

## 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 – оголосити “мат” королю армії суперника. На початку гри розташуйте фігури так, як показано на малюнку 1.

### Фігури. Як вони ходять

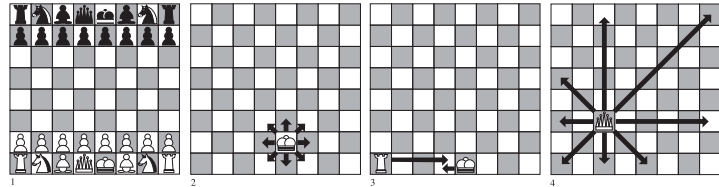
Білі завжди ходять першими, а потім гравці ходять по черзі. Тільки одна фігура має бути переміщена під час кожного ходу, за винятком рокіровки (опис спеціальних рухів кожної фігури буде наведено нижче). Всі фігури пересуваються по вільних лініях. Ви не можете перемістити фігуру на клітину, яка зайнята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

### Король

Король – це найважливіша фігура. Якщо цю фігуру взято у полон, це означає, що його армія потерпіла поразку. Король може рухатись на одну клітину у будь-якому напрямку (див. малюнок 2). Винятком є рокіровка. Король ніколи не рухається на клітину, яка знаходиться під загрозою фігури суперника. З цієї причини король не має права бити захищену фігуру.

### Королева (Ферзь)

Королева – це найсильніша фігура. Вона може рухатись на будь-яку кількість



### 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 плитку, потрібно визначити, хто почне гру. Той, хто витягне плитку дубль з найбільшим значенням, починає раунд.

клітин у будь-якому напрямку: по горизонталі, по вертикалі чи по діагоналі, якщо напрямок 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 сильнішою за туру та слона разом узятих.

### Тура

Тура – це друга по могутності фігура. Тура може рухатись на будь-яку кількість вільних клітин 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 клітин 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 перескакуючи з однієї клітини на іншу. 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 та слон, на відміну від коня, є “далекобійними” фігурами, але кінь може одразу тримати 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. Пішак може атакувати фігуру суперника, яка знаходиться 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, один гравець може мати на ігровому полі більше однієї королеви та інших фігур одночасно.

### Спеціальні рухи

#### Рокіровка

Рокіровка 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 знаходитись під атакою фігур суперника. Рокіровка виконується наступним чином: король пересувається по горизонталі на дві клітини. Тура після цього встановлюється на клітину, через яку перестрибує король під час пересування, в сторону центра поля (див. малюнок 3).

#### Взяття на проході

Згідно з цим правилом, 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 перестрибує пішак, який почав цей хід.

#### Про шах і мат

Основна мета гри у шахи - поставити мат королю суперника. Короля не захоплюють у полон і не знімають з дошки, як інші фігури. Але якщо здійснено напад на короля – “шах” і йому загрожує захоплення, він одразу повинен вийти з позиції „шах”. Якщо такої можливості нема, 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! Захоплення короля турою не дозволяється.

Якщо ви знаходитесь у положенні “шах”, існує три шляхи виходу.

- Захоплення атакуючої фігури.
- Розміщення однієї з ваших власних фігур між фігурою короля та фігурою, що його атакує.
- Переміщення короля з місця, яке знаходиться під загрозою нападу.

Якщо гравець не може зробити жодного з цих ходів, йому оголошується “мат” і він програє партію. Якщо королю не оголошується “мат”, але гравець не може перестрибувати через фігури, таке положення називається “пат”, гра закінчується як нічия.

## 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 “дім” 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: дві шашки в 24-му пункті, п'ять в 13-му, три в 8-му і п'ять у 6-му. Останнім є 24-й пункт, водночас він є 1-м для суперника. Гру починають білі та рухаються проти годинникової стрілки. Чорні пересуваються за стрілкою годинника кругом дошки, щоб потрапити у свій “дім”.

### Як грати

Щоб почати гру в короткі нарди, кожен з гравців кидає одну “зару”. Цим кидком визначається гравець, який ходить першим, та ті, числа які він буде використовувати для першого ходу. Якщо у обох гравців випали однакові значення, вони кидають “зари” до тих пір, поки не

впадуть різні. Гравець, у якого випало більше число, пересуває свої шашки у відповідності з числами на обох “зарах”. Після першого ходу гравці починають по черзі кидати одночасно два кубики кожен на своїй половині поля.

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. Наприклад, якщо у гравця випало 4 і 6, він може піти однією шашкою на чотири пункти, а 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 ходи 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 можливі ходи.

### Як побити шашку

Якщо пункт зайнято двома або більше шашками суперника, гравець не 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, рухатись 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 переміщувати шашку з пунктів менших, ніж число, яке випало на “зари”.

### Переможець

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

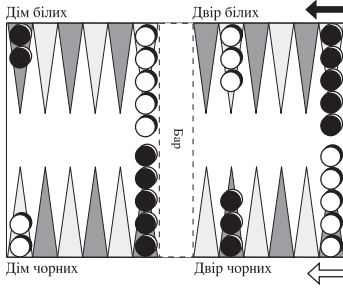
### Даве

Кожен гравець перед своїм кидком може запропонувати супернику “даве” - здатись або підняти ставку. Початкове право зробити таку пропозицію мають обидва суперники. 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 арифметичній (1, 2, 3, 4 ...) прогресії. “Марса” при грі в короткі нарди з “даве” немає.

Також запам'ятайте: не можна побити шашку супротивника і “сховатись”, тобто не можна перемістити її тим самим ходом так, щоб вона стала на пункт з іншою

своею шашкою і стала здвоєною (захищеною від побиття). Якщо на “барі” знаходяться шашки гравця, перший його обов'язок - це поставити їх у “дім” супротивника. Шашка повертається в гру, вступаючи на пункт, що дорівнює значенню, що випало на “зари”. Наприклад, якщо гравцю випали значення 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. Більше того, якщо гравець програє і не зняв ні однієї шашки, або одна чи декілька його шашок залишилися на “барі” чи в “домі” суперника, він програє “кокс” та втрачає потрібне число очок.



## ШАШКИ

### Вміст

1 ігрове поле, 24 шашки (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.

### Вміст

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

### Ціль гри

Виставити у рядок три Ваших фішки: по горизонталі, по вертикалі або по

шашки пересуваються по діагоналі на одну клітину вперед. Такий хід має назву “тихий хід”. Рухатись назад не дозволяється. Неможна переміщуватись 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 догори, або поставити на неї

зверху одну зі своїх “вбитих” шашок. Статус дамки надає 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.

## ХРЕСТИКИ-НОЛИКИ

### Вміст

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

### Ціль гри

Виставити у рядок три Ваших фішки: по горизонталі, по вертикалі або по

діагоналі. Переможе той, хто зможе першим виконати це завдання. Не перемагає ніхто, якщо у жодного 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.

