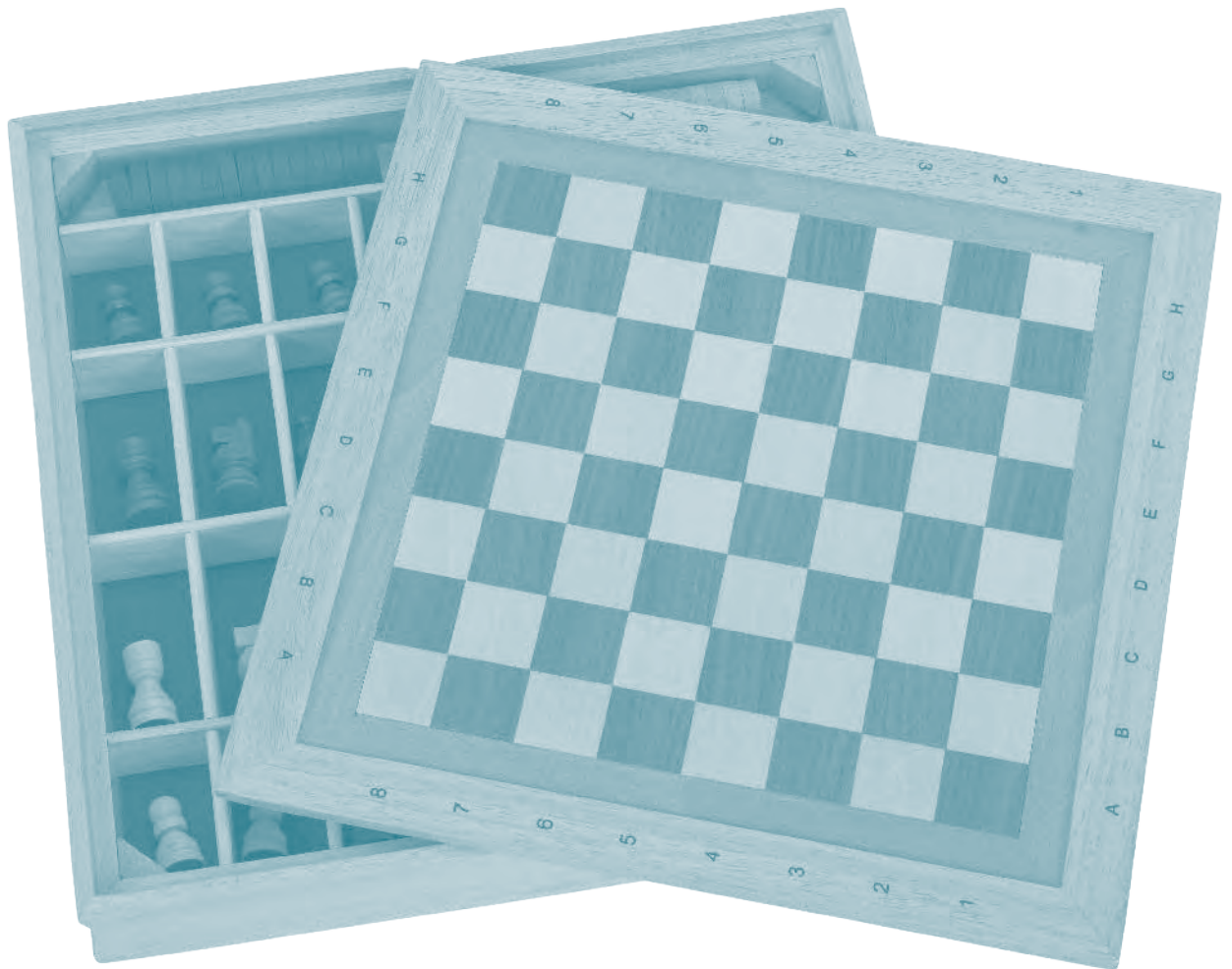


goki



Schach, Dame, Mühle

Chess, Draughts, Nine Men's Morris

Les Echecs, Jeu de dames, Le jeu du Moulin

Ajedrez, Damas, Molino

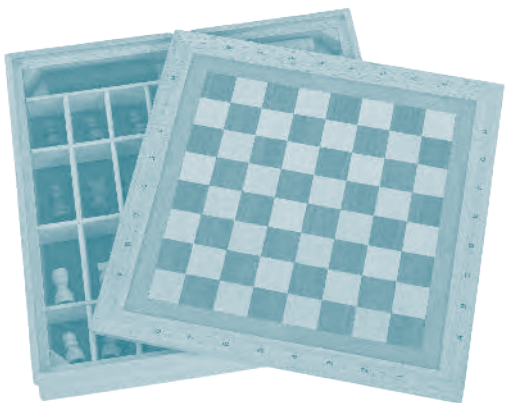
Schaakspel, Damspel, Molenspel

Skak, Dam, Mølle

Scacchi, Dama, Filetto

Xadrez, Dama, Filetto

Шахматы, мельница, шашки



▷ Schach, Dame, Mühle

In dieser Spielesammlung befinden sich drei der bekanntesten und beliebtesten Brettspiele. Sie werden weltweit von Millionen Menschen regelmäßig gespielt, oft auch unter Wettkampfbedingungen.

Die eine Seite des Spielbretts stellt ein Spielfeld mit abwechselnden schwarzen und weißen Flächen dar. Dieses Feld ist für das Schach- und das Damespiel vorgesehen. Die andere Seite ist mit dem Spielfeld des Mühlespiels bedruckt.

Alle drei Spiele sind Strategiespiele für jeweils zwei Spieler, das bedeutet, dass weder Glück noch Zufall den Fortlauf oder den Ausgang des Spiels bestimmen.

Schach

Strategiespiel für zwei Spieler.

Das Spielfeld ist die Brettseite mit den abwechselnden weißen und schwarzen Feldern. Es ist mit dem Spielfeld für Dame identisch. Jeder Spieler spielt mit 16 weißen oder schwarzen Schachfiguren.

Ziel des Spiels

Schach (das Königliche Spiel) ist ein strategisches Brettspiel, bei dem zwei Spieler abwechselnd Spielfiguren auf dem Spielbrett bewegen. Ziel des Spiels ist es, die als König bezeichnete Spielfigur des gegnerischen Spielers so anzugreifen, dass diesem keine Abwehr durch das Schlagen (Entfernen) der angreifenden Figur, durch das Schützen des Königs mit Hilfe einer eigenen Figur oder durch das Ausweichen des Königs auf ein nicht angegriffenes Feld mehr möglich ist. Dieser Zustand wird Schachmatt genannt und bedeutet das Ende des Spiels mit dem Sieg des angreifenden Spielers. Dabei ist das spielerische Können der Kontrahenten entscheidend.

Spielvorbereitungen

Zu Spielbeginn verfügen die beiden Spieler („Weiß“ und „Schwarz“) über jeweils 16 Steine.

Auf einem Feld darf immer nur ein Stein stehen. Ein Stein blockiert dabei das Feld für alle Steine der eigenen Farbe, nicht jedoch für die gegnerischen: Trifft ein Stein in einem Feld auf einen gegnerischen, so wird dieser gegnerische Stein vom Spielfeld genommen. Man sagt, der Stein wird geschlagen.

Könnte ein Stein im nächsten Zug geschlagen werden, so ist dieser Stein bedroht (altertümlich: er steht en prise). Besteht die Möglichkeit gegebenenfalls im darauf folgenden Halbzug den schlagenden Stein wiederzuschlagen, so ist der bedrohte Stein gedeckt.

Ist einer der Könige bedroht, spricht man davon, dass er im Schach steht.

Das Schachbrett und die Grundaufstellung aller Figuren

Rechts ist ein Schachbrett mit allen Figuren in der Grundstellung abgebildet (Abb. 1). Jedes Feld hat seinen eigenen „Namen“, der durch die Koordinaten bezeichnet wird.

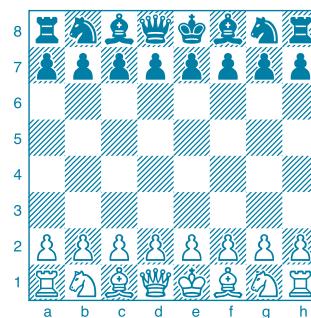


Abb. 1

Die Spielfiguren

Jeder der beiden Spieler besitzt zwei Türme, zwei Pferde, zwei Läufer, eine Dame, einen König (Weiß unten von links nach rechts) und acht Bauern. Die schwarze Dame befindet sich immer auf dem dunklen Feld, die weiße Dame auf dem weißen Feld. Die Könige stehen farblich versetzt daneben. Die Türme befinden sich immer in den äußeren Ecken (Weiß: A1 und A8; Schwarz: H1 und H8). Zur Mitte hin folgen die Pferde und Läufer. Die komplette zweite Reihe wird mit Bauern besetzt.

Die Spielregeln

Zugmöglichkeiten

Jede Figur hat spezifische Zugeigenschaften. Sie darf ausschließlich in der definierten Weise bewegt werden. Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zuge gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.

