RU TACTIC

ШАХМАТЫ

Содержимое: 32 деревянные фигуры (16 белых и 16 черных), деревянная шахматная доска, правила игры.

Цель игры:
Цель игры заключается в том, чтобы захватить фигуру короля противника. Все остальные фигуры можно «съедать» и убирать с доски. Когда фигура короля захвачена, объявляется «мат».

Начальный этап:
Доска располагается между игроками таким образом, чтобы клетка в правом нижнем углу доски по отношению к каждому из игроков была белой. Восемь горизонтальных рядов клеток называются «рядами», а восемь вертикальных – «линиями». Ряды одинакового цвета, клетки которых соприкасаются углами между собой, называются «диагоналями». Цвет фигур разыгрывается между игроками. У каждого игрока по 16 фигур: один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Фигуры расставляются в порядке значимости. Порядок расстановки показан на Рисунке 1.

Правила движения фигур:
Каждая фигура ходит определенным образом согласно правилам. Игрок не может пойти фигурой на клетку, занятую своей же фигурой. Если на клетке, куда совершается ход, стоит фигура противника, то она «съедается» и убирается с доски. Только фигура коня может перемещаться через клетки, на которых находятся фигуры, причем фигуры могут быть как белыми, так и черными.

Движение отдельных фигур:

Король может ходить на любую соседнюю клетку, которой не угрожают фигуры противника при условии, что данный ход не нарушает его оборону. Короли противников не могут находиться на соседних клетках (см. Рис.2).
Рокировка – это ход королем, который дополняется ходом ладьи. Это считается одним ходом и совершается следующим образом: король ходит в ряду, в котором он находится, в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки, затем ладья, в сторону которой был сделан ход королем, ходит через короля на соседнюю с королём клетку (см. Рис. 3). Рокировка совершается один раз и невозможна, если король или ладья ходили ранее.

Рокировке могут временно препятствовать следующие ситуации:
А) когда клетке, на которую ходит король или которую он пересекает, угрожает фигура противника;
Б) когда между королем и ладьей одна или несколько фигур.

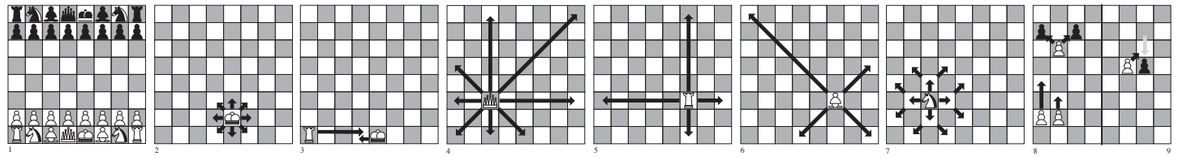
Ферзь ходит по линиям, рядам и диагоналям, на которых он находится (см. Рис. 4).
Ладья ходит по линиям и рядам, на которых она находится (см. Рис. 5).
Слон ходит по диагоналям, на которых он находится (см. Рис. 6).
Ход коня образуется из двух шагов. Первый шаг должен быть вдоль линии или ряда, а затем, не останавливаясь, на одну клетку по диагонали (см. Рис. 7). Пешка ходит всегда вперед за исключение случаев, когда пешка «съедает» фигуру.
А) Пешка может ходить из начальной позиции на одну или две свободные клетки по линии, а затем только на одну свободную клетку. Пешка может «съедать» фигуры только двигаясь на одну клетку по диагонали (см. Рис. 8).
Б)Если пешка находится по диагонали к клетке, которую перешагнула пешка противника при совершении первого хода из изначальной позиции, то она может «съесть» пешку противника, но только сразу следующим ходом, как будто если бы пешка противника пошла только на одну клетку. Такой ход называется «взятие пешки на проходе» (см. Рис. 9).
В) Пешка, которая дошла до последнего ряда, как часть хода должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета независимо от оставшихся в игре фигур. Такая замена пешки называется повышением. Данная пешка начинает действовать в том же качестве сразу же после повышения.

Ход игры:
Игрок, который при розыгрыше фигур, получает белые фигуры, ходит первым. После этого игроки ходят по очереди. При первоначальной расстановке фигур каждый игрок может ходить только пешкой или конем. После первого хода можно ходить уже другими фигурами.

Шах и мат:
Королю объявляется шах, когда его клетке угрожает фигура противника. Шах нужно незамедлительно отразить следующим ходом:
А) перемещением короля на клетку, где ему не будет угрожать шах;
Б) взятием фигуры, которая объявила шах;
В) перемещением другой фигуры таким образом, чтобы закрыть короля от фигуры, объявившей шах.
Если отразить шах невозможно, объявляется мат.

Победа в игре:
Игрок, объявивший мат противнику, выигрывает партию, даже если у него осталось меньше фигур. Игрок, который видит угрозу мата или признает свое поражение, часто сдается. Игрок, который вынудил противника сдаться, считается победителем.

Ничья:
Ничья объявляется в следующих случаях.
- Когда игрок не имеет возможности сделать ход королем (ситуация «пат»).
- При согласии обоих игроков.
- По требованию игрока, если при его же ходе складывается одна и та же ситуация три раза подряд (если одни и те же фигуры одного цвета находятся на тех же клетках и варианты ходов остаются неизменными).
- Если последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без перемещения пешек и без взятия любой фигуры.



