

результате активного хода нападающего на неё противника. Выигрывает тот, кто первый построит ряд из пяти фишек.

И ещё одно правило: во время ходов можно перепрыгивать через фишку противника, если за ней имеется свободная клетка. Фишка противника при этом не снимается.

## ТУРЕЦКИЕ ШАШКИ

Вы, наверное, умеете играть в обычные шашки на доске с белыми и чёрными клетками. Но не все знают, что в разных странах существуют разновидности знакомых нам шашек. Так, например, турецкие шашки многим отличаются от известных нам. Клетки этой доски имеют одинаковый цвет, хотя общее их число остаётся равным 64.

Шашки (фишки) расставляются на игровом поле так, как показано на рисунке. Шашка ходит на одну клетку вперёд или в обе стороны, но не по диагонали и не назад. Этим турецкие шашки отличаются от наших. Своей шашкой можно бить в тех же направлениях, в каких они ходят, снимая при этом шашки противника.

Если шашка дошла до последнего противоположного ряда клеток, она становится дамкой и получает право ходить вперёд, назад и в стороны на любое количество клеток, не занятых другими шашками. Дамка может также снимать шашки противника, если две и более не стоят на клетках рядом, причём за один ход может снять несколько шашек.

Как и в обычных шашках, здесь можно запереть часть шашек противника. Выигрывает тот, кто первым уничтожит все шашки противника или запрет оставшиеся в конце игры шашки так, что лишит их возможности ходить. Если же в конце игры у одного играющего останется дамка, а у другого — простая шашка, то выигрывает первый.

*Составители Л. М. Эйдельс, Ю. Е. Давыдов*



### Дорогие ребята!

Наверное, многие из вас умеют играть в шашки или шахматы. И если для некоторых игра в шахматы кажется трудной, то в шашки, наверное, могут играть все.

Мы хотим познакомить вас с несколькими играми, которые довольно широко распространены в разных странах. В эти игры играют не только дети, но и взрослые. Многие из них похожи на наши обычные шашки, но имеют свои особые правила.

Некоторые игры были созданы очень давно, и со временем правила их менялись. Так они стали известны в нескольких вариантах. Мы думаем, что это обстоятельство повысит ваш интерес к ним.

В комплекте имеется 10 игровых полей и 12 описаний игр. Это объясняется тем, что в некоторых случаях две разные игры можно проводить на одном и том же игровом поле. Кроме того, в набор игры входят 50 фишек.

Правила игр довольно просты. Но в целом игры расположены в порядке возрастающей сложности. Поэтому мы рекомендуем знакомиться с ними последовательно, начиная с первой, и не приступать к изучению новой игры, пока вы хорошо не освоите предыдущую.

Желаем вам интересного и полезного отдыха за игрой.

## ВОЛК И ОВЦЫ

Никто не знает, когда появилась эта несложная, но занимательная настольная игра. Но когда ваши бабушки и дедушки были детьми, она и тогда уже была известна. Играли на обычной шашечной доске, пользуясь всего пятью шашками. Одна шашка была волком, а четыре — овцами.

Удобнее играть в эту игру на специальном игровом поле. Один будет вести игру за волка, другой за овец.

Расставьте фишки на чёрные кружки. Четыре овцы (фишки одного цвета) — с одной стороны, волк (фишка другого цвета) — с другой. Все фишки ходят только по линиям, соединяющим кружки. За каждый ход можно передвинуть одну фишку на один кружок. Первый ход делает волк. Он может ходить вперёд и назад. Овцы передвигаются только вперёд.

Задача овец — запереть волка, чтобы ему было некуда пойти. Задача волка — прорваться через цепь овец и оставить их позади.

Игра покажет, кто будет победителем.

## ТАК-ТИКЛЬ

А эта игра придумана совсем недавно. Она получила распространение среди школьников в странах Европы. Игровое поле для неё насчитывает всего 16 клеток (4×4).