Bauer (Abb. 2)

- In der Ausgangsstellung kann sich der Bauer wahlweise einen Schritt nach vorne bewegen, sofern das Zielfeld leer ist, oder aber einen Doppelschritt vornehmen, sofern das Feld vor dem Bauern und das Zielfeld leer sind.
- Befindet sich der Bauer nicht in der Ausgangsstellung (2. bzw. 7. Reihe), dann kann er sich nur um ein Feld nach vorne bewegen (wenn er nicht schlägt).
- Der Bauer schlägt diagonal. Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung als die Zugrichtung schlägt.
- Der Bauer kann sich nur vorwärts bewegen. Er ist der einzige Spielstein, der nicht auf ein bereits betretenes Feld zurückkehren kann.

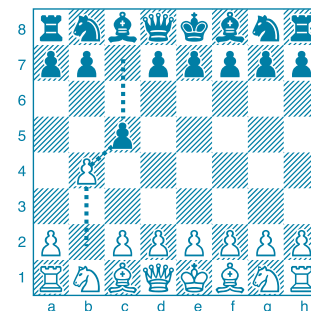


Abb. 2

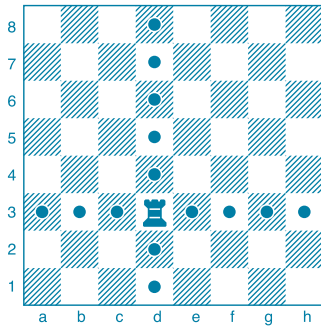


Abb. 3

Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe betritt, so muss er, als Bestandteil dieses Zuges in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder Springer der gleichen Farbe (nach freier Wahl des Spielers) umgewandelt werden. Der Bauer wird aus dem Spiel genommen, und auf das entsprechende Feld wird die neue Figur gesetzt. Die Eigenschaften der neuen Figur treten sofort in Kraft, dies kann auch zum unmittelbaren Schachmatt führen.

Turm (Abb. 3)

Der Turm darf sich beliebig viele Felder bewegen, jedoch nur waagrecht oder senkrecht. Diagonale Züge sind verboten.

Springer (auch Pferd genannt) (Abb. 4)

Mit dem Springer zieht man ein diagonales sowie ein gerades Feld. Hierbei ist es irrelevant, welches Feld zuerst gespielt wird. Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen. Der Springer ist die einzige Figur, die bei ihrem Zug über eigene wie auch über gegnerische Figuren springen darf.

Läufer (Abb. 5)

Er darf beliebig viele Felder vorrücken, jedoch nur diagonal.

Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf welcher er steht.

Dame (Abb. 6)

Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welcher sie steht.

König (Abb. 7)

Der König darf sich, egal in welche Richtung, maximal ein Feld bewegen. Man darf den König jedoch nicht ins Schach stellen.

Es gibt zwei Arten, den König zu ziehen:

- er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird.
- er „rochiert“. Die „Rochade“ ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der gleichen Reihe (Abb. 8). Sie gilt als ein Zug und wird folgendermaßen ausgeführt: Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

Das Recht zu rochieren ist verloren:

- wenn der König bereits gezogen hat, oder
- mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

Die Rochade ist vorübergehend verhindert,

- wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
- wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

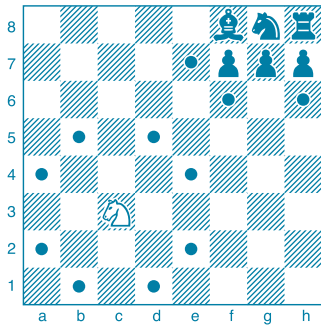


Abb. 4

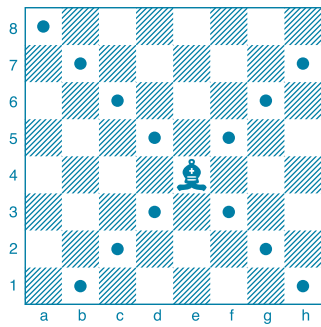


Abb. 5

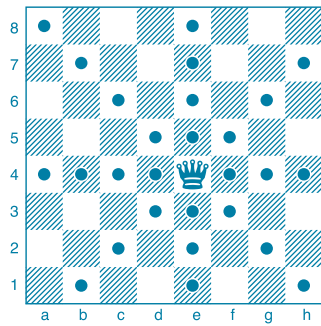


Abb. 6

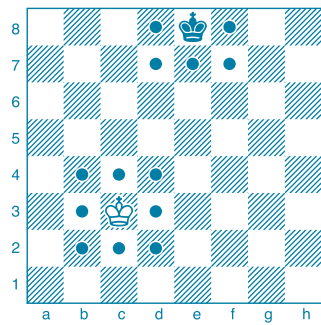
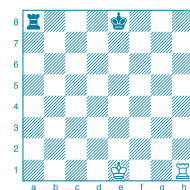
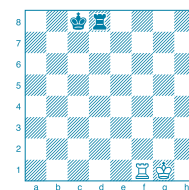


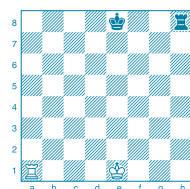
Abb. 7



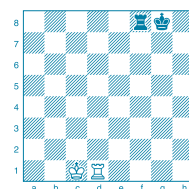
Vor kurzer weißer Rochade
Vor langer schwarzer Rochade



Nach kurzer weißer Rochade
Nach langer schwarzer Rochade



Vor langer weißer Rochade
Vor kurzer schwarzer Rochade



Nach langer weißer Rochade
Nach kurzer schwarzer Rochade

Ein König „steht im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

Keine Figur darf einen Zug machen, welcher entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

Die offiziellen Schachregeln sind erarbeitet vom Internationalen Schachbund (FIDE). Diese Regeln werden in einer autorisierten Übersetzung von den Schachvereinigungen einzelner Länder angeboten. Siehe auch: <http://www.fide.com>

Dame

Strategiespiel für zwei Spieler.

Das Spielfeld ist die Brettseite mit den abwechselnden weißen und schwarzen Feldern. Es ist mit dem Spielfeld für Schach identisch.

Zwölf weiße und zwölf schwarze, runde, flache Spielsteine werden für das Damespiel benötigt.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, dem Gegner alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, also alle gegnerischen Steine zu schlagen oder zu blockieren.

Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine einer Farbe.

Das Brett liegt so auf dem Tisch, dass jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur Rechten hat.

Gespielt wird nur auf den dunklen Spielfeldern.

Vor Spielbeginn werden die Steine so angeordnet, dass in den ersten drei Reihen auf beiden Seiten des Spielbretts alle dunklen Felder belegt sind. Anschließend können die Spielsteine diagonal gezogen werden und auch andere Steine schlagen.

Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt das Spiel.

Die Spielregeln

Die Steine ziehen ein Feld in diagonaler Richtung, aber nur vorwärts.

Gegnerische Steine müssen übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Wenn ein Sprung auf ein Feld führt, von dem aus ein weiterer Stein übersprungen werden kann, so wird der Sprung fortgesetzt. Alle übersprungenen Steine werden vom Brett genommen.

Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er zur „Dame“ befördert, indem ein zweiter Stein obenauf gesetzt wird. Eine Dame darf beliebig weit ziehen und springen, auch rückwärts. Beim Überspringen eines gegnerischen Steines muss die Dame auf dem unmittelbar dahinter liegenden Diagonalfeld stehen bleiben.

Spielvarianten

Wenn ein Spieler einen Stein schlagen kann, so muss er diesen Zug ausführen. Falls er mehrere Möglichkeiten hat, muss der Zug ausgeführt werden, der die meisten Steine schlägt. Eine Variante hier ist, dass, wenn der Spieler es übersieht, einen Stein zu schlagen, der Gegner entweder auf dem Zug bestehen kann, oder den nicht schlagenden Stein vom Brett entfernen darf.

Eine besondere Art des Damespiels ist Schaf und Wolf, wobei mit vier weißen Spielsteinen (Schafe) gegen einen schwarzen Spielstein (Wolf) gespielt wird. Der Wolf hat die Aufgabe, den Schafen in den Rücken zu kommen, das heißt zwischen ihnen hindurchzugehen, was aber die Schafe bei richtigem Spiel verhindern können.

Die Schafe belegen auf der ersten Spielreihe vier schwarze Felder.

Der schwarze Wolf wird auf ein beliebiges schwarzes Feld gestellt.

Die Schafe dürfen nur in eine Richtung ziehen, der Wolf kann sowohl vorwärts wie rückwärts bewegt werden.

Die Schafe treiben den Wolf zurück und schließen ihn endlich so ein, dass er nicht mehr ziehen kann. Dann haben die Schafe das Spiel gewonnen.

Der Wolf gewinnt das Spiel, sobald er die Reihe der Schafe durchbricht.

Mühle

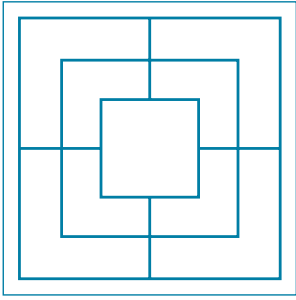


Abb. 1

Strategiespiel für zwei Spieler.

Spielbrett: siehe Abb. 1.

Neun weiße und neun schwarze flache Spielsteine werden für das Mühlespiel benötigt.

