

# ИГРА НАСТОЛЬНАЯ 3-в-1 код 139979

Внимание! Содержит мелкие детали! Не рекомендовать детям до 3-х лет!

Уважаемый покупатель! Благодарим Вас за приобретение игры нашего производства. Предлагаем изучить настоящую инструкцию, чтобы игра принесла много радости Вам и Вашим близким.

## ШАХМАТЫ



### Доска и начальная позиция

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 (горизонталы) — 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».



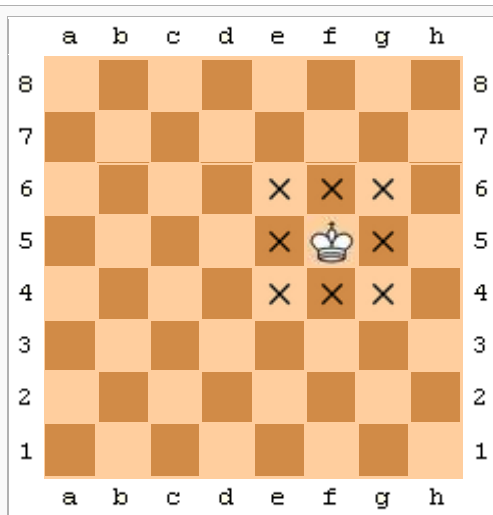
В каждый комплект фигур входят: король (♔), ферзь (♚), две ладьи (♖), два слона (♘), два коня (♞) и восемь пешек (♙).

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

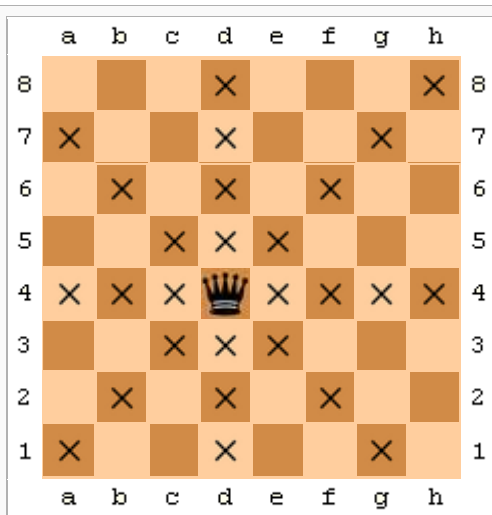
### Ходы

Шахматную партию начинают белые, дальше стороны делают ходы поочерёдно, 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*).

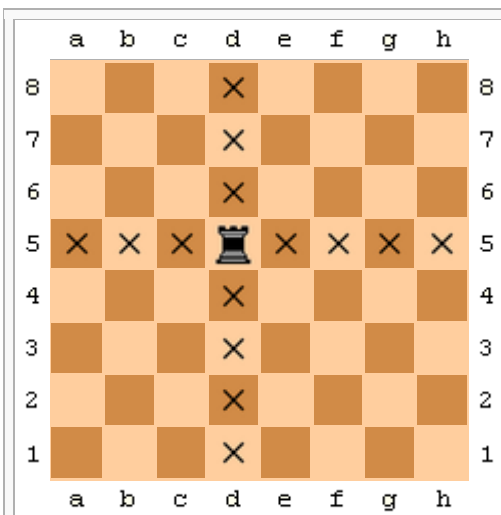
Пешка — единственная фигура, у которой ход без взятия отличается от хода со взятием (отмечены на диаграмме белыми кружками): пешка может делать ходы со взятием только по диагонали на одно поле вперёд. Ходы без взятия пешка делает по вертикали на одно поле вперёд. Если пешка ещё не делала ходов, она также 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*).



