



Рейтинг игры:

Полигон черно-белых испытаний:

ШАХМАДРОМ

Суть игры



Добро пожаловать на Шахматром — полигон, где мы испытываем самые яркие эмоции от игры. Мы выбрали 4 простых и интересных шахматных игры на бумаге, и с удовольствием представляем это выигрышное каре!

- Мыслители:** три шахматных головоломки в стиле солитера, «Путешествие коня» и «Королевская ревность».
- Пазлы:** шахматные задачи разных стилей, разной сложности и даже с разными правилами!
- Битвы:** игра для пары победителей, жаждущих проверить, кто более победителен — «Скачки».

Полезные ссылки: шахматных вариантов не на бумаге просто масса. Хорошая подборка на русском (www.printfun.ru/23_1) и огромное число на сайте www.chessvariants.com (англ).

Мыслители



Путешествие коня. Классическая игра на поле от 6x6, 8x8 или 10x10. Начать можно с любой клетки, поставив там цифру 1. Затем вы ходите так, как ходит конь (буквой «Г») и ставите номера ходов в тех клетках, куда «прыгаете». Задача — обскать все поле, ни разу не повторившись, и закрыть все клетки до единой. Игра простая, но увлекательная. Поля на странице 2.

Королевская ревность. Восемь королей соперничают из-за Короля, ваш долг: не допустить королевопролития. Расставьте восемь ферзей на стандартной шахматной доске (8x8) так, чтобы ни одна из фигур не могла «бить» ни одну другую. Существует 64 варианта корректной расстановки. Из них 12 уникальных, остальные производные. Если вы найдете хотя бы один вариант — удостоитесь звания «Миротворец».

Опции: вы можете использовать и другие фигуры — расставить 32 коня, 14 слонов или 16 королей так, чтобы ни один из них не угрожал ни одному другому. Поля для игры есть на страницах 2 и 3.

Рисунок 1

Простая задача для примера.

Белые начинают. Мат в два хода.

Решение: слон ходит на e4. А дальше, как король ни вертись, мат неизбежен.

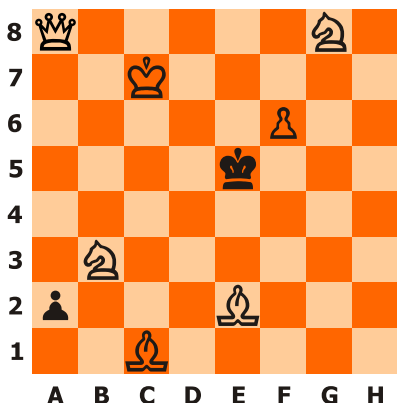
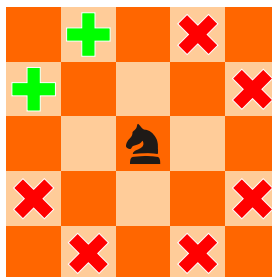


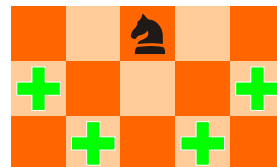
Рисунок 2

«СКАЧКИ»



Слева: конь может прыгать только на «северо-запад», т.е. к верхнему левому углу поля: корректные ходы отмечены зеленым, недопустимые — красным.

Снизу: если конь уперся в «стенку» (границу поля), разрешается любой ход, выводящий его из этого состояния.



Пазлы



Шахматные задачи: общеизвестное и популярное развлечение. В каждой задаче дана определенная ситуация на поле, и объявлен результат: например, «Белым мат в 3 хода». Игрок вычисляет ходы, которые приведут к указанному результату.

Пример на *Рисунке 1*. Подборка задач ждет вас на странице 4.

Если вам понравилось решать шахматные задачи, источников этого удовольствия предостаточно. Мы рекомендуем рассылку «Ежедневные шахматные задачи» (www.printfun.ru/23_2) и сайт «Daily ChessProblem» (www.printfun.ru/23_3).