Ziel des Spiels

Ziel des Mühlespiels ist es, auf dem Spielbrett drei Spielsteine in eine waagerechte oder senkrechte Reihe zu bekommen.

Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält entweder neun schwarze oder neun weiße, runde, flache Spielsteine. Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein, insgesamt alle neun, auf die Kreuzungs- und Eckpunkte des Bretts.

Die Regeln

In der Setzphase setzen beide Spieler abwechselnd je einen Spielstein auf einen beliebigen freien Kreuzungs- oder Eckpunkt des Bretts.

In der anschließenden Zugphase werden die Spielsteine gezogen: pro Runde darf jeder Spieler einen Stein auf einen angrenzenden, freien Knotenpunkt bewegen.

Die Endphase beginnt, sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat. Er darf dann mit seinen Steinen springen: Der Spieler darf nun pro Runde mit einem Stein an beliebige freie Knotenpunkte auf dem Brett springen. Sobald ihm ein weiterer Stein abgenommen wird oder sobald er keinen gültigen Zug mehr ausführen kann, hat er das Spiel verloren.

Wenn ein Spieler in einer der drei Spielphasen drei Steine auf nebeneinander liegenden Feldern hat, nennt man dies eine „Mühle“, und er darf einen beliebigen Stein des Gegners aus dem Spiel nehmen, sofern dieser Stein nicht ebenfalls Bestandteil einer Mühle ist. Die offiziellen Turnierregeln erlauben es auch in der Endphase nicht, Steine aus einer geschlossenen Mühle zu schlagen.

Insbesondere in der Anfangsphase ist es häufig nicht so wichtig, frühzeitig Mühlen zu bilden. Für einen erfolgreichen Spielverlauf sollte vielmehr auf eine große Beweglichkeit der eigenen Steine geachtet werden. Die vier Kreuzungspunkte des Mühlebretts zu besetzen, ist viel bedeutender als die Besetzung der Eckpunkte.

Beim Schlagen eines Steins ist es meistens sinnvoller, eine zusätzliche eigene Mühle zu öffnen als eine gegnerische zu verhindern.

Besonders erstrebenswert ist eine so genannte „Zwickmühle“. Auf dem nebenstehenden Bild (Abb. 2) kann der schwarze Spieler in jeder Runde eine Mühle schließen. Er kann also die Steine des Gegners schnell dezimieren, ohne dass der wirksam etwas dagegen unternehmen könnte.

Spielvarianten

Die beiden ersten Spielphasen werden nicht voneinander getrennt. Es ist den Spielern freigestellt, einen Stein zu ziehen oder einen Stein zu setzen.

Statt mit je neun kann auch mit je zehn Steinen gespielt werden. Dies empfiehlt sich besonders bei der vorgenannten Spielvariante.

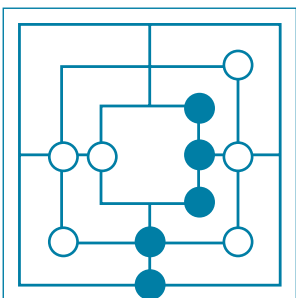


Abb. 2

♟ Chess, Draughts, Nine Men's Morris

This compendium contains three of the most well-known and most popular board games. They are played throughout the world by millions of people, also frequently under competition conditions.

One side of the game board has alternating black and white squares. This board is for chess and draughts. The other side is printed with the board for nine men's morris.

All three games are strategy games for two players, which means that neither luck nor coincidence determine the course and outcome of the game.

Chess

A game of strategy for two players.

The chess board is the side with the alternating white and black squares. It is identical to the draughts board.

Each player plays with 16 white or black chess pieces.

Object of the game

Chess (the king's game) is a strategic board game in which two players move their pieces alternately on the board.

The object of the game is to attack the opponent's piece known as the king in such a way that the opponent can no longer defend the king by capturing (removing) the attacking piece, by protecting the king using one of his own pieces or by moving the king to a square on which it is not attacked. This condition is called checkmate and means the end of the of game and victory for the attacking player. The playing skill of the two opponents is decisive.

Preparation

At the beginning of the game, the two players ("white" and "black") each have 16 pieces.

Only one piece may occupy a square at a time. A piece blocks the square for all pieces of its own colour, but not for the opponent's: if a piece lands on the square of an opposing piece, the opposing piece is removed from the board. This is known as capturing the piece.

If a piece could be captured in the next move, this piece is threatened (archaic: it is "en prise"). If there is the possibility to capture the attacking piece in the following move, the threatened piece is covered.

If one of the kings is threatened it is said to be in check.

The chess board and the initial position of all the pieces

Opposite is an illustration (Fig. 1) of a chess board with all the pieces in their initial positions. Each square has its own „name“ denoted by its coordinates.

The pieces

Each of the two players has two rooks, two knights, two bishops, a queen, a king (white below from left to right) and eight pawns. The black queen is always placed on the black square and the white queen on the white square. The kings stand next to them on the respective colours. The rooks are always in the outer corners (white: A1 and A8; black: H1 and H8). The knights and bishops follow towards the middle. The entire second rank is occupied by pawns.

The rules

Possible moves

Each piece can make specific moves. It may only be moved in the way defined.

It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opposing piece if it can capture it on that square. A piece is considered to attack a square, even if such a piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

Pawn (Fig. 2):

- If the pawn is in its initial position, it may move forward either one square, provided the square is unoccupied, or two squares, provided the square in front of the pawn and the target square are unoccupied.
- If the pawn is not in its initial position (2nd to 7th rank), it can only move forward one square (if it is not capturing).
- The pawn capture diagonally. It is the only piece which captures in a different direction to its moving direction.
- The pawn can only move forwards. It is the only piece which cannot return to a square it has already occupied.

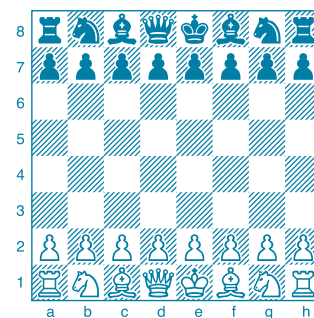


Fig. 1

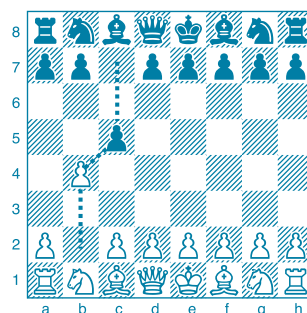


Fig. 2

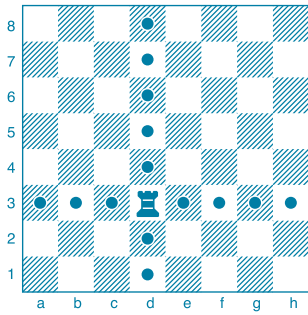


Fig. 3

When a pawn reaches the rank furthest from its starting position it must be exchanged as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour (to be chosen as preferred by the player). The pawn is removed from the game and the new piece is placed on the square. The properties of the new piece take effect immediately, and this can also result in immediate checkmate.

Rook (Fig. 3):

The rook may move any number of squares, but only horizontally or vertically. Diagonal moves are forbidden.

Knight (Fig. 4):

The knight moves one diagonal and one straight square. It makes no difference which square is played first.

The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.

The knight is the only piece which may jump over its own pieces and opposing pieces in its move.

Bishop (Fig. 5):

This piece may move any number of squares, but only diagonally.

The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

Queen (Fig. 6):

The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.

King (Fig. 7):

The king may move a maximum of one square, regardless of the direction. However, the king may not be moved into check.

There are two different ways of moving the king:

- a) It moves to any adjoining square not attacked by one or more of the opponent's pieces.
- b) It „castles“. Castling is a move of the king and either rook of the same colour on the same rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.

The right for castling has been lost:

- a) if the king has already moved, or
- b) with a rook that has already moved.

Castling is prevented temporarily,

- a) if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces,
- b) if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.

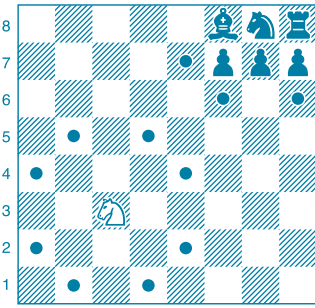


Fig. 4

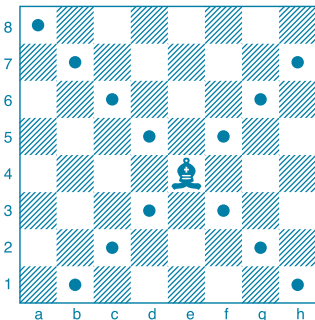


Fig. 5

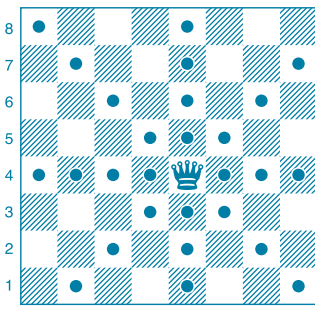


Fig. 6

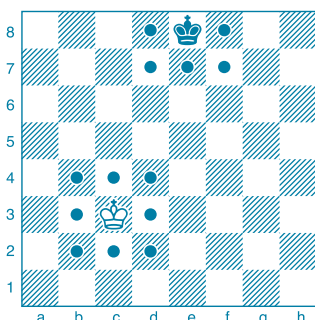
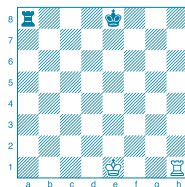
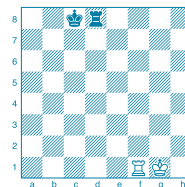


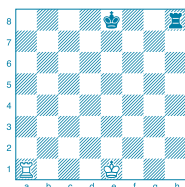
Fig. 7



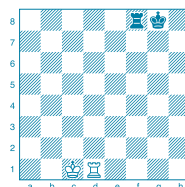
Before white kingside castling
Before black queenside castling



After white kingside castling
After black queenside castling



Before white queenside castling
Before black kingside castling



After white queenside castling
After black kingside castling

The king is said to be „in check“ if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to that square because they would then leave or place their own king in check.

