



Легенда о Го

Другие названия игры — Дзаин («Сидящий отшельник») и Ран-ка («Сгнившее топорище»), восходят к старинной легенде. Однажды дровосек Ван Чжи повстречал в горах старцев, которые были увлечены непонятной игрой. Он подошёл и стал наблюдать. Когда игра закончилась, игроки растаяли в воздухе. Ван Чжи обнаружил, что поседел, одежда его истлела, а топорище сгнило. В родной деревне его встретили незнакомые люди, никто его не узнал, и только дряхлая старуха вспомнила, как в детстве ей рассказывали, что сто лет назад некий дровосек ушёл в лес и пропал.

В качестве изобретателя Го упоминают китайского императора Яо династии Хань (2356-2234 годы до н.э.). Якобы его сын имел вздорный нрав и для него придумали игру, обучающую рациональному мышлению. Игра в Го была для аристократа обязательной и входила в число «четырёх добродетелей» (го, музыка, каллиграфия и живопись).

В VIII веке Го проникло в Японию, где стало придворным развлечением. В XII веке наступил период междоусобных войн, власть взял сёгун, и Го приравняли к боевым искусствам. Показательна история, произошедшая 500 лет назад. Два мастера меча, Миямото Мусаси и Ягю Дзюбэй Мицусеи славились своим искусством и аристократы спорили, кто одержит верх. Однажды их пути пересеклись. Они никогда не встречались, но по манере держаться, описанию мечей

и внешности узнали друг друга. Ситуация была тупиковая: разойтись без поединка означало потерять лицо, а дуэль закончится гибелью обоих бойцов. Легенда гласит, что они зашли в чайный дом обдумать случившееся и решили сыграть в Го. Увидев, что ни один не уступает другому, мастера прервали партию и разошлись, преисполненные уважения друг к другу.

Правила игры

Игра предназначена для двух игроков.

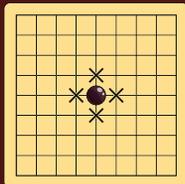
Цель игры

Смысл игры состоит в том, чтобы по очереди расставляя фишки на доске, окружить как можно большую территорию. Территория, это все незанятые фишками пересечения линий, причём боковые линии и даже угловые пересечения тоже считаются.

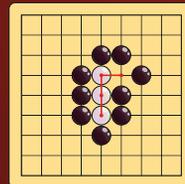
Ход игры

Два игрока с фишками чёрного и белого цвета по очереди размещают их на пересечениях сетки из 9 горизонтальных и 9 вертикальных линий (*пересечения называются пунктами*). Можно ставить фишки на любое пересечение, но тут надо здраво оценивать риск. Если вы будете слишком самоуверенным, то ваши фишки могут быть захвачены врагом. Захваченные фишки снимаются с доски (*как захватывать фишки будет рассказано ниже*).

Фишки размещённые на доске не перемещаются, но могут быть сняты с неё. Игра начинается с пустой доски. Игроки ходят по очереди, первый ход делают чёрные. Во время своего хода игрок может либо выставить свою фишку, либо пасовать.

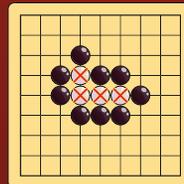


Каждая фишка должна иметь хотя бы одно дамэ (*точку свободы*) - соседний по вертикали или горизонтали незанятый пункт «X». Соседние, либо связанные непрерывной цепочкой фишки образуют группу и делят эту дамэ между собой (*то есть любое дамэ*



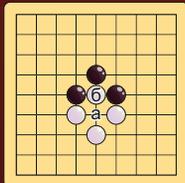
любой фишки в группе относится одновременно ко всем фишкам этой группы).

Когда фишка или группа фишек окружается фишками соперника так, что у неё не остаётся точек свободы (пунктов), она считается захваченной и снимается с доски.

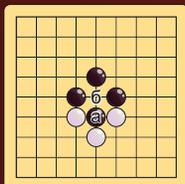


Правило «КО». Запрещается делать ход, который приводит к повторению позиции, ранее встречавшейся в партии.

Чёрные могут взять белую фишку отмеченную буквой «б», если сделают ход в пункт отмеченный буквой «а».



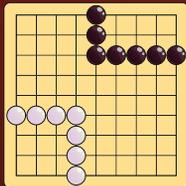
Если теперь белые пойдут в пункт отмеченный буквой «б» и заберут фишку чёрных отмеченную буквой «а», то возникнет повторение позиции, которое может продолжаться до бесконечности. Эта ситуация и называется «КО». В Го повторение позиции запрещено! Поэтому белые не могут сейчас взять камень чёрных. Ход в этот пункт сейчас запрещён. Но уже через ход белые могут туда ходить!



Конец игры

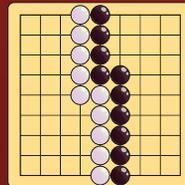
Игра заканчивается, когда на доске не остаётся пунктов, которые могут принести игрокам очки. Так же игра может закончиться, когда оба игрока подряд скажут «пас». По завершении игры подсчитывают очки, набранные игроками. Игрок получает по одному очку за каждый пункт доски, который окружил фишками только своего цвета. Игрок, набравший больше очков, выигрывает. При равном количестве очков объявляется ничья. Существуют несколько разновидностей подсчёта очков. Мы предлагаем в этой обучающей версии вести подсчёт только свободных пунктов, огороженных фишками своего цвета. В более сложных вариантах в подсчёте могут

участвовать и захваченные фишки и другие факторы.



Пример подсчёта очков: правая верхняя часть доски окруженная чёрными. Левая нижняя белыми. Противники получают столько очков, сколько свободных пунктов доски они огородили. Здесь у чёрных 8 очков, а у белых - 9.

