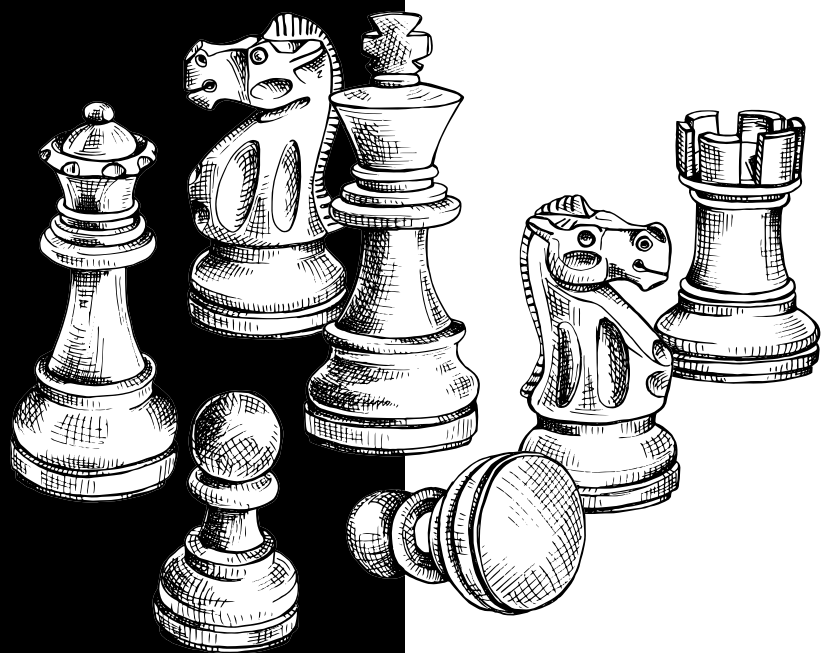


# 50

## НАСТОЛЬНЫХ ИГР



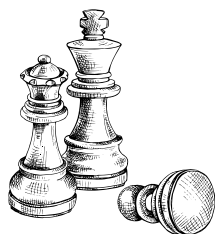
# Содержание

## ШАШКИ

Русские шашки. . . . .	3
Турецкие шашки. . . . .	5
Столбовые шашки. . . . .	5
Английские шашки . . . . .	6
Чапаев . . . . .	6
Уголки . . . . .	7
В линии . . . . .	8
Четвертушки . . . . .	9
Овца и волки . . . . .	10

## ШАХМАТЫ

Классические шахматы . . .	11
До первого шаха . . . . .	13
Шахматы «Царь горы» . . .	13
Шахматные появлялки . . .	13
Ходим все . . . . .	14
Двухходовки . . . . .	15
Поддавки . . . . .	15
Шахматы «Крейзи хаус» . .	16
Атомные шахматы . . . . .	16
Магараджа . . . . .	17
Шахматы с кубиком . . . . .	18
Чатуранга. . . . .	18
Дуэль на пешках . . . . .	19
Снайпер . . . . .	20
Блоха . . . . .	21
Шаш-маты . . . . .	22
Шахматные превращалки . .	23



## КУБИКИ

Кости 1000 . . . . .	24
Свинья . . . . .	26
Чикаго . . . . .	26
Бак дайс . . . . .	27
Яхта . . . . .	28
Помоги соседу . . . . .	29
Двадцать одно . . . . .	30
Морской флот . . . . .	30
Посчитай и заberi . . . . .	31
Кто больше . . . . .	32
Костяной баскетбол . . . . .	32

## МЕЛЬНИЦА

Мельница . . . . .	33
Охота . . . . .	34
Крест . . . . .	35

## ЛУДО

## НАРДЫ

Классические нарды . . . . .	38
Короткие нарды . . . . .	40
Гюльбар . . . . .	42

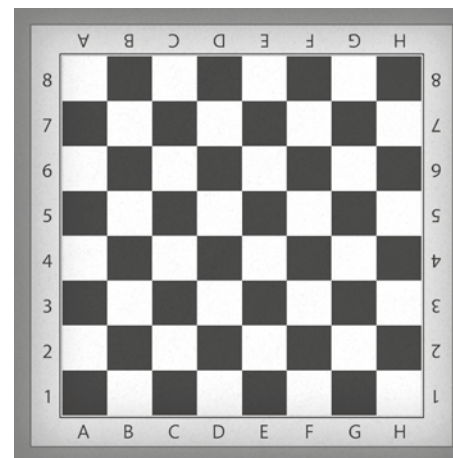
## ГОНКИ НА КОРАБЛЯХ

Большие гонки . . . . .	43
В открытом море . . . . .	44
Вираз . . . . .	44
Земля близко! . . . . .	45

## ЛЕСТНИЦЫ И ЗМЕЙКИ

Лестница . . . . .	46
Клоуны резвятся. . . . .	47

# ШАШКИ



## РУССКИЕ ШАШКИ (2 игрока)

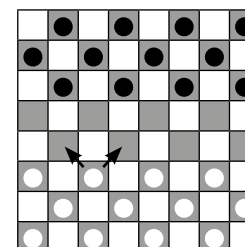
### Для игры понадобится:

- ◆ Игровое поле
- ◆ Стандартный набор шашек

**Цель игры** — съесть или заблокировать все шашки соперника.

### Подготовка к игре

Перед началом партии на противоположных сторонах поля на черных клетках расставьте по 12 шашек (по 4 шашки на трех ближайших к себе рядах).



## Ход игры

Начинает игрок с белыми шашками. Игроки ходят по очереди, следуя правилам:

- ◆ Шашки ходят только по черным клеткам и только вперед. Однако съесть шашку соперника могут как вперед, так и назад. Клетка, на которую перемещается шашка, должна быть свободной.
- ◆ Если игрок коснулся шашки, то именно ей он обязан сделать свой ход.
- ◆ Если у игрока есть возможность съесть шашку противника, он обязан это сделать. Для этого нужно перепрыгнуть через нее по диагонали, переместившись на клетку за ней. Съеденная шашка покидает поле.
- ◆ Если есть возможность съесть несколько шашек противника, совершая последовательные ходы одной шашкой, игрок должен это сделать.
- ◆ Если игрок не заметил возможность съесть шашку, соперник может забрать шашку, которой не было совершено взятие. Это правило не обязательно, нужно договориться о его выполнении в начале игры.
- ◆ Если есть несколько вариантов хода, игрок должен выбрать тот, при котором можно съесть наибольшее количество шашек соперника. Если есть несколько вариантов хода с одинаковым количеством съеденных шашек, игрок имеет право выбрать любой из них.
- ◆ Когда шашка добирается до противоположного края поля, она становится дамкой и может ходить вперед и назад на любое количество клеток. Чтобы обозначить это, переверните шашку.
- ◆ Дамка может съесть шашку, стоящую на одной линии с ней (и имеющую за собой свободное поле), независимо от количества свободных клеток до нее. Если при атаке дамки на любой из перпендикулярных диагоналей за съедаемой шашкой находится другая шашка соперника, за которой имеется свободное поле, то дамка должна съесть и ее.
- ◆ Ход считается оконченным, когда игрок отпустил шашку после ее перемещения.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся либо забрать все шашки противника, либо заблокировать их (когда игрок не может вывести свои шашки на другой участок, так как у него нет свободных клеток для передвижения).

Если игру закончить невозможно, то победившим становится игрок, съевший большее количество шашек соперника. Если игроки съели одинаковое количество шашек, объявляется ничья.

## ТУРЕЦКИЕ ШАШКИ (2 игрока)

### Ход игры

Правила этой игры схожи с правилами русских шашек за исключением некоторых особенностей:

- ◆ Шашки расставляются по 8 штук на втором и третьем от игрока рядах (всего по 16 у белых и у черных), при этом первый от игрока ряд остаётся пустым.
- ◆ Шашки ходят не по диагонали, а по горизонтали и по вертикали на одну клетку. Цвета клеток не имеют значения.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся либо забрать все шашки соперника, либо заблокировать их.

## СТОЛБОВЫЕ ШАШКИ (2 игрока)

### Ход игры

Правила этой игры схожи с правилами русских шашек за исключением некоторых особенностей:

- ◆ Съеденные шашки не покидают поле, а становятся под съевшую их шашку, постепенно образуя башню (столб).
- ◆ Не важно, какое количество шашек находится в башне: она вся перемещается по полю, как единая шашка. При этом, если на вершине башни находится простая шашка, то башня перемещается по правилам простых шашек, если дамка — по правилам дамк.
- ◆ Если башня из простых шашек добирается до противоположного края поля, то дамкой становится только верхняя ее шашка, а остальные так и остаются простыми.
- ◆ В случае, когда игроку удастся съесть вражескую башню, с нее снимается верхняя шашка и кладется под съевшую ее фигуру. Остальные шашки башни остаются на месте и по-прежнему принадлежат сопернику.
- ◆ Если шашка или башня съедает несколько вражеских шашек или башен подряд, то побитые шашки (у башен только верхние) кладутся под атакующую фигуру в той последовательности, в которой они были съедены.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся съесть все шашки соперника, сделав их частью своей башни.

