

# ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ АРТ.С30112 ,КОД 62730

## 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):

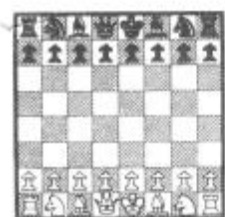


Fig. 1

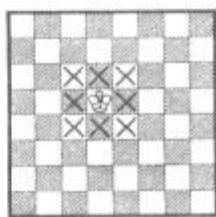


Fig. 2

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

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

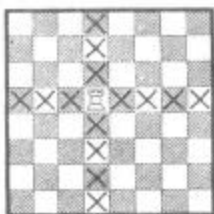


Fig. 3

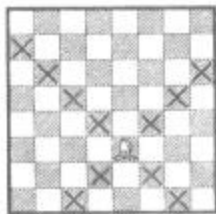


Fig. 4

- 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)

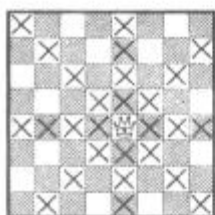


Fig. 5

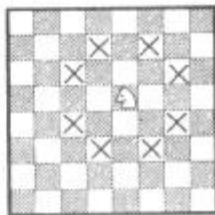


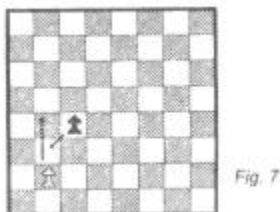
Fig. 6

- 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 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.

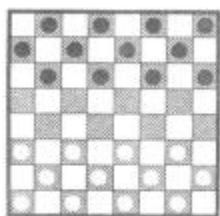


Fig. 9

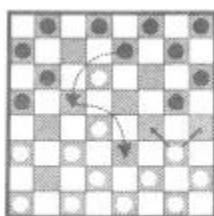


Fig. 10

**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. Нарды

Для начала: в эту игру играют 2 игрока на специальном игровом поле. Цифры, которые вы видите на картинке, на игровом поле не обозначены, но имеют большую важность для понимания сути игры. У каждого игрока есть по 15 фишек, которые расставлены, как показано на рисунке.

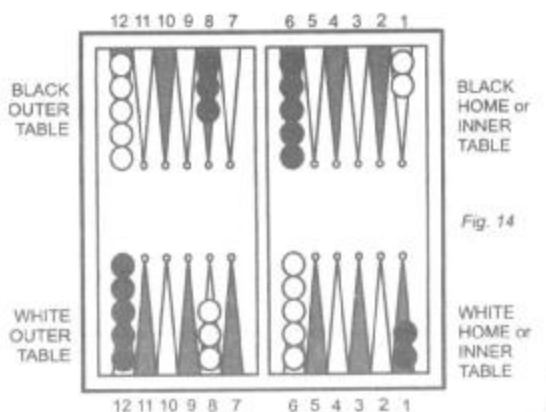


Fig. 14

Для игры используются 2 кубика, которые игроки в начале игры бросают по очереди. Тот, кто набирает наибольшее количество очков, начинает игру первым в соответствии с выпавшими цифрами. Второй игрок бросает кубик заново. Игроки ходят по очереди.

**Как ходить:** Игроки ходят в противоположных направлениях начиная с внутреннего поля противника, через его внешнее поле к своему внутреннему и наконец, внешнему полю. (Круг можно делать через цифры 12, но не через 1)

Кубики кидаются по отдельности. Когда одна фишка прошла указанное на первом кубике количество «шагов», результат второго кубика можно применить как к другой фишке, так и к той же самой. Если выпадает дубль, это число играет 4 раза и 4 разных фишки могут быть использованы. Игрок должен использовать все возможные ходы. Если возможен только один, то он должен попытаться использовать самый большой результат. Нельзя завершать ход на полосе, занятой более чем двумя (включительно) фишками противника (даже если игрок намеревается второй ход произвести этой же фишкой). Вышеописанные полосы следует проходить, засчитывая при этом одно очко.

*«Бьющие фишки»:* Если игрок заканчивает один из своих ходов на линии, на которой стоит только одна фишка соперника, то эта фишка считается «побитой» и помещается между внешним и внутренним полями соперника. Игрок, у которого хотя бы одна из фишек «побита» должен вернуть их прежде чем сможет сделать ход другими фишками. Возвращаются фишки на внутреннее поле соперника в соответствии с числами, выпавшими на кубике. Если после выведения всех фишек в игру у игрока остается один неиспользованный ход (т.е. число на кубике, которое еще не использовали), то он может им воспользоваться применительно к любой фишке. Нельзя выводить фишки на линии, на которых стоит более двух фишек противника. Если числа на кубиках указывают на эти линии, то игрок теряет ход. Выводя свои фишки на линии, на которых находится только одна фишка противника, игрок «бьет» эту фишку.

*Выигрыш:* если игроку удалось собрать все 15 фишек на своем внутреннем поле, он может начать «выигрывать» свои фишки, убирая их с линий, номер которых совпадает с числами на кубиках. Числа на кубиках можно использовать и для обычных ходов. Если после того как игрок начал «выигрывать» хотя бы одна из его фишек была «съедена» соперником, он не имеет права убирать фишки с доски до выведения «съеденных» фишек в игру и достижения ими соответствующего поля.

Подсчет результатов: первый, кто уберет все свои фишки с доски - победитель. Если противник не «выиграл» ни одной своей фишки он проигрывает дважды, а если у него остаются фишки между внешним и внутренним полем противника или на внутреннем поле противника, он проигрывает трижды.

#### **4. Голландские нарды**

В этой игре используются правила игры в простые нарды, за исключением того, что фишки игроков должны быть установлены между внешним и внутренним полями противника в начале игры. Чтобы начать игру нужно вывести на игровое поле все 15 фишек. До этого момента ходить уже выведенными фишками нельзя. Нельзя «есть» фишки противника до тех пор, пока игрок не выведет хотя бы одну свою фишку на свое внутреннее поле.

#### **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.