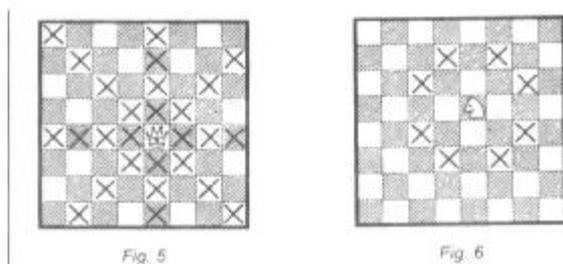


Начинает игрок, играющий белыми фигурами. Потом игроки ходят по очереди. Использование фигур:

- король ходит во всех направлениях, но только на одну клетку (рис 2)



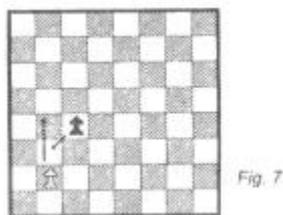
- ладья ходит на любое расстояние, но только вперед, назад, вправо и влево и не может перескакивать через фигуры противника (рис 3)
- слон ходит на любое расстояние, но только по диагонали и не может перескакивать через фигуры противника.(рис 4)



- ферзь ходит как слон и ладья (рис. 5)
- конь ходит на одну клетку вперед, назад или вбок, затем на одну клетку по диагонали, но в сторону, противоположную началу движения. Конь может перескакивать через фигуры противника. (рис 6)
- Пешка ходит только на одну клетку вперед (за исключением «поедания» фигур – см. ниже). Когда пешкой делают первый ход в игре, ее при желании можно продвинуть на 2 клетки вперед.

*Коронование:* если пешка проходит через всю доску и достигает конца поля противника, ее можно заменить, на любую фигуру, кроме короля по выбору игрока. Так как ферзь - самая могущественная фигура, то обычно выбирают его. Можно одновременно иметь на доске несколько ферзей (если есть захваченная ладья, то ее переворачивают и выводят на поле в качестве ферзя).

«Поедание»: Все фигуры, за исключением пешек, «поедают» фигуры противника по тем же правилам, по которым они ходят. Если клетка, на которую можно передвинуть фигуру, занята фигурой противника, эту фигуру можно «съесть». «Съеденная» фигура убирается с игрового поля и на ее место становится фигура, «съевшая» ее. Захват фигур соперника многозначен и не всегда представляется необходимым делать это при каждой возможности. Пешки «едят» продвигаясь на одну клетку по диагонали (нельзя «есть» впередистоящую фигуру и такой фигурой пешка блокируется).(рис 7)



Хотя пешка при первом ходе и может быть продвинута на 2 клетки, этот ход не может быть использован для того, чтобы избежать захвата противником. Если игрок продвигает свою пешку на 2 клетки, несмотря на угрозу со стороны противника, противник имеет право «съесть» эту фигуру, как если бы она продвинулась на одну клетку. Если игрок, у которого была возможность «съесть» таким образом фигуру противника не воспользовался ей сразу, то она считается утерянной.

*Рокировка:* каждый игрок один раз за игру имеет право воспользоваться рокировкой. Для этого необходимо, чтобы король и одна из ладей находились на своих местах и не сделали ни одного хода за игру, и чтобы пространство между ними было свободно. Король и клетка, на которую он перейдет, не должны находиться под боем. Для рокировки необходимо переместить короля на 2 клетки по направлению к ладье, а ладью переместить на клетку, находящуюся между настоящей и предыдущей позицией короля.

*Цель игры:* поставить короля противника под постоянный бой (мат). Когда игрок ставит короля противника в ситуацию, при которой он может его «съесть», он говорит «шах». Теперь игрок, фигура которого под боем должен защищать ее либо перемещением своего короля, либо «съесть» угрожающую фигуру, либо поставить другую фигуру между ними. Если игрок не может защитить своего короля, то его противник говорит «мат» и игра заканчивается.

*Вечный шах:* если король одного из игроков не находится под боем, но у него остается только один допустимый ход, который поставит короля под «шах» игра прекращается и никто не выигрывает.

Так же игра прекращается, если ни у одного из игрока нет доступных ходов для создания угрозы противнику.

## 2. Шашки

*Для начала:* в шашки играют 2 игрока на игровом поле с 64 клетками, но в игре используются только 32 черных. Каждый игрок имеет по 12 шашек, которые расставляются по трем крайним рядам только на черные клетки (рис 9). Первым ходит игрок, у которого черные пешки. Затем игроки ходят по очереди.

