

ШАШКИ И МЕЛЬНИЦА

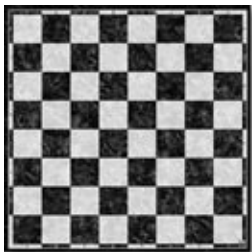


ШАШКИ

Настольная игра для 2 игроков в возрасте с 6 лет.

Вам понадобится:

Шахматное игровое поле 8x8 клеток, 24 фишки- 12 белых и 12 черных.



Цель игры

Игрок старается исключить из игры все фишки противника, в то же время защищая свои фишки, чтобы противник не мог исключить их из игры.

Начало игры

Играют два игрока на шахматном игровом поле (8x8 клеток), каждый 12 фишками одного цвета. Игровое поле надо разместить так, чтобы в левом верхнем углу у каждого игрока было темное поле. Играют, перемещая фишки только по темным полям. Игроки договариваются кто будет играть белыми а кто черными фишками. Затем фишки размещают на темные поля на игровом поле в три первых ряда, так чтобы два средних ряда на игровом поле остались незаполненными. Игру начинает игрок, играющий белыми фишками.

Правила игры

Игрок делает ход одной фишкой по диагонали в сторону фишек противника, перемещаясь по ближайшим темным полям (на одно поле вперед). Запрещено делать ход назад. По светлым полям перемещаться запрещено. Если игрок размещает свою фишку перед фишкой противника, за которой есть свободное темное поле, он может перепрыгнуть через эту фишку и таким образом исключить ее из игры(исключенная

фишка убирается с поля). Если игрок не воспользовался этой возможностью, то второй игрок во время своего хода может перепрыгнуть через фишку противника и исключить ее из игры. Во время одного хода игрок может перепрыгнуть через несколько фишек противника, но только в том случае, если за каждой из них есть свободное темное поле. Если фишка доходит до последнего ряда на стороне игрового поля противника, то она становится «ДАМКОЙ».

«ДАМКА» выделяется поставленной на нее фишкой такого же цвета. Дамка может перепрыгивать или ходить в любом направлении, а также назад и через целые ряды, т.е. через любое количество соединенных темных полей, настолько далеко, сколько в диагонали свободных полей. Если дамка перепрыгивает через фишку противника, ее можно поместить на любое свободное темное поле в этой диагонали, находящееся за этой фишкой. Если дамка перепрыгнув через фишку противника попадает на поле, с которого дальше надо перемещаться в другом направлении, то она может по диагонали перепрыгнуть через все фишки противника (если за каждой фишкой есть хотя бы одно свободное темное поле), находящиеся в этом ряду. Если дамка не воспользовалась правом перепрыгивания через фишку противника, то этим правом может воспользоваться противник и исключить дамку из игры. Дамку может победить простая фишка, но у нее всегда есть преимущество, ведь в случае опасности дамка может перемещаться в любом направлении. Игрок, который первым теряет все свои фишки считается проигравшим.

ПОДДАВКИ

Существует другой вариант игры. В игру можно играть по правилам, изложенным выше, но победителем считается игрок, который первым потеряет все свои фишки. В этом варианте игры фишки могут перемещаться не только вперед, но и назад. Но фишка может перемещаться только по диагонали, и она должна находиться за той фишкой, которая по правилам может исключить ее из игры. Игрок, чтобы

победить должен стараться поставить свою фишку так, чтобы противник мог как можно быстрее исключить ее из игры.

УГЛОВЫЕ ШАШКИ

Вам понадобится:

Шахматное игровое поле 8x8 клеток, 18 фишки- 9 белых и 9 черных.

Правила игры

Игровое поле размещается на столе углом по направлению к каждому игроку. Фишки размещаются на темных квадратах начиная с угла игрового поля (1 фишка, затем 3 фишки в следующем ряду и затем 5 фишек в следующем). Фишки всегда перемещаются на одно поле вперед или в сторону. Перемещаться можно как по темным, так и по светлым полям. Запрещено делать ход назад. Нельзя перепрыгивать через фишки противника. Побеждает игрок, который первым займет все темные поля противника.

БЛОКАДА

Вам понадобится:

Шахматное игровое поле 8x8 клеток, 24 фишки- 12 белых и 12 черных.

Правила игры

Фишки размещаются на игровом поле как в простых шашках. Фишки можно перемещать только по темным полям и только на один квадрат вперед или назад. Фишки противника исключают из игры захватывая их в плен. Считается, что фишка попала в плен, если она окружена фишками противника и у нее нет никакой связи с фишками своего цвета. Окруженная фишка выходит из игры. Игрок, который первым теряет все свои фишки считается проигравшим.

