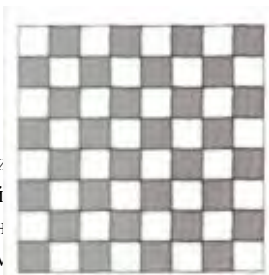


Прошли
были най
из Древн
шахматам
Испании.



ШАШКИ

С тех пор остаётся загадкой. Похожие игровые доски с 12 светлыми и 12 тёмными полями
ких королей и на этрусских настенных рисунках. Информации о подобной игре доходят
ума. Несмотря на идентичную игровую доску, происхождение шашек не связано с
гры известна с 1100 года нашей эры и появилась, вероятно, на юге Франции или в

игровые реквизиты: игровая доска, 16 белых и 16 чёрных шашек **число**
игроков: 2

Если в данном варианте не действуют особые правила, то каждый игрок распоряжается 12 белыми или 12 чёрными шашками. Игра начинается с жеребьёвки. Жеребьёвка определяет игрока, который начнёт игру и будет играть белыми шашками. Игровую доску принято укладывать так, чтобы в правом нижнем углу находилась светлая клетка. Каждый игрок устанавливает свои шашки на тёмных клетках шахматной доски в трёх ближайших к нем>' рядах. Два средних ряда остаются пустыми.

Игра разыгрывается на тёмных клетках - шашки не могут входить на светлые клетки. Игроки по очереди передвигают по одной своей шашке, соблюдая правила данного варианта игры.

ТРАДИЦИОННЫЕ ШАШКИ

Цель игры - сбить все шашки противника или заблокировать его, то есть лишить возможности сделать следующий ход. Шашки передвигаются по диагоналям на одну клетку вперёд.

Каждый игрок старается провести как можно больше своих шашек в противоположный конец шахматной доски, сбивая по дороге шашки противника.

Бить обязательно. Можно сбивать как вперёд, так и назад. Игрок теряет фигуру (шашку или дамку), которая не сбита. Чтобы сбить шашку противника, следует перескочить через неё своей шашкой на свободную клетку непосредственно за ней. Если между сбиваемыми шашками находятся свободные клетки, то одним ходом можно сбить несколько шашек противника. Во время такого хода можно также изменять его направление. Если шашка доходит до последнего ряда шахматной доски (ряд перемён), то становится дамкой. Дамку обозначаем, устанавливая на неё трофейную шашку. Дамка может передвигаться по диагонали в любую сторону и на любое количество свободных клеток. Она может сбивать шашки противника, перескакивая через несколько свободных клеток как перед, так и после сбитой шашки. Дамка обязана сбивать максимальное число шашек и дамк. Например, она не может сбить шашку и дамку, если имеет возможность сбить три шашки.

Выигрывает тот игрок, который собьёт или заблокирует все шашки противника.

Если на шахматной доске останутся только две дамки (по одной у каждого игрока), или две дамки против одной, стоящей на большой диагонали, то игра заканчивается ничьей.

ШАШКИ ПОДДАВКИ

В этом варианте игроки стремятся избавиться от своих шашек, умело подставляя их противнику. Шашка, становясь дамкой, меняет цвет и переходит к противнику. Остальные правила - как в традиционных шашках. Выигрывает тот, кто первым потеряет все свои шашки.

КЕЛЬТСКИЕ ШАШКИ

Игроки в одной очереди делают по два хода. Шашки можно сбивать только вперёд. Свои ходы игрок может сделать одной или двумя разными шашками. Остальные правила - как в традиционных шашках.

АМЕРИКАНСКИЕ ШАШКИ

Этот вариант особенно интересен в связи с ограничением привилегий дамки. Игру начинают чёрные шашки. Если игрок прикоснулся к шашке, то он обязан сразу же сделать ход этой шашкой. Игрок не может выбрать другую шашку или изменить собственный ход. Шашки могут сбивать только вперёд. Дамка в одной очереди может бить как вперёд, так и назад. Передвигаться может в любую сторону, но только на одну

клетку.

Остальные правила - как в традиционных шашках.

РУССКИЕ ШАШКИ

В этом варианте бить не обязательно. Шашка, которая дошла до последнего ряда и стала дамкой, ещё в этой же очереди может сделать следующее передвижение. Остальные правила - как в традиционных шашках.