No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

The official rules of chess are compiled by the World Chess Federation (FIDE). Authorised translations of these rules are provided by the chess associations of the individual countries. See also: <http://www.fide.com>

Draughts

Game of strategy for two players.

The game is played on the side of the board with alternating white and black squares. This board is identical to the chess board.

Twelve white and twelve black, round, flat counters are required for the game of draughts.

Object of the game

The object of the game is to prevent the opponent from moving, i.e. to capture or block all the opponent's pieces.

Preparation

Each player receives 12 pieces of one colour.

The board lies on the table in such a way that each player has a white corner square on his or her right.

The game is played on the dark squares only.

Before the game begins, the pieces are arranged so that all the dark squares in the first three rows are occupied on both sides of the board. The pieces can then be moved diagonally and also capture other pieces.

The player with the black pieces begins the game.

Rules of the game

The pieces move one step diagonally, but only forwards.

The opponent's pieces must be jumped over, provided that the square behind is unoccupied. If a jump leads to a square from which another piece can be jumped over, the jump is continued. All pieces jumped over are removed from the board.

Once a piece reaches the opposite baseline it becomes a "king" by placing a second piece on top of it. A king may move and jump any distance, also backwards. After jumping over an opposing piece the king must remain standing on the diagonal square immediately behind it.

Game variants

If a player can capture a piece he must make this move. If he has several possibilities he must make the move that captures the most pieces. – One variant here is that, if a player fails to capture a piece, the opponent can either insist on the move or remove the non-capturing piece from the board.

A special variant of the game of draughts is Sheep and Wolf, in which four white pieces (sheep) play against one black piece (wolf). The objective of the wolf is to get past the sheep, i.e. to break through them, which the sheep can, however, prevent if played correctly.

The sheep occupy four black squares on the first row.

The black wolf is placed on any black square.

The sheep can only move in one direction, while the wolf can be moved both forwards and backwards.

The sheep drive the wolf back, finally surrounding it so that it can no longer move. The sheep have then won the game.

The wolf has won the game as soon as he breaks through the row of sheep.

Nine men's morris

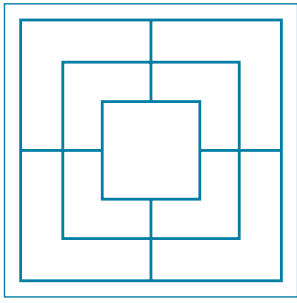


Fig. 1

Game of strategy for two players.

Board: see fig 1.

Nine white and nine black flat counters are required for Nine Men's Morris.

Object of the game

The object of Nine Men's Morris is to make a horizontal or vertical row of three pieces on the board.

Preparation

Each player receives either nine black or nine white, flat counters. The players take turns placing the pieces, all nine in total, on the intersections and corner points of the board.

The rules

In the placing phase both players alternately place a piece on any empty intersection or corner point of the board.

In the following moving phase the pieces are moved: in each round, each player may move a piece to an adjoining, empty intersection.

The final phase begins when one player only has 3 pieces left. He may then jump with his pieces: in each round, the player may now jump with a piece to any empty intersection on the board. As soon as he loses another piece or can no longer make a legal move, he has lost the game.

If, in one of three game phases, a player has three pieces on adjacent points, this is called a "mill" and he may remove any one of the opponent's pieces from the board, provided it is not also part of a mill. According to the official tournament rules it is also not allowed to capture pieces from a closed mill in the final phase.

Especially in the beginning phase it is often not so important to form mills immediately. To succeed, it is better to ensure that your pieces are placed in versatile locations. Occupying the board's four intersections is much more important than occupying the corner points.

When capturing a piece it is usually more advisable to open an additional mill for yourself than to stop your opponent forming one.

A particularly desirable position is a so-called „running mill“. In the illustration opposite (Fig. 2) the black player can form a mill in every round. This means that he can quickly decimate the opponent's pieces without the opponent being able to do anything about it.

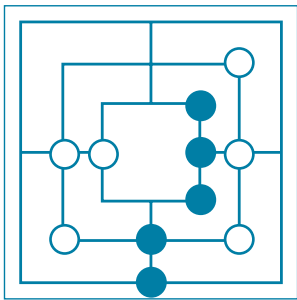


Fig. 2

Game variants

The first two game phases are not separated from each other. The players are at liberty to either remove or place a piece.

The game can also be played with ten pieces instead of nine. This is recommended in particular for the above-mentioned game variant.

F Les Echecs, Jeu de dames, Le jeu du Moulin

Vous trouverez dans cette collection trois des jeux les plus célèbres et les plus appréciés. Des millions de personnes dans le monde y jouent régulièrement, et souvent aussi en compétition.

Un côté de l'échiquier représente une surface de jeu avec cases noires et blanches alternées. Cette face est prévue pour jouer aux échecs et aux dames. L'autre face comporte comme impression la surface de jeu du Moulin.

Tous les trois sont des jeux de stratégie se jouant chacun à deux joueurs, ce qui veut dire que ni la chance, ni le hasard ne déterminent le déroulement ou l'issue du jeu.

Les Echecs

Jeu de stratégie pour 2 joueurs.

La zone de jeu est l'échiquier à carreaux blancs et noirs alternés. Il est identique à celui du jeu de dames. Chaque joueur dispose de 16 figures noires ou blanches.

But du jeu

Les échecs (le jeu royal) est un jeu de société dans lequel deux joueurs, chacun leur tour, déplacent des pièces sur l'échiquier. Le but du jeu est d'attaquer la pièce du joueur adverse que l'on appelle le Roi de telle sorte qu'il ne puisse plus se défendre ni en prenant la pièce qui l'attaque, ni en se protégeant à l'aide d'une de ses propres pièces, ni en se déplaçant vers une autre case non attaquée.

Cette situation s'appelle 'Echec et Mat' et signifie la fin du jeu par victoire de l'attaquant. C'est là que la capacité de jeu des adversaires s'avère déterminante.

Préparation du jeu

Au début du jeu les deux joueurs (les 'Blancs' et les 'Noirs') disposent respectivement de 16 pièces. Il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case. Une case bloque ainsi le passage pour toutes les pièces de même couleur, mais pas pour celles de la couleur adverse : lorsqu'une pièce dans une case rencontre une pièce adverse, celle-ci est enlevée de l'échiquier. On dit que la pièce est prise. Dans le cas où une pièce pourrait être prise au coup suivant, celle-ci est donc menacée (on disait jadis qu'elle était 'en prise'). S'il est possible au demi coup suivant de prendre cette pièce attaquante, alors la pièce menacée est couverte. Si l'un des rois est menacé, on dit dans ce cas qu'il est en échec.

L'échiquier et la disposition initiale de toutes les pièces.

Un échiquier est représenté à gauche (illustration 1) avec toutes les pièces en position initiale. Chaque case a son propre nom, désigné par ses coordonnées.

Les pièces

Chaque joueur possède 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, une dame, un roi (en blanc ci-dessous de gauche à droite) et 8 pions. La dame noire se trouve toujours sur la case foncée, la dame blanche toujours sur la case claire. Les rois se trouvent à côté sur une case de couleur opposée. Les tours se trouvent toujours aux angles extérieurs (Blancs: en A1 et A8 ; Noirs: en H1 et H8). Les cavaliers et fous viennent s'intercaler au milieu. La deuxième rangée est entièrement constituée de pions.

Les règles du jeu

Mouvements possibles des pièces

Chaque pièce a ses propres caractéristiques de déplacement et peut se déplacer exclusivement de cette manière.

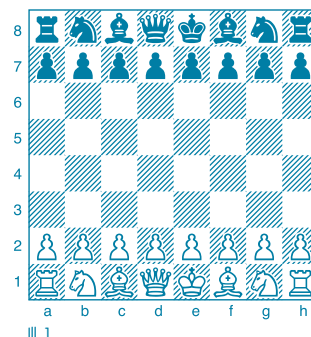
Il n'est pas possible de déplacer une pièce sur une case qui est déjà occupée par une pièce de la même couleur. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et dans le même coup retirée de l'échiquier. Une pièce peut attaquer une pièce adverse si elle est capable d'aller sur cette case. Une pièce attaque une case même si elle en est empêchée par un coup, parce qu'autrement elle laisserait son roi en échec ou l'exposerait à une attaque.