Необычной является начальная расстановка фишек. Каждый из играющих ставит свои четыре фишки по обеим сторонам поля, через одну с фишками противника, как показано на игровом поле. За один ход можно передвинуть свою фишку на одну свободную клетку вверх или вниз, вправо или влево, но не по диагонали.

Снимать фишки противника нельзя. Задача заключается в том, чтобы расположить три фишки своего цвета в один ряд по вертикали, горизонтали или по диагонали. Выигрывает тот, кто первый сумел это сделать. Поэтому будьте внимательны. Стараясь построить свои фишки в ряд, следите за действиями противника и не давайте ему опередить вас.

Между прочим, математики попробовали выяснить лучшую тактику этой игры на электронно-вычислительной машине. И выяснили: ни один из партнёров не может выиграть, если противник не сделает ошибки. Проверьте, так ли это?

## АЛЬКУЕРК

Эту игру любят испанские ребята.

Каждый берёт по 12 фишек одного цвета и расставляет их так, чтобы занять кружки двух нижних рядов и два кружка справа в третьем ряду. В центре поля останется один незанятый кружок.

Ходить можно на свободный кружок вперёд, в обе стороны и по диагонали, но не назад. Через рядом стоящую фишку можно перепрыгнуть, если за ней есть свободный кружок, и снять её. Иногда за один ход можно снять несколько фишек, если они стоят с интервалами через одну клетку, как это делается в обычных шашках. При этом линия такого большого прыжка может иметь повороты под прямым углом. Но если игрок, совершая такой прыжок, пропустил возможность снять ещё одну или более фишек, то с поля снимается и его фишка. Не допускается возвращение фишки на кружок, который она занимала до начала хода.

Цель игры: снять или запереть оставшиеся фишки противника. Первый ход фишка начинающего игру делает на центральный кружок. Вслед за этим противник снимает её. Затем снимается и его фишка. Словом в начале игры снятие фишек происходит часто, и число их на поле быстро уменьшается.

Выигравший получает 2 очка за выигрыш и по 2 очка за каждую из его фишек, оставшихся на игровом поле. Если часть фишек противника оказалась запертой, победитель получает 2 очка за выигрыш и по 1 очку за каждую фишку противника, оказавшейся запертой.

## ХАСАМИ ШОГИ

В этой японской игре есть некоторые общие черты с играми «Квартет», «Мельница», «Болотуду» и «Сиджа», хотя все эти игры созданы в разных странах.

Игровое поле имеет 9×9 клеток. Каждый играющий берёт по 18 фишек одного цвета и расставляет их так, как показано на игровом поле. Ходы делают по очереди, причём ходить можно только на одну клетку вперёд и в стороны. Ходить по диагоналям и назад нельзя. Цель игры — выставить пять фишек в ряд по вертикали или диагонали в пределах пяти средних рядов.

Если одному играющему удастся зажать своими двумя фишками фишку противника (как в игре «Сиджа»), то она снимается. В то же время любая фишка может проходить между двумя фишками противника безопасно. Иначе говоря, снятие фишки может следовать только в

## СЕНЕГАЛЬСКИЕ ШАШКИ

Для игры используется игровое поле «Болотуду». Каждый из играющих берёт по 14 фишек, которыми занимает два нижних ряда и две клетки справа в третьем ряду. В итоге пустыми остаются две средние клетки среднего (третьего) ряда. Ходить можно только на свободную клетку вперёд, вправо или влево. Назад ходить нельзя. Подойдя вплотную к фишке противника, её нужно снять, перепрыгнув на имеющееся за ней свободное поле.

Если ваша фишка достигла крайнего противоположного ряда, она снимается. Поэтому не следует стремиться продвигать свои фишки вперёд, а лучше двигать их в стороны, стремясь снять наибольшее число фишек противника.

Игра заканчивается, когда все фишки одного из партнёров продвигаются вперёд за фишки противника и потеряют возможность снимать их (ведь назад фишки не ходят и не бьют). Тот, у кого осталось большее количество фишек, считается выигравшим.

