

## ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ В83715

**ВНИМАНИЕ!!! НЕ РЕКОМЕНДОВАТЬ ДЕТЯМ ДО 3-Х ЛЕТ! Содержит мелкие детали!**

### 1. Змеи и лестницы.

Выигрывает игрок, который первым достигнет квадрата «100». Количество игроков должно соответствовать количеству цветных фишек. Игроки по очереди кидают кубик для того, чтобы определить очередность ходов. Первым ходит игрок, набравший наибольшее количество очков, за ним - тот кто набрал второе по величине количество очков и т.д. Если несколько участников набрали одинаковое количество очков, все игроки кидают кубик еще раз.

Суть игры состоит в том, что каждый игрок кидает кубик и продвигает свою фишку на такое количество квадратов, которое выпало на кубике. Каждый бросок может привести игрока либо на квадрат с лестницей, которая позволит ему продвинуться дальше без бросания кубика до конца лестницы, либо на квадрат со змеей, которая заставит вернуться обратно к своему хвосту.

Попав на квадрат № 1, вы должны подняться на квадрат № 38

Попав на квадрат № 1, вы должны подняться на квадрат № 38

6	16
11	49
21	60
24	87
35	47
51	67
73	93
78	100

Попав на квадрат №14, вы должны вернуться на квадрат № 4

31	9
44	26
56	53
62	19
63	42
84	28
91	71
95	75
98	80

### 2. 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):

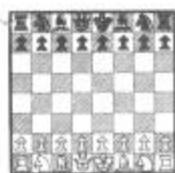


Fig. 1

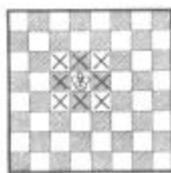


Fig. 2

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

Использование фигур:

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

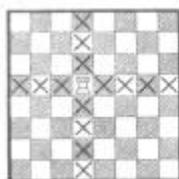


Fig. 3

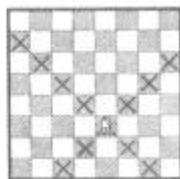


Fig. 4

- 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)

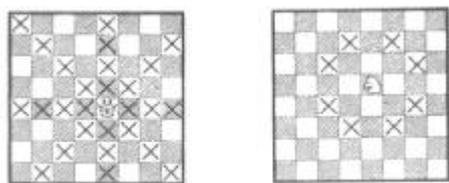


Fig. 5

Fig. 6

- 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 б)
- 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)



Fig. 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.

### 3. Двойные шахматы

К этой игре применимы правила обычных шахмат со следующими поправками.

Белые начинают одним ходом. После этого каждый игрок делает 2 хода подряд по очереди либо одной фигурой, либо разными. Поедание производится так же, но при условии, что это первый ход противника. Если 2 пешки были выдвинуты не по правилам, то противник может «съесть» их обе. Если же одной пешкой было сделано 2 хода подряд, то к ней нельзя применять захват.

Каждый двойной ход должен менять положение фигур. Нельзя выдвинуть фигуру, а затем вернуть ее на прежнее место.

Здесь нет «шахов» и «матов», выигрывает «съевший» короля соперника.

#### 4. Шахматы Боролины.

К этой игре применимы правила обычных шахмат, за исключением передвижения и захвата пешками, который в данной игре может производиться назад. Пешки можно передвигать вперед по диагонали на одну клетку в любом направлении. «Есть» можно только вперед на одну клетку. В первый ход можно переместить пешку на 2 клетки вперед по диагонали. Можно применять поздний захват (см. выше) если перемещение на 2 клетки было использовано как уход из под боя.

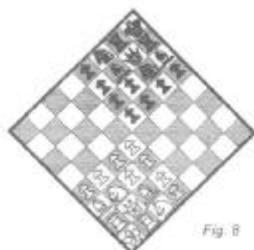
#### 5. Сумасшедшие шахматы

К этой игре применимы правила обычных шахмат за исключением того, что игрок, «съевший» фигуру противника немедленно возвращает ее на любую клетку по своему усмотрению, соблюдая следующие требования: ферзь следует ставить на тот же цвет, с которого он был снят. Пешки нельзя ставить в ряд, который является самым ближним к фигурам противника. «Съеденные» фигуры остаются в собственности игрока, которому они принадлежали до захвата. Целью возвращения фигур на доску является постановка их в наиболее невыгодное положение для их владельца, когда они не смогут защищать своего короля.

#### 6. Махараджа и сепои.

Игрок, играющий белыми, использует полный набор фигур, расставленных как обычно. Игрок, играющий черными, - только короля (Махараджа), которого он ставит в начале игры на любое свободное место. Король может ходить и как ферзь, и как конь.

#### 7. Бриллиантовые шахматы.

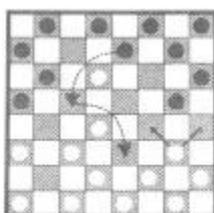
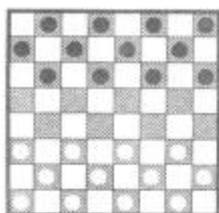


Все фигуры, кроме пешек, ходят как в обычных шахматах. Они ходят по одной клетке только в сторону противника, оставаясь при этом на клетках своего цвета. «Есть» пешка вперед по диагонали в любую сторону, перемещаясь на клетки другого цвета. При первом ходе нельзя передвигать пешки на 2 и более клетки. Пешка становится дамкой при достижении любого края доски.

#### 8. 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 радам 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.



*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.

## **9. 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».