Les pions (Ill. 2):

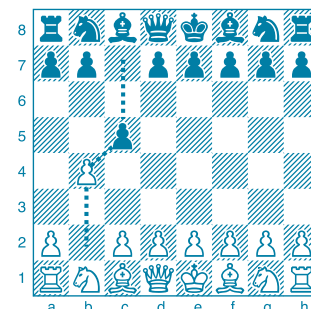
En position de départ le pion peut se déplacer au choix d'une case en avant, dans la mesure où le champ est libre, ou se déplacer de deux cases à la fois, dans la mesure où la case devant le pion est libre, et que la case de destination est libre.

Lorsque le pion ne se trouve pas en position de départ (2^{ème} ou 7^{ème} rangée), il peut alors se déplacer seulement d'une case vers l'avant (lorsqu'il ne prend pas une autre pièce).

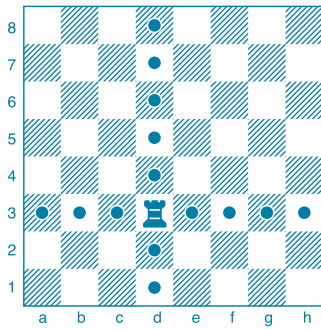
Le pion prend en diagonale. C'est la seule pièce qui prend dans une autre direction que sa direction de déplacement.



Ill. 1



Ill. 2



III. 3

Le pion peut se déplacer uniquement vers l'avant. C'est la seule pièce qui ne peut pas revenir en arrière sur une case déjà occupée.

Lorsqu'un pion atteint la première rangée du camp adverse, il doit alors du même coup se transformer, selon le choix du joueur, en dame, en tour, en fou ou en cavalier de même couleur. Le pion est enlevé du jeu, et la nouvelle pièce est placée sur la case correspondante. Les caractéristiques de la nouvelle pièce entrent aussitôt en vigueur, et cela peut conduire immédiatement à l'échec et mat.

La tour (III 3):

La tour peut se déplacer d'autant de cases qu'elle veut, mais uniquement horizontalement ou verticalement. Les déplacements en diagonale sont interdits.

Le cavalier (appelé aussi cheval) (III 4):

Avec le cavalier on se déplace à la fois en diagonale et tout droit. Peu importe la case que l'on joue en premier. Le cavalier peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de – mais non situées sur – la rangée, la colonne ou les diagonales sur lesquelles il se trouve.

Le cavalier est une pièce unique, qui peut en se déplaçant sauter par-dessus ses propres pièces et les pièces adverses.

Le fou (III 5):

Il peut progresser d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement en diagonale.

Le fou peut au choix se déplacer sur une quelconque des diagonales passant par celle où il se trouve.

La dame (III 6):

La dame peut au choix se déplacer sur une quelconque des cases de la rangée, de la colonne ou des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

Le roi (III 7):

Le roi peut seulement se déplacer d'une case maximum, quelle que soit la direction dans laquelle il va. On ne doit pas cependant mettre le roi en échec.

Il y a deux manières de déplacer le roi:

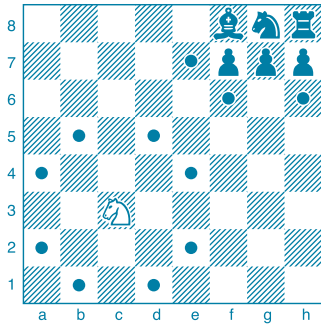
- il se déplace au choix sur l'une des cases voisines de la sienne, qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses.
- Il 'roque'. Le 'roque' est un coup joué par le roi et l'une des tours de la même rangée. Il compte pour un seul coup et s'effectue de la manière suivante: le roi se déplace de deux cases à partir de sa case d'origine en direction de la tour, puis la tour vient se placer sur la case que le roi vient de franchir.

Le droit de roquer se perd:

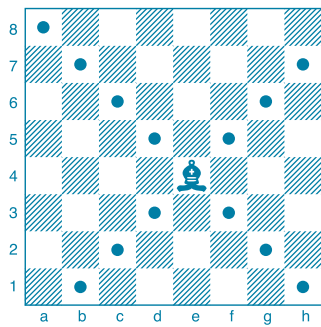
- lorsque le roi s'est déjà déplacé,
- avec une tour qui s'est déjà déplacée,

Le roque est momentanément empêché,

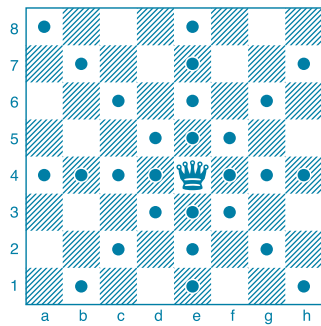
- lorsque la case du roi, ou bien celle qu'il doit franchir, ou bien sa case de destination, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses,
- lorsqu'une pièce quelconque se trouve entre le roi et la tour avec laquelle il doit roquer.



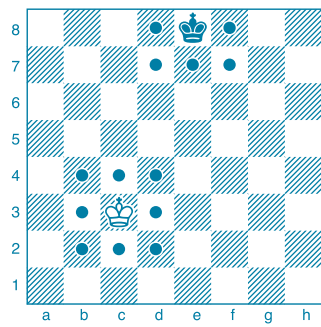
III. 4



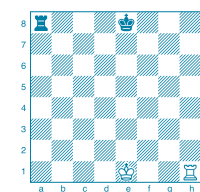
III. 5



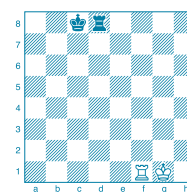
III. 6



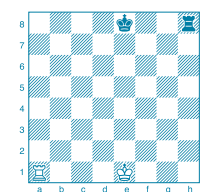
III. 7



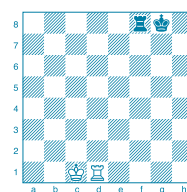
Avant le petit roc par les Blancs
Avant le grand roc par les Noirs



Après le petit roc par les Blancs
Après le grand roc par les Noirs



Avant le grand roc par les Blancs
Avant le petit roc par les Noirs



Après le grand roc par les Blancs
Après le petit roc par les Noirs

Un roi est 'en échec' lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si celles-ci ne peuvent pas jouer, parce qu'autrement elles laisseraient leur roi en échec, ou bien l'exposeraient à une attaque.

Aucune pièce ne peut jouer un coup qui mette ou bien qui laisse en échec le roi de sa propre couleur.

Les règles officielles du jeu d'échecs sont établies par la Fédération Internationale d'Echecs (FIDE). Ces règles sont proposées par les associations d'échecs de chaque pays dans une traduction autorisée. Voir également le site: <http://www.fide.com>

Jeu de dames

Jeu de stratégie pour deux joueurs.

La surface de jeu est l'échiquier avec cases noires et blanches alternées. Il est identique à celui du jeu d'échecs.

On a besoin pour jouer aux dames de douze pions blancs et douze pions noirs, ronds et plats.

But du jeu

Le but du jeu est d'enlever à l'adversaire toute possibilité de jouer, c'est-à-dire de lui bloquer ou lui prendre toutes ses pièces.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 12 pions d'une même couleur.

L'échiquier est placé sur la table de telle sorte que chaque joueur ait à sa droite une case blanche.

On ne joue que sur les cases foncées. En début de jeu, on dispose les pions de façon à garnir toutes les cases foncées sur les trois premières rangées des deux côtés de l'échiquier. Enfin, les pions se jouent en diagonale et peuvent aussi prendre d'autres pions.

C'est le joueur avec les pions noirs qui commence.

Les règles du jeu

Les pions se déplacent en diagonale, mais uniquement vers l'avant. Il faut sauter par-dessus les pions adverses, dans la mesure où la case qui se trouve derrière est libre. Lorsqu'un saut conduit à une case, d'où il est possible de sauter un autre pion, le saut se poursuit. Tous les pions qui ont été sautés sont retirés de l'échiquier.

Lorsqu'un pion atteint la première ligne de l'adversaire, il devient 'Dame', en rajoutant dessus un deuxième pion. Une dame peut jouer et sauter loin, y compris en arrière. Lorsqu'elle saute un pion adverse, la dame doit s'arrêter sur la case en diagonale immédiatement derrière.

Variantes du jeu

Lorsqu'un joueur peut prendre une pièce, il doit jouer ce coup. S'il a plusieurs possibilités, il doit jouer le coup qui lui donne la plus grosse prise. – Ici il y a une variante: lorsque le joueur a laissé passer l'occasion de prendre un pion, l'adversaire peut soit maintenir le coup, soit enlever le pion non pris de l'échiquier.

Une manière particulière de jouer aux dames est le loup et le mouton, qui se joue avec quatre pions blancs contre un pion noir. Le loup a l'obligation de prendre les moutons à revers, c'est-à-dire de passer entre eux, ce que les moutons, quand on joue bien, peuvent empêcher.

Les moutons occupent quatre cases noires sur la première rangée.

