

Шах, шашки и дама

Този дървен комплект съдържа три от най-популярните настолни игри. Те се играят от милиони хора по цял свят, често и под формата на състезания. Едната страна на кутията е с бели и черни квадрати. Тази дъска е предназначена за игрите на шах и шашки. Върху другата страна е отпечатана дъска за дама.

И трите игри са за двама и са игри за стратегия, което означава, че протичането на игрите, както и резултатът от тях, не се определят и не зависят от късмета на играчите, а от уменията им да преценяват добре всеки следващ ход.

Шах

Стратегическа игра, предназначена за двама играчи.

Дъската за шах е страната на кутията с бели и черни квадрати. Тя съвпада с тази за игра на шашки.

Всеки играч играе с 16 фигури – бели или черни.

Цел на играта

Шахът (Кралската игра) е стратегическа настолна игра, в която двамата играчи се редуват да местят фигурите си върху игралното поле.

Целта на играта е да атакувате така наречения „цар“ на противниковия играч, така че той да не може да го защити по никакъв начин – нито вземайки атакуващата го фигура с царя си, нито с някоя от другите си фигури, нито премествайки царя на безопасна позиция.

Това положение в играта се нарича „шахмат“ (накратко „шах“). Стигне ли се до него, значи е настъпил краят на играта, и победата отива при играчът, успял да „матира“ противниковия цар. Уменията и логическата мисъл на двамата играчи са решаващи фактори за изхода на играта.

Подготовка

В началото на играта всеки от двамата играчи („белият“ и „черният“) има по 16 фигури.

Върху всеки квадрат може да лежи само по една фигура в даден момент. Поставена върху квадрат фигура блокира достъпа до този квадрат на всички фигури от същия цвят, но не и достъпа на противниковите фигури на дъската: ако дадена фигура попадне върху квадрат с противникова фигура, то противниковата фигура се премахва от дъската. Така се „взимат“ противниковите фигури.

Ако дадена фигура се намира в позиция, в която би могла да бъде взета със следващия ход на противника, то тя е изложена на риск – „атакувана“. Ако имате възможност да вземете фигурата, атакуваща вашата по време на вашия следващ ход, то застрашената фигура е „защитена“.

Ако някой от царете на дъската е застрашен от противникова фигура, това положение в играта се нарича „шах“.

Шахматната дъска и началната позиция на всички фигури

От другата страна на брошурата (фиг. 1) е илюстрирана шахматна дъска с всички фигури в началните им позиции. Всеки квадрат се назовава според координатите си.

Фигурите

Всеки играч има по два топа, два коня, двама офицери, царица и цар. Черната царица винаги се поставя на черния квадрат, а бялата винаги на белия. Царете стоят на съответните квадрати до тях. Топовете лежат на външните ъгли на дъската (бели: А1 и А8; черни: Н1 и Н8). Конете и офицерите се подреждат до тях към средата. Целият втори ред се заема от пешките от съответния цвят.

Правила

Възможни ходове

Всяка фигура има свой начин на движение и може да изпълнява само определени ходове. Няма право да местите фигура на квадрат, който вече е зает от друга ваша фигура. Ако преместите фигура върху квадрат, зает от противникова фигура, тогава тази фигура става ваша („взимате“ я) и тя се премахва от шахматната дъска. Всичко това се случва в рамките на един ход. Казва се, че фигура „атакува“ противникова фигура, ако може да я вземе от съответния квадрат. Приема се, че фигура атакува даден квадрат, дори тя да не може да се премести върху него, защото царят от нейния цвят би останал незащитен.

Пешка

Ако пешката е в началната си позиция, имате право да я преместите напред с един квадрат (стига този квадрат да е свободен), или с два квадрата (при условие, че и двата са свободни).

Ако пешката не е в началната си позиция (ако се намира на някой от редовете между 2-ри и 7-ми), тя има право да се движи напред само с по един квадрат (освен ако не взима противникова фигура).

Пешките могат да взимат противникови фигури само с ходове по диагонал. Това е единствената фигура, която взима фигури, движейки се в посока, различна от посоката ѝ на движение.