## АНГЛИЙСКИЕ ШАШКИ (2 игрока)

### Ход игры

Правила этой игры схожи с правилами русских шашек за исключением некоторых особенностей:

- ◆ И простые шашки и дамки могут бить шашки соперника только вперед, назад бить нельзя.
- ◆ Особенность дамки в этой игре заключается в том, что она может делать ход в любую сторону, но как и простые шашки, только на одну клетку.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся либо забрать все шашки соперника, либо заблокировать их.

## ЧАПАЕВ (2 игрока)

**Цель игры** — выбить с поля все шашки соперника.

### Подготовка к игре

На противоположных краях поля расположите по 8 шашек так, чтобы они стояли на одной линии.

### Ход игры

- ◆ Начинает игрок с белыми шашками. Игроки по очереди ударяют по своим шашкам так, чтобы они летели вперед, выбивая с поля шашки противника.
- ◆ Ударять нужно указательным пальцем, резко и быстро.
- ◆ Если шашка выбила вражескую и осталась на доске, можно ударить ещё раз ей же или другой шашкой
- ◆ Если в свой ход игрок теряет свою шашку (она улетает с доски), либо не выбивает шашку противника, то право хода переходит к сопернику.

### Конец игры

- ◆ Игра заканчивается, когда один из игроков выбивает с поля все вражеские шашки.
- ◆ Если на поле не остается ни одной шашки (они обе улетают с поля), то результат игры — ничья.

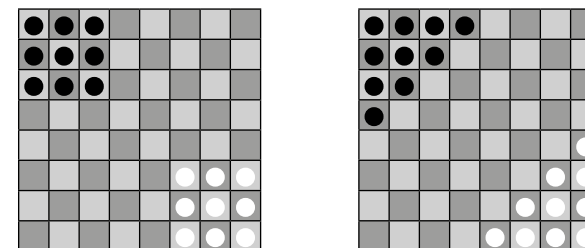
## УГОЛКИ (2 игрока)

**Цель игры** — первым занять своими шашками те клетки на поле, на которых в начале игры стоят шашки соперника.

### Подготовка к игре

Шашки расположите в противоположных углах поля. Сделать это можно двумя способами:

- ◆ Квадратом  $3 \times 3$ , используя 9 шашек
- ◆ Треугольником, используя 10 шашек



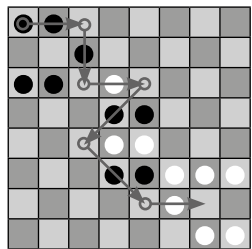
Территория, занятая шашками в начале игры, называется «городом».

### Ход игры

Начинает игрок с белыми шашками. Игроки ходят по очереди, соблюдая следующие правила:

- ◆ Простой ход. Шашку можно передвинуть на одну клетку в любом направлении (по вертикали, по горизонтали, по диагонали).
- ◆ Прыжки. Игрок может перепрыгнуть свою шашку или шашку соперника в любом направлении.

- ◆ За один ход можно совершить сколько угодно прыжков одной шашкой (через свои и чужие шашки), если цепочка прыжков будет непрерывной.
- ◆ Ход в свою очередь игрок должен сделать обязательно. При отказе от хода игрок считается проигравшим.



### Конец игры

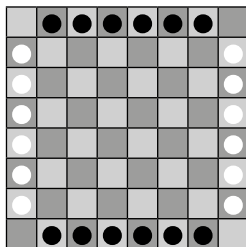
- ◆ Когда один из игроков занимает город соперника своими шашками.
- ◆ Если игроки закончили игру за равное количество ходов, объявляется ничья. Помните, что у игрока, начавшего игру вторым, есть в запасе еще один ход, даже если первый игрок уже захватил город.

## В ЛИНИИ (2 игрока)

**Цель игры** — первым сгруппировать свои шашки так, чтобы они все до единой примыкали друг к другу сторонами или углами занимаемых клеток. При этом не важно, сколько у вас осталось шашек.

### Подготовка к игре

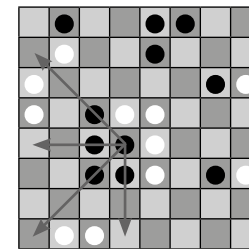
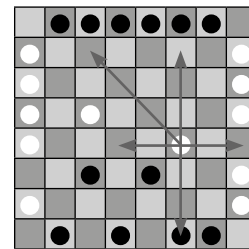
Перед началом партии расположите по 6 шашек вдоль краев поля так, чтобы белые располагались напротив белых, а черные — напротив черных. Угловые клетки должны остаться пустыми.



### Ход игры

Начинает игрок с белыми шашками. Далее игроки ходят по очереди, соблюдая следующие правила:

- ◆ Ходить можно в любом направлении (по вертикали, по горизонтали, по диагонали).
- ◆ Шашка может перемещаться на количество клеток, равное числу шашек (любого цвета), находящихся на одной линии с ней (считая и ее саму).



- ◆ Перепрыгивать можно только через шашки своего цвета, в любом направлении.
- ◆ Съесть шашку соперника можно только в том случае, если ваша шашка попадает на ту же самую клетку.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся сгруппировать все свои шашки.

В случае если игрок остается с единственной шашкой, победа достается ему.

## ЧЕТВЕРТУШКИ (2 игрока)

**Цель игры** — выстроить на поле ряд из 4 шашек по диагонали, вертикали или горизонтали.

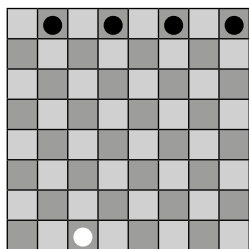
### Ход игры

По правилам эта игра напоминает крестики-нолики: игроки, начиная с белых, по очереди выставляют на доску шашки своего цвета так, чтобы в итоге собрать ряд из 4 шашек по диагонали, вертикали или горизонтали. Не забывайте блокировать построение рядов соперника.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся собрать ряд из 4 шашек. Он становится победителем.

## ОВЦА И ВОЛКИ (2 игрока)



### Цель игры:

- ◆ Для волков — зажать овцу в угол
- ◆ Для овцы — убежать от волков

### Подготовка к игре

Перед началом партии вдоль края доски на черных клетках выставите 4 шашки черного цвета, на противоположном краю доски — 1 шашку белого цвета (на любую черную клетку противоположного от черных пешек ряда). Черные фигуры играют роли волков, а белая — роль овцы. При желании цвета можно использовать наоборот.

### Ход игры

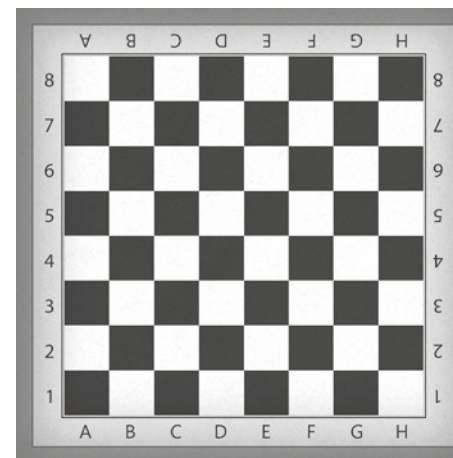
Первый ход принадлежит волкам. Далее игроки ходят по очереди, соблюдая следующие правила:

- ◆ Фигуры перемещаются только по клеткам черного цвета.
- ◆ Волки могут двигаться по диагонали только на одну клетку вперед.
- ◆ Овца может двигаться по диагонали на одну клетку и вперед, и назад.

### Конец игры

Овца побеждает в случае, если ей удастся дойти до противоположного края доски. Волки выигрывают, если им удаётся окружить овцу или прижать её к краю, так что она не может больше ходить.

## ШАХМАТЫ



Обозначения  
на схемах

- Король ♔
- Ферзь ♚
- Слон ♘
- Конь ♞
- Ладья ♖
- Пешка ♙

## КЛАССИЧЕСКИЕ ШАХМАТЫ (2 игрока)

### Для игры понадобится:

- ◆ Игровое поле
- ◆ Стандартный набор шахмат

**Цель игры** — взять в плен короля соперника (объявить ему мат).

### Подготовка к игре

Перед началом партии определитесь, за какой цвет вы будете играть. Расположите на доске фигуры следующим образом:

- ◆ Пешки ставятся в ряд на второй от вас горизонтали, а остальные фигуры стоят у них за спиной, то есть на ближайшей к вам горизонтали.
- ◆ Ладьи ставятся по углам доски.
- ◆ Рядом с ладьями встают кони.
- ◆ За конями встают слоны.
- ◆ В центре стоят ферзь и король, причем ферзь всегда ставится на клетку своего цвета.

## Ход игры

Первый ход принадлежит белым, далее игроки ходят поочередно, соблюдая определенные правила:

- ◆ Пешка ходит только вперед по вертикали. В первый ход она может переместиться на два поля, затем — только на одно. Пешка ходит прямо, а съедает фигуры противника наискосок. Если пешка смогла пройти до противоположного конца доски, то она превращается в любую фигуру, кроме короля.
- ◆ Ладья может перемещаться на любое число полей по вертикали и по горизонтали.
- ◆ Ход коня похож на букву Г: он перемещается на два поля прямо по горизонтали или по вертикали в любую сторону и затем под прямым углом на одно поле также в любую сторону. Еще одна особенность — он может перепрыгивать через другие фигуры своего цвета.
- ◆ Слон может перемещаться на любое число клеток своего цвета по диагонали.
- ◆ Ферзь способен перемещаться на любое число свободных клеток в любом направлении: по горизонтали, по вертикали и по диагонали.
- ◆ Король также может перемещаться в любом направлении по горизонтали, по вертикали или по диагонали, но только на одну клетку.
- ◆ Один раз за партию король имеет право сделать рокировку — спрятаться за ладью. Сделать это можно только в том случае, если ни королем, ни ладьей еще не было сделано ни одного хода. Начинается все с перемещения короля на два поля к ладье, а заканчивается перенесением ладьи «через» короля так, чтобы она встала с ним рядом, но уже с другой стороны.