## СИДЖА

Для этой игры, широко распространённой в Судане (Африка), используется игровое поле 5×5 клеток. Играющие берут по 12 фишек и расставляют их по две за каждый ход на любые клетки поля, кроме центральных. После расстановки фишек начинают ходить. Ход фишкой можно сделать в любом направлении на одну свободную клетку, в том числе и по диагонали. Если вам удалось поставить вплотную к фишке противника с обеих сторон свои фишки, она считается «зажатой» и снимается с доски. «Зажимать» фишку можно также по вертикали, горизонтали или диагонали.

Есть ещё одно правило: если во время ходов один из играющих следующим ходом не может зажать фишку противника, он пропускает ход. Если и другой не может этого сделать, ходы продолжаются обычным порядком. И ещё: фишки можно зажимать только во время ходов. Фишки, зажатые при расстановке фигур, с поля не снимаются.

Выигрывает тот, кому удалось снять большее число фишек противника. Подсчёт делается тогда, когда на поле остаётся мало фишек и дальнейшие ходы не приводят к результату. Так, например, если в конце игры у одного остались две фишки, а у другого — одна, то вряд ли первому удастся зажать одиночную фишку, так как она всегда может ускользнуть от фишек противника.

## КВАРТЕТ

Эта игра во многом похожа на предыдущую. Но в неё играют на доске 5×5 клеток.

Возьмите игровое поле игры «Сиджа» и по четыре фишки одного цвета. Фишки выставляются не сразу, а в порядке очереди. За каждый ход играющий выставляет одну фишку на любую клетку поля. Когда расстановка закончена, можно начинать игру.

Правила ходов несколько отличаются от правил игры «Так-тикль». Передвигать фишки можно не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.

Цель игры: построить квартет, то есть выставить свои фишки в один ряд по вертикали, горизонтали или диагонали, или же построить их квадратом на четырёх соседних клетках.

Итак, кто же выигрывает?

## ЛИСА И ГУСИ

Историки выяснили, что эта игра была распространена в некоторых странах Европы ещё в средние века. Существовала она в двух вариантах. Играющий за гусей берёт 13 или 17 фишек. По первому варианту фишки расставляются так, как показано на игровом поле чёрными кружками, во втором варианте фишки занимают ещё и белые кружки. Играющий за лису берёт одну фишку и ставит её на любую точку поля на пересечение линий.

Начинают игру гуси. За один ход фишку гуся можно передвинуть на свободное место на одну клетку вперёд, вправо, влево или назад. Лиса ходит так же. Но она имеет право снимать фишку гуся, перескакивая через неё, если за ней есть свободная клетка. Словом, по правилу, которое применяется в обычных шашках. Гуси же снимать лису не могут. Они стремятся запереть лису, то есть поставить её в такое положение, когда ей некуда будет пойти. Лиса охотится за гусями, стараясь снимать их фишки, чтобы оставшиеся уже не смогли запереть её.

По одному из вариантов лиса ходит только по сплошным чёрным линиям, по другому — ей разрешается ходить и по диагонали, то есть по штриховым линиям, нанесённым на игровое поле.

В одном из вариантов фишки гусей могут делать ходы и назад.

Мы советуем вам сначала взять более простой вариант, в котором гусей насчитывается 13 и ходить назад они не могут.

Удастся ли гусям запереть лису?

## ЛЕОПАРДЫ И КОРОВЫ

Эта старинная игра широко распространена у народов южной части Азии. В этой игре у играющего за леопардов — 2 фишки, у играющего за коров — 24. Коровы стараются запереть леопардов так, чтобы им некуда было ходить. При этом леопарды могут снимать фишки коров, перепрыгивая через них на свободную клетку, так же как в обычных шашках.