ТАМОЖЕННИКИ И КОНТРАБАНДИСТЫ

Шашки передвигаются по диагонали на одну клетку вперёд или назад. Можно перепрыгивать через несколько шашек. В этом варианте шашки не сбиваются, а задача игроков - как можно быстрее перевести свои шашки на другой берег игровой доски и занять три ряда противника. Выигрывает тот, кто первым выполнит задание или заблокирует шашки противника.

ДИАГОНАЛЬНЫЕ ШАШКИ

Игровую доску укладываем наискосок, таким образом, чтобы перед игроками находились светлые угловые клетки. Каждый игрок устанавливает шашки в своём углу игровой доски на трёх диагональных рядах тёмных клеток (первый ряд - 2 шашки, второй - 4, третий - 6). Средний ряд (большая диагональ) остаётся пустым. Правила и цель игры - как в традиционных шашках.

ТУРЕЦКИЕ ШАШКИ

В этой версии игры каждый игрок распоряжается 16 шашками, которые укладывает (по 8) во втором и в третьем ряду на клетках обоих цветов. Первые ряды и два средних ряда остаются пустыми. Каждую шашку можно передвинуть на одну клетку вперёд или в сторону (нельзя ходить наискосок). Шашки могут сбивать только вперёд или в стороны. Дамка может передвигаться и сбивать вперёд, назад и в сторону. Остальные правила - как в традиционных шашках.

СТАРОНЕМЕЦКИЕ ШАШКИ

Это самые старые известные правила игры в шашки. Каждый игрок получает по 16 шашек и устанавливает их (по 8) в двух первых рядах шахматной доски. Шашки передвигаются по диагонали вперёд на одну клетку. В этом варианте действует правило максимального сбивания. Шашки могут сбивать вперёд по диагонали и прямо, а также в стороны. Дамка может передвигаться и сбивать в любом направлении. Остальные правила - как в традиционных шашках.

ВОЛК И ОВЦЫ

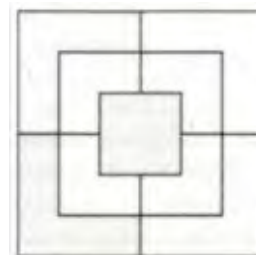
В игре участвуют волк (чёрная шашка) и овцы (четыре белых шашки). Начинает игру волк. Шашки в этой игре не сбиваются.

Овцы занимают тёмные клетки первого ряда игровой доски, а волк - любое тёмное поле последнего ряда. Цель овец - окружить волка и лишить его возможности передвигаться, а цель волка - дойти до последнего ряда на стороне овец. Овцы передвигаются по диагонали на одну клетку вперёд (в одной очереди - одна овца). Волк может передвигаться на одну клетку по диагонали как вперёд, так и назад. Выигрывает тот, кто первым выполнит свою задачу.

МЕЛЬНИЦА

Это одна из самых старых игр. Её первые следы были найдены в Ирландии в гробницах с бронзовой эпохи (около 2000 лет до нашей эры). Вырытые в глине или в камне планы игры археологи находили во многих районах мира, например, в Греции, на Крите, на Цейлоне и в Китае.

игровые реквизиты: игровая доска, 10 белых и 10 чёрных шашек число игроков: 2



ВАРИАНТ I - традиционный

Игроки получают по 9 шашек (белых или чёрных) и расставляют их по очереди на игровой доске в пунктах пересечения или излома линий. Расстановка и одновременно игра начинается с жеребьёвки. Цель игроков - сбить 7 шашек противника или заблокировать его.

Игроки по очереди передвигают по одной шашке на соседние, соединённые линией, свободные поля. Игрок у которого во время игры остаётся только 3 шашки, может перепрыгивать ими на любое пустое поле.

Игрок, который построит мельницу, то есть установит три своих шашки в одну горизонтальную или вертикальную линию (во время расстановки шашек или во время игры), может снять с игровой доски любую шашку противника. Если одним ходом игрок построит две мельницы, то получает право сбить две шашки.

Выигрывает игрок, который собьёт 7 шашек противника (две оставшиеся не создадут мельницу) или заблокирует его шашки.

Два следующих варианта мельницы (II, III) отличаются от первого варианта способом передвижения шашек (за исключением правила, касающегося передвижения трёх последних шашек). Установка и сбивание шашек, а также цель игры не изменяются.