Нападение на короля называется **шахом**, и от этого нападения игрок обязан уйти любым доступным ему способом. Ситуация, когда от шаха уйти нельзя, называется **матом**.

**Важно:** за ход игрок может либо переместить одну из своих фигур, либо побить фигуру соперника. Во втором случае побитая фигура убирается с доски, а фигура, совершившая взятие, ставится на ее место.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## ДО ПЕРВОГО ШАХА (2 игрока)

Эта игра отличается от классических шахмат лишь одной деталью: продолжается она до первого шаха вражескому королю. Чтобы соперничество было интереснее и не заканчивалось слишком быстро, играть можно не до первого, а до второго шаха.

## ШАХМАТЫ «ЦАРЬ ГОРЫ» (2 игрока)

### Ход игры

Этот вид шахмат считается самым простым, задача тут всего одна: прийти королем в центральный квадрат доски (клетки e4, e5, d4, d5). В остальном действуют правила классических шахмат.

### Конец игры

Побеждает игрок, чей король первым достигает центральной зоны на доске.

## ШАХМАТНЫЕ ПОЯВЛЯЛКИ (2 игрока)

### Ход игры

От классических шахмат эта игра отличается тем, что в начале игры на доске нет ни одной фигуры: все они находятся за ее пределами. Когда игра начинается, игроки выставляют на доску по одной шахматной фигуре за ход. При этом, когда первые фигуры уже стоят, у соперников есть выбор: либо выставить на доску новую фигуру, либо продолжать игру теми, которые уже «появились».

Во время игры нужно учитывать ряд правил:

- ◆ Можно ли выставить фигуру на доску, где уже объявлен шах или мат, игроки договариваются между собой в начале игры.
- ◆ Важно: заранее определите, куда вы будете класть побитые фигуры, а куда те, что еще не появились на доске. Это поможет избежать путаницы в процессе игры.
- ◆ Первым всегда «появляется» король, и выставить его можно в любой части доски.

- ♦ Выставлять ли остальные фигуры в любой части доски или же только в тех местах, где им полагается стоять по оригинальным правилам шахмат — решают сами игроки.

### Конец игры

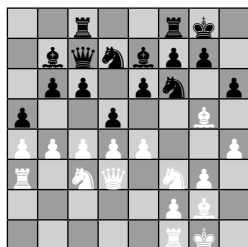
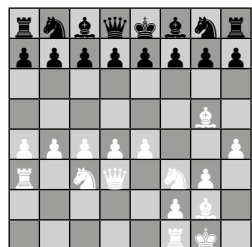
Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## ХОДИМ ВСЕ (2 игрока)

### Ход игры

Правила в этой игре соответствуют классическим шахматным правилам, не считая одной детали: все пешки одного цвета ходят одновременно. Чтобы сделать такой суперход, нужно учесть правила:

- ♦ Каждая фигура и пешка одного цвета может сделать по одному ходу.
- ♦ Разрешается в суперходе некоторые фигуры и пешки оставлять на месте по усмотрению игрока.
- ♦ Каждая фигура в общем ходе перемещается и бьет фигуры соперника по стандартным шахматным правилам.
- ♦ Последовательность ходов фигур в суперходе зависит от игрока.



Например, белые сделали свой первый суперход. Начали пешки, затем фигуры. Обиженной оказалась только одна пешка, так как выскочивший раньше конь закрыл ей дорогу. Дальше суперход черных. Ну а следующим ходом можно начинать поедать друг друга.

**Важно:** внимательно следите, чтобы во время общего хода ни одна из фигур и пешек не совершила двойного перемещения — это будет нарушением правил.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## ДВУХХОДОВКИ (2 игрока)

### Ход игры

В этом варианте шахмат игроки делают по два действия за один ход: можно либо дважды переместить одну фигуру, либо переместить две фигуры по одному разу. При этом действуют следующие правила:

- ♦ Первыми ходят белые.
- ♦ В первый ход каждый игрок может сделать лишь одно действие.
- ♦ Если в свой ход игрок объявляет первым действием шах, то право второго действия он теряет. Шах лучше объявлять вторым действием.
- ♦ Если игроку объявлен шах, то спасти короля он может лишь одним действием за ход. Второе действие в этом случае недоступно.

В остальных правилах игры не отличаются от классических.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## ПОДДАВКИ (2 игрока)

Цель игры — как можно быстрее проиграть, отдав все свои фигуры сопернику.

### Ход игры

Задача этой игры прямо противоположна той, что ставится в классических шахматах, поэтому в правилах есть некоторые отличия:

- ♦ Король не имеет никакой ценности: его можно ставить в позицию шаха, оставлять под шахом и бить, убирая с поля.
- ♦ Король не может сделать рокировку.
- ♦ Пешку, которая дошла до противоположного края поля, можно превратить в короля.

В остальных правилах совпадают с классической версией шахмат.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков либо лишается всех своих фигур, либо теряет возможность сделать ход. Это и есть победа!

Игрок, лишившийся всех своих фигур, за исключением короля, также считается победителем.



## ШАХМАТЫ «КРЕЙЗИ ХАУС» (2 игрока)

### Ход игры

Эта игра схожа с классическими шахматами, за исключением одной детали: фигура, которую съели, не уходит с доски, а помещается в «резерв» побившего ее игрока. Позже в свой ход игрок сможет выставить эту фигуру на доску, как свою собственную, причем на любое свободное поле, кроме 1 и 8 горизонталей.

Нужно учитывать следующие правила:

- ◆ Выставление фигуры из резерва считается за ход.
- ◆ При желании фигуру из резерва можно выставить в позицию шаха для вражеского короля.
- ◆ Пешка, превращенная в другую фигуру, переходит в резерв к сопернику в первоначальном статусе пешки.
- ◆ «Съесть» вражескую фигуру можно только теми фигурами, которые присутствуют на доске. Нельзя побить чужую фигуру той, которая в данный момент находится в резерве.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## АТОМНЫЕ ШАХМАТЫ (2 игрока)

Цель игры — «взорвать» вражеского короля, либо поставить ему мат.

### Ход игры

Этот вариант игры отличается от классических шахмат тем, что за ход здесь можно побить не одну фигуру, а несколько:

- ◆ Каждый раз, когда фигура совершает атаку, вокруг нее происходит «взрыв» площадью  $3 \times 3$  клетки, который «съедает» атакующую и атакуемые фигуры. Все они убираются с доски. Исключением является пешка, её выбить «взрывом» нельзя.
- ◆ Роли «взрывных» фигур играют ладьи, слоны и кони, а король и ферзь остаются такими, как в стандартных шахматах.
- ◆ Пешки в этой игре бьют, как обычно, а ходить могут на одну клетку вперед в три стороны (по диагонали, по горизонтали, по вертикали)

Ни одна фигура не может провести атаку, если эта атака может задеть собственного короля.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся либо «взорвать» вражеского короля, либо поставить ему мат.

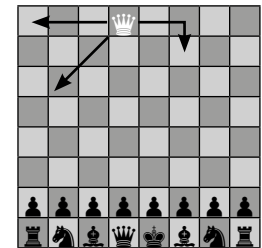
## МАГАРАДЖА (2 игрока)

### Цель игры:

- ◆ Для белых — объявить мат черному королю.
- ◆ Для черных — взять магараджу.

### Подготовка к игре

- ◆ Для черных: расставьте фигуры на доске так, как это предполагают оригинальные шахматные правила.
- ◆ Для белых: выберете одну фигуру и поставьте ее на любую клетку ближайшей к вам горизонтали.



### Ход игры

- ◆ Первыми ходят черные.
  - ◆ Магараджа — единственная белая фигура на доске, которая совмещает в себе роли ферзя и коня.
  - ◆ Дойдя до противоположного края доски, черная пешка не может превратиться в другую фигуру.
- В остальном правила «Магараджи» повторяют правила оригинальных шахмат.

### Конец игры

Игра заканчивается в двух случаях:

- ◆ Когда магарадже удастся поставить мат черному королю.
- ◆ Когда черным удастся поставить мат.

## ШАХМАТЫ С КУБИКОМ (2 игрока)

**Цель игры** — поставить мат королю.

### Ход игры

Возьмите из набора 1 игральный кубик. Прежде чем сделать ход, каждый игрок кидает кубик (начинают белые), чтобы определить, какой фигурой ход.

### Соответствия фигур и чисел:

Король — 1	Ладья — 3	Конь — 5
Ферзь — 2	Слон — 4	Пешка — 6

- ◆ Если сделать ход соответствующей фигурой невозможно, игрок пропускает ход.
- ◆ Когда пешка добирается до противоположного края поля, игрок должен изменить ее на ту фигуру, которую укажет бросок кубика, кроме короля. Если выпадает число 6, игрок имеет право изменить пешку на любую фигуру по своему выбору.