Выставляют фишки на игровое поле последовательно. Играющий за леопардов ставит свою первую фишку на любое пересечение линий. Второй играющий выставляет первую фишку-корову. Затем выставляется вторая фишка леопарда, затем — фишка коровы. В дальнейшем после каждого хода леопарда второй играющий за коров выставляет также по одной фишке. И так до тех пор, пока не будут выставлены все 24 фишки. Разумеется, за это время леопарды могут снять несколько фишек-коров. Поэтому их следует ставить обдуманно. Только после того, как все фишки-коровы будут выставлены, они приобретают право ходов. Все фишки имеют право за один ход передвинуться на свободную соседнюю точку (скрещёние линий) в любую сторону, в том числе и по диагонали.

Если леопардам удастся снять 8 коров, они выигрывают. Но при внимательной игре обычно коровам удаётся обезвредить леопардов.

## МЕЛЬНИЦА

Эта очень старинная игра была известна ещё в Древней Греции и Риме. Но и сейчас она не менее популярна и имеет широкое распространение. В нашей стране варианты этой игры известны в разных республиках. Так, в Туркмении её называют «дюздум», или «дызым», в Армении — «рез», в Молдавии — «куран», в странах Европы за ней закрепилось название «мельница», Вероятно потому, что каждые три фишки, выставленные в один ряд, направленные в центр игрового поля, образуют как бы одно из крыльев ветряной мельницы.

В начале игры оба играющих выставляют по очереди каждый свои 9 фишек на любые кружки игрового поля, стараясь поставить три фишки в один ряд. Задача играющего — расположить свои фишки на игровом поле так, чтобы партнёр не мог замкнуть ряда. После того как все 18 фишек будут выставлены, они начинают делать ходы, передвигаясь на один свободный кружок по чёрным линиям (сплошным или штриховым). Цель остаётся та же — построить три фишки в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали. Построив такой ряд, играющий снимает

одну фишку противника. Построив второй, снимает ещё одну фишку и т.д. Разрешается «перепрыгивать» через одну фишку (свою или противника), если за нею имеется свободный кружок. Тот, у кого останутся две фишки, считается проигравшим, так как из двух фишек уже нельзя построить ряд.

Иногда применяется ещё одно дополнительное правило. Когда у одного играющего остаются всего три фишки, он получает право перенести свою фишку на любой кружок игрового поля, независимо от начерченных линий, тогда как второй играющий ходит по обычным правилам до тех пор, пока у него не останутся три фишки.

В игре возникает множество интересных тактических приёмов и ловушек для соперников. Но освоить их можно только в процессе игры. Здесь есть, где проявить свою смекалку.

## БОЛОТУДУ

Игра «Болотуду» распространена среди народов Африки. Для неё используется игровое поле, расчерченное на 30 клеток (5×6).

Каждый играющий берёт по 12 фишек одного цвета. На родине этой игры поле расчерчивают прямо на песке, а в качестве фишек используют камешки и деревянные палочки.

Выставляют фишки по очереди. За каждый ход на любые клетки поля ставят по две фишки, но так чтобы между ними оставалось не менее двух пустых клеток (по вертикали, горизонтали или диагонали). Когда все фишки будут расставлены, ими начинают ходить: на любую соседнюю свободную клетку по горизонтали или вертикали (но не по диагонали). Тот, кому удалось выстроить три фишки в ряд, получает право снять одну из фишек противника, если она примыкает к выставленной тройке фишек. Освободившуюся при этом клетку он может занять следующим ходом, но это не обязательно: можно пойти и другой фишкой. Право снимать фишку противника получает каждая новая выставленная в ряд тройка, если она получилась на новом месте игрового поля или на старом, в котором одна из фишек заменилась новой.

Игра ведётся до тех пор, пока у одного из партнёров не останутся две фишки, из которых уже нельзя построить ряда. В ходе игры большое значение имеет удачная расстановка фишек в начале. Если в конце игры играющие начинают повторять ходы, результат считается ничейным.