РАЗБОЙНИК И ПОЛИЦЕЙСКИЕ

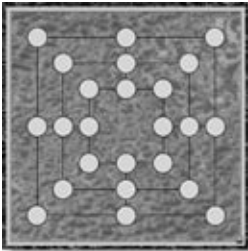
Настольная игра для 2 игроков в возрасте с 8 лет.

Вам понадобится:

Шахматное игровое поле 8x8 клеток, 5 фишек- 1 белая и 4 черных.

Правила игры

Один из игроков- разбойник- играет только одной фишкой. Противник играет 4 черными фишками- полицейскими. Играют на темных полях. Полицейских размещают на 4 квадратах в первом ряду игрового поля. Разбойника можно разместить на любом темном поле. Полицейские перемещаются по диагонали на одно поле вперед по темным полям. Разбойник перемещается по тем же правилам, но он может перемещаться и назад. Цель игры для полицейских окружить разбойника, чтобы он не мог перемещаться. Если разбойнику удастся успешно пройти мимо полицейских, то он побеждает, т.к. полицейские не могут делать ход назад.



МЕЛЬНИЦА

Настольная игра для 2 игроков в возрасте с 8 лет.

Вам понадобится:

Игровое поле
18 фишек- 9 белых и 9 черных

Цель игры

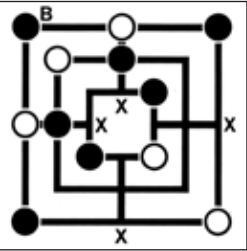
Целью игры является исключить из игры все фишки противника. Для достижения этой цели игрок старается сделать как можно больше «мельниц», т.е. разместить рядом три фишки одного цвета. Если игрок сделал мельницу, то он может убрать из игры фишку противника.

Правила игры

В начале игры все фишки находятся на руках у игроков.

Игроки делят между собой фишки по цветам и договариваются кто начнет игру. Каждый игрок играет 9 фишками одного цвета. Игрок старается разместить свои фишки так, чтобы противник не мог сделать мельницу, и чтобы в то же время сам игрок как можно чаще делал себе мельницы, исключая таким образом фишки противника из игры. Нельзя убирать фишку из уже образованной мельницы.

После того как все фишки размещены на игровом поле, игроки продолжают игру перемещая фишки на одну точку вперед по соединительным линиям. Игрок точно также старается перемещать свои фишки так, чтобы противник не мог сделать мельницу, и чтобы в то же время сам игрок как можно чаще делал себе мельницы, исключая таким образом фишки противника из игры. Мельницу можно открывать ходом одной фишки (из готовой мельницы) на ближайшее свободное поле. И следующим ходом мельницу опять закрыть и таким образом убрать из игры еще одну фишку противника. Ход надо делать так, чтобы по возможности соединить между собой несколько мельниц, чтобы игрок во время одного хода мог открыть одну мельницу и в то же время закрыть другую убрав фишку противника из игры. Если у одного из игроков остались последние три фишки, он может их перемещать в разные места например мешая противнику закрывать мельницу и делать свои мельницы. Проигрывает тот, и кого на поле остаются две фишки из которых невозможно сделать мельницу.



ПРЫГАЮЩАЯ МЕЛЬНИЦА

В основе этой игры лежат правила игры простой «Мельницы». Отличие в том, что после размещения фишек на игровом поле игроки продолжают игру не перемещением фишек а перепрыгиванием. Фишки перемещают как коня в шахматах: на два

поля вперед и одно в сторону или на одно поле вперед и два в сторону. Разрешено перепрыгивать как через свои фишки, так и через фишки противника. Игрок также как и в простой «Мельнице» старается сделать мельницу и убрать из игры фишки противника. Игрок, у которого остаются три фишки, как и при игре в простую мельницу, может прыгать на любую свободную точку.

Пример: возможные перемещения фишки В.

МЕЛЬНИЦА ЛАСКЕРА

Очень часто, когда играют два сильных игрока, игра заканчивается ничьей. Чтобы предотвратить это Эмануэль Ласкер придумал необычную версию этой игры. Уже в начале игры, когда обычно фишки только размещаются на поле, игрок может их передвигать. Это рекомендуется делать в том случае, если игрок уже сделал несколько мельниц, для того чтобы во время своего хода можно было открыть мельницу (переместив фишку), вместо того, чтобы размещать новую фишку на игровом поле. В таком случае противник вынужден размещать свои фишки так, чтобы помешать закончить мельницу. Так первый игрок получает преимущество, потому что у него на руках остается одна фишка. У игрока, у которого больше фишек на руках, больше шансов выиграть, т.к. он может разместить эти фишки в любом месте.

00000000