Битвы



Шахматные скачки: на поле 8x8, 10x10 или 12x12 расставляется 8, 10 или 12 коней соответственно. Расстановку производят оба игрока (по очереди), или берется готовая головоломка (Страница 3). Игроки по очереди ходят любыми конями, стремясь попасть в левую верхнюю клетку. Конь, попавший туда, выводится с поля. Кони могут ходить только вверх и влево, никак не вниз и не вправо — они стремятся к клетке финиша. Исключение: если конь уперся в стенку (*Рисунок 2*).

Вариант 1: каждый конь, выведенный с поля, дает игроку 1 очко. Побеждает, соответственно, самый очкастый коневод.

Вариант 2: в этой версии, как в известной поговорке, «очки фиגня — главное маневры». Проигрывает тот, кому приходится ставить последнего коня в загон. А выигрывает тот, чей ход оказался предпоследним.

Удобнее не рисовать коней на поле, а моделировать их монетками (например, 10-копеечными). Но в целом, нет сложности с тем, чтобы каждый ход ставить коня в новое место и стирать с предыдущего.

1

Правила игры

2

Путешествие коня

3

«СКАЧКИ»

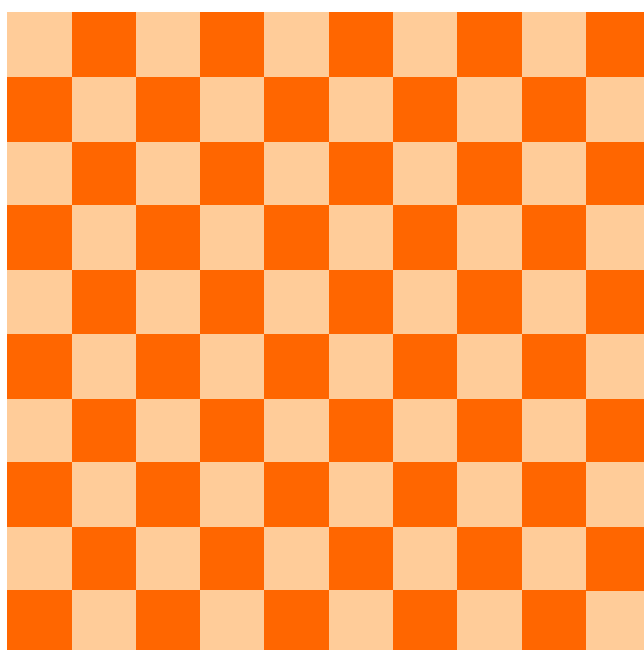
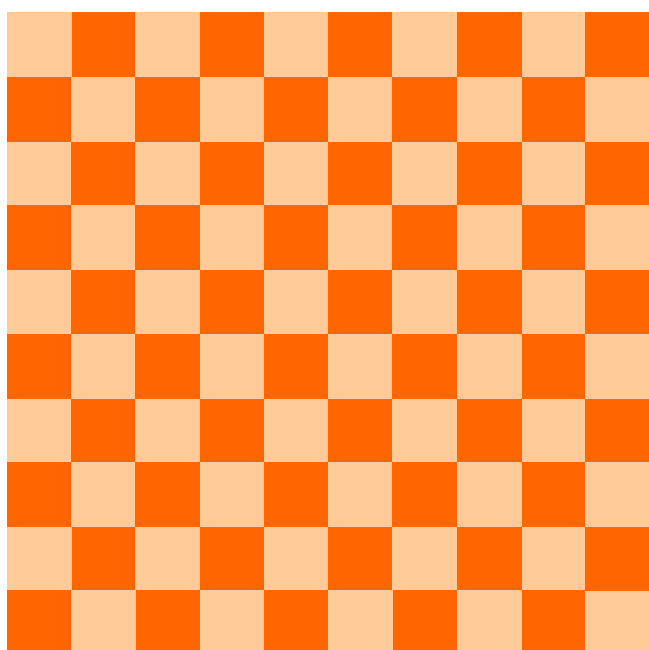
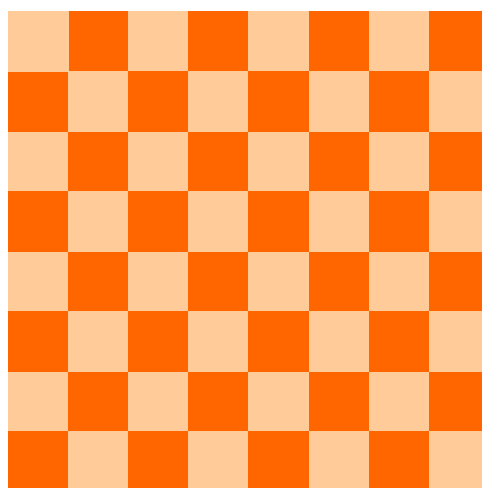
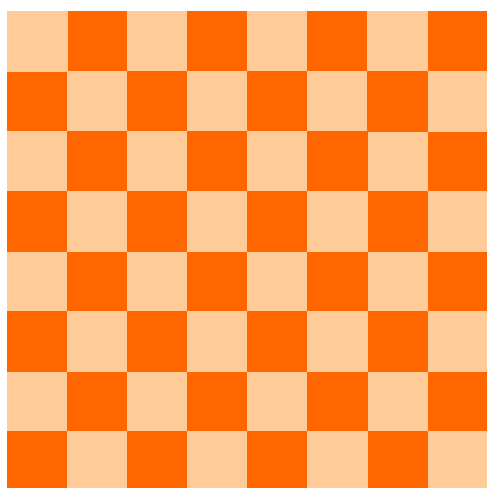
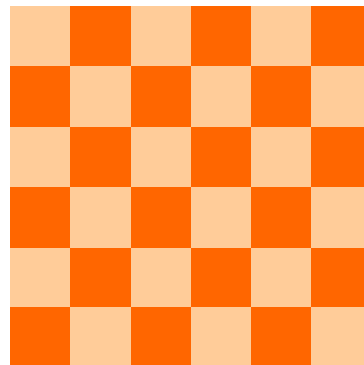
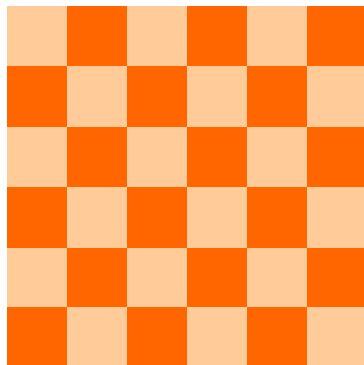
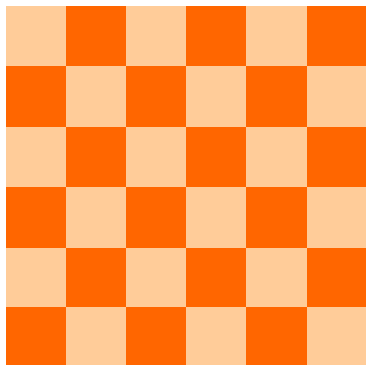
4

