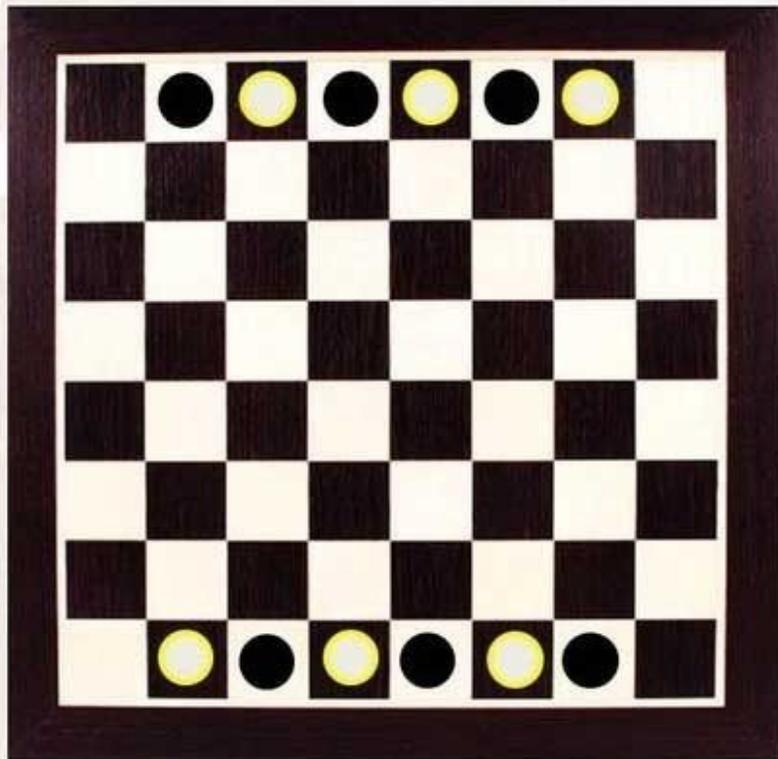


# **КАК ПРЕВРАТИТЬ САМЫЕ ОБЫЧНЫЕ ШАШКИ В 5 ОЧЕНЬ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГР**

Жердева Т.В.

# Так-тиль

*Игроки в процессе игры пытаются выстроить ряд из четырёх своих шашек.*



**Правила игры.** Каждый игрок расставляет по 3 шашки своего цвета на крайних противоположных рядах доски, чередуя с шашками соперника (как на рисунке).

Игроки ходят по очереди. За один ход шашку можно передвинуть на 1 соседнюю клетку: вправо, влево, вверх, вниз, но не по диагонали.

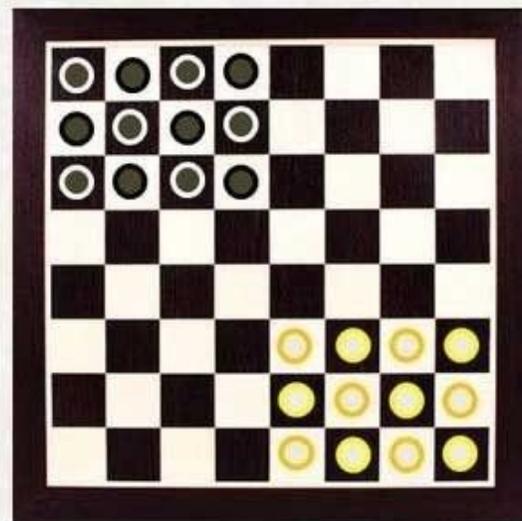
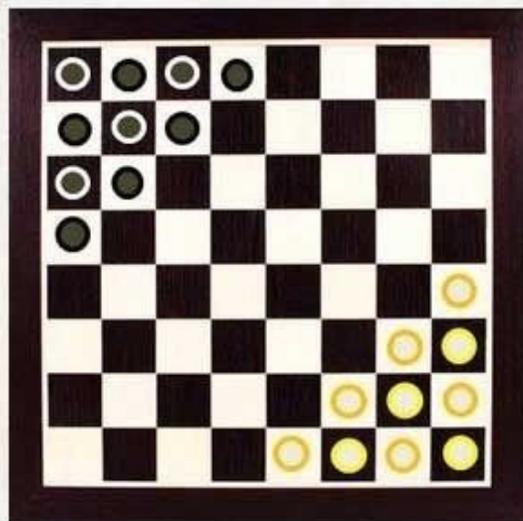
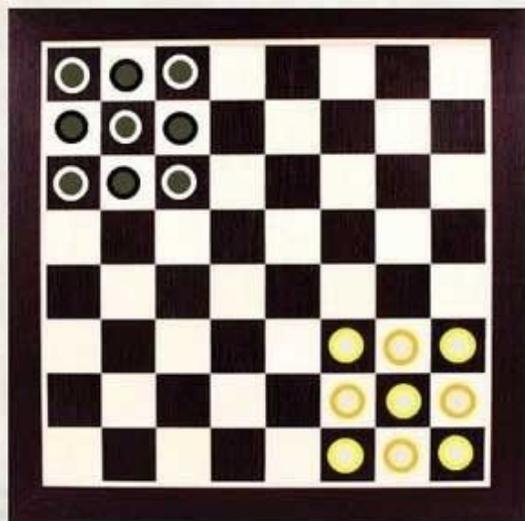
Побеждает тот, кто первый смог выстроить горизонтальный или вертикальный ряд из 4 шашек своего цвета.