ВАРИАНТ II

Шашки перемещаются на свободные поля ходом шахматного коня, то есть два поля вперёд и одно в сторону или одно поле вперёд и два в сторону. Шашки могут перепрыгивать через другие шашки - свои и чужие.

ВАРИАНТ III

Шашки передвигаются ходом шахматной ладьи - по прямой, на любое число свободных полей (нельзя перепрыгивать через занятые поля и становиться на них). Шашки, стоящие на угловых полях, могут передвигаться по диагонали (несмотря на отсутствие соединительных линий).

ВАРИАНТ ЛАСКЕРА

В этом варианте, разработанном Эмануэлем Ласкером (чемпионом мира по шахматам в 1894-1921 годах), каждый игрок играет 10 шашками.

Эта версия отличается от традиционной способом розыгрыша начального этапа - укладки шашек на игровой доске. Игроки могут в своей очереди ввести в игру следующую шашку или походить шашкой, ранее введённой в игру. После установки всех шашек - игра ведётся согласно традиционным правилам.

ТРИЛЬМА

игровые реквизиты: игровая доска, 3 x 10 или 3 x 15 фишек **число**

игроков: 3

Правила игры:

Каждый игрок получает (в зависимости от договора) по 10 или 15 одноцветных фишек, которые устанавливает на оранжевых полях в одном из треугольников своего цвета. Игроки должны так расставить фишки, чтобы соседние треугольники оставались пустыми.

Цель игры - как можно быстрее перевести свои фишки на противоположный треугольник.

Правила передвижения фишек:

фишка может передвинуться на одно поле в любом направлении вдоль чёрной линии или перепрыгивать через другие фишки, однако не может в одной очереди использовать одновременно два вида ходов

в одной очереди можно передвинуть только одну фишку

фишки не сбиваются

перепрыгивая (обязательно по прямой), фишка перед прыжком должна находиться на поле непосредственно перед, а после прыжка занять поле непосредственно после перепрыгиваемой фишки

фишка может перепрыгнуть через любое количество фишек (своих или противника), изменяя во время движения направление очередных прыжков

фишки не обязаны перепрыгивать; даже прыжок через несколько фишек можно прервать в любой момент.

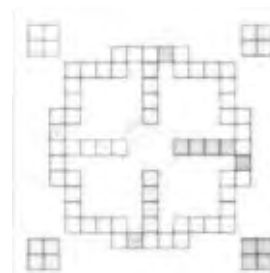
Выигрывает тот, кто первым переведёт свои фишки на противоположный треугольник.



КИТАЕЦ

Игра является упрощённой версией Пахиси - народной индусской игры, известной в Индии уже в VII веке.

игровые реквизиты: игровая доска, по 4 фишки для каждого игрока
число игроков: 2-4



Правила игры:

Каждый игрок получает по 4 одноцветные фишки и расставляет их в углу доски на 4 исходных полях того же цвета. Цель игры - как можно быстрее перевести свои фишки в „домик“. „Домиком“ называем 4 поля соответствующего фишкам цвета, расположенные внутри игровой доски.

Жеребьёвкой определяем игрока, который начнёт игру. Остальные участники игры ходят согласно движению часовой стрелки.

Чтобы ввести фишку в игру, т.е. поставить её на стартовом поле, необходимо выбросить 6 очков. Игроки по очереди бросают кость и передвигаются по игровой доске согласно с направлением стрелки на стартовом поле, передвигая фишки на столько полей, сколько очков выпало на кости.

Игрок, который уже установил свою фишку на игровой доске и снова выбросил 6 очков, может передвинуть фишку на 6 полей или установить следующую фишку.

ВАРИАНТ 1

На поле может стоять только одна фишка. Фишки можно перепрыгивать и сбивать. Фишка считается сбитой, если на занятом ей поле остановится фишка противника. Сбитая фишка возвращается на своё исходное поле. Если стартовое поле игрока, который выбросил шестёрку и хочет ввести в игру свою фишку занято фишкой противника, игрок сбивает эту фишку.

В „домик“ не могут входить фишки противника.