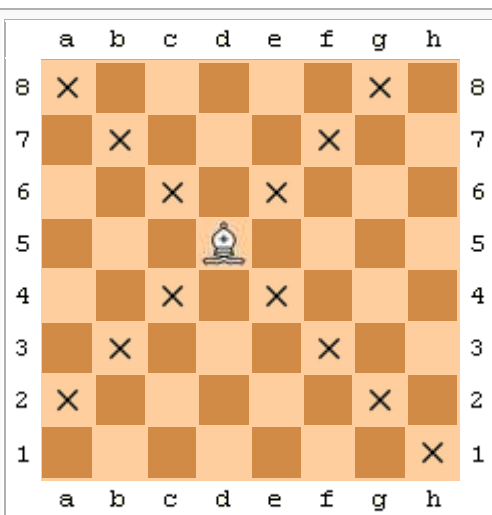
Возможный ход короля



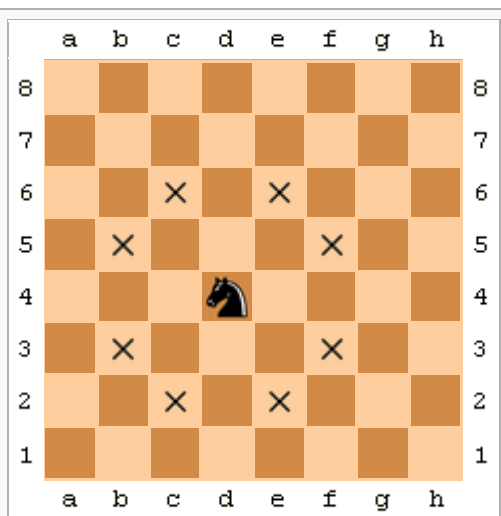
Возможные ходы ферзя



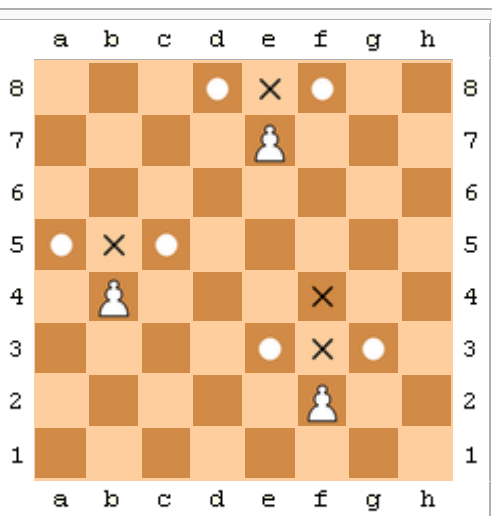
Ход ладьи



Ход слона

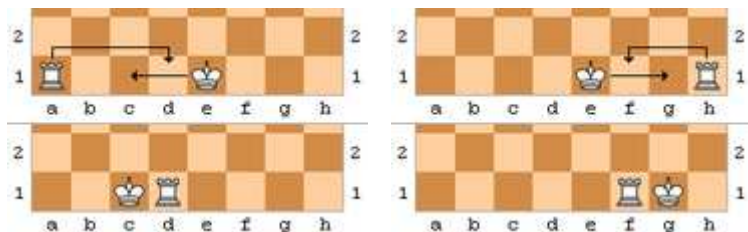


Ход коня



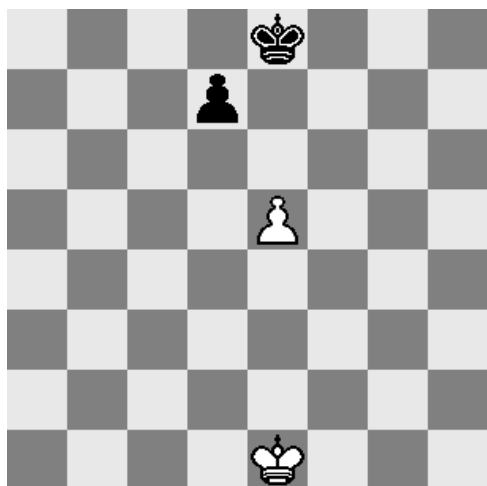
Ход пешки

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, очередность 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**

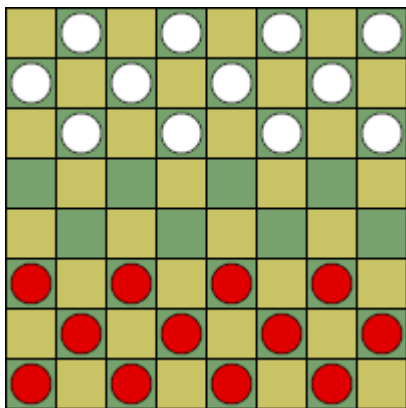
В зависимости от итога игрок получает следующее количество очков:

- 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).

# 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.

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