# Уголки

*Задача игроков — провести свои фишки через всю доску и первым занять стартовую позицию противника.*

**Правила игры.** Шашки соперников расставляются симметрично в противоположных углах поля, стартовая расстановка может быть различна (рис. 1). Ходить можно любой своей фишкой, передвигая ее на одну клетку в любую сторону, кроме диагонали, либо перепрыгивая через соседние шашки (свою и противника – не важно).

Побеждает тот, кто первый занял позицию соперника.



# Казацкие шашки

*Цель игры — «съесть» все шашки противника.*

**Правила игры.** Шашки расставляются в два ряда напротив друг друга (рис. 1). Ходить можно только вперёд на 1 клетку по диагонали (рис. 2). «Дамка» ходит в любом направлении по диагонали и на неограниченное количество клеток. Шашка противника считается «съеденной», если она оказалась сбоку или спереди, и другой игрок перепрыгнул её своей шашкой (рис. 3).

Игра продолжается, пока на поле ни останутся шашки одного цвета.

Рис. 1

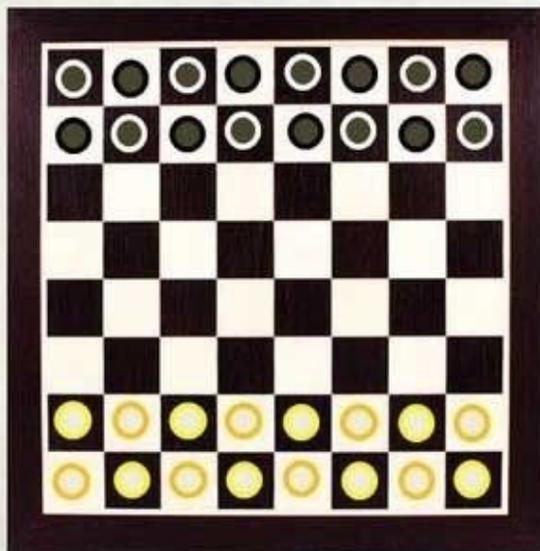


Рис. 2

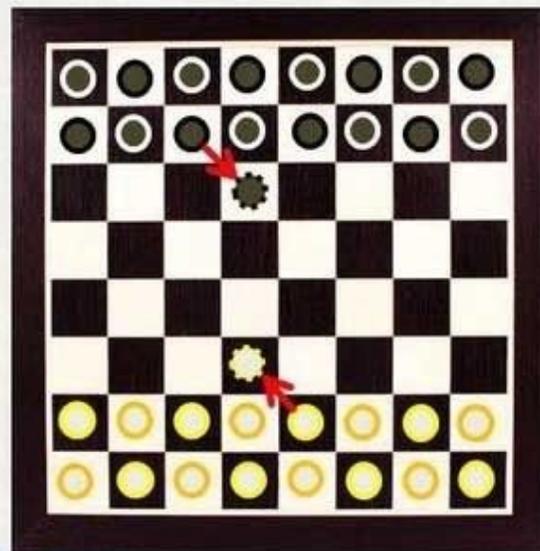
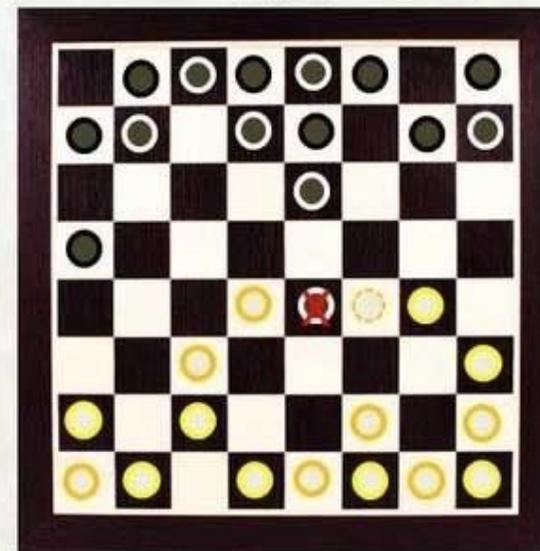
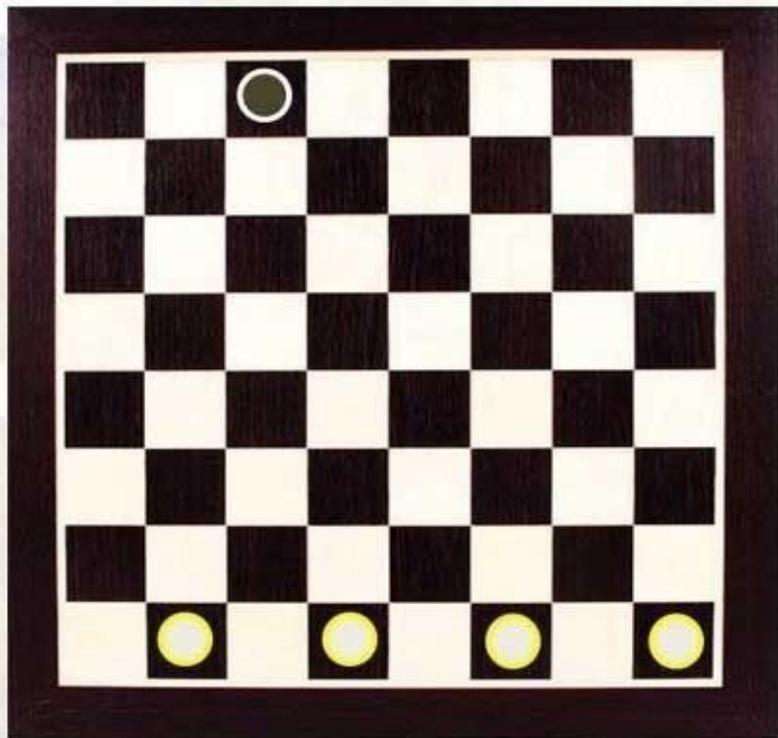


Рис. 3





# ОХОТНИКИ И ВОЛК

*4 белых охотника пытаются поймать одного чёрного волка, т.е. создать такое положение, при котором он не сможет сделать ход. Волк пытается убежать от охотников.*

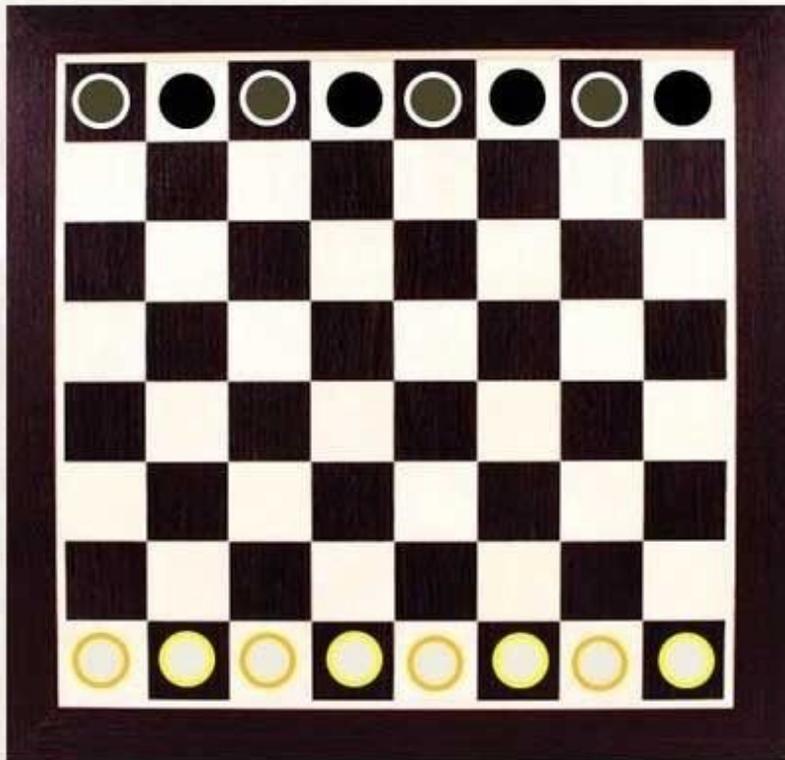
**Правила игры.** На рисунке показано начальное расположение фишек.

