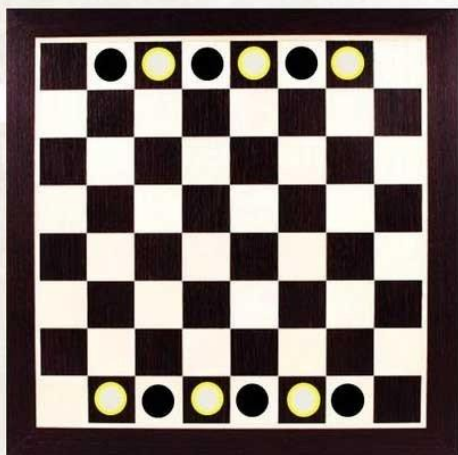


Так-тиль

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.

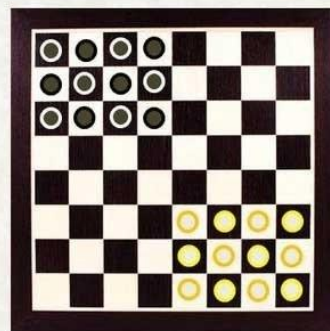
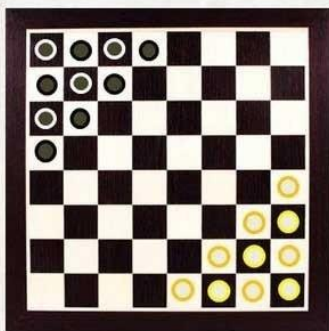
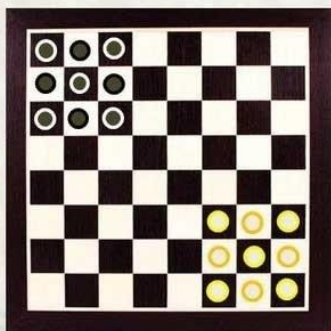
Побеждает тот, кто первый смог выстроить горизонтальный или вертикальный ряд из 4 шашек своего цвета.

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 не останутся шашки одного цвета.

Рис. 1

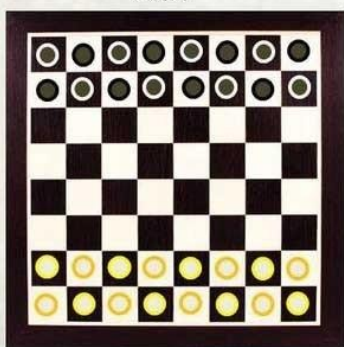
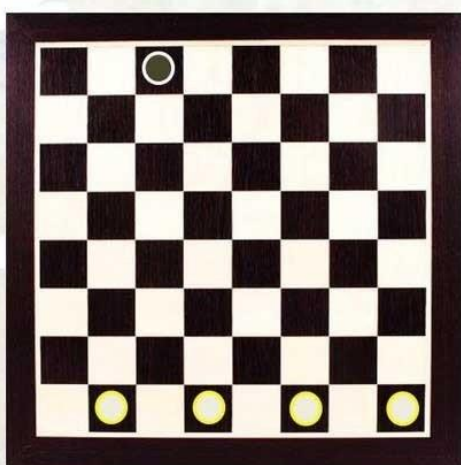
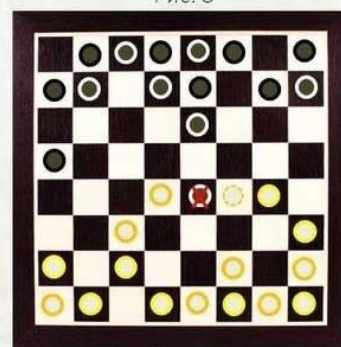


Рис. 2



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.

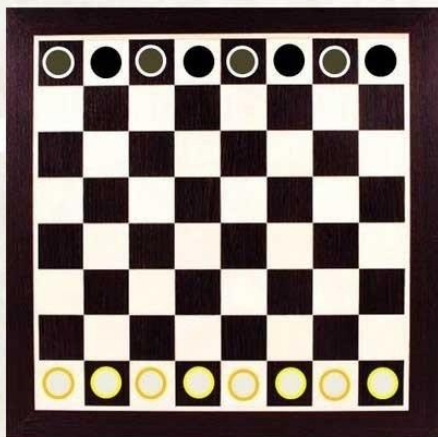
Правила игры. На рисунке показано начальное расположение фишек.

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 удаётся 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.

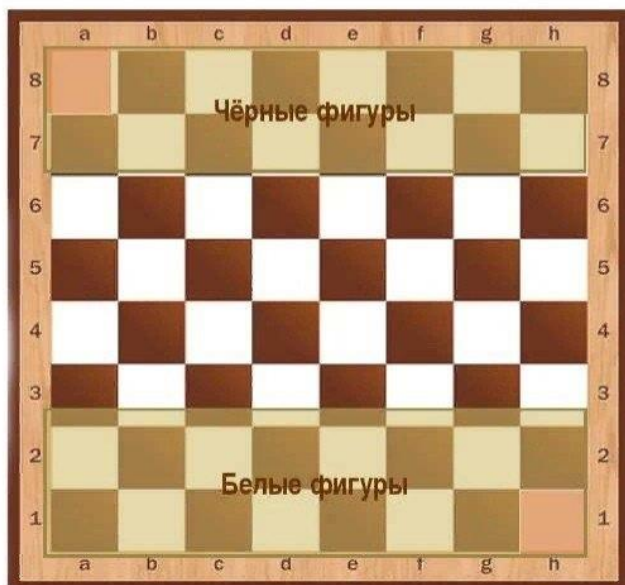
Правила игры. Шашки расставляются напротив друг друга по крайним рядам доски.

Игрок щелком 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.