В остальном, правила совпадают с правилами классических шахмат.

### Конец игры

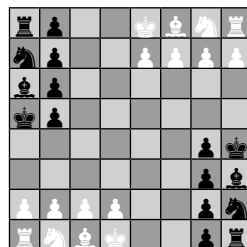
Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## ЧАТУРАНГА (4 игрока)

### Подготовка к игре

Игроки располагаются по четыре стороны от игровой доски. Для удобства стороны можно обозначить: «СЕВЕР», «ЮГ», «ЗАПАД» и «ВОСТОК».

В распоряжении у каждого игрока должно быть по 8 шахматных фигур (4 пешки, конь, ладья, слон, король). Расставить их на доске следует в два ряда по 4 фигуры, как показано на рисунке. В центре поля при этом образуется пустой квадрат  $4 \times 4$  клетки. В качестве дополнительных королей используются ферзи.



Перед началом следует выбрать, в какой вариант игры вы будете играть:

- ◆ Пара на пару: Север и Юг (белые) против Запада и Востока (черные).
- ◆ Каждый сам за себя.

**Важно:** в игре, где каждый сам за себя, шахматные наборы необходимо пометить любым способом, чтобы не перепутать фигуры во время игры.

### Ход игры

Игроки ходят поочередно по часовой стрелке: Север — Восток — Юг — Запад.

Во время игры нужно учитывать ряд правил:

- ◆ Пешки одного цвета передвигаются навстречу друг другу (то есть по вертикали или по горизонтали).
- ◆ Остальные фигуры двигаются по стандартным шахматным правилам.
- ◆ Дойдя до противоположного края доски, пешка может превратиться только в ладью, слона или коня. Превратиться в ферзя нельзя, так как ферзь работает королем и не участвует в игре самостоятельно.

### Конец игры

Участники сами договариваются, когда им закончить игру:

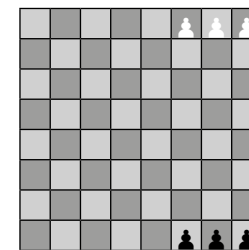
- ◆ До первого захваченного короля.
- ◆ До последнего победителя (вариант «каждый сам за себя»).
- ◆ Одна пара побеждает другую (вариант «пара на пару»).

## ДУЭЛЬ НА ПЕШКАХ (2 игрока)

### Подготовка к игре

Перед началом партии игроки выбирают цвет и ставят по 3 пешки друг напротив друга на ближайших к себе горизонталях. При желании количество фигур можно увеличить.

**Цель игры** — заблокировать фигуры соперника.



### Ход игры

Первый ход принадлежит белым, далее игроки ходят поочередно, соблюдая два важных правила:

- ◆ В первый ход пешки могут переместиться не дальше середины доски, затем — на любое количество клеток.
- ◆ Пешки могут ходить как вперед, так и назад.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков больше не может совершить ход.

## СНАЙПЕР (2 игрока)

**Цель игры** — убрать с шахматной доски как можно больше пешек.

### Подготовка к игре

Перед началом партии в случайном порядке расставьте на шахматной доске черные и белые пешки.

### Ход игры

- ◆ Игрок закрывает глаза и называет координаты 4 пешек соперника. Пешка, координаты которой названы правильно, удаляется с поля. Если игрок ошибся, ход переходит другому игроку.
- ◆ За 3 раунда игроки должны правильно назвать координаты как можно большего количества пешек соперника, чтобы убрать их с доски.

### Конец игры

Побеждает тот, кто за 3 раунда смог убрать с доски большее количество фигур.

## БЛОХА (2–4 игрока)

**Цель игры** — выставить свои пешки в диагональ

### Подготовка к игре

Возьмите из набора 1 игральный кубик и по 3 пешки для каждого игрока. Если игроков больше 2, необходимо пометить пешки, чтобы не путать их во время игры. Каждый игрок выбирает угол шахматной доски. Он будет его стартовой и одновременно финишной точкой. По очереди киньте кубик: у кого выпадет большее число — тот и ходит первым. Далее ходят по часовой стрелке.

### Ход игры

- ◆ Сначала игроки по очереди кидают кубик до тех пор, пока у кого-нибудь не выпадет шестерка: этот участник получает право выставить свою пешку на доску и бросить кубик еще раз. Пешка ставится на угловое поле, выбранное до начала игры, а затем по часовой стрелке вдоль края доски перемещается на то количество клеток, которое выпало при втором броске.
- ◆ После этого ход переходит к следующему игроку. Он также кидает кубик, и если ему выпадает шестерка, ставит на поле свою пешку и перемещает ее дополнительным броском кубика. Если шестерка не выпала, ход переходит следующему игроку.
- ◆ Если игрок, у которого уже есть фигура на поле, снова выкинет шестерку, у него появляется выбор: либо переместить первую фигуру на шесть полей вперед, либо выставить на доску новую фигуру. Во втором случае фигура должна двигаться не вдоль края доски, а на расстоянии одной клетки от него. Выставляется она, соответственно, на одну клетку по диагонали от той угловой клетки, которая была выбрана в начале игры.
- ◆ В свою очередь третью пешку выставляют на третью клетку диагонали и движется она, соответственно, по третьему от края доски ряду.

### В «Блохе» есть ряд особых правил:

- ◆ Пешки не могут перепрыгивать через другие. Например, если выпало пять шагов, но на пути, через две клетки стоит пешка соперника, игрок пропускает ход или делает ход другой пешкой.
- ◆ Вы можете сбить пешку соперника, если, сделав ход, остановитесь на той клетке, где она стоит. Сбитая пешка убирается с доски и возвращается в игру, когда ее владелец в свой ход сможет выбросить

на кубике шестерку. В этом случае он возвращает пешку туда, где она была сбита, если эта клетка свободна. Если она занята, пешка возвращается на стартовую клетку.

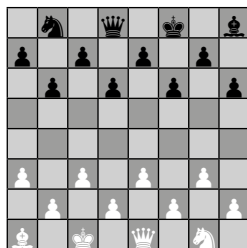
- ◆ Игрок, сбивший чужую пешку, получает право на дополнительный ход.
- ◆ Для того, чтобы поставить пешку на место в финишной диагонали необходимо выбросить на кубике число, соответствующее количеству шагов до него. Если выпадает большее число, пешка остается на своем месте, а ход переходит следующему игроку.

### Конец игры

Игрок, первый выставивший свои фигуры в диагональ, считается победителем.

## ШАШ-МАТЫ (2 игрока)

**Цель игры** — «съесть» короля противника, как в шашках, или поставить ему мат, как в шахматах.



### Ход игры

В шаш-матах действуют одновременно правила игры шашек и шахмат:

- ◆ Все фигуры ходят только по черным клеткам
- ◆ Пешки ходят, как шашки, на одну клетку по диагонали и бьют вражеские фигуры, перепрыгивая через них.
- ◆ Конь в этой версии игры называется «верблюдом» и перемещается на две клетки по диагонали, при этом может перепрыгивать через фигуры своего цвета.
- ◆ Если пешка доберется до противоположного края поля, она может превратиться в короля, ферзя, слона или верблюда, по усмотрению игрока.

- ◆ Как и в шашках, если у пешки есть возможность побить одну или несколько фигур противника, она обязана это сделать.
- ◆ Король может ходить вперед и назад по диагонали на одну клетку. Если у него появляется возможность побить фигуру противника, то, также как и пешка, он обязан это сделать.
- ◆ Остальные фигуры могут ходить и бить и как шахматы, и как шашки. И если есть возможность взять фигуру соперника, игрок сам решает, делать это или нет.
- ◆ В случае если игрок бьет фигуры по шашечным правилам, а потом у него появляется возможность побить фигуру по шахматным правилам, он может это сделать. При этом шахматный ход будет завершающим.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

## ШАХМАТНЫЕ ПРЕВРАЩАЛКИ (2 игрока)

### Ход игры

Первый ход в партии делается так, как в классических шахматах, но после этого все меняется. На доске есть 6 вертикалей, попадая на которые, одни фигуры становятся другими:

- ◆ Вертикали «a» и «h» принадлежат ладьям, то есть, попадая на них, любая фигура перенимает все черты ладьи.
- ◆ Вертикали «b» и «g» — «конные», стоящие на них фигуры ходят так, как ходили бы кони.
- ◆ На вертикалях «c» и «f» фигуры превращаются в слонов.
- ◆ На вертикалях «d» и «e» с фигурами не происходит никаких превращений.
- ◆ Король в этой игре превращениям не подвергается и всегда остается королем.
- ◆ Пешки в этой игре ходят, как обычно, а превращаются только тогда, когда дойдут до противоположного края доски. Причем их превращения соответствуют вертикалям, описанным выше.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поставил другому мат.

# КУБИКИ

## Подготовка к игре с костями<sup>1</sup>

Возьмите из набора игральные кубики (количество указано в скобках рядом с названием игры). Подготовьте листок бумаги и ручку. Выберите игрока, который будет записывать баллы всех участников. Чтобы определить порядок ходов, игрокам нужно по очереди кинуть кубик: у кого выпадет большее число — тот и ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке.