Партнёры разделили доску. Чёрные забрали правую часть, а белые - левую. У чёрных оказалось 30 очков, а у белых - 31. Белые выиграли в этой партии в 1 очко.



Этот пример посложнее. Здесь у чёрных территория в двух местах. Подсчитаем, чем закончилась эта партия. У чёрных справа сверху 13 очков, а слева внизу 10, значит всего 23 очка. У белых сверху слева 10 очков, а внизу справа - 4 очка. Итого - 14 очков. У чёрных на 9 очков больше. Чёрные выиграли!

Шашки

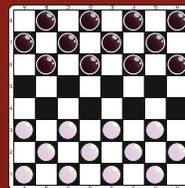
Для игры в шашки используйте вторую сторону поля и фишки двух разных цветов по 12 штук.

Цель игры

Выиграть партию - когда у соперника не осталось ни одной шашки, шашки соперника заблокированы или соперник досрочно признал свое поражение. При невозможности выигрыша любого из участников игры, партия считается законченной в ничью.

Правила

В игре принимают участие 2 игрока. Игроки располагаются на противоположных сторонах доски. Игровое поле располагается таким образом, чтобы угловая темная клетка поля была расположена с левой стороны игрока.



Выбор цвета игроками определяется жребием или по договоренности. Фишки, в дальнейшем «Шашки», расставляются на трех ближних к игроку рядах на темных клетках, как показано на рисунке. Право первого хода обычно принадлежит игроку, который играет белым цветом. Ходы осуществляются соперниками поочередно. Ход считается сделанным, если участник игры после перемещения шашки отпустил руку. Если игрок дотронулся до шашки, он обязан ей сделать ход. Если кто-либо из соперников хочет поправить шашки, обязан предупредить заранее.

В начале игры все шашки соперников являются простыми. Простые шашки можно перемещать вперед только по диагоналям на соседнюю свободную клетку (рис. 1).

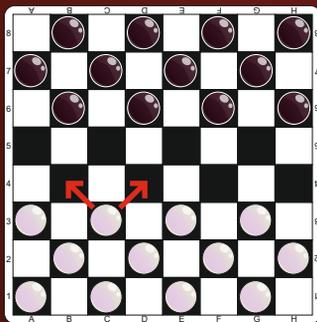


Рис. 1

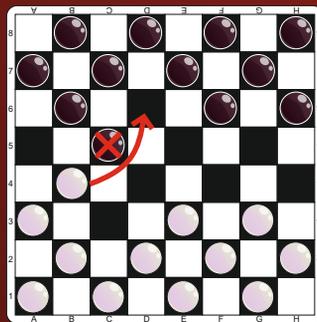


Рис. 2

Взятие шашки соперника производится переносом через неё своей шашки, в том случае, если она находится на соседней с простой шашкой диагональной клетке

и за ней имеется свободное поле (рис.2). Если после этого хода имеется продолжение для взятия других шашек соперника, ход продолжается. Шашка (шашки) соперника снимается с доски. Взятие шашки соперника может производиться как вперёд, так и назад, и является обязательной, если перед началом игры не договорились об изменении этого правила.

Если простая шашка дошла до последней горизонтали, она становится «дамкой» положите на эту фишку ещё одну фишку такого-же цвета. Дамка может перемещаться по диагоналям на любое количество свободных клеток.

Взятие дамкой шашек соперника может осуществляться через любое количество диагональных клеток при наличии свободного пространства за «жертвой». Если она снова оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей, дамка обязательно должна продолжить взятие последующих шашек и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

В тех случаях, когда простая шашка при взятии достигает последнего горизонтального ряда и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.

В тех случаях, когда шашка достигла последней горизонтали без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить, при условии, если эта возможность сохранится лишь следующим ходом на правах дамки.

Битые шашки снимаются с доски только по окончании хода, повторное «перескакивание» через битые шашки запрещены.

Данные правила игры в русские шашки являются стандартными, но в них могут вноситься изменения, по обоюдному согласию игроков.

Серия: Нескучные головоломки



НЕСКУЧНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ - серия всемирно известных головоломок с давней историей, которые будут интересны как детям, так и взрослым. Суть данных головоломок - выложить на плоскости сложное изображение из простых деталей, либо, наоборот из множества кусочков неправильной формы сконструировать простую фигуру.

Такие головоломки развивают пространственно-логическое мышление, мелкую моторику, восприятие формы и креативность.

Другие игры серии

«Тафл» - Скандинавская асимметричная стратегическая игра, где Вы принимаете одну из противоборствующих сторон: захватчиков, чье численное превосходство вдвое больше, или же защитников, которые должны всеми силами оберегать (Hnefi) Короля и помочь ему покинуть осажденный город. Защитники выигрывают, проведя своего короля в один из угловых квадратов. Захватчики - если им удалось захватить короля. Игра тренирует тактические и стратегические навыки, логику и внимательность. Благодаря двухстороннему полю, этот набор можно использовать для игры в шашки.

Другие названия: Тафлеи и Хнефатафл. первые упоминания относятся к III веку н.э.

Впоследствии викинги завезли её в Гренландию, Исландию и на Киевскую Русь.



«Реверси» - тактическая игра. Ваша цель захватить как можно больше фишек своего противника, перевернув их на сторону со своим цветом. Стратегических решений может быть несколько, а сама игра отлично развивает логическое мышление. Благодаря двухстороннему полю, этот набор можно использовать для игры в шашки.

Игра «Реверси» была придумана в конце XIX века в Англии, но и в наше время она не потеряла своей актуальности. Сейчас игра популярна среди интеллектуалов и любителей стратегических головоломок. По своей механике схожа с классическими шахматами, она также требует от игроков хорошей памяти, острого ума и логического мышления.