ДОМИНО



Содержимое: 28 костяшек домино.

Правила игры.
Домино – это игра, в которую могут играть 2-4 игрока. В игре используется 28 костяшек домино. Если играют 2 игрока, то каждому раздается по 7 костяшек. Если игроков 4, то каждому раздается по 5 костяшек. Первым начинает игрок, которому досталась костяшка с наибольшим значением.

Игрок кладет одну из своих костяшек на стол. Очередь переходит по часовой стрелке, каждый игрок стремится продолжить ряд костяшек с какой-либо стороны так, чтобы половинки с одинаковым числом очков совпадали. Если у игрока нет подходящей костяшки, то ход переходит к следующему игроку. Кон заканчивается, когда никто из игроков не может продолжить ряд. После окончания кона каждый игрок подсчитывает значение всех оставшихся у него костяшек, и они записываются в минус. Победитель (лучший) получает право начать следующий кон. Игра заканчивается, когда у одного из игроков наберется 100 или 200 минусовых очков.

Альтернативные правила.
Костяшки домино мешаются на столе, и каждый игрок берет себе по одной костяшке. Игрок, у которого окажется костяшка-дубль с наибольшим значением, начинает игру. Ход переходит по часовой стрелке. Если ни у кого из игроков не окажется костяшки-дубля, то право первого хода получает игрок, у которого окажется костяшка с наибольшей суммой очков на ней. Игроки возвращают костяшки на стол и снова их мешают. Если участвуют двое игроков, то каждый берет по семь костяшек. Если игроков больше двух, то каждый берет по пять костяшек. Первый игрок кладет на стол одну костяшку. Следующий игрок кладет костяшку в продолжение так, чтобы значение одной из ее половинок совпадало со значением на предыдущей костяшке.

Если у игрока нет подходящей костяшки, то ход переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, если ни один игрок не сможет продолжить ряд ни с одного конца.
После окончания игры каждый игрок подсчитывает значение всех оставшихся на руках костяшек. Игрок, у которого окажется наименьшее значение, выигрывает кон. Победитель, помимо своих набранных очков, прибавляет себе все очки, набранные остальными игроками. Победителем игры считается тот, кто первым соберет 121 очко.
Игру можно начать и таким образом, что костяшки не мешаются заново после розыгрыша первого хода, а вместо этого игрок, у которого выпало наибольшее значение костяшки, кладет ее сразу на стол и начинает игру.

RU TACTIC

НАРДЫ

Содержимое: 1 игральная доска, 30 шашек (15 белых и 15 черных), 2 игровые кости (игральных кубика).

Цель игры:
игроки стремятся переместить шашки сначала полностью на свое поле, а затем в «дом».

Начальный этап

У каждого игрока по 15 шашек, цвет шашек предварительно разыгрывается. Шашки устанавливаются, как показано на рисунке. Игральная доска разделена на две половины : внутренне и внешнее поля, между которыми перегородка («стена»). Игральная доска устанавливается между игроками таким образом, чтобы внутреннее поле темного цвета было слева от игрока, а светлое – справа.

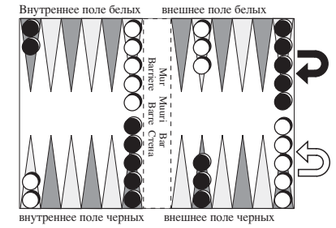
Ход игры
Право первого хода разыгрывается одним игральным кубиком, начинает тот игрок, у которого выпадает большее число на кубике. Для первого хода игрок использует числа, которые выпали при розыгрыше, т.е. и свой результат, и результат противника. Эти числа не суммируются, а рассматриваются как два отдельных значения.
Игрок может сходить одной или двумя шашками. Если игрок ходит одной шашкой, то он перемещает ее на свободные клетки, соответствующие значению первого и затем второго игрального кубика. При ходе двумя шашками одна перемещается на значение первого игрального кубика, а вторая, соответственно, - на значение второго.
Не имеет значения, в каком порядке использовать кубики, но иногда это может определить возможность хода в принципе. Если игрок использует значение только одного кубика, то значение второго пропадает. Если игрок может использовать значение любого кубика из двух, то он должен ходить наибольшим из выпавших чисел. Если выпало одинаковое число на обоих кубиках, то происходит «двойной» ход. В этом случае выпавшее число можно использовать для хода четыре раза. Игрок может за один ход передвинуть одну, две, три или четыре шашки. Может случиться и так, что у игрока не будет достаточно возможностей для хода на выпавшее число.
Таким образом, в двойном ходе выпавшие значения кубика не суммируются. Когда игрок ходит только одной шашкой четыре раза, то после каждого хода шашка должна останавливаться на пустой клетке. В нардах шашки противников двигаются в противоположных направлениях. Каждый игрок передвигает шашки с внутреннего поля противника на внешнее поле противника, а затем через свое внешнее поле – на свое внутреннее или в «дом».
Таким образом, белые шашки двигаются всегда по часовой стрелке, а черные – против часовой стрелки.