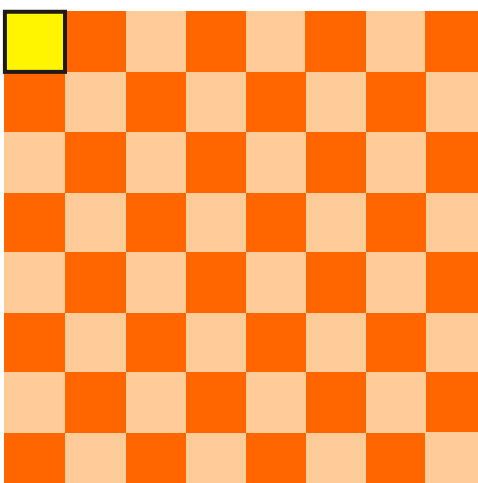
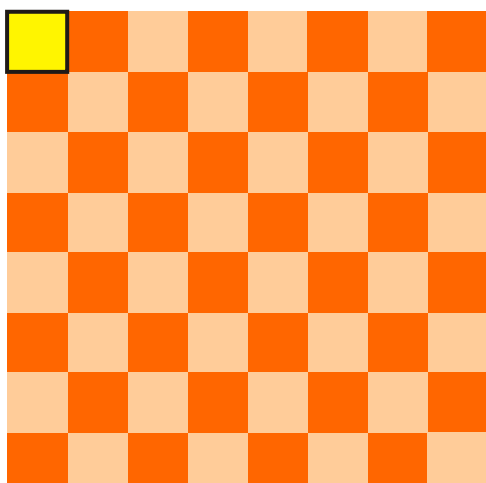
Шахматные задачи