Чтобы, пройдя всю трассу, ввести свою фишку в „домик“, игрок должен выбросить ровно столько очков, сколько необходимо для занятия свободного места. Места в „домике“ можно занимать не по очереди. Игрок пропускает ход, если выброшенное количество очков не соответствует необходимому для занятия места в „домике“, а на игровой доске не имеет фишки, которую он может передвинуть.

Фишки, уже находящиеся в „домике“, игрок может передвинуть вперёд, если выбросит соответствующее количество очков.

Выигрывает тот, кто первым введёт все свои фишки в „домик“.

ВАРИАНТ 2

На поле может стоять не более 2 фишек одного цвета. Одиночные фишки можно перепрыгивать и сбивать. Фишка считается сбитой, если на занятом ей поле остановится, согласно с числом выброшенных очков, фишка противника. Сбитая фишка возвращается на своё исходное поле.

Две фишки одного цвета, установленные на одном и том же поле, могут передвигаться вместе. Таким образом они создают блокаду для фишек противника, которые не могут через неё перепрыгнуть, независимо от того, передвигаются они в паре или по одному. Блокаду можно сбить парой фишек (блокадой) другого цвета, останавливаясь на занятом этой блокадой поле. Обе фишки, составляющие сбитую блокаду, возвращаются на исходные поля.

Если игрок, по причине блокады противника, не может передвинуть ни одной своей фишки на необходимое число полей, то он пропускает ход.

Если стартовое поле игрока, который выбросил шестёрку и хочет ввести в игру свою фишку занято фишкой противника, игрок может сбить эту фишку. Если же на этом поле установлена блокада (собственная или противника), фишка не может быть введена в игру. В этом случае игрок передвигает любую свою фишку, уже находящуюся в игре, а если нет такой возможности, то пропускает ход.

В „домик“ фишки вводятся по одной.

На одном поле в „домике“ может стоять только одна фишка.

В „домик“ не могут входить фишки противника.

Чтобы, пройдя всю трассу, ввести свою фишку в „домик“, игрок должен выбросить количество очков, необходимое для занятия свободного места. Места в „домике“ можно занимать не по очереди. Игрок пропускает ход, если выброшенное количество очков не соответствует необходимому для занятия места в „домике“, а на игровой доске не имеет фишки, которую он может передвинуть. Фишки, уже находящиеся в „домике“, игрок может передвинуть вперёд, если выбросит соответствующее количество очков.

Если игрок пройдёт всю трассу и прозеваёт вход в „домик“, он должен пройти трассу ещё раз.

Выигрывает тот, кто первым введёт все свои фишки в „домик“.

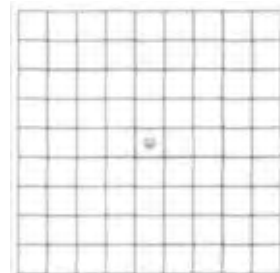
ТАБЛУТ

игровые реквизиты: игровая доска, 25 шашек (16 чёрных, 8 белых и 1 кремовая)

число игроков: 2

Правила игры:

Один игрок играет 16 чёрными шашками (обычная армия), а другой - 8 белыми и 1 кремовой (королевская армия и король).



Жеребьёвкой определяем игрока, который начнёт игру и будет играть белыми шашками. Игроки расставляют свои шашки так, как показано на рис. 1. Выделенную центральную клетку (трон) занимает король.

Игроки ходят по очереди, передвигая по вертикали или горизонтали одну из своих шашек на любое количество свободных клеток.

Чтобы сбить шашку противника, её необходимо поймать. Шашка считается пойманной, если с двух сторон (в одном ряду) её окружили шашки противника (рис. 2). Однако игрок может сам ввести свою шашку между двумя чужими шашками и оставить её там на некоторое время. Одним ходом шашки можно поймать несколько шашек противника (рис. 3).