Пешката може да се движи единствено напред. Тя е и единствената фигура, която не може да се върне на квадрат, върху който е лежала.

Когато пешка достигне най-далечната възможна позиция от началната си, в рамките на същия ход тя трябва да се замени с друга фигура от същия цвят, която вече не е върху игралната дъска (царица, топ, кон или офицер, по избор на играча). Пешката излиза от играта и избраната фигура се слага на нейно място. Характерните възможности за движение на новата фигура важат, което веднага може да доведе до шахмат.

Топ

Топът може да се придвижва с неограничен брой квадрати в рамките на един ход, но само хоризонтално или вертикално. Няма право на движения по диагонал.

Кон

Във всеки свой ход конят се придвижва един квадрат напред и един по диагонал, независимо коя посока е първа.

По този начин конят може да се придвижи до много от квадратите в близост до изходната му позиция, но не и тези, които лежат на същия ред, колона или диагонал като него.

Конят е единствената фигура, която може да прескача както своите, така и противниковите фигури по време на движение.

Офицер

Тази фигура може да се придвижва с неограничен брой квадрати, но само по диагонал. Офицерът може да се премести на всеки квадрат от диагонала, на който лежи (стига на него да няма друга фигура от същия цвят, разбира се).

Царица

Царицата може да се движи неограничено по всички квадрати, независимо дали те са по вертикала, хоризонтала или диагонала, на който тя лежи.

Цар

Царят също може да се движи във всички посоки, но само с по един квадрат. Но той естествено не може да се използва, за да се устрои „шах“ на противниковия цар, тъй като веднага ще се окаже в „мат“.

Има два начина за придвижване на царя:

а) Да го поставите на който и да е от съседните квадрати, който не е атакуван от противникова фигура.

б) Да направите „рокадо“. В хода „рокадо“ се преместват царят и някой от топовете от същия цвят, който лежи на един ред с него. Цялото разместване се брои за един ход на царя. Изпълнява се по следния начин: царят се премества с два квадрата в посока на топа, след което топът се премества на квадрата, който царят току-що е прекосил.

Нямате право да изпълнявате „рокадо“, когато:

а) царят е бил преместен от началната си позиция

б) топът е бил преместен от началната си позиция

Рокадото е временно неизпълнимо, ако:

а) квадратът, на който стои царят /този, който трябва да прекоси/ този, на който ще се приземи, е атакуван от противникова фигура

б) ако на полетата между царя и топа лежи фигура, която би могла да застраши рокадото:

Преди рокадо с белия цар

Преди рокадо с черната царица

След рокадо с белия цар

След рокадо с бялата царица

Преди рокадо с бялата царица

Преди рокадо с черния цар

След рокадо с бялата царица

След рокадо с черния цар

Казва се, че царят е в „шах“, ако е атакуван от една или повече от противниковите фигури, дори те да нямат реална възможност да се придвижат на полето на царя, тъй като това би поставило собствения им цар в „шах“.

Нямате право да движите някоя от фигурите си, ако това ще доведе до поставянето на царя ви в „шах“, или ще го остави безпомощен в същата позиция.

Официалните правила на шаха са отредени от Световната шахматна федерация (от френски ФИДЕ). Оторизирани преводи на тези правила се предоставят от шахматната асоциация в съответната държава. Можете да погледнете също: www.fide.com.

Шашки

Стратегическа игра за двама.

Също като шаха, играта на шашки се играе на дъската с бели и черни квадрати.

За играта на шашки са нужни 12 бели и 12 черни пула.

Цел на играта

Целта на играта е да попречите на противниковия играч да се движи, т.е. да вземете или блокирате всичките му пулове.

Подготовка

Всеки играч получава по 12 пула – единият играе с белите, другият с черните.

Дъската се поставя на масата между играчите, така всеки от тях да има бял ъгъл в свое дясно.

Играта се играе само върху черните квадрати.

Преди играта да започне, пуловете се подреждат така, че да заемат всички черни квадрати на първите три реда, и от двете страни на дъската. Пуловете се движат по диагонал и могат да вземат противниковите.

Първи играе играчът с черните пулове.

Правила на играта

Пуловете се движат с едно поле по диагонал, но само напред.