На этой странице поля для игры «Путешествие коня». Сверху поля 6x6 для разогрева и тренировки. Ниже 8x8, классический шахматный размер. И наконец, 10x10, сто клеток для дальнего и опасного путешествия. Knight должен выполнить свой Quest! Два средних поля (8x8) вполне подойдут для игры «Королевская ревность».

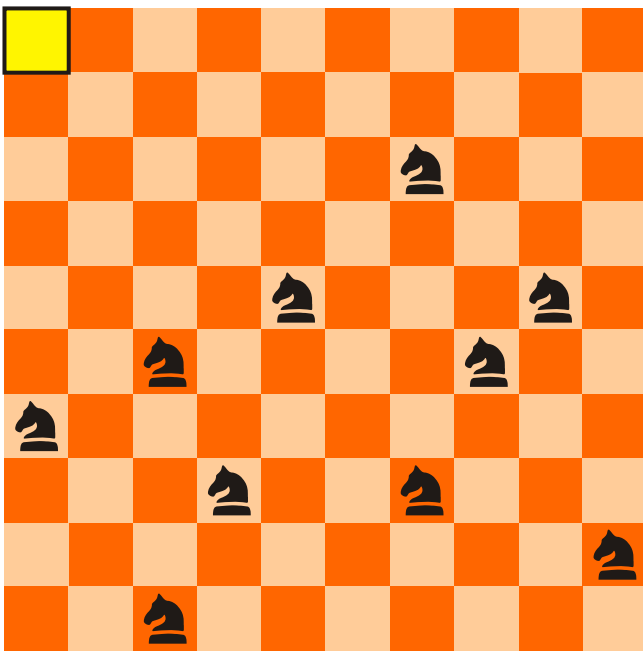
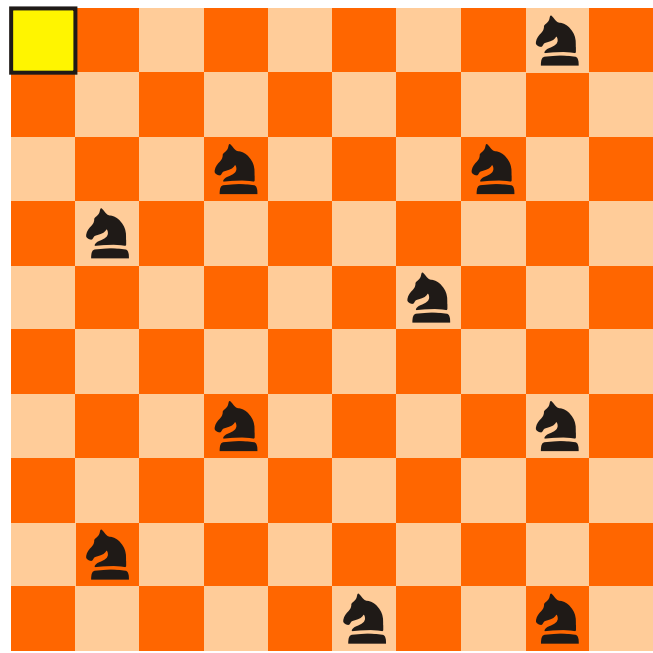
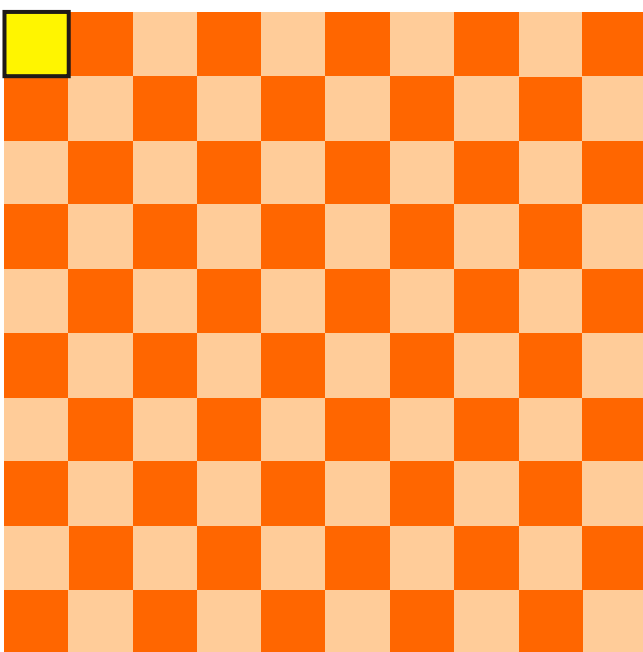
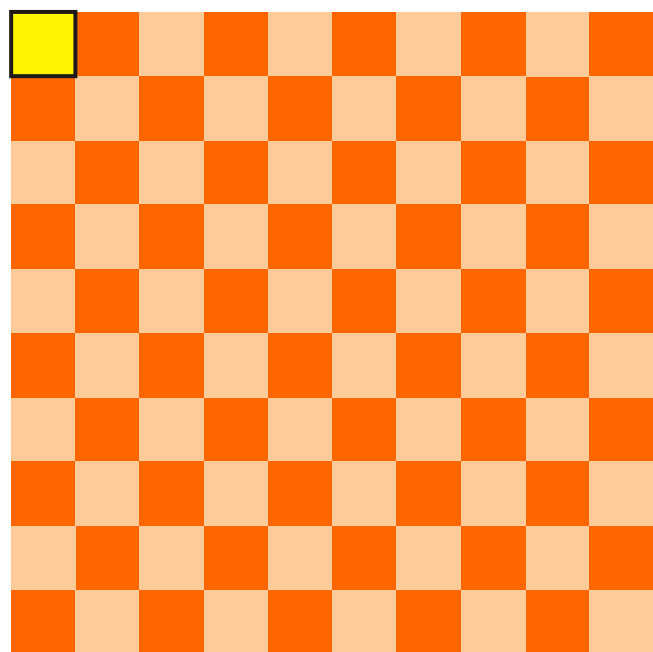