*Игра:* Шашки ходят на 1 клетку вперед по диагонали. Если перед шашкой (по диагонали) находится шашка противника, то, при условии, что клетка после нее свободна, можно перескочить через нее. При этом пешка, через которую перескочила шашка противника, считается «съеденной» и убирается с доски. Если у пешки, которая только что «съела» пешку противника есть возможность захватить еще одну по вышеописанным правилам, игрок должен воспользоваться данным преимуществом, и продолжать ходы до тех пор, пока не останется шашек противника под боем.

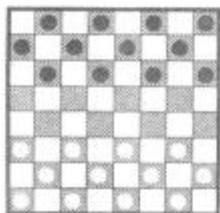


Fig. 9

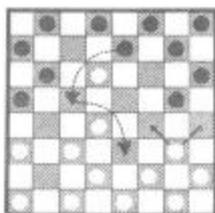


Fig. 10

*Дамка:* если шашка достигает края противоположного поля, она становится дамкой. При этом следует положить на эту шашку еще одну того же цвета. Дамка может ходить во всех 4 диагональных направлениях. Едят Дамку так же как и обычную пешку. Если шашка стала дамкой и в этот момент у нее появилась возможность «съесть» шашку противника, она не может быть использована.

*Обязательный захват:* если у пешки есть возможность «съесть» фигуру противника, он обязан воспользоваться этой возможностью. Если есть 2 варианта для боя, игрок может выбрать любой, но должен «съесть» все шашки, которые стоят под боем.

*Цель:* целью игры является либо захват всех шашек противника, либо блокировка шашек противника таким образом, чтобы у него не осталось возможных ходов. Если у обоих игроков не осталось ни одного возможного хода, то игра прекращается.

### 3. Китайские мини-шашки

Каждый игрок расставляет шашки своего цвета по углам доски. Цель игры - переместить все свои шашки в угол, противоположный стартовому. Выигрывает игрок, который сделает это первым. Игру начинает любой из игроков, затем ходит игрок, находящийся слева от начинающего. Ходить можно в любых направлениях по диагонали, однако продвигаться только на одну клетку или перепрыгивать только через одну шашку, даже если есть возможность продолжить «перепрыгивание» дальше. Перепрыгивать можно через все шашки, включая шашки противника. Шашки, через которые перепрыгнули, из игры не изымаются. Игрок не имеет права оставаться постоянно на стартовой позиции с целью недопущения противника на «его» клетки.

*Игра вдвоем:* У каждого игрока есть по 6 шашек, которые расставляются по противоположным углам.

*Игра втроем:* У каждого игрока есть по 6 шашек, которые расставляются по любым углам.

#### 4. Лудо

Каждый игрок имеет 4 фишки в форме головы коня (все одного цвета) и размещает их на пространстве слева от себя, на котором изображено 4 круга. Это «двор» игрока.

Игроки кидают кубик для определения очередности ходов. Первым ходит игрок, набравший наибольшее количество очков. Каждый игрок начинает с квадратов внешнего ряда, которые приводят его к среднему ряду, который, в свою очередь, приводит его к внутреннему ряду (цветные кружочки). В конце фишка игрока попадает на пространство «Дом» в центре поля.

Каждый игрок бросает кубик и ходит по одному разу, до тех пор, пока не выбросит число «6», которое дает право на еще один бросок и продвижение. Фишки передвигаются на то число клеток, которое выпало на кубике. Если выпадает «6», то игрок может ходить разными фишками. Если фишка попадает на клетку, занятую фишкой/фишками другого игрока, она должна вернуться во «двор». Однако даже все 4 фишки одного игрока могут находиться на одной клетке. Выигрывает тот, кто первым переведет все свои фишки в «дом».

#### 5. Домино

Самая народная и популярная игра в домино. Играют по правилам "козла". Коротко правила: цель игры набрать как можно меньше очков. Тот, кто набирает больше 101 очков проигрывает и становится "козлом".

Кости: то, чем собственно играют. Состоят из двух полей с определенными значениями (от 0-пусто до 6) обозначаются точками. В начале каждого раунда каждый игрок получает по семь костей. Раунд заканчивается после того, как у одного из игроков на руках не останется ни одной кости, или после "рыбы".

Первый ход игры: выполняет тот игрок, у которого есть кость "1:1". Первый ход раунда: выполняет игрок выигравший в предыдущем раунде или же поставивший "рыбу". "Рыба": ситуация, при которой ни у одного игрока не находится ни одной кости для хода. Очки: сумма значений полей костей, оставшихся к моменту окончания раунда, и составляет набранные очки в данном раунде.