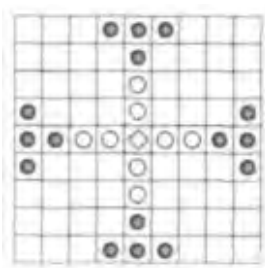


рис. 1

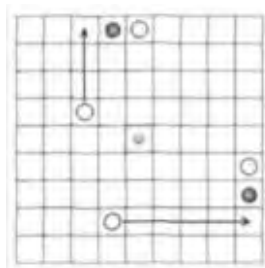


рис. 2

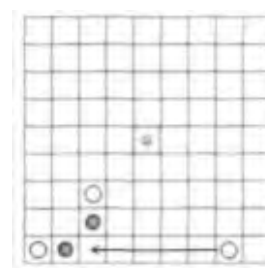


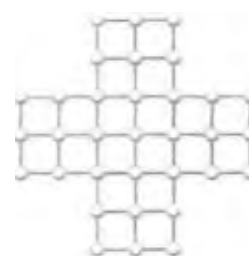
рис. 3

Шашки и король не имеют права переходить через центральную клетку. Король, сойдя с центральной клетки, уже не может вернуться на неё.

Белые выигрывают, если королю удастся занять любую береговую клетку игровой доски. Чёрные выигрывают, если им удастся заблокировать короля, независимо от числа оставшихся белых шашек.

ЛИСА И ГУСИ

История полна легенд о героической обороне крепостей, осаждённых превосходящей численностью армией противника. Отразилось это во многих стратегических играх, в которых меньшинство должно противостоять большинству. Самые старые следы игры такого типа с 14 века были найдены в Исландии. В течении нескольких веков появилось множество подобных игр, которые можно встретить во многих странах. Одна из них - это „Лиса и гуси“.



ВАРИАНТ 1

игровые реквизиты: игровая доска, 1 белая и 13 чёрных шашек

число игроков: 2

Правила игры:

Один игрок распоряжается 13 чёрными шашками (гусями), а второй - белой шашкой (лисой). Жеребьёвкой определяем игрока, который начнёт игру и будет играть гусями. Доску с первоначальным расположением шашек представляет рисунок 4.

Игроки по очереди ходят своими шашками. Одним ходом игрок может перейти на соседнее, соединённое линией поле, при условии, что это поле не занято. Как лиса, так и гуси, могут передвигаться в любую сторону.

Гуси не могут сбить лису, а лиса может сбивать гусей. Чтобы сбить, лиса должна перескочить через гуся, занимая перед прыжком ближайшее к гуся полю, а после, следующее по прямой свободное поле непосредственно за ним. Одним ходом лиса может сбить несколько гусей, если за ними будут находиться свободные поля. Бить не обязательно.

Гуси выигрывают, если заблокируют лису, т.е. лишат её возможности сделать ход.

Лиса выигрывает, если собьёт такое количество гусей, которое даст ей полную свободу ходов и не позволит гусям заблокировать её.

ВАРИАНТ 2

игровые реквизиты: игровая доска, 1 белая и 17 чёрных шашек

число игроков: 2

Правила игры:

В этом варианте лиса сражается с 17 гусями. Расположение шашек перед началом игры представляет рисунок 5. Гуси могут передвигаться только вперёд или в сторону. Остальные правила - как в варианте 1.

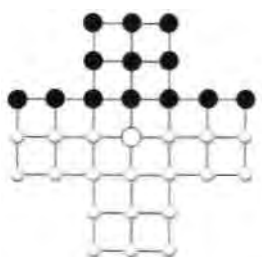


рис. 4

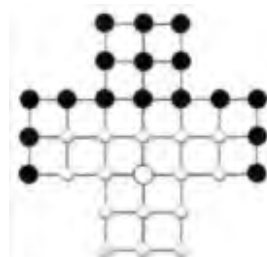


рис. 5

ОДИНОЧКА

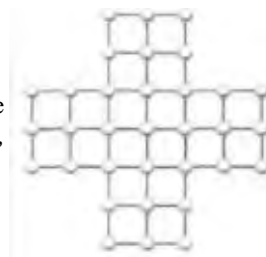
Происхождение игры не известно. Существуют различные теории, но ни одна из них не подтверждена фактами. Наиболее вероятная версия гласит, что игру придумал Пеллисон, дворянин, заключённый в тюрьму французским королём Людовиком XIV.

игровые реквизиты: игровая доска, 32 шашки **число игроков:** 1

Правила игры:

32 шашки устанавливаем на полях игровой доски (на пересечениях линий) так, чтобы центральное поле осталось свободным. Далее, следует сбивать шашки, перепрыгивая по горизонтали или по вертикали одной шашкой через другую. Перед прыжком, шашка должна стоять на поле непосредственно перед сбиваемой шашкой, а после прыжка занять поле сразу после неё. Цель игры - избавиться от всех шашек, кроме одной, которая после последнего прыжка должна остановиться на центральном поле.

