

UKR ШАХИ

Вміст

1 ігрове поле, 16 білих, 16 чорних фігур.

Ціль гри

Шахи – це гра для двох гравців, один грає білими фігурами, інший – чорними. Ваше завдання – об’явити „мат” Королю армії суперника. На початку гри фігури розташовані так, як показано на малюнку 1.

Фігури. Як вони ходять

Білі завжди ходять першими, а потім гравці ходять по черзі. Тільки одна фігура має бути переміщена під час кожного ходу (за винятком рокіровки, опис спеціальних рухів кожної фігури буде наведено нижче). Всі фігури пересуваються по вільним лініям. Ви не можете перемістити фігуру на клітину, яка зайнята фігурою вашого кольору. Але ви можете захопити клітину на якій знаходиться фігура суперника, якщо ваша фігура може переміститися на неї. Просто уберіть фігуру суперника з поля та поставте свою фігуру на звільнене місце.

Король

Король – це сама важлива фігура. Якщо цю фігуру взято у полон, це означає, що його армія потерпіла поразку. Король може рухатися на одну клітину у будь-якому напрямку (див. малюнок 2). Виключенням є рокіровка, про яку буде пояснено пізніше. Король ніколи не рухається на клітину, яка знаходиться під загрозою фігури суперника. Із цієї причини король не має права бити захищену фігуру.

Королева (Ферзь)

Королева – це сама сильна фігура. Вона може рухатись на будь-яку кількість клітин у будь-якому напрямку: горизонтально, вертикально або по діагоналі – якщо напрямком не заблоковано іншими фігурами (див. малюнок 4). Завдяки своїй величезній рухливості, а також можливості діяти як по білих, так і по чорних діагоналях, ферзь виявляється набагато сильніше тури й слона разом узятих.

Тура

Тура – це друга по могутності фігура. Тура може рухатись на будь-яку кількість вільних клітинок у горизонтальному чи вертикальному напрямку (див. малюнок 5). Її рухливість, як і рухливість будь-якої фігури, може бути обмежена наявністю інших фігур на шляху.

Слон

Слон може ходити на декілька клітинок по діагоналі, якщо вони не зайняті. Зауважте, що якщо слон почав ходити з білої клітини, він може ходити тільки по білих клітинах. На початку гри Ви маєте одного слона на білій клітині та одного слона на чорній клітині (див. малюнок 6), тому можете контролювати білі та чорні клітини.

Кінь

Кінь рухається особливо. Він скаче з однієї клітини на нову. Він може перестрибувати через інші фігури, які знаходяться між його стартовою та фінішною клітинами. Вважається, що кінь виписує літеру „Г”, яка складається з трьох клітин, розташованих горизонтально або вертикально, включаючи клітину на якій стоїть фігура, та однієї клітини праворуч або ліворуч. Після закінчення ходу кінь завжди опиняється на клітині

протилежного кольору ніж та, з якої він стартував. Ферзь, тура, слон, на відміну від коня, є „далекобійними” фігурами, але кінь може одразу держати під прицілом 8 фігур суперника (див. малюнок 7).

Пішак

Пішаки займають другу та сьому горизонтальні лінії на ігровій дошці. Вони пересуваються на одну клітину вперед по вертикалі, але зі стартових клітин пішаки можуть зробити хід по вертикалі на 2 клітини. Пішаки можуть атакувати фігуру суперника, які знаходяться на відстані однієї клітини від нього по діагоналі, та зайняти цю клітину. Коли білий пішак досягає восьмої, а чорний – першої горизонталі, він може перетворитись на будь-яку фігуру відповідного кольору, крім Короля. Таким чином, одному гравцю стає можливим мати на ігровому полі більш однієї Королеви та інших фігур одночасно.

Спеціальні рухи

Рокірування

Рокірування виконується королем та турою. Цей хід можливий за виконання двох умов: король та тура до цього жодного разу не ходили, король та тура після виконання рокірування не повинні знаходитися під атакою фігур суперника. Рокірування виконується наступним чином: король пересувається по горизонталі на дві клітини. Тура після цього встановлюється на клітину, через яку перестрибнув король під час пересування, в сторону центра поля (див. малюнок 3).