## КОСТИ 1000

(от 2 игроков, 5 игровых кубиков)

Цель игры — набрать определенное количество очков, играть можно до 500, до 1000 или 1500, это решают сами игроки.

### Ход игры

Чтобы вступить в игру, участник должен набрать 50 стартовых очков. Пока он этого не сделает, все очки, набранные им за ход, будут теряться. Если за 3 попытки подряд он не сможет набрать нужное количество баллов, ему начислят штраф в 50 очков, и он начнет игру с минусовым балансом. Однако как только необходимые 50 очков будут набраны, игрок сможет отыгаться и выбраться из своего минуса.

При броске всегда считается комбинация, дающее максимальное количество очков. Если бросок принес игроку хотя бы 5 очков, то все кубики, которые принесли очки откладываются, а оставшиеся кубики игрок может бросать повторно.

Обратите внимание, что если все пять кубиков участвовали в комбинации (за один или несколько последовательных бросков), то к броску становятся доступны снова все пять кубиков, т.е. игрок, теоретически, может за один бросок набрать любое количество очков. При этом бросок нужно будет делать обязательно!

Единица в этой игре считается за 10 очков, пятерка — за 5, а остальные числа имеют ценность в составе различных комбинаций и по отдельности не считаются. Комбинации выглядят следующим образом:

КОМБИНАЦИЯ	3	4	5
Единицы	100	200	1000
Двойки	20	40	200
Тройки	30	60	300
Четверки	40	80	400
Пятерки	50	100	500
Шестерки	60	120	600
1, 2, 3, 4, 5	125		
2, 3, 4, 5, 6	250		

Помимо этого в игре существуют такие понятия как «обгон», «болты», «бочка», «ямы» и «самосвал».

- ◆ **Обгон:** при обгоне противника по очкам обогнавшему игроку начисляется бонус в 50 баллов, который списывается с игрока, которого обогнали. При обгоне нескольких соперников подряд, игрок с каждого собирает по 50 баллов.
- ◆ **Ямы:** ситуации, когда общий счет игрока находится между 200 и 300 баллами, а также между 600 и 700 баллами. Если игрок задержится в яме больше, чем на 3 хода, он получает штраф в 100 баллов. Если после этого, игрок всё ещё в яме, ему снова даётся 3 хода, чтобы выбраться. В игре можно сделать несколько ям (например от 300 до 400 очков, от 600 до 700), если игроки договорятся об этом заранее.
- ◆ **Бочка:** самая большая яма в игре (если играют до 1000 или до 1500). Игрок попадает в неё когда доходит до отметки в 900 баллов, и выбирается, когда преодолевает отметку в 1000 баллов. Как и из обычной ямы, из бочки нужно выбраться за 3 хода, иначе игрок получит штраф и «слетит» на 100 баллов вниз.

Важно помнить, что в бочке не могут находиться два человека одновременно. Если следом за игроком в бочку пробрался соперник, то первый игрок слетает вниз: его «спихивают» на 100 баллов вниз.

- ◆ **Болты:** так в этой игре называют штрафные меры. Набирая три болта и больше, игрок ловит штраф в 100 очков. До набора вступительных 50 очков, игроки не получают болты.
- ◆ **Самосвал:** в случае если счет игрока останавливается на отметке 555, то все его очки обнуляются. Он начинает играть с 0, однако заново открывать партию, набирая 50 очков, ему не нужно.

<sup>1</sup> Такая подготовка подходит для всех игр с кубиками, кроме игр «Помоги соседу», «Посчитай и заberi»

**Совет:** При желании вы можете варьировать правила, например, не начислять игрокам штрафы, уводящие в минус или изменить размер штрафа. Также можно убирать штрафы за ямы и бочки, если не хотите, чтобы партия затягивалась.

### **Конец игры**

Когда один из игроков набирает сумму очков, которую обозначили в начале игры, он становится победителем. На этом партию можно либо закончить, либо играть до последнего проигравшего участника.

## **СВИНЬЯ**

**(от 2 игроков, 1 игральный кубик)**

Цель игры — первым набрать 50 очков.

### **Ход игры**

Игрок бросает кубик сколько угодно раз и суммирует полученные очки, однако если у него выпадает единица, вся сумма аннулируется, а ход переходит к следующему участнику. При этом игрок имеет право в любой момент остановить серию бросков и, сохранив полученные баллы, передать ход следующему игроку. Игрок, первым набравший 50 очков, становится победителем.

Если первому игроку немного повезет, то он, скорее всего, и выиграет. Но другие игроки могут сделать такое же количество бросков, что и первый игрок. Это уравнивает шансы участников на победу. (Правило выпавшей единицы продолжает действовать и в этом случае.) Победителем становится игрок, набравший больше всего очков.

## **ЧИКАГО**

**(от 2 игроков, 2 игральных кубика)**

Цель игры — набрать наибольшее количество очков за 11 раундов.

### **Ход игры**

Игроки по очереди кидают кубики. В каждом раунде кто-то из игроков должен выбросить определенное количество очков, и как только эта задача оказывается выполненной, раунд заканчивается.

Так, в первом раунде в сумме на двух кубиках необходимо выбросить 2 очка. Как только у игрока получается это сделать, он записывает себе на счет 2 балла, и начинается следующий раунд.

Во втором раунде в сумме нужно выбросить 3 очка (столько же баллов записывается на счёт игрока), в третьем — 4, в четвертом — 5, в пятом — 6, в шестом — 7 и т. д. ... в одиннадцатом — 12 очков.

### **Конец игры**

После одиннадцатого раунда игра заканчивается и все участники подсчитывают свои баллы. У кого их больше — тот и победил.

## **БАК ДАЙС**

**(от 2 игроков, 3 игральных кубика)**

Цель игры — набрать 15 баллов, в игре эта цифра называется «бак».

### **Ход игры**

- ◆ Первый игрок бросает кубик: выпавшее число становится игровым очком, которое в процессе и нужно будет выбросить игрокам. Когда все игроки сделают ход, первый игрок выбрасывает новое игровое очко. Если оно совпадает с предыдущим, кубик перебрасывается.
- ◆ Игроки по очереди бросают три кубика и записывают себе один балл, когда выпадает заранее определенное число. Так, если игровое очко равняется 2, то игроки будут записывать себе по одному баллу каждый раз, когда им выпадает это число. При этом если двойка выпадет одновременно на двух кубиках, то игроку полагается уже не один, а два балла. Игрок, собравший 15 баллов, то есть бак, выходит из игры.
- ◆ В случае если на трех кубиках выпадают одинаковые числа (не игровое очко), игрок получает бонус: 5 баллов. Если же одновременно на трех кубиках выпадает игровое очко, то игрок сразу записывает себе 15 баллов и выходит из игры. Пока выпадают игровые очки, можно делать повторные броски кубика и суммировать баллы. Когда в броске не окажется ни одного игрового очка или выпадет бак, ход переходит к следующему игроку.

### **Конец игры**

Победителем становится игрок, первым собравший бак. Игра продолжается до последнего проигравшего.

## ЯХТА

(от 2 игроков (рекомендуется — 4); 5 игровых кубиков)

**Цель игры** — набрать наибольшее количество баллов за 12 раундов.

### Ход игры

Партия состоит из 12 раундов. Раунд заканчивается, когда все игроки сделают по одному ходу.

Игроки ходят по очереди, одновременно выбрасывая по 5 кубиков. За выпадение различных комбинаций игроку полагается определенное количество баллов. Чтобы не запутаться и ничего не забыть, все выпавшие очки и комбинации лучше записывать в таблицу.

Дубль																				
Два дубля																				
Сэт																				
Каре																				
Младший стрит																				
Старший стрит																				
Фул хаус																				
Яхта																				
Шанс																				

Выпавшую во время первого броска комбинацию можно оставить на столе, а остальные кубики перебросить.

Комбинации выглядят следующим образом:

- ♦ «Дубль» — два кубика одинакового достоинства, три оставшиеся — разного. В баллы игрок записывает сумму двух одинаковых чисел.
- ♦ «Два дубля» — две пары кубиков одинакового достоинства. В баллы игрок записывает сумму чисел обеих пар.
- ♦ «Сэт» — три кубика одинакового достоинства, два оставшихся — разного. В баллы игрок записывает сумму трех одинаковых чисел.
- ♦ «Каре» — четыре кубика одинакового достоинства, пятая отличается. В баллы игрок записывает сумму четырех одинаковых чисел.
- ♦ «Младший стрит» — кубики, выпавшие вверх числами 1, 2, 3, 4, 5. За эту комбинацию игрок получает 25 баллов.
- ♦ «Старший стрит» — кубики, выпавшие вверх числами 2, 3, 4, 5, 6. За эту комбинацию игрок получает 30 баллов.
- ♦ «Фул Хаус» — тройка и двойка кубиков с одинаковым достоинством. За эту комбинацию игрок получает 40 баллов.

- ♦ «Яхта» — пять кубиков одинакового достоинства. За эту комбинацию игрок получает 50 баллов.
- ♦ «Шанс» — пять кубиков разного достоинства. Игрок записывает в баллы сумму всех выпавших чисел.