Игрок может разнообразить игру, оставляя во время укладывания шашек на игровой доске каждый раз в разных местах свободные поля, а во время игры стремиться установить последнюю шашку на выбранном поле.



ГУСИ



В давние времена спиральная форма у многих народов имела особенное значение. Она отражала бесконечность времени, была символом бессмертия. И поэтому нет ничего удивительного в том, что эта форма уже тысячи лет появляется в играх. Одна из самых старых спиральных игр находится в Британском музее в Лондоне. По предположениям учёных - это игра с 2800 года до нашей эры и происходит она из Египта. Среди игр со спиральным расположением полей уже несколько столетий самой распространённой считается игра „Гуси“. Уже египетская мифология отмечала божественное происхождение гуся. Гусь был атрибутом богов Геба и Амона, а гусиное яйцо египтяне считали началом всего.

В большинстве игр с прошлых столетий спираль состоит из 63 полей. Связано это со стародавней символикой чисел. В античные времена каждый 7 и 9 год в жизни человека считался особенно опасным. 63 год жизни - как произведение 7 и 9 - считался переломным и самым опасным, а каждый следующий прожитый год - подарком богов.

Ход игры отражает жизнь человека: подстерегающие его опасности, его взлёты и падения, счастливые события, а также смерть, которая появляется слишком рано и осложняет достижение цели - рая.

Интересным является факт, что в большинстве „гусиных“ игр, независимо от времени и страны происхождения, на тех же полях размещены те же самые сюрпризы: на поле 6 - мост, 19 - трактир, 31 - колодец, 42 - лабиринт, 52 - тюрьма, 58 - смерть.

К сожалению, со временем, глубокая символика игры теряет своё значение.

игровые реквизиты: игровая доска, по 1 фишке для каждого игрока, 2 игральные кости

число игроков: 2-4

Правила игры:

Перед жеребьёвкой, которая определит очерёдность бросков, игроки устанавливают ставки за остановку на полях с рисунками или фигурой гуся, которые будут уплачиваться в банк. Фантами могут быть, например, конфеты. Игроки по очереди бросают по две кости и передвигают фишки вперёд на сумму выброшенных очков. Игрок получает премию, если в первом ходу он выбросил 9 очков: за 6 и 3 - передвигается на 26 поле, а за 5 и 4 - на 53 поле. Фишки не сбиваются - на одном поле может стоять любое их число. Если фишка игрока остановится на поле, на котором стоит гусь, то игрок должен в этой же очереди передвинуться на столько же полей в ту сторону, в которую смотрит гусь. Если в результате этого хода фишка снова остановится на поле с гусем - то это поле считается обычным полем; если остановится на поле с рисунком - то выполняет определённое задание.

Остановка на поле, выделенном рисунком, обязует игрока выполнить соответствующее этому рисунку задание.

Если игрок остановился на поле:

- | | |
|---------------|---|
| 6 (мост) | - передвигается на поле 12, |
| 19 (трактир) | - теряет две очереди, |
| 31 (колодец) | - получает дополнительный бросок костями, |
| 42 (лабиринт) | - возвращается на поле 30, |
| 52 (тюрьма) | - теряет две очереди, |
| 58 (смерть) | - возвращается на старт и начинает игру с начала. |

На последнее, 63 поле, игрок должен попасть, выбрасывая ровно столько очков, сколько полей остаётся до конца трассы. Если игрок выбросит слишком много очков, то возвращается на столько полей от финиша, сколько составляет избыток очков.

Победителем считается игрок, который первым остановится на поле 63. Он получает половину собранных в банке фантов, а остаток делится между остальными игроками. Если играют двое, то победитель получает три четверти банка, а его противник - остаток.

ЗМЕИ И ЛЕСТНИЦЫ



Игра, известная в древней Индии под названием „Мокша Патаму“, изначально имела религиозный характер. Лестницы, символизирующие добродетель, сокращали время, необходимое для возрождения - достижения состояния абсолютного совершенства. Змеи, символизирующие зло, отдаляли от цели. Со временем, религиозный характер игры был забыт, а использовалась только основная идея игры.