Стороны ходят по очереди. Пропускать ход или делать двойной ход нельзя.

Двигаться можно только по чёрным клеткам, за один ход на одну соседнюю клетку, как в шашках. Охотники двигаются только вперёд, а волк — в любом направлении.

Волк выигрывает, если ему удастся прорваться сквозь цепь охотников и занять клетку, с которой стартовал охотник.

# Чапаев



*Шашки — это солдаты двух армий. Каждый воин с размаху «рубит» противника, стараясь при этом удержаться на поле боя.*

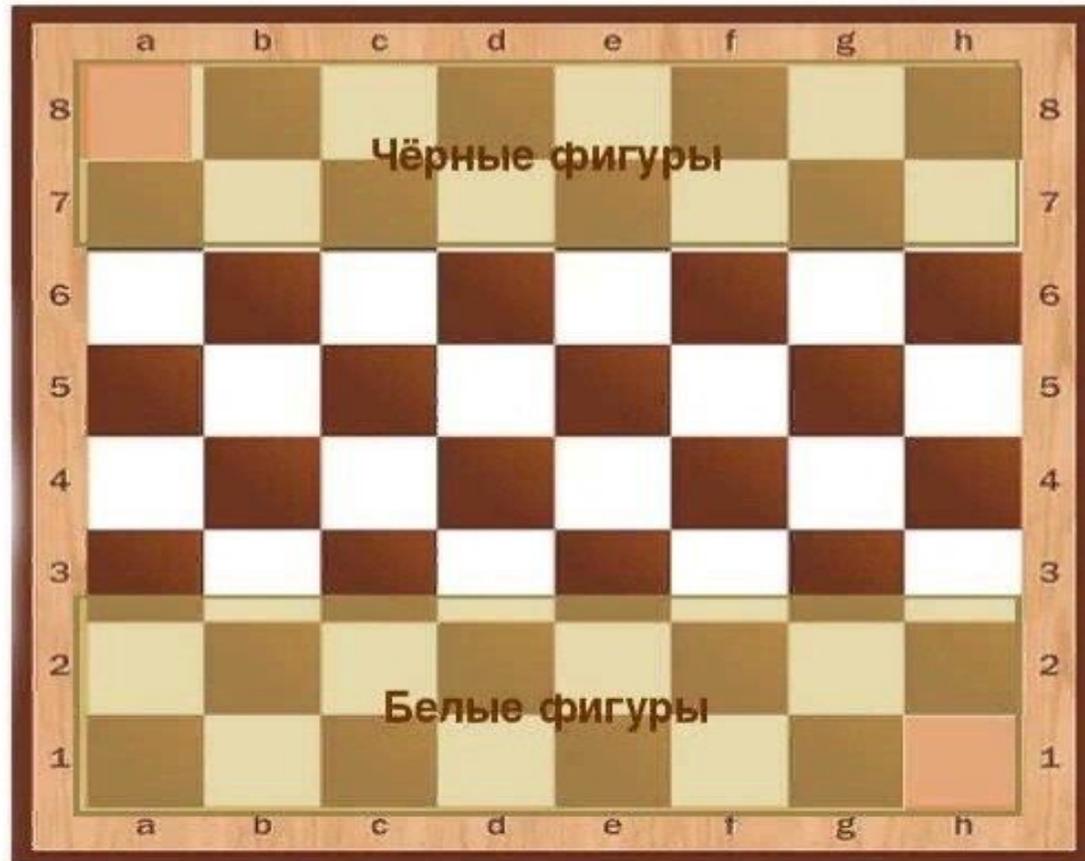
**Правила игры.** Шашки расставляются напротив друг друга по крайним рядам доски.

Игрок щелчком бьёт свою шашку, пытаясь сбить с доски шашку противника и при этом не допустить, чтобы своя тоже слетела. Если ход игрока был удачным (выбил противника и сохранил все свои шашки), то он ходит ещё раз.

Если ход был «холостой» (никто не выбит) или своя шашка слетела с доски, ход переходит к противнику.

Выигрывает тот, кто уничтожил всю армию врага.

# Расстановка шахматных фигур



Партия начинается с **расстановки фигур на доске.**

У каждой из них есть свое место.

Доску во время игры ставят так, чтобы **ближнее правое угловое поле было белым.**

Белые фигуры занимают первый и второй горизонтальные ряды, чёрные — седьмой и восьмой. Основные фигуры располагаются на крайних горизонталях.