Игрок может передвинуть шашку в клетку, если:
- в клетке нет других шашек,
- в клетке есть одна или несколько своих шашек,
- в клетке находится максимум одна шашка противника.
Поэтому клетка, в которой находится одна шашка, называется «находящейся под угрозой». Когда игрок перемещает в такую клетку вторую шашку, то считается, что он «укрепил» ее.

Захват шашек
Когда игрок перемещает шашку в клетку, где уже есть одна шашка противника, то он «съедает» ее. «Съеденная» шашка убирается из игры и помещается на «стену» между полями. Игрок, чья шашка находится на «стене», должен сначала вернуть ее, прежде чем он сможет сделать следующий ход. Для этого ему необходимо выбросить такое значение на игральном кубике, чтобы соответствующая этому числу клетка на поле противника была свободной. Число второго игрального кубика игрок может использовать для перемещения следующей шашки «стены» на поле или, если на перегородке больше нет шашек, то для хода другими шашками на поле.

Возврат шашек «в дом»
Только после того, как все шашки будут перемещены на свое внутреннее поле, игрок может начинать ставить их «в дом». Шашки возвращаются «в дом» всегда при выпадении четного числа. При перемещении шашки «в дом» четным числом игрок все-таки всегда должен передвигать и другую шашку в соответствии со значением другого кубика. Необязательно всегда возвращать шашки «в дом», можно делать обычный ход. Если какая-либо шашка попадает на «стену», то возвращение шашек «в дом» приостанавливается. Только после того, как эта шашка будет возвращена на собственное поле, можно продолжать возврат «в дом».

Окончание игры
Игра заканчивается, когда один из игроков заканчивает возвращение шашек «в дом», независимо от того, кто начал игру. Таким образом, игра не может закончиться ничьей.



ШАШКИ

Содержимое: 1 игральная доска, 24 шашки (12 белых и 12 черных)

Цель игры
Цель игры заключается в том, чтобы «съесть» все шашки противника или блокировать их таким образом, чтобы противник не смог сделать ход.

Начальный этап
Доска располагается между игроками таким образом, чтобы клетка в левом углу доски по отношению к каждому игроку была черной. Каждый игрок устанавливает свои 12 шашек на черных клетках первых трех рядов.

Ход игры
Первым начинает тот игрок, у которого черные шашки. Каждый игрок может ходить одной шашкой на один шаг за один ход, при этом все шашки двигаются только по черным клеткам, то есть по диагонали. Когда шашка достигает последнего ряда стороны противника, она становится дамкой, для обозначения которой на нее сверху ставится вторая шашка того же цвета.

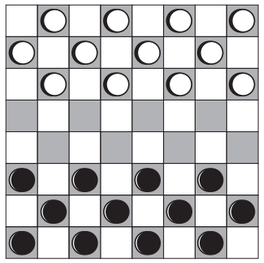
Шашка противника «съедается», если Ваша шашка ходит через шашку противника на следующую за ней клетку. «Съеденная» шашка убирается с игральной доски. За один раз можно «съедать» несколько шашек.
Если шашка достигает последнего ряда на стороне противника и становится дамкой, то ход на этом заканчивается несмотря на то, что осталась возможность взятия шашки противника. Ход дамки может заканчиваться на любой свободной клетке, находящейся за шашкой противника. Дамку может «съесть» как обычная шашка, так и другая дамка.

Игрок обязан «съесть» шашку противника, если предоставляется такая возможность. Если игрок не «съедает» шашку противника, когда есть такая возможность, то у противника есть три варианта действия:
- он может потребовать сделать ход правильно и вернуть шашку на исходную позицию,
- может согласиться с этим неправильным ходом, если это в его интересах,
- может убрать с игральной доски шашку, которая не использовала возможность «съесть».

В случае, когда противник выбирает третий вариант, это не считается ходом, и игрок может сразу же после этого сделать свой ход.

Если при совершении хода у игрока есть возможность «съесть» одну или несколько шашек, то он может на свое усмотрение выбрать, сколько шашек он хочет «съесть». Перед этим необязательно делать значимый, подготовительный ход. Но если игрок решил сделать такой ход, то он обязан «съесть» все шашки, иначе противник может убрать его шашку с игральной доски.
Когда «съедается» одновременно несколько шашек, то шашки могут оставаться на игральной доске до окончания хода, при этом шашку можно перешагивать только один раз.

Победитель игры
Победителем становится тот, который первым «съест» все шашки противника или заблокирует все шашки противника таким образом, что ход будет невозможно сделать. Если у обоих игроков нет преимущества, которое привело бы его к победе, то игра заканчивается ничьей. Если играется новая партия, то игроки меняются цветом шашек.



КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Содержимое: 1 игральная доска, 10 фишек (5 белых и 5 черных).

Цвет фишек разыгрывается между игроками. Игрок, который ходит первым, устанавливает одну из своих фишек на любую клетку по своему усмотрению. После этого игроки ставят по очереди фишки, по одной за ход. Победителем считается тот игрок, который первым соберет линию из трех фишек: по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