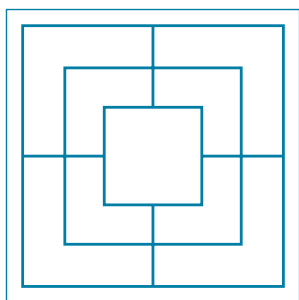
Le loup noir est placé sur une case noire quelconque.

Les moutons ne peuvent jouer que dans une seule direction; le loup, lui, peut bouger aussi bien vers l'avant que vers l'arrière.

Les moutons repoussent le loup et l'enferment finalement de telle sorte qu'il ne puisse plus jouer. C'est alors que les moutons ont gagné.

Le loup gagne la partie dès qu'il franchit la rangée des moutons.

Le jeu du Moulin



III. 1

Un jeu de stratégie pour deux joueurs.

Plateau de jeu: voir l'image (III. 1).

Neuf pions plats blancs et neuf pions plats noirs sont utilisés pour jouer.

But du jeu

L'objectif du jeu est d'aligner sur le plateau trois de ses pions de manière horizontale ou verticale

Commencement du jeu

Chaque joueur tient à sa disposition les 9 pions de sa couleur. Les joueurs placent leurs pions un par un chacun leur tour, sur les intersections de lignes du plateau.

Règle du jeu

Dans un premier temps les joueurs placent leurs pions un par un sur les intersections de lignes du plateau.

Dans un deuxième temps, les joueurs déplacent au tour à tour leur pion sur une intersection de lignes limitrophe et libre du plateau de jeu.

Puis vient la dernière phase, dès lors qu'un joueur n'a plus que 3 pions. Il peut sauter avec ses pions. Le joueur peut à chaque tour faire sauter son jeton sur une intersection libre du plateau. Dès qu'un jeton lui est retiré ou dès qu'il ne peut plus réaliser de mouvement, il a perdu.

Lors de l'une de ces 3 phases du jeu, lorsqu'un joueur réussit à aligner 3 de ses pions côte à côte, on dit qu'il a « fermé un moulin », il peut alors retirer du plateau n'importe quel pion de son adversaire, à condition que ce pion ne soit pas lui-même dans un moulin. Lors de la dernière phase de jeu les règles officielles ne permettent pas d'attaquer un pion si il est dans un moulin fermé.

Lors de la première phase de jeu il n'est pas très important d'aligner des moulins. Pour gagner la partie dans son ensemble il est plus pertinent de réfléchir à la mobilité de ses pions. Il est donc plus intéressant de placer ses pions au croisement de deux lignes plutôt que dans les coins.

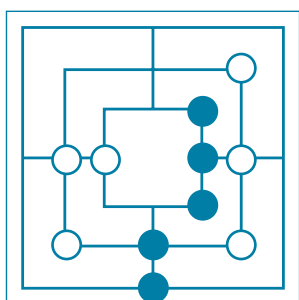
Lorsque vous enlevez un pion il faut d'abord penser à ouvrir ses propre moulins plutôt que de chercher à nuire à votre adversaire.

Il est très intéressant de se retrouver dans la situation suivante. Sur l'image proposée vous pouvez voir que le joueur noir peut à chaque tour fermer un moulin. Il peut donc prendre rapidement les pierres de son adversaire, sans que celui-ci ne puisse contre-attaquer.

Variante du jeu

On peut ne pas différencier les deux premières phases de jeux. C'est alors au joueur de décider si lors de son tour il souhaite placer un de ses pions ou bien simplement le déplacer.

On peut également jouer avec dix pierres au lieu de neuf. Cette règle de jeu s'applique tout particulièrement avec la variante proposée ci-dessus.



III. 2

Ⓔ Ajedrez, Damas, Molino

Se encuentran en esta colección tres de los juegos de mesa más conocidos y queridos del mundo. Millones de personas juegan con ellos regularmente y a menudo se hacen campeonatos. Por un lado está el tablero negro y blanco representativo del ajedrez y las damas y por el otro lado está el campo de juego del molino. Los tres juegos son de estrategia para 2 jugadores, lo que significa que ni la suerte ni el azar determinan el ganador final del juego.

Ajedrez

Juego de estrategia para dos jugadores. El tablero de juego es un cuadrado subdividido en 64 casillas igualmente de color blanco o negro. Es el mismo tablero que el de las damas. Cada jugador juega con 16 piezas de ajedrez blancas o negras.

Objetivo del juego

El ajedrez es un juego de mesa estratégico en el cual dos jugadores mueven alternativamente las figuras en el tablero de juego. El objetivo del juego es matar al Rey contrario. Para ello se utilizan las otras figuras para dejar el rey contrario indefenso y poder eliminarlo, la dificultad estriba en conseguir eliminar figuras contrarias sin dejar indefenso tu propio rey. Es posible que por la habilidad de los jugadores se llegue a un estado en el que con las figuras disponibles no es posible matar al rey por que este puede escapar indefinidamente, a esto se le llama tablas, es decir, empate. Es un juego de habilidad basado en la táctica y estrategia

Preparaciones de juego

Para empezar el juego, cada jugador tienen que colocar sus 16 figuras en el tablero de juego. Hay que colocar una figura por casilla y en una casilla solo puede haber siempre una figura. Cada figura bloquea esa casilla para todas las demás figuras de su color pero no del contrario. Si una figura tropieza con uno contrario en una casilla, puede eliminarla. Cada jugador puede decidir si como salvar a sus figuras amenazadas, incluso puede decidir que para mantener a salvo el rey es mejor no salvar dicha figura. Si la figura amenazada es el Rey, antes de hacer el movimiento final hay que avisar al contrario de que en tu siguiente movimiento puedes matarlo y acabar la partida, se dice jaque al rey. En caso de que haga lo que haga el contrario, nada va a evitar que lo mates se dice jaque mate y se acaba la partida.

El tablero de ajedrez y la relación básica de todas las figuras

A la izquierda está reproducido (Imagen 1) un tablero de ajedrez con todas las figuras en la posición básica. Cada casilla tiene su propio nombre que es señalado por las coordenadas.

Las figuras del ajedrez

Cada uno de los dos jugadores tiene dos torres, dos caballos, dos alfiles, una Reina, un rey y ocho peones. La Reina se coloca siempre en la casilla en su color. El Rey se coloca al lado de la reina en la casilla con el color distinto al suyo. Las torres se encuentran siempre en las esquinas exteriores. A continuación de las torres hacia el medio los caballos y luego los alfiles. La segunda fila completa se ocupa con peones.

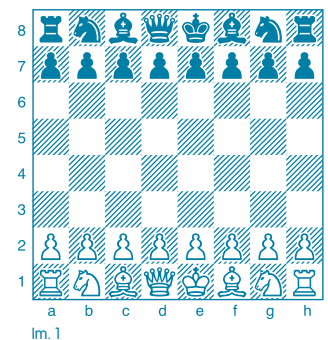
Las reglas de juego

Posibilidades de movimiento

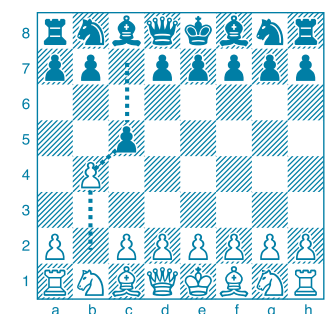
Cada figura tiene movimientos específicos y solo se pueden mover de esta forma definida. No está permitido poner una figura en una casilla que está ya ocupada por una figura del mismo color. Si una figura cae en una casilla que está ocupada por una figura contraria, se elimina dicha figura del tablero de ajedrez como parte del mismo movimiento, quedando la figura en esa casilla. Antes de atacar una casilla debemos tener en cuenta que con ello no dejemos desprotegido a nuestro rey.

Peones:

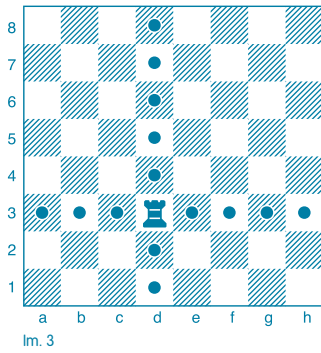
En la posición inicial se puede mover el peón facultativamente un paso a delante siempre que la casilla este vacía, o realizar si un paso doble siempre que la casilla de delante del peón y la casilla de destino estén vacías. Si el peón no se encuentra la posición inicial, entonces se puede mover solo una casilla hacia delante. El peón mata diagonalmente. Es la única figura del juego que mata con un movimiento diferente a su movimiento habitual.



Im. 1



Im. 2



El peón se puede mover sólo hacia delante. Es la única figura del juego, que no puede volver a una casilla ya pisada. Si un peón pisa la fila básica contraria, el peón se puede cambiar en ese movimiento por la figura de elección del jugador que éste haya perdido, sacando al peón del juego, y se coloca en la casilla correspondiente la nueva figura. Las propiedades de la figura nueva entran en vigor instantáneamente, eso puede conducir también al jaque mate directo.

Torre (Imagen 3):

La torre se puede mover a voluntad muchas casillas en horizontal o vertical. Los movimientos diagonales están prohibidos.

