



ПРАВИЛА ИГРЫ

"Шахматы"

Количество игроков: 2.

Цель игры - поставить мат королю.

Подготовка к игре. Сначала нужно расставить фигуры. Они располагаются на двух ближайших рядах, расположенных перед игроком. Первый ряд: ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, конь, ладья. Во втором ряду всегда стоят пешки.

Ход игры. Первым ходит игрок с белыми фигурами. За один ход можно либо передвинуть свою фигуру, поставить комбинацию или "съесть" фигуру соперника. Захваченная фигура убирается с поля, а фигура победителя становится на ее клетку.

"Шашки"

Количество игроков: 2.

Цель игры - убрать с поля все шашки соперника или не оставить ему свободных ходов.

Подготовка к игре. Игроки располагаются на противоположных сторонах доски. Шашки ставятся на трех рядах и только на черных клетках. Первым ходит игрок с белыми шашками или тот, кто выиграл предыдущую игру.

Ход игры. Ходить можно только по черным клеткам, поэтому шашки двигаются лишь по диагонали. Захватить чужую шашку можно, перепрыгнув через нее на свободную клетку. Двигаться можно и вперед, и назад. Когда обычная шашка доходит до последнего ряда поля соперника, она становится дамкой. В отличие от обычной шашки, дамка может перемещаться на любое количество свободных клеток.

"Шашматы"

В этой игре фигуры ходят только по черным полям доски. Пешки ходят и бьют как шашки в одноименной игре (перемещаясь на одно поле по диагонали и бьют, прыгая через одно поле). Если пешка может бить, она должна бить (можно бить и фигурой, по выбору игрока). Так же как в шашках, пешка должна побить максимальное количество фигур противника. Достигнув последней горизонтали, пешка может превратиться в короля, слона или верблюда. Король ходит вперед и назад по диагонали на одно поле. Если игрок может побить фигуру противника королём, бить обязательно. Слон ходит и бьет как слон в обычных шахматах. Верблюд ходит наподобие коня в шахматах, но на одно поле дальше на большем плече, и также может перепрыгивать через другие фигуры. Если игрок может бить только верблюдом или слоном, то бить необязательно. Если есть выбор между шахматным и шашечным взятием, то выбор произволен, но что-то брать надо.

Игрок, который побил всех королей противника, выигрывает партию. Игрок, которому некуда ходить (пат), проигрывает партию.

"Лудо"

Количество игроков: 2-4.

Цель игры - первым довести свои четыре фишки до финиша.



Ход игры. Каждый игрок выбирает набор фишек одного цвета. Игроки по очереди бросают кубик, добиваясь выпадения числа 6. Это нужно для выведения фишки с домашней базы на стартовый квадрат. Фишки двигаются по часовой стрелке. Когда игрок выбрасывает 6, он делает дополнительный бросок и передвигает одну фишку на столько полей, сколько выпало на кубике. Если ваша фишка попала на поле, где уже стоит противник, то его фишка возвращается на домашнюю базу и может вступить в игру только при выпадении 6. На финиш можно попасть лишь посредством точного броска кубика. Например, если фишка находится в трех клетках от финиша, а игрок выкинул больше, то он пропускает ход или двигает другую фишку.

"Змеи и лестницы"

Количество игроков: 2-4.

Цель игры - дойти до конца игрового поля первым.

Ход игры. Игроки по очереди бросают кубик. Какое число выпало на кубике, на столько клеток ходит игрок. На поле есть "змеи" и "лестницы". Если игрок попадет на клетку с головой змеи, то он должен опуститься туда, где заканчивается ее хвост. А если выпала удача попасть на начало лестницы, то игрок поднимется до ее верхушки.