игровые реквизиты: игровая доска, по 1 фишке для каждого игрока, игральная кость

число игроков: 2-4

Правила игры:

Игроки устанавливают очерёдность на основании предварительного броска кости. При одинаковом количестве очков, игроки бросают до тех пор, пока не будет установлена очерёдность. После этого, игроки выбирают фишки и устанавливают их на игровой доске около поля номер 1

Игроки по очереди бросают кость и передвигают фишки по игровой доске, согласно количеству выброшенных очков. Игрок, выбросивший шесть очков, получает в награду дополнительный бросок.

Если фишка попадает на поле с лестницей, игрок передвигается вверх до конца лестницы.

Если фишка попадает на поле, на котором нарисована голова змеи, игрок должен передвинуться вниз до конца змеиного хвоста.

Фишка, которая попала на поле, занятое другой фишкой, должна вернуться на свою прежнюю позицию.

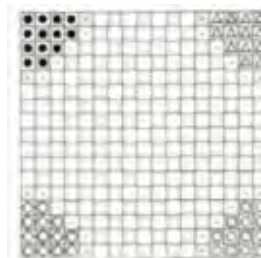
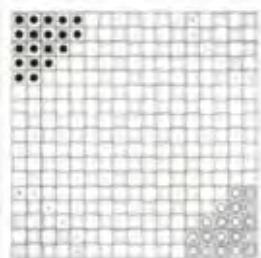
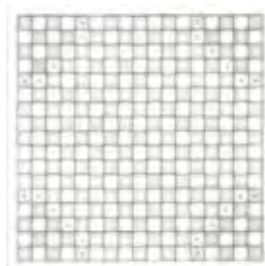
Выигрывает тот, кто первым доберётся до цели, поля номер 100. Чтобы это осуществить, игрок должен выбросить ровно столько очков, сколько полей остаётся до конца трассы.

ХАЛЬМА

Игровые реквизиты: игровая доска, 2 комплекта по 19 фишек или 4 по 13 фишек (в зависимости от числа игроков) **Число игроков:** 2 или 4

Правила игры:

При помощи жеребьёвки определяем игрока, который начнёт игру. Остальные игроки ходят согласно движению часовых стрелок. Способ расстановки шашек перед началом игры показывает рисунок:



Правила передвижения фишек:

фишка может передвинуться в любом направлении на соседнее свободное поле или перепрыгнуть через другие фишки, не может однако в одной очереди использовать эти два способа ходов

в одной очереди можно передвинуть только одну фишку

фишки не сбиваются

перепрыгивая (обязательно по прямой), фишка перед прыжком должна находиться на поле непосредственно перед, а после прыжка занять поле непосредственно после перепрыгиваемой шашки

фишка может перепрыгнуть через любое количество фишек (своих или противника), изменяя во время движения направление очередных прыжков

фишки не обязаны перепрыгивать; даже прыжок через несколько фишек можно прервать в любой момент.

Выигрывает тот, кто первым переведёт свои фишки в противоположный угол игровой доски.

ХАЛЬМА-СОЛО

Игровые реквизиты: игровая доска, 19 фишек

Число игроков: 1

Игрок-одиночка устанавливает в одном углу игровой доски 19 фишек и старается перевести свои фишки в противоположный угол, соблюдая правила передвижения фишек и используя минимальное число ходов. В последующих играх игрок стремится уменьшить число ходов, необходимое для достижения цели.

Игровую доску от Хальмы можно использовать в других играх. Представляем несколько из них:

ИГРА1

Игровые реквизиты: игровая доска, по 12 фишек для каждого игрока Число игроков: 2-4

Цель игроков - установить 5 из 12 своих фишек в одном горизонтальном, вертикальном или диагональном ряду. Игроки по очереди расставляют по одной фишке на любом поле игровой доски. Планируя свои ходы, игроки должны внимательно анализировать ходы противника и своими ответными ходами лишить его возможности выигрыша. После расстановки всех фишек, если никто из игроков не собрал необходимого ряда, игроки по очереди передвигают в любом направлении свои фишки на соседние свободные поля. Выигрывает тот, кто первым установит в ряд 5 своих фишек.