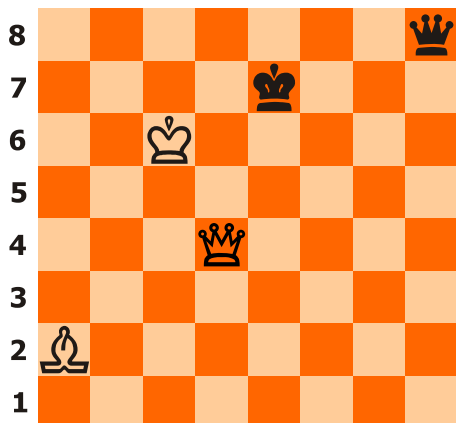


Поля на этой странице предназначены для «Скачек». Скачем в клетку в левом верхнем углу.

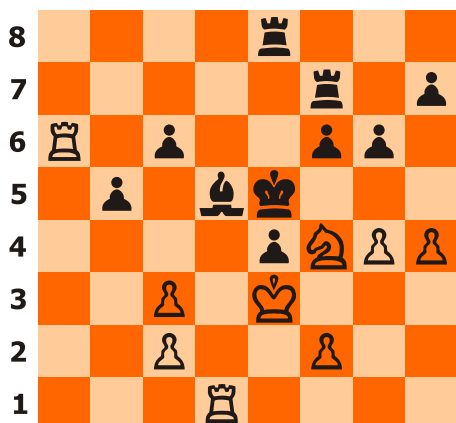
Оба верхних поля (8x8 клеток) вполне подойдут для игры «Королевская ревность».