### Конец игры

Игра завершается, когда заканчивается 12 раунд. После этого игроки подсчитывают баллы. Игрок, набравший наибольшее количество баллов, считается победителем.

## ПОМОГИ СОСЕДУ (от 2 до 6 игроков)

**Цель игры** — забрать себе наибольшее количество фишек.

### Подготовка к игре

Возьмите 5 игровых кубиков из набора. Также каждому игроку потребуется 10 фишек (можно использовать любые фигуры/фишки из набора).

В этой игре у каждого участника должен быть свой номер. Чтобы определить номера, по очереди бросьте кубик. Выпало самое большое число — игроку присваивается номер 1, второе по величине — номер 2, и т. д.

В случае если в игре участвует три игрока, то каждому присваивается по 2 номера: игроку, выкинувшему на кубике наибольшее число, — 1–2, среднее число — 3–4, наименьшее число — 5–6.

Если участников двое, то каждому присваивается уже по 3 номера: игроку с большим числом — 1–2–3, с меньшим — 4–5–6.

Если в игре участвуют четыре человека, то номера 5 и 6 остаются свободными, а если участвуют 5 человек, то свободным остается номер 6.

Количество раундов участники определяют перед началом игры.

### Ход игры

Игра длится три раунда (или по договоренности). Игроки, начиная с номера 1, по очереди бросают кубики. Игрок, чей номер выпал на гранях, избавляется от одной фишки (убирает ее в банк), независимо от того, чей идет ход.

Пример. Если на кубиках выпала двойка, то игрок под номером 2 избавляется от одной фишки, даже если кубики кинул игрок под номером 3. Если на кубиках выпадет одна тройка и две двойки, то игрок под номером 3 избавляется от одной фишки, а под номером 2 — уже от двух фишек.

Раунд заканчивается, когда у одного из игроков заканчиваются фишки: он побеждает и забирает себе весь банк. После этого право первого хода и переходят к игроку, сидящему слева от победителя.

### **Конец игры**

Побеждает игрок, забравший себе наибольшее количество фишек по результатам всех раундов.

## **ДВАДЦАТЬ ОДНО** (от 2 игроков, 1 игральный кубик)

**Цель игры** — набрать 21 балл.

### **Ход игры**

Игра длится минимум 3 раунда (или больше, на усмотрение игроков). Игроки по очереди бросают кубик. Игрок может бросить кубик столько раз, сколько захочет, главное — набрать 21 балл, но не больше. Если сумма набранных очков превысит цифру 21, игрок выйдет из текущего раунда, а набранные им баллы сгорят.

При этом набирать ровно 21 балл игроку не обязательно. Чтобы не рисковать, можно остановиться на 16, 17, 18 или любой другой сумме баллов, близкой к 21.

Победителем раунда считается игрок, набравший либо 21 очко, либо ближайшее к 21 число.

### **Конец игры**

Игрок, выигравший в большинстве раундов, становится победителем.

## **МОРСКОЙ ФЛОТ** (от 2 игроков, 5 игральных кубиков)

**Цель игры** — набрать 50 очков, по порядку выбрасывая на кубиках следующие цифры: 6 (корабль), 5 (капитан) и 4 (старший помощник).

### **Ход игры**

Игроки по очереди бросают кубики, три попытки за ход. Если в первом броске получится выбросить 6 (корабль) и 5 (капитан), то их можно

оставить нетронутыми, а остальные три кубика — перебросить, чтобы получить 4 (старшего помощника) Если же в первом броске выпало 6 (корабль) и 4 (старший помощник), то оставить можно только 6 (корабль). Аналогичные правила действуют для второго и третьего броска.

Когда у игрока получается выбросить нужные числа за три броска, остальные два кубика (команда) суммируются и записываются ему на счет. В случае если то же самое удастся сделать за один или два броска, оставшиеся броски игрок может использовать, чтобы увеличить свой счёт.

### **Конец игры**

Побеждает игрок, первым набравший 50 очков. В случае ничьей счета всех участников аннулируются, и игра начинается сначала.

## **ПОСЧИТАЙ И ЗАБЕРИ (2 игрока)**

**Цель игры** — захватить все фишки соперника.

### **Подготовка к игре**

Каждый игрок берет себе по 2 кубика и 5 любых фишек из набора.

### **Ход игры**

Игроки одновременно кидают свои кубики и складывают полученные числа. У кого в сумме выпало больше, тот забирает одну фишку у соперника.

**Совет:** Если хотите сделать игру динамичнее, поставьте таймер, например, на 5 минут.

### **Конец игры**

Побеждает игрок, которому удастся заполучить все 5 фишек противника.

Если в начале игры был выставлен таймер, то победителем считается игрок, у которого больше фишек на момент окончания игры.



## КТО БОЛЬШЕ (от 3 игроков, 3 игральных кубика)

**Цель игры** — набрать наибольшее количество очков.

### Ход игры

Первый игрок бросает на стол три игральных кубика и смотрит, на каком из них выпало большее число. Этот кубик откладывается в сторону.

Далее он второй раз бросает оставшиеся два кубика и снова смотрит, на каком из них выпало наибольшее число. Этот кубик также откладывается в сторону. Игрок бросает последний кубик. Сумма очков, выпавших на трёх кубиках, заносится на его счет, после этого ход переходит к следующему игроку.

Победителем раунда становится игрок с наибольшим счётом.

Если при подсчете очков выяснится, что счет второго игрока совпадает со счетом первого игрока — второй игрок перебрасывает свой последний кубик, чтобы выпало другое число.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда сыграны минимум 3 раунда. Победитель — игрок, который выиграл большее число раундов.

## КОСТЯНОЙ БАСКЕТБОЛ (от 2 игроков, 5 игральных кубиков)

**Цель игры** — набрать наибольшее число очков в матче.

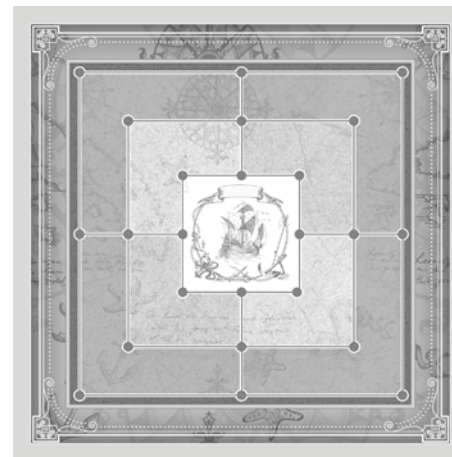
### Ход игры

- ◆ Матч состоит из четырёх раундов.
- ◆ Первый игрок бросает на стол все кубики. Сумма очков, выпавших на кубиках, заносится на его счет.
- ◆ Раунд заканчивается, когда все игроки сделают свои броски и запишут очки.

### Конец игры

Победитель игры — игрок, набравший наибольшее количество очков за четыре раунда. Если матч заканчивается ничьей, объявляется дополнительный раунд, чтобы определить победителя.

## МЕЛЬНИЦА



## МЕЛЬНИЦА (2 игрока)

### Для игры понадобится:

- ◆ Набор шашек (9 белых, 9 черных)
- ◆ Игровое поле

**Цель игры** — лишить соперника возможности строить мельницы (мельницей называется ряд из трех шашек одного цвета).

### Подготовка к игре

Расположите на столе игровое поле и определитесь, какими шашками будете играть: белыми или чёрными.

### Ход игры

Белые начинают первыми. Сначала участники игры должны расставить на поле все свои шашки — только по одной шашке за ход. Располагать их следует в местах пересечения или излома линий (на точках). Основная задача — по возможности создать как можно больше мельниц — рядов из трех шашек своего цвета.

После того, как все шашки расставлены, участники получают возможность перемещать их на соседние поля. На этом этапе цель остается

прежней, причем, как только игроку удастся построить мельницу, он получает право убрать с поля любую шашку соперника.

При этом действуют следующие правила:

- ◆ Если игрок строит одним ходом две мельницы, то с поля можно убрать уже две шашки соперника, а не одну.
- ◆ Снимать больше 1 фишки соперника за строительство мельницы на одном и том же месте нельзя.
- ◆ «Перепрыгивать» через точки нельзя.
- ◆ Снятые с поля шашки в игру не возвращаются.

### Конец игры

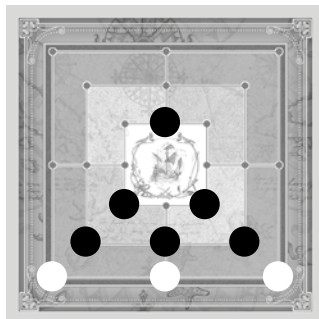
Игра заканчивается, когда один из игроков лишает соперника всех шашек. Если у соперника оказывается только 2 шашки, игра также заканчивается: он больше не может построить мельницу.

Если у обоих игроков остается по 3 шашки, объявляется ничья.

## ОХОТА (2 игрока)

### Ход игры

По правилам эта игра похожа на классическую мельницу, однако задача черных шашек — построить всего одну мельницу, а белых — этому помешать. Выберите, какими шашками будете играть. Белых шашек — 3, чёрных — 6. Расставьте их, как показано на рисунке.



Белые шашки имеют право ходить на любую точку.

Черные должны перемещаться только на соседние точки, как в классической мельнице.