Трябва да прескачате противниковите пулове, стига полето зад тях (на което ще се приземите) да е свободно. Ако прескокрът ви отведе на поле, от което можете да

прескочите още един пул, трябва да го направите. Всички прескочени пулове отпадат от играта и се премахват от дъската.

Когато пул достигне стартовата линия на противника, можете да го направите „цар“, като поставите втори пул върху него. Цар може да се движи и да прескача пулове на всякакви разстояния, дори и да се движи назад (все така по диагонал). След като прескочи пул, царят трябва задължително да остане на полето точно зад него по диагонал.

Вариации на играта

Ако играч има възможност да прескочи противников пул, то той е задължен да го направи. Ако може да прескочи няколко пула, трябва да изиграе хода си така, че да прескочи най-много от тях. При тези условия можете да направите вариация, при която ако играчът не успее да вземе някой от пуловете на разположение, противникът му да премахне непрескочения пул от дъската.

Специална разновидност на играта на табла е „Овце и вълк“, при която четири бели пула (овците) играят срещу един черен пул (вълка). Целта на вълка е да мине покрай овците, т.е. да си пробие път между тях, което овците трябва да предотвратят, като изиграят ходовете си стратегически.

Овците заемат четири черни квадрата на първия ред.

Вълкът се поставя на който и да е черен квадрат.

Овците могат да се движат само в една посока (напред), докато вълкът има право на ходове и напред, и назад.

Овците отблъскват вълка назад и накрая го заобикалят, така че той да не може да мръдне повече. При това положение овците печелят играта.

Разбие ли редицата от овце, вълкът става победител.

Дама

Стратегическа игра за двама.

Дъска: погледнете фиг.1.

За играта на дама са нужни 9 бели и 9 черни пула.

Цел на играта

Целта на всеки играч е да подреди 3 пула в хоризонтална или вертикална линия върху дъската.

Подготовка

Всеки играч получава 9 бели или 9 черни пула. Двамата играчи се редуват в поставянето на всичките си 9 пула на дъската. Пуловете могат да се поставят на всички места, където две линии се пресичат.

Правила

Първа фаза: Нареджане на пуловете по свободните точки

Първата фаза е подготвителна. Редувайки се, играчите поставят по един пул на ход. Ако в тази фаза някой от тях успее да направи ред от три пула хоризонтално или вертикално (т.нар. „дама“), той има правото да вземе един от противниковите пулове и да го изключи от играта. След като играчите са подредили всичките си пулове на дъската, играта преминава към следващата си фаза.

Втора фаза: Преместване на пуловете

Във втората фаза играчите преместват пуловете си, като отново се стремят да образуват „дама“. В тази фаза те се местят само с по една позиция, не могат да се прескачат.

Ако пожелае, играчът може да развали дамата, която е направил, като изтегли пул от реда, и след това го върне обратно, за да оформи дамата наново, и съответно да получи нова възможност да елиминира противников пул от играта.

Когато единият от играчите остане само с 3 пула, настъпва третата фаза.

Трета фаза

Третата фаза дава право на играча с три пула да скочи на която и да е празна точка по дъската в стремежа си да направи дама.

Печели играчът, който успее да намали пуловете на съперника си до два, тъй като с два пула той не би могъл да оформи ред (дама).

В началната фаза не е толкова важно да оформите редове, колкото да разположите пуловете си на разнообразни места по дъската. Заемането на четирите места на дъската, където линиите се пресичат, е далеч по-полезно от заемането на ъгловите позиции.

Когато премахвате противников пул от дъската, е по-важно да сформирате още един ред за себе си, отколкото да попречите на съперника си да направи дама.

Особено благодатно положение е т.нар. „безкрайна дама“. На картинката вляво (фиг. 2) черният играч може да направи дама във всеки рунд. Това означава, че той бързо ще елиминира всички пулове на противника си, който ще бъде безпомощен.

Вариации на играта

Първите две фази да се слоят, т.е. играчите да имат право и да поставят свои пулове, и да премахват противникови.

Дамата може да се играе и с 10 пула, вместо с 9. Това е особено препоръчително при гореспоменатата вариация на играта.