Caballo (Imagen 4):

Con el Caballo se puede mover uno diagonal y uno recto, o uno recto y uno diagonal. Es irrelevante que casilla se mueva primero.

El caballo puede saltar a casillas próximas que no están en línea recta, fila o diagonal exacta con él.

El caballo es la única figura, que en su movimiento puede saltar tanto por encima de figuras propias como contrarias.

Alfil (Imagen 5):

Puede avanzar las casillas que quiera pero en diagonal.

El Alfil puede colocarse en cualquier casilla a lo largo de su diagonal.

Reina (Imagen 6):

La Reina puede moverse por cualquier casilla en cualquier dirección, siempre que como en todas las figuras el camino no esté ocupado.

Rey (Imagen 7):

El rey puede moverse en todas direcciones igual que la Reina, pero solo una casilla de cada vez. Por lo que hay que tener mucho cuidado al moverlo de no ponerlo en peligro.

El Rey puede moverse de dos formas:

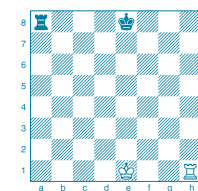
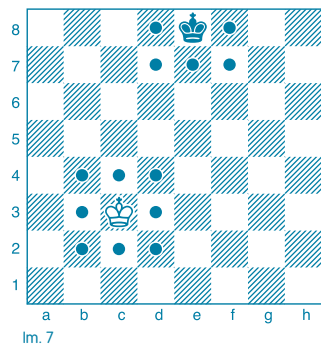
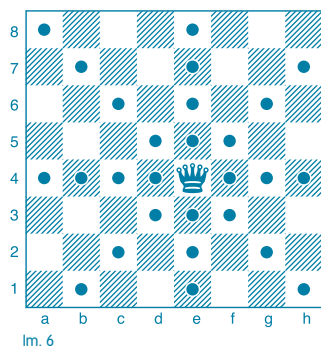
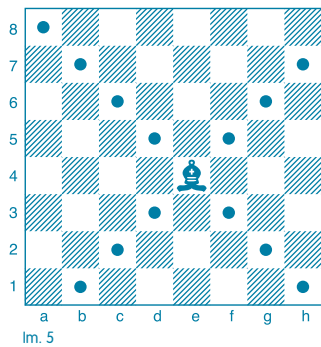
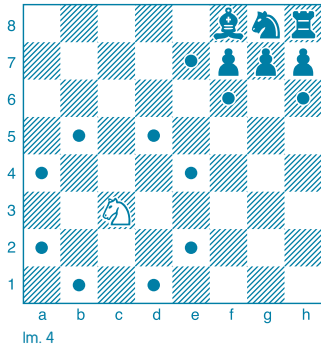
- moverse a una casilla colindante vacía escapando de un ataque o matar al atacante si está en una casilla colindante.
- El „enroque”, un movimiento del rey y de una de sus torres colocada en la misma fila y sin figuras que estén entre ellos. Consta como un movimiento de Ajedrez y se ejecuta en la forma siguiente: El rey se mueve de su casilla de origen dos casillas en dirección a la torre, y la torre se pone por en la casilla que ha dejado libre el rey.

El derecho a enrocar está perdido.

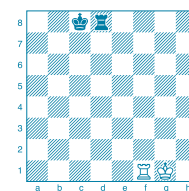
- si el rey se ha movido ya, o
- con una torre que ya se ha movido.

El enroque se puede evitar:

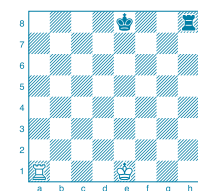
- cuando la casilla del Rey o la casilla que tiene que atravesar o su casilla de destino hay una o más figuras contrarias atacando
- cuando entre el rey y la torre que se quiere enrocar hay cualquier otra figura.



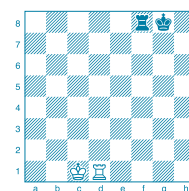
Antes de enroque blanco breve
Antes de enroque negro largo



Según enroque blanco breve
Según enroque negro largo



Antes de enroque blanco largo
Antes de enroque negro breve



Según enroque blanco largo
Según enroque negro breve

Un rey „está en jaque” cuando una o varias figuras contrarias lo atacan y no le dejan más opción que atacar para defenderse, dejándolo completamente indefenso.

Ninguna figura puede hacer un movimiento que exponga al Rey de su color a un jaque o a un movimiento del jaque.

Las reglas de ajedrez oficiales están elaboradas por la unión de ajedrez Internacional (FIDE). Estas reglas se pueden encontrar en una traducción autorizada por la unión de ajedrez de cada país. Véase también: <http://www.fide.com>

Damas

Juego de estrategia para dos jugadores.

Se usa para jugar el tablero por el lado cuya superficie tiene una tabla con los campos blancos y negros alternativos. Es el mismo tablero con el que se juega al Ajedrez.

Para este juego se usan doce fichas blancas y doce fichas negras, redondas y planas.

Objetivo del juego

Es objetivo del juego es dejar al adversario sin fichas.

Preparaciones de juego

Cada jugador recibe 12 fichas de un color.

Solo se colocan las fichas en los campos negros.

Antes de empezar el juego se ordenan las fichas en las tres primeras filas de cada lado del tablero, a un lado las fichas de un jugador y al otro las del otro jugador. Las fichas solo se pueden mover diagonalmente, y para comerse unas a otras tiene que haber un campo que las separe.

El jugador con las blancas empieza el juego.

Las reglas de juego

Las fichas se mueven un paso en diagonal, y siempre hacia delante.

Se pueden comer fichas contrarias siempre que haya un campo libre. Se puede saltar tantas veces como campos libres y fichas contrarias se puedan empalmar, quitando estas fichas del tablero.

Si una ficha consigue la línea de fondo contraria, se convierte en „Dama” colocándole una segunda ficha encima. Una dama puede moverse en diagonal por donde quiera y comer fichas también hacia atrás, aunque manteniendo que para saltar una ficha tienes que tener un campo libre detrás.

Posibilidades de juego

Si un jugador tiene la opción de comer una ficha saltándola, es obligatorio hacerlo. En caso contrario se le dará por comida. Es ahora, en la colocación de las fichas, donde entra en juego la habilidad y destreza de cada jugador para evitar que te coman fichas o tender trampas para comer mas fichas.

Una variante de las damas son “la oveja y el lobo”. En este juego una ficha negra (el lobo) juega contra 4 fichas blancas (las ovejas). El lobo tiene la obligación de pillar a las ovejas por la espalda. La tarea de las ovejas es evitar que tal cosa pase.

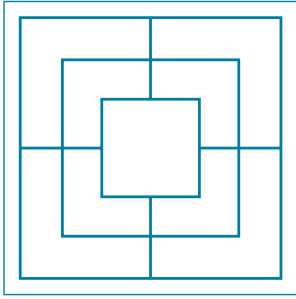
Las ovejas se colocan en cuatro campos negros de la primera fila de juego.

Se coloca al lobo negro en cualquier campo negro.

Las ovejas pueden ir sólo en una dirección, el lobo puede moverse tanto adelante como hacia atrás.

Las ovejas van evitando al lobo hasta que consiguen cercarlo de manera que ya no tiene posibilidad de movimiento, con lo que las ovejas habrían ganado el juego. El lobo gana el juego si consigue romper la fila de las ovejas.

Molino



Im. 1

Juego de estrategia para dos jugadores.

Tablero: véase imagen a la izquierda (Imagen 1).

Para este juego necesitamos nueve fichas blancas y nueve fichas negras

Objetivo del juego

El objetivo del juego del Molino es conseguir tres fichas negras o tres fichas blancas en vertical u horizontal.

Preparaciones de juego

Un jugador recibe las nueve fichas negras y el otro las nueve fichas blancas, redondas y planas. Los jugadores van poniendo una ficha por turno y alternativamente en cada punto de cruce de la tabla hasta colocar la nueve fichas.

Las reglas

Se comienza el juego colocando las fichas alternativamente un jugador y otro sobre las esquinas y cruces del tablero hasta colocar todas las fichas, mientras, ya se puede intentar conseguir un "molino" o evitar que el contrario consiga su "molino".

Ahora las fichas se pueden mover paso a paso de un punto a otro, nunca debe haber mas de una ficha sobre un punto; en caso de conseguir un "molino" puedes abrir y cerrarlo y con cada "molino" cerrado robar una ficha al jugador contrario, pero cuidado si el contrincante coloca un "molino" cuando el tuyo justamente está abierto podría robarte una ficha muy importante. En caso de quedarte con solo 3 fichas recibes una pequeña ventaja, ya no debes saltar de punto en punto, puedes saltar donde tu quieras. En caso de quedarte con solo 2 fichas, el juego habrá terminado y habrás perdido la partida.

Al quedarse ambos jugadores con 3 fichas queda el juego en empate.

Un pequeño consejo: es muy interesante colocar 2 molinos paralelos el uno al otro, de tal forma que al abrir uno y al cerrar el otro tienes una buena ocasión de jugársela a tu contrario.

Particularmente en la fase inicial es frecuente pero no muy importante la formación de molinos. Para tener un juego propicio es mejor que se dejes a tus propias fichas una movilidad grande. Ocupar las cuatro intersecciones del tablero del molino es mucho más importante que la ocupación de los puntos angulosos.