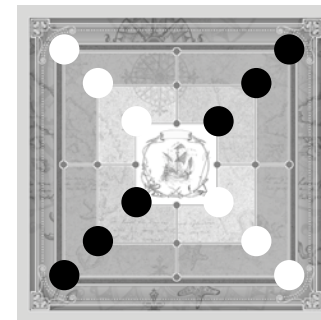
### Конец игры

Черные выигрывают, если им удастся построить мельницу за 15 ходов. В противном случае победа достанется белым.

## КРЕСТ (2 игрока)

### Ход игры

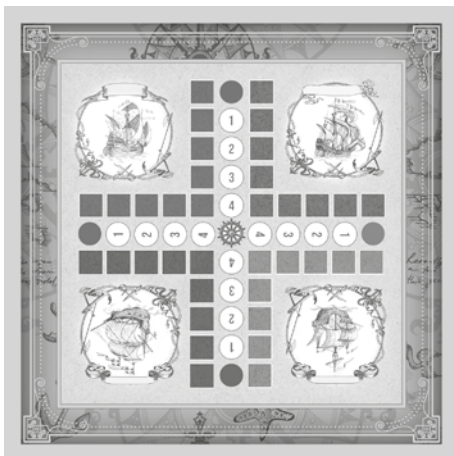
Отличие от классической мельницы в том, что в начале партии у обоих соперников всего по 6 шашек. Расставляются шашки крестом по три штуки: от углов центрального квадрата до углов внешнего, при этом перемещать их можно только на соседние свободные точки.



### Конец игры

В игре побеждает тот, кто первым построит мельницу.

# ЛУДО (2–4 игрока)



## Для игры понадобится:

- ◆ 16 фишек (по 4 разных цветов)
- ◆ Игральный кубик
- ◆ Игровое поле

**Цель игры** — первым привести 4 фишки своего цвета в домик.

## Подготовка к игре

Перед началом партии выберите набор фишек одного цвета, затем расставьте их по углам игрового поля так, чтобы их цвет соответствовал цвету клеток образующих угол. Игроки по очереди кидают кубик: у кого выпадет большее число — тот и ходит первым, дальше ходы передаются по часовой стрелке.

## Ход игры

На поле есть 3 ключевые точки: база в углу поля, выход из базы (цветной кружочек), общая цветная дорожка и домик (домиком называют 4 круглых клетки, пронумерованных цветными цифрами).

В свой первый ход игроку необходимо выбросить 6 на кубике, только тогда он сможет выставить свою фишку на старт. Если в один из следующих ходов игроку опять выпадает шестерка, он может передвинуть фишку, которая уже стоит на дорожке, или ввести новую фишку в игру.

Перемещая фишки на поле, нужно соблюдать **следующие правила**:

- ◆ Фишки двигаются против часовой стрелки по цветным клеткам.
- ◆ При необходимости фишка может «перепрыгивать» через фишки соперника.
- ◆ Если фишка попадает на поле, где уже находится противник, то фишка соперника возвращается на свою домашнюю базу и может вступить в игру только при выпадении шестерки.
- ◆ Как только фишка совершает полный круг (достигает последней клетки своего цвета) она заходит в дом. При этом на кубике должно выпасть ровно столько очков, сколько необходимо, чтобы занять свободное место, в противном случае следует перемещать другую фишку. Если нет возможности передвинуть другую фишку, игрок пропускает ход. Места в домике можно занимать не по порядку. В домик не могут входить фишки противника.
- ◆ Если игрок по невнимательности пропустит вход в свой домик, он проходит круг еще раз.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков приводит все фишки своего цвета в домик. Этот игрок становится победителем.

# НАРДЫ



## КЛАССИЧЕСКИЕ НАРДЫ (2 игрока)

### Для игры понадобится:

- ◆ 30 шашек (15 белых, 15 черных)
- ◆ 2 игральные кубика
- ◆ Игровое поле

**Цель игры** — добраться до дома быстрее противника, а затем первым сбросить свои шашки с поля.

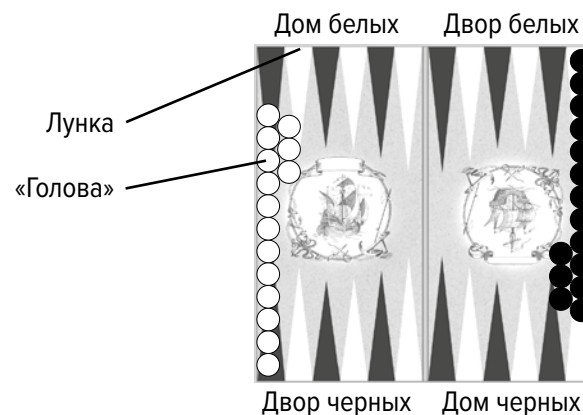
### Подготовка к игре

Перед началом партии выберете цвет, за который хотите играть, затем расположите свои 15 шашек в ряд вдоль длинных краев доски (см. рисунок). Такое расположение называется головой.

Бросьте кубики, чтобы определить, кому достанется первый ход: у кого число выпало больше, тот и начинает игру.

### Ход игры

Чтобы сделать ход, игрок должен бросить два кубика, и потом переместиться на то количество лунок, которое выпало.



При перемещении шашек нужно соблюдать **следующие правила**:

- ◆ Шашки всегда перемещаются против часовой стрелки.
- ◆ За ход игрок имеет право снять только одну шашку с головы, исключение — если на первом ходу выпал дубль 3-3, 4-4 или 6-6, т. е. если шашка не может сделать полный ход, так как попадает на голову соперника. В этом случае можно снять с головы дополнительную шашку и сделать ход.
- ◆ Если на поле есть шашки, игрок может выбрать: либо ходить ими, либо снять шашку с головы.
- ◆ При перемещении шашек, которые уже стоят на поле, можно разбить ход на две части в соответствии с числами, выпавшими на кубиках: сначала сделать ход одной шашкой, затем — другой.
- ◆ Если в лунке стоит шашка противника, ставить свою шашку в эту лунку нельзя.
- ◆ В ситуации, когда можно сделать ход на количество лунок, которое выпало на одном из кубиков, и нельзя переместить шашку на число лунок, выпавшее на другом кубике, выполняется только возможный ход, а очки второго теряются. Если же ни одного хода сделать не получается, игрок пропускает ход.
- ◆ Игрок не может отказаться от полного хода, даже если он ему не выгоден.
- ◆ Если оба хода одновременно сделать невозможно, то играется большее число.

Например, выпала комбинация 6-5. Игрок может сделать ход на шесть лунок или на пять, а полный ход сделать нет возможности. В этом случае он обязан сделать старший ход (на шесть лунок), а меньший ход (на 5 лунок) сгорает.

- ◆ Если выпал дубль — одинаковые цифры на кубиках — игрок играет так, как будто кинул 4 кубика и может сделать 4 хода.
- ◆ Запрещено выставлять блок (заграждение; мост) из шести шашек, если впереди этого блока нет шашки соперника. Вы имеете право выстроить заграждение из шести шашек только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится перед этим заграждением.
- ◆ Если у игрока нет возможности сделать ход, он его пропускает.
- ◆ Когда все шашки оказываются дома, их нужно сбросить с поля. Делается это следующим образом: бросок кубика определяет лунку, и шашка, которая стоит в этой лунке, убирается. Если лунка пустая, можно убрать шашку со следующей лунки. Например, если выпало 6, но в этой лунке у нет шашки, но есть в 4, 2 и 1 лунке, — шашка забирается с 4 лунки.
- ◆ При необходимости шашки внутри дома можно перемещать, но это будет считаться за отдельный ход. Например, если шашки стоят в лунках 2 и 6, а на кубике выпало 1 и 2, можно сбросить шашку со второй лунки, а шашкой с 6 лунки сделать один шаг.

### Конец игры

Победителем в длинных нардах считается игрок, который первым проведет все свои шашки в дом и сбросит их с поля. Если следующим своим ходом соперник тоже сбросил все свои шашки, это можно считать ничьей.

## КОРОТКИЕ НАРДЫ (2 игрока)

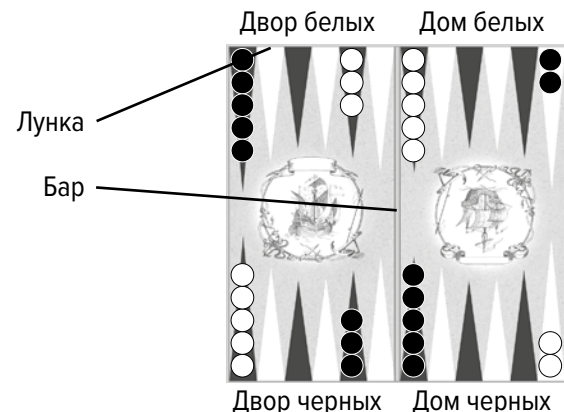
### Подготовка к игре

Перед началом партии выберете цвет, за который хотите играть, затем расположите шашки на поле следующим образом: две шашки в 24 лунке (1 лунка у оппонента), пять в 13 лунке (12 лунка у оппонента), три в 8 лунке (17 лунка у оппонента) и пять в 6 лунке (19 лунка у оппонента).

Бросьте кубики, чтобы определить, кому достанется первый ход: у кого число выпадет больше, тот и начинает игру.