Внизу — две готовых расстановки для «Скачек». На забудьте сделать ставки! :)





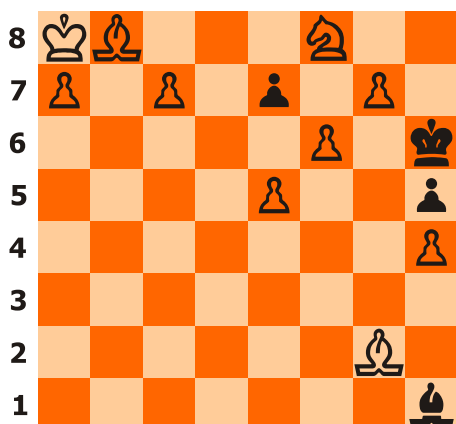
A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



Простые задачи

И слева, и справа:
 — ход белых,
 — мат черным в три хода.
 «В 3 хода» значит только ваших хода. В данном случае, 3 хода белых (и 2 ответных хода черных).



Средние задачи

Слева
 — ход белых,
 — мат черным в 3 хода.

Справа:
 — ход черных
 — мат белым в 4 хода.



Сложные задачи

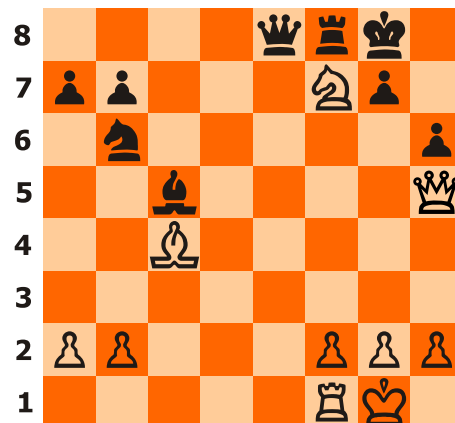
Ход белых.
 Слева:
 — мат черным в 6 ходов.

Справа:
 — мат черным в 4 хода.

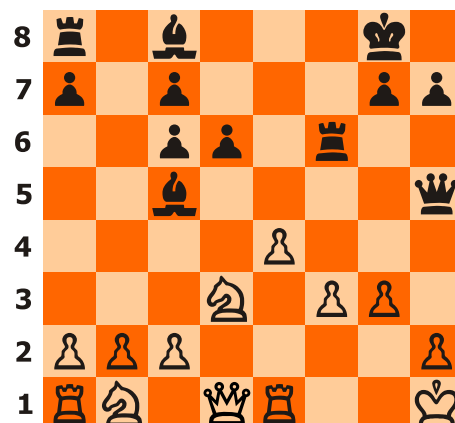
Нестандартные задачи

Слева:
 — ход черных
 — мат черным в 2 хода
 — черные стараются поставить себе мат.

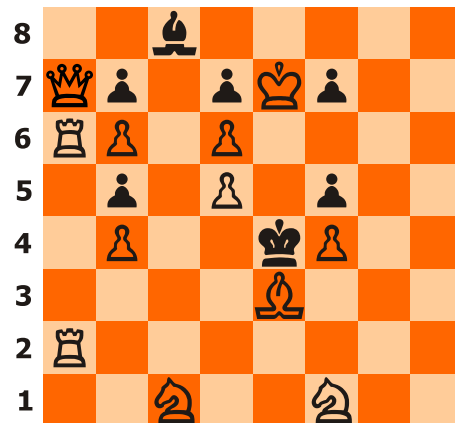
Справа:
 — ход белых
 — мат черным в 2 хода
 — к мату стремятся обе стороны
 — у задачи 2 решения.



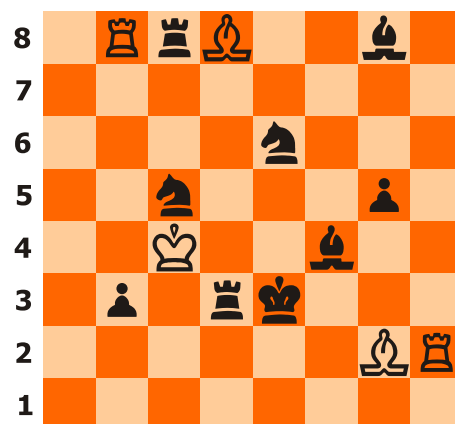
A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H