Взяття на проході

Згідно цього правила, якщо пішак робить хід на дві клітини та при цьому перестрибує через клітину, яку атакує пішак суперника, він може бути вбитий пішаком суперника. Пішак суперника пересувається на ту клітину, через яку перестрибнув пішак, який почав цей хід.

Про шах і мат

Основна мета гри у шахи - поставити мат королю суперника. Короля не захоплюють в полон і не знімаються з дошки, як інші фігури. Але якщо здійснено напад на короля ("шах") і йому загрожує захоплення, він відразу повинен вийти з позиції „шах”. Якщо немає можливості вибратись з позиції „шах”, треба перевірити позицію „мат” і та сторона, якій поставлено „мат” програє.

Ви не можете переміщувати фігуру у положення „шах”, наприклад, вийти на пряму лінію з Турою суперника, якщо немає інших фігур між Турою і вашим Королем! В іншому випадку, Тура може "захопити" Короля, що не дозволяється.

Якщо ви знаходитесь в положенні „шах”, існує три шляхи виходу:

1. Захоплення атакуючої фігурою;
2. Розміщення однієї з ваших власних фігур між фігурою, що атакує вашого Короля;
3. Переміщення Короля з місця, яке знаходиться під загрозою нападу.

Якщо гравець перевірів, що він не може зробити ні одне з цих дій, йому оголошується „мат” і він програє партію. Якщо Королю не оголошується „мат”, але гравець не може зробити ніяких рухів фігурами, таке положення називається „пат”, гра закінчується як нічия.

UKR ШАШКИ

Вміст

1 ігрове поле, 24 шашок (12 білих, 12 чорних)

Ціль гри

Гравці намагаються вибити з поля шашки суперника або заблокувати будь-які рухи суперника на полі. Кожен гравець розташовує свої 12 шашок на трьох горизонтальних лініях тільки на чорних клітинах.

Як грати

Розташуйте ігрову дошку так, щоб у гравця, який грає білими шашками, перша горизонтальна лінія починалась з білої клітини ліворуч.

Шашки пересуваються по діагоналі на одну клітину вперед. Такий хід має назву „тихий хід”. Рухатись назад простим шашкам не дозволяється. Неможна переміщатись на клітини, які зайняті власними шашками, або шашками суперника. Якщо за шашкою суперника знаходиться вільна клітина – треба перескочити на неї через шашку суперника, та зняти її з поля. Такий хід має назву „бій”.

Дамка

Якщо шашка дісталась останньої протилежної від старту лінії поля, вона перетворюється на дамку. Позначити її можна таким чином: або перевернути шашку, або поставити на неї ще одну зі своїх „вбитих” шашок. Статус дамки додає цій шашці додаткові можливості: вона може рухатись як вперед, так і назад на будь-яку кількість вільних клітин. „Б'є” дамка за звичайними правилами.

Якщо під час Вашого ходу можна перескочити через декілька шашок суперника (за ними є вільні клітини), Ви маєте можливість „вбити” декілька шашок суперника. Якщо Ви маєте можливість вибирати: зробити „тихий хід” або „бій” – треба вибирати „бій”.

Якщо гравець зробив хід та не побачив можливості вбити шашку суперника, суперник у відповідь може забрати у нього шашку.

UKR
НАРДИ
(короткі нарди)

Вміст

Ігрове поле, 30 шашок (15 білих, 15 чорних), 2 кубики (зари) та один спеціальний кубик (даве).

Ціль гри

Ціль гри полягає в тому, щоб по черзі кидаючи кубики та переміщуючи (відповідно до кількості очок, що випали) свої шашки, пройти шашками повне коло (проти годинникової стрілки), зайти ними в будинок і викинути їх раніше, ніж це зробить суперник.

Підготовка до гри

Ігрове поле для гри в нарди має особливу схему. Воно розділене на пункти від 1 до 24, які, в свою чергу, поєднані в групи. Групи мають назву „дім” (1-6), „двір” (7-12), „дім суперника” (19-24), „двір суперника” (13-18). „Дім” та „двір” розділені між собою планкою, яка видається над ігровим полем та має назву „бар”. Домом кожного гравця є остання для нього чверть ігрового поля, що починається з пункту, в якому спочатку гри стоять п'ять шашок. На початку гри шашки у кожного гравця розташовані так: два шашки в 24-му пункті, п'ять в 13-му, три в 8-му і п'ять у 6-му. Останній пункт є 24-м, він же є і 1-м для суперника. Гру починають білі та рухаються проти годинникової стрілки. Чорні пересуваються за стрілкою годинника кругом дошки, щоб дістатись свого „дома”.