ИГРА 2

Игровые реквизиты: игровая доска, по 16 фишек для каждого игрока, игральная кость Число игроков: 2

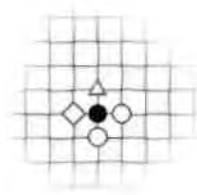
Игроки расставляют свои фишки в первых рядах игровой доски (каждый со своей стороны). Жеребьёвкой определяем игрока, который начнёт игру. Игроки по очереди бросают кость и передвигают любую свою фишку вперёд (нельзя перепрыгивать через фишки противника) на столько полей, сколько очков выпало на кости. Игрок, выбросивший 6 очков, может бросать ещё раз.

Цель игры - перевести как можно больше своих фишек на противоположный конец игровой доски, ранее занимаемый противником. Число очков на кости должно совпадать с числом полей, оставшихся до берега. Игрок обязан сбить фишку противника, если в результате броска остановится на занятом ним поле. Бить можно не только вперёд, но и в сторону и по диагонали. Игрок, не сбивший противника, теряет фишку, которая должна была сбить. Фишки в крайнем ряду не сбиваются. Выигрывает игрок, который переведёт большее количество своих фишек на другой берег игровой доски.

ИГРА3

Игровые реквизиты: игровая доска, по 15 фишек для каждого игрока Число игроков: 2-4

Жеребьёвкой определяем игрока, который начнёт игру. Остальные игроки ходят согласно ходу часовой стрелки. Каждый играет против каждого. Игроки по очереди расставляют по одной фишке в пунктах пересечения линий, стремясь к тому, чтобы любая фишка противника была окружена 4 чужими фишками (см. рис.). Игрок, установивший четвёртую, завершающую окружение фишку, снимает „пойманную“ фишку с доски и забирает её.



Пустое поле можно снова использовать. Игра заканчивается, если все фишки уже расставлены и игроки не могут провести очередное окружение. Выигрывает игрок, который получил больше фишек, чем потерял.

КОТЫ И МЫШИ

Игровые реквизиты: игровая доска, 2 фишки одного цвета и 19 фишек другого цвета Число игроков: 2

Один игрок играет 2 фишками (котами), а второй - 19 фишками (мышями). Перед началом игры коты занимают 2 из 4 центральных мест на игровой доске, а мыши занимают любые свободные места. Коты и мыши по очереди ходят (коты начинают), передвигаясь на соседние свободные поля в любом направлении. Коты могут сбивать мышей, перепрыгивая через них (при этом они должны соблюдать правила выполнения прыжков из Хальмы). Мыши не сбивают. Задание мышей - заблокировать котов, лишая их возможности передвижения, а задание котов - „споймать“ столько мышей, чтобы оставшиеся не смогли их заблокировать.

СКАЧКИ



Конные скачки уже несколько столетий увлекают людей. Они были любимым развлечением жителей Римской Империи, которые с увлечением смотрели состязания невольников, управляющих конными повозками. Позднее, в соревнованиях принимали участие вольные граждане, а даже императоры. Со временем начали приниматься ставки на фаворитов. Любовь к азарту была близка людям всех эпох. И в настоящее время случается, что тот, кто поставил на плохого коня, теряет целое состояние. Тем, кто хочет почувствовать азарт, не рискуя при этом своим состоянием, мы предлагаем настольную игру.

Игровые реквизиты: игровая доска, игральная кость, по 1 фишке для каждого игрока

Число игроков: 2-4

Правила игры:

Перед началом игры игроки устанавливают число кругов в одной скачке. Потом передают в банк определённое число фантов (например конфет), которые после окончания игры поделят между собой. Игрок, правильно определивший победителя скачки или очередность финиширования участников, получает $\frac{2}{3}$ банка, а оставшуюся часть банка делят остальные игроки. Если победителей несколько, то все фанты они делят между собой поровну. Игроки по очереди бросают кость и передвигаются по трассе согласно с количеством выброшенных очков. На трассе расположены препятствия, которые игрок должен преодолеть: изгородь, забор, стены и бассейны. Чтобы преодолеть препятствие, нужно перейти через поле, на котором оно находится. Игрок, остановившийся на поле с препятствием, возвращается на ранее занимаемое поле и пробует преодолеть препятствие в следующей очереди. Если фишка ещё раз остановится на том же препятствии, то игрок возвращается на стартовое поле и снова начинает игру. Побеждает тот, кто первым закончит скачку.