### Ход игры

Правила схожи с правилами классических нардов, но есть важные отличия. В этом варианте игры дома находятся на одной половине поля: у первого игрока — по левую руку, а у второго — по правую.



При перемещении шашек нужно соблюдать следующие правила:

- ◆ Белые и черные шашки идут навстречу друг другу из чужого дома в свой.
- ◆ Если шашка попадает на лунку, где есть одна шашка соперника, то соперник убирает её и кладет на бар. Это называется выбить шашку с поля. Если шашка попадает на лунку, где есть больше одной вражеской шашки, то привести сюда свою и выбить соперника уже не получится.
- ◆ Когда шашки игрока оказываются на баре, он не может продолжать игру. Сначала нужно вывести их с бара обратно на доску — «зарядить». Чтобы это сделать, нужно в свой ход поместить «разряженные» шашки в дом противника на свободные лунки, выбросив на кубиках значения, позволяющие сделать нужный ход. Например, если игроку выпало 4 и 6, он может зарядить шашку в четвертый либо в шестой лунке, если они не заняты двумя или более шашками противника. Если обе лунки, соответствующие значениям выброшенных кубиков, заняты, игрок пропускает свой ход. Если игрок может ввести некоторые из своих шашек, но не все, он должен зарядить все шашки, которые возможно, и затем пропустить оставшуюся часть хода. После того, как все шашки будут выведены с бара, неиспользованные значения кубиков можно использовать, как обычно, перемещая шашку, которую игрок зарядил, либо любую другую шашку.
- ◆ Так же, как в и длинных нардах, в короткой версии все шашки из дома нужно убрать за пределы поля. Однако если во время выбрасывания одна из шашек будет выбита на бар, то прежде, чем продолжить выбрасывать шашки, игрок должен вернуть ее в игру и провести в дом.

**Совет.** Самая удачная тактика в коротких нардах — перемещать шашки парами, то есть ходить так, чтобы шашки не оставались на пунктах по одной. В этом случае соперник не сможет их выбить и игрокам не придётся тратить ходы, чтобы ввести шашки обратно в игру.

### Конец игры

Победителем в коротких нардах также считается игрок, который первым проведет все свои шашки в «дом» и выбросит их с поля.

## ГЮЛЬБАР (2 игрока)

### Ход игры

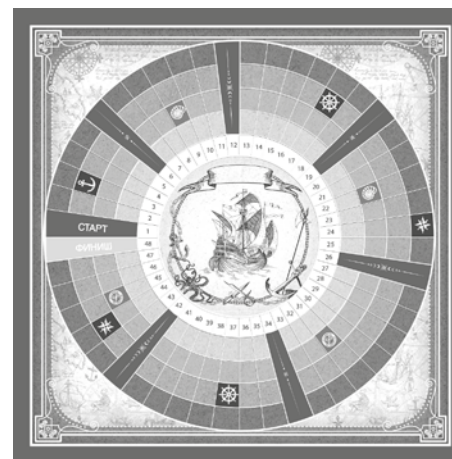
Гюльбар — вариант длинных нардов, только намного стремительней, ведь одна партия может занять всего несколько минут. В целом, правила совпадают с классическими, но нужно учесть следующие отличия:

- ◆ При выпадении дубля игрок должен сделать 4 хода согласно выпавшим значениям и ходит дополнительно все дубли в возрастающем порядке до дубля 6–6. То есть, при выпадении, например, 3–3, игрок ходит дополнительно 4–4, 5–5 и 6–6 (как дубли).
- ◆ В случае если игроку нечем ходить, пропавшие ходы за него делает соперник. Это касается всех ходов, в том числе и дублей.

### Конец игры

Победителем в игре считается игрок, который первым проведет все свои шашки в «дом» и сбросит их с поля.

# ГОНКИ НА КОРАБЛЯХ



## БОЛЬШИЕ ГОНКИ (2–4 игрока)

### Для игры понадобится:

- ◆ Игровое поле
- ◆ Игральный кубик
- ◆ 4 фишки разных цветов

**Цель игры** — первым пройти все круги игрового поля и добраться до финиша.

### Подготовка к игре

Выберите фишку, за которую будете играть, затем расположите ее на линии старта. Игроки по очереди кидают кубик: у кого выпадет большее число — тот и ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке. Также перед началом партии нужно договориться, какое количество кругов должны пройти фишки. Чтобы игра было не слишком долгой, можно остановиться на 2–3 кругах. После этого можно приступать к соревнованию.

### Ход игры

Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на число клеток, которое ему выпало. Затем ход переходит к следующему участнику.

На маршруте фишка может столкнуться с двумя видами препятствий: линия коралловых рифов (линии с узором) и линия старта. Игрок, чья фишка встретила на своем пути эти клетки, должен остановиться независимо от того, сколько шагов у него осталось. Остановка на коралловом рифе — это пропуск 1 хода, а остановка на линии старта — пропуск 2 ходов.

### **Конец игры**

Победителем становится игрок, первым дошедший до финиша.

## **В ОТКРЫТОМ МОРЕ (2–4 игрока)**

### **Ход игры**

Правила этой игры схожи с правилами «Больших гонок». Разница заключается лишь в том, что игрок пропускает ходы только в случае, если останавливается непосредственно перед клетками «Коралловый риф» и «Линия старта».

Остановка перед коралловым рифом — это пропуск 1 хода, а остановка перед линией старта — пропуск 2 ходов.

Кроме того, в начале игроки могут сделать предположение, кто первым завершит начальный круг. Игрок, который не ошибся в своем предположении, получает 2 дополнительных хода в следующем круге.

### **Конец игры**

Победителем становится игрок, первым дошедший до финиша.

## **ВИРАЖ (2–4 игрока)**

### **Ход игры**

Эта игра похожа на «Большие гонки», однако есть несколько важных отличий:

- ◆ Партия ограничивается одним кругом.
- ◆ Минимальное количество клеток, на которое игрок может переместиться за один ход — 2. То есть, если на кубике выпадает единица, игрок все равно перемещается на две клетки (остальных цифр это не касается). Исключение составляет прохождение клетки «Коралло-

вый риф»: преодолев ее, игрок перемещается вперед только на одну клетку, вне зависимости от того, сколько перемещений осталось у него в запасе.

### **Конец игры**

Победителем становится игрок, первым дошедший до финиша.

## **ЗЕМЛЯ БЛИЗКО! (2–4 игрока)**

### **Ход игры**

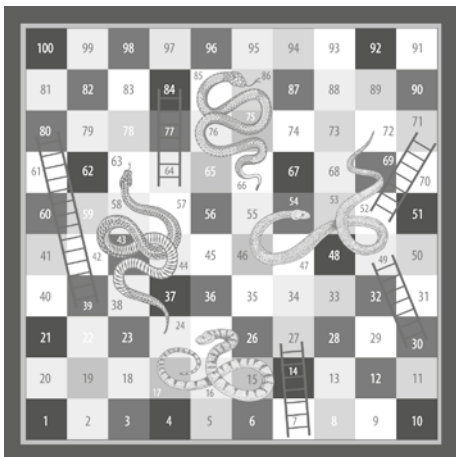
По правилам эта игра схожа с «Большими гонками», но есть несколько важных отличий:

- ◆ Игра начинается с внешнего круга.
- ◆ Игрокам нужно перемещаться с круга на круг в направлении к центру. Переход фишки с круга на круг происходит в момент перемещения с клетки финиш на клетку старт.
- ◆ Игрок, чья фишка останавливается на препятствии «Коралловый риф», пропускает один ход.
- ◆ Препятствие «Линия старта» в этом варианте игры не работает.

### **Конец игры**

Победителем становится игрок, первым дошедший до финиша на внутреннем круге игрового поля.

# ЛЕСТНИЦЫ И ЗМЕЙКИ



## ЛЕСТНИЦА (от 2 игроков)

### Для игры понадобится:

- ◆ Игровое поле
- ◆ Игральный кубик
- ◆ Фишки

**Цель игры** — первым добраться до финиша (клетка под номером 100).

### Подготовка к игре

Выберите фишку, за которую будете играть, затем расположите ее на первой клетке поля. Игроки по очереди кидают кубик: у кого выпадет большее число — тот и ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке.

### Ход игры

- ◆ Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на число клеток, которое ему выпало.
- ◆ Если игрок попал на клетку с головой змеи, он должен переместиться по змее и поставить свою фишку туда, где кончается змеиный хвост.

- ◆ Если игрок остановился на клетке с основанием лестницы, его фишка поднимается по ней вверх, перепрыгивая таким образом промежуточные клетки.
- ◆ Когда количество шагов, выпавшее на кубике, оказывается больше количества клеток, оставшихся до финиша, фишка возвращается назад.

Пример: фишка находится на клетке 98, а на кубиках выпала цифра 5. При таком раскладе игрок делает два шага до клетки 100, а затем возвращается на три шага назад, на клетку 97.

### Конец игры

Победителем становится игрок, который первым дошел и остановился на клетке под номером 100.

## КЛОУНЫ РЕЗВЯТСЯ (от 2 игроков)

Цель игры — последним пройти маршрут от старта до финиша. Игра проводится по правилам варианта «Лестница», но победителем становится тот, кто пришел к финишу последним.