Як грати

Щоб почати гру в короткі нарди, кожен з гравців кидає одну зару. Цим кидком визначається те, хто ходить першим й те, які числа для першого ходу він буде використовувати. Якщо у обох гравців випали однакові значення, кидають зари до тих пір, поки не випадуть різні. Гравець, у якого випало більше число, пересуває свої шашки у відповідності з числами на обох зарах. Після першого ходу гравці починають кидати два кубики на своїй половині поля по черзі.

Шашки рухаються на стільки пунктів, скільки випало на обох кубиках. Але шашку можна ставити лише на відкритий пункт - такий, що не зайнятий двома або більше шашками супротивника. Числа на обох зарах обумовлюють окремі ходи. Приміром, якщо у гравця випало 4 і 6, він може піти однією шашкою на чотири поля, іншою - на шість, або однією шашкою відразу на десять (4 + 6) пунктів. Останнє можливе тільки у тому випадку, коли проміжний пункт (відстань на 4 або 6 полів від початкового пункту) теж вільний. У грі в короткі нарди гравець, у якого випав дубль, грає кожне з чисел на кожному з кубиків двічі. Наприклад, якщо випало 6-6, то гравець повинен зробити чотири хода по шість очок, і він може пересунути шашки у будь-якій комбінації, як вважатиме за потрібне. Гравець зобов'язаний зробити хід на обидва числа, що випали, якщо це можливо (або всі чотири, якщо випав дубль). Якщо можна зіграти лише одне число, гравець повинен зіграти його. Якщо гравець не може зробити хід, то він його пропускає. Коли випав дубль, а гравець не може зробити всі чотири ходи, він повинен зробити всі, що можливі.

Як побити шашку

Якщо пункт зайнято двома або більше шашками суперника, гравець на може зупинитись на цьому пункті. Пункт, зайнятий тільки однією шашкою, називається „блот”. Коли шашка суперника зупиняється в цьому пункті, „блот” вважається побитим і шашка кладеться на „бар”. Тому для захисту своїх шашок потрібно ставити на один пункт дві шашки. Можливість складати здвоєні шашки визначається кидком гральних кубиків. Коли

шість полів попереду шашки зайняті здвоєними шашками суперника, ваша шашка "замкнена". Поки існує такий заслін, рухатися вона не зможе.

Викидання шашок

Після того, як гравець привів всі свої п'ятнадцять шашок у дім, він може почати викидати їх з дошки. У коротких нардах гравець викидає шашки, які стоять на пунктах, що відповідають очкам, що випали на зарах. Наприклад - випало 5 очок, можна зняти шашку з п'ятого пункту. Якщо на потрібному пункті немає жодної шашки, дозволяється переміщати шашку з пунктів менших, ніж число, яке випало на зарі.

Переможець

Той гравець, який викинув всі свої 15 шашок стає переможцем. Таким чином, нічия неможлива.

Даве

Кожен гравець перед своїм кидком може запропонувати супернику "даве" - здатися або підняти ставку. Початкове право зробити таку пропозицію мають обидва суперника. Коли пропозиція зроблена і прийнята (ставка збільшена), право зробити "даве" має той, хто його раніше прийняв. Перед початком гри суперники домовляються, як йде збільшення ставок - в геометричній (2, 4, 8 ...), чи арифметичної (1, 2, 3, 4 ...) прогресії. "Марса" при грі в короткі нарди з даве немає.

Також запам'ятайте: не можна побити шашку супротивника і "сховатися", тобто не можна перемістити її тим самим ходом так, щоб вона стала на пункт з іншою своєю шашкою і стала здвоєною (захищеною від побиття).

Якщо на „барі” знаходяться шашки гравця, перший його обов'язок - це поставити їх у домі супротивника. Шашка повертається в гру, вступаючи на пункт, що дорівнює значенню, що випали на зарі. Наприклад, якщо гравцю випали 5 і 3, він має право поставити шашку в п'ятий або в третій пункти, якщо вони вільні від двох або більше шашок суперника.

