

•ОТЕЛЛО• РЕВЕРСИ

Об игре

Настольная игра Реверси (Отелло) была придумана в конце XIX века в Великобритании и пользовалась в то время большой популярностью, но впоследствии была забыта. Возродили игру в Японии, где она в 1971 году под названием «Отелло» вновь стала популярна. С 1977 года ежегодно проводятся чемпионаты мира по игре в реверси.

В игре используется квадратная доска форматом 8 на 8 клеток (все клетки могут быть одного цвета) и 64 специальные фишки, окрашенные с разных сторон в контрастные цвета, например, в белый и чёрный. Делая ход, игрок ставит фишку на клетку доски «своим» цветом вверх.

В ходе игры фишки могут перевернуться и менять свой цвет - именно на такую двойственность намекают оба названия игры: Реверси и Отелло.

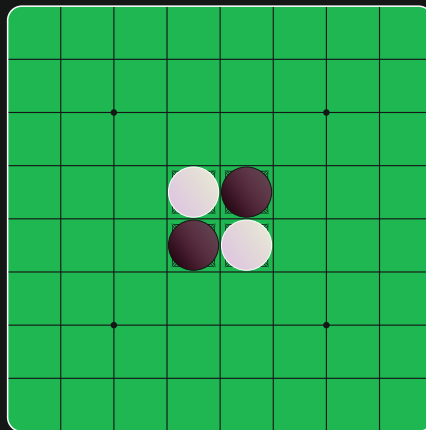
Правила игры

Игра предназначена для двух игроков.

Цель игры

У каждого игрока по 32 фишки, которые они выставляют на поле, стремясь «окружить» фишки соперника по горизонтали, вертикали или диагонали. Окружённые игроком фишки противника переворачиваются и меняют свой цвет, становясь теперь его собственными фишками. Побеждает тот игрок, фишек чьего цвета в конце игры на поле оказывается больше, причём по ходу игры, фишка может несколько раз изменить свой цвет, переходя от игрока к игроку.

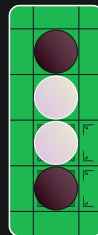
В начале игры в центр поля выставляются по 2 чёрные и 2 белые фишки:



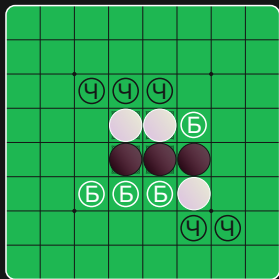
Ход игры

- Первым ход делают чёрные. Далее игроки ходят по очереди.

- Делая ход, игрок должен поставить свою фишку на одну из клеток поля таким образом, чтобы между этой поставленной фишкой и одной из имеющихся уже на поле фишек его цвета находился непрерывный ряд фишек соперника, горизонтальный, вертикальный или диагональный (другими словами, чтобы непрерывный ряд фишек соперника оказался «закрыт» фишками игрока с двух сторон). Все фишки соперника, входящие в «закрытый» на этом ходу ряд, переворачиваются на другую сторону (меняют цвет) и переходят к ходившему игроку.



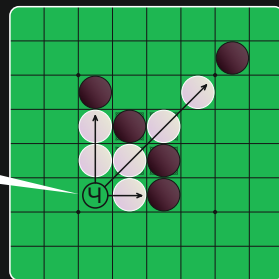
- Если в результате одного хода «закрывается» одновременно более одного ряда фишек противника, то переворачиваются все фишки, оказавшиеся на всех «закрытых» рядах.



Варианты хода белых и чёрных

Если чёрную фишку поставить в указанное место, то все белые фишки будут захвачены и перевернуты на чёрную сторону.

В данном примере у чёрных досрочная победа.



- Игрок вправе выбирать любой из возможных для него ходов. Если игрок имеет возможные ходы, он не может отказаться от хода. Если игрок не имеет допустимых ходов, то ход передаётся сопернику.

Итог игры

Окончание игры знаменуется невозможностью противников сделать ход. При этом высчитывается количество фишек участников, которое занимают определённые позиции на поле. Чьих фишек больше, тот и является победителем. В ситуации, когда количество фишек на поле одинаково, объявляется ничья. Количество фишек на поле определяет количество набранных баллов.

Турнирные правила

Участие в турнире по «Реверси» означают игру в нескольких партиях. Итог в таком случае подводится по результату нескольких сыгранных партий с разными соперниками. Результат каждого участника сыгранной партии заносится в свободную таблицу, которая позволяет быстро выполнить подсчёт всех набранных баллов и определить победителя турнира.

Шашки

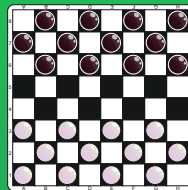
Для игры в шашки используйте вторую сторону поля и фишки двух разных цветов по 12 штук.

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.

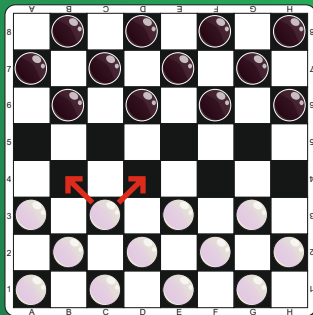
Правила

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.



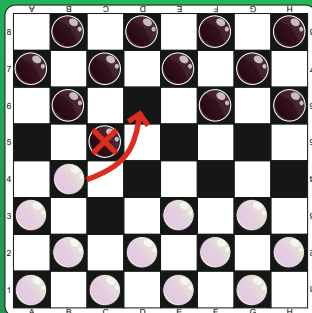
Выбор цвета игроками определяется жребием или по договоренности. Фишки, в дальнейшем «Шашки», расставляются на трех ближних к игроку рядах на темных клетках, как показано на рисунке. Право первого хода обычно принадлежит игроку, который играет белым цветом. Ходы осуществляются соперниками поочередно. 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. 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. 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 вперед, 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

«Го» - игра про захват земель. Игроки делят доску с помощью фишек своего цвета. Главная цель - территория которую игрок себе огородил. За ход игрок или выставляет одну свою фишку или пасует. Особенность игры в том, что фишки выставляются не на клетки, а на пересечение линий. Данный набор с полем 9 на 9 линий является стартовым вариантом для детей. Профессиональные игроки играют на поле 19 на 19 линий. Благодаря двухстороннему полю, этот набор можно использовать для игры в шашки.

История «Го» насчитывает не меньше 3000 лет. Согласно легендам, игра «Го» была изобретена в Древнем Китае легендарным императором Яо для сына, дабы развить его ум и способность к концентрации внимания.



«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.