Якщо обидва пункти, що випали на кубиках, зайняті - гравець пропускає свій хід. Якщо гравець не може ввести всі шашки очки пропадають. Як тільки всі шашки будуть зняті з „бару”, можна ходити звичайним способом, переміщуючи будь-яку шашку, яка вам сподобається.

Положення, коли той, хто зумів викинути хоча б одну шашку, програє, називається "оін". Програш "оін" коштує одинарну ставку. Становище, коли один гравець викинув всі свої шашки, а його супротивник не зумів викинути жодної, називається "марс". У такому випадку переможений втрачає подвоєну ставку.

Більш того, якщо гравець програв и не зняв ні однієї шашки, або одна чи декілька його шашок залишились на „барі” чи в „домі” суперника, він програє „кокс” та втрачає потрібне число очок.

Дім білих Двір білих

Дім чорних Двір чорних

UKR **ДОМІНО**

Вміст

28 плиток доміно

Доміно – це гра для 2-4 гравців, що складається з 28 плиток доміно. Якщо грають двоє, то кожен отримує по 7 плиток. Якщо четверо – то по 5.

Перед тим, як роздати плитки, потрібно визначити, хто почне гру. Той, хто витягне плитку дубль з найбільшим значенням – починає раунд.

Він кладе цю плитку на стіл. Далі хід переходить до іншого гравця за годинниковою стрілкою. Наступний гравець додає свою плитку з будь-якої сторони першої плитки так, щоб сторони співпадали по номіналу (кількості крапок). Якщо у гравця немає необхідної плитки, то він пропускає хід. Раунд закінчується, коли у одного з гравців не залишилося ні однієї плитки, або жоден з гравців не має плитки, яку можна було б додати до тих, що лежать на столі.

Тепер кожен підраховує кількість крапок на своїх плитках, що залишилися. Гравець, у якого не залишилось плиток, отримує в нагороду суму балів всіх гравців та, таким чином, виграє цей раунд й розпочинає наступний. Гра закінчується, коли один з гравців набирає 100 або 200 балів. Той, у кого найменша кількість балів – переможець!

Правила:

1. Плитки доміно потрібно покласти лицевою стороною донизу і ретельно перемішати. Потім кожен з гравців витягує по одній плитці. Хто витягне дубль з найбільшим значенням – починає гру. Якщо ні один з гравців не витягне дубль, то гру може почати той, хто витягнув звичайну плитку з найбільшим значенням. Хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

2. Потім всі гравці повертають плитки на стіл і знову ретельно їх перемішують (див. пункт 4). Якщо грають двоє, то кожен отримує по 7 плиток. Якщо гравців більше – по 5 плиток.

3. Перший гравець кладе одну із своїх плиток на стіл. Наступний гравець додає свою плитку з будь-якої сторони першої плитки так, щоб сторони співпадали по номіналу (кількості крапок). Якщо у гравця немає підходящої плитки, то він пропускає хід. Гра триває доки у гравців є плитки, які вони можуть приєднати до ланцюжка плиток, що на столі.

Можна прийняти такі правила: кожен гравець підраховує кількість крапок на плитках, що у нього залишились в кінці раунду, та визначається гравець з найменшою сумою. Він і стає переможцем. До суми балів переможця додаються суми балів всіх гравців. Гравець, який першим набере 121 бал стає переможцем гри.

4. Початок гри може бути таким: коли кожен гравець витягує плитку, щоб визначити хто починає раунд, він залишає плитку собі. Той, хто витягне найбільший дубль, кладе плитку на стіл. Тепер всі тягнуть тільки 6 плиток, щоб розпочати гру, якщо грає 2 гравця, чи, відповідно, - 4 плитки, якщо грає 4 гравця.

UKR **ХРЕСТИКИ-НОЛИКИ**

Вміст

1 ігрове поле, 10 фішок (5 білих, 5 чорних).

Ціль гри

Виставити у рядок три Ваших фішки – горизонтально, вертикально або діагонально. Переможе той, хто зможе першим виконати це завдання. Не перемагає ніхто, якщо ні у одного з гравців немає можливості завершити свій ряд.

Як грати

Кожен гравець отримує один набір фішок. Той, хто починає, ставить першу фішку на будь-яку з дев'яти клітин поля. Потім гравці по черзі продовжують ставити по одній фішці на вільні клітини.