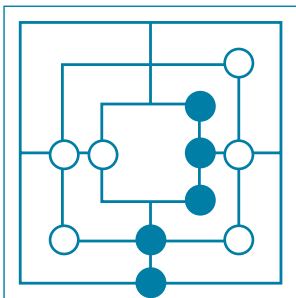
Lo mejor es jugar siempre con habilidad y dejando caminos libres que intentar eliminar al contrario rápidamente, es mejor hacer un Molino tuyo que para eliminar una contraria.

Lo ideas es conseguir un Molino apretado, se muestra así en la imagen contigua, ya que de esta forma el jugador negro puede cerrar un molino en cada jugada sin que el adversario pueda hacer nada contra ello.

Variantes de juego

Las dos primeras fases de juego no están separadas, los jugadores pueden poner o quitar piedras.

También se puede jugar con 10 fichas en vez de 9, esta es una variante de juego especialmente recomendada por su dificultad.



Im. 2

Schaakspel, Damspel, Molenspel

Deze verzameling spellen bevat drie van de bekendste en populairste bordspellen. Ze worden wereldwijd door miljoenen mensen regelmatig gespeeld, dikwijls ook in competitieverband.

De ene zijden van het speelbord stelt een speelveld met afwisselend zwarte en witte velden voor. Dit speelveld is bedoeld voor het schaak- en damspel. De andere zijde is bedrukt met het speelveld van het molenspel.

Alle drie de spelen zijn strategische spellen voor telkens twee spelers. Dat wil zeggen dat het verloop of resultaat van het spel niet wordt bepaald door geluk of toeval.

Schaakspel

Strategisch spel voor twee spelers.

Het speelveld is de bordzijde met de afwisselend witte en zwarte velden. Het is identiek met het speelveld voor het damspel. Elke speler speelt met 16 witte of zwarte schaakfiguren.

Doel van het spel

Schaken (het koninklijke spel) is een strategisch bordspel, waarbij de twee spelers om beurten spelfiguren op het speelbord verplaatsen.

Het doel van het spel bestaat erin de koning van de tegenstander zo aan te vallen, dat deze niet meer kan worden verdedigd door hetzij de aanvallende figuur te slaan (verwijderen), hetzij met behulp van een eigen figuur de koning te beschermen, hetzij de koning te verplaatsen naar een ander, niet aangevallen veld. Deze toestand wordt "schaakmat" genoemd en betekent het einde van het spel, met de aanvallende speler als winnaar. Beslissend is de sterkte van beide schakers.

Spelvoorbereidingen

Aan het begin van het spel beschikken de beide spelers ("wit" en "zwart") elk over 16 spelfiguren. Op een veld mag altijd slechts één figuur staan. Een figuur blokkeert daarbij het veld voor alle figuren van de eigen kleur, maar niet voor die van de tegenstander: stoot een figuur in een veld op een figuur van de tegenstander, dan wordt deze laatste van het speelbord genomen. Men zegt dan dat de figuur wordt geslagen.

Kan een figuur in de volgende beurt worden geslagen, dan is deze figuur bedreigd (vroeger werd gezegd: hij staat en prise). Bestaat de mogelijkheid in de volgende beurt de slaande figuur op zijn beurt te slaan, dan is de bedreigde figuur gedekt. Is een van de koningen bedreigd, dan zegt men dat hij schaak staat.

Het schaakbord en de basisopstelling van alle figuren

Links is een schaakbord met alle figuren in de basisopstelling afgebeeld (afbeelding 1). Elk veld heeft zijn eigen "naam", die door de coördinaten wordt bepaald.

De spelfiguren

Elk van beide spelers heeft twee torens, twee paarden, twee lopers, een dame, een koning (wit onderaan van links naar rechts) en acht pionnen. De zwarte dame bevindt zich altijd op een zwart veld, de witte dame op een wit. De koningen staan op de ernaast op een veld van de andere kleur. De torens bevinden zich altijd in de buitenste hoeken (wit: A1 en A8; zwart: H1 en H8). Naar het midden toe volgen de paarden en lopers. De complete tweede rij wordt door pionnen ingenomen.

De spelregels

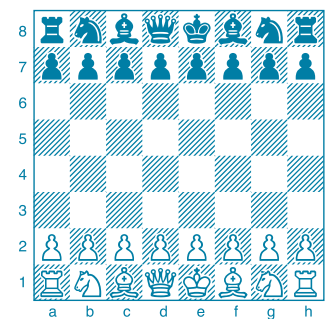
Mogelijke zetten

Elke figuur heeft een specifiek eigen manier van zich over het bord te bewegen en mag uitsluitend op deze welbepaalde manier worden verplaatst. Het is niet toegestaan een figuur naar een veld te verplaatsen dat al door een figuur van de eigen kleur is bezet. Als een figuur wordt verplaatst naar een veld dat door een figuur van de tegenstander is bezet, dan wordt deze laatste geslagen en als deel van dezelfde zet van het schaakbord verwijderd. Een figuur valt een vijandige figuur aan, als hij deze op het bezette veld zou kunnen slaan. Een figuur valt een veld ook aan, als hij verhinderd is de betreffende zet uit te voeren, omdat hij anders de eigen koning in een aangevallen toestand zou laten of hem aan een aanval zou blootstellen.

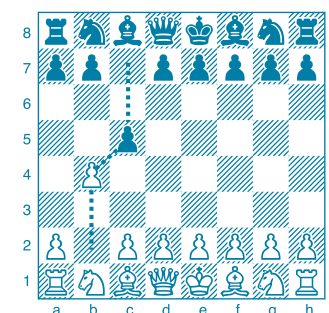
Pion (afbeelding 2):

Vanuit de beginpositie kan de pion naar keuze één of twee velden vooruit worden verplaatst, voor zover het veld resp. de beide velden voor de pion leeg zijn. Bevindt de pion zich niet in de beginpositie (2e resp. 7e rij), dan kan hij slechts één veld naar voren bewegen (als hij niet slaat). De pion slaat diagonaal. Hij is de enige spelfiguur die in een andere richting slaat dan hij normaal wordt verplaatst.

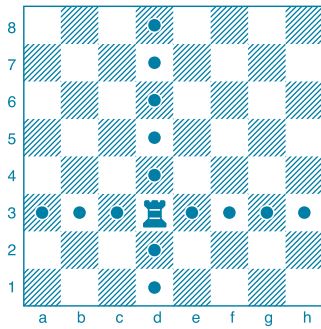
De pion kan zich uitsluitend voorwaarts verplaatsen. Hij is de enige spelfiguur die niet kan terugkeren naar een reeds betreden veld.



Afb. 1



Afb. 2



Afb. 3

Als een pion de basislijn van de tegenstander bereikt, dan moet hij als deel van deze zet worden verwisseld voor een dame, toren, loper of paard van dezelfde kleur (naar de vrije keuze van de speler). De pion wordt uit het spel genomen en op het veld dat hij innam wordt de nieuwe figuur geplaatst. De eigenschappen van de nieuwe figuur worden meteen van kracht, wat bijvoorbeeld ook direct tot een schaakmat kan leiden.

Toren (afbeelding 3):

De toren mag zich over een willekeurig aantal velden verplaatsen, maar alleen verticaal of horizontaal. Diagonale zetten zijn verboden.

Paard (afbeelding 4):

Het paard verplaatst zich over één diagonaal en één recht veld. Hierbij is het irrelevant welk veld als eerste wordt gespeeld.

Het paard mag worden verplaatst naar een veld dat het dichtste bij zijn huidige positie ligt, maar niet op dezelfde lijn, rij of diagonaal.

Het paard is de enige figuur die in een zet over zowel eigen als vijandige figuren mag springen.

Loper (afbeelding 5):

Hij mag zich over een willekeurig aantal velden verplaatsen, maar alleen diagonaal.

De loper mag op een willekeurig ander veld op een van de diagonale lijnen door zijn huidige positie worden geplaatst.

Dame (afbeelding 6):

De dame mag worden verplaatst naar een willekeurig ander veld op de rij, lijn of diagonaal die door haar huidige positie loopt.

Koning (afbeelding 7):

De koning mag zich maximaal één veld verplaatsen, in elke richting. Men mag de eigen koning echter niet schaak zetten.

Er zijn twee manieren om de koning te verplaatsen:

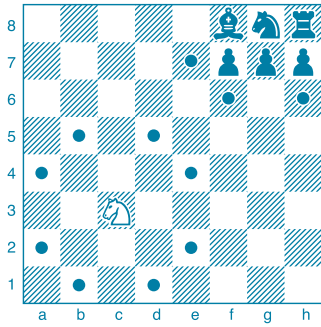
- Hij gaat naar een willekeurig aanpalend veld dat niet door een of meerdere figuren van de tegenstander wordt aangevallen.
- Hij "rokeert". De "rokade" is een zet van de koning en een toren van dezelfde kleur op dezelfde rij. Deze geldt als één zet en wordt als volgt uitgevoerd: de koning wordt van zijn beginpositie twee velden in de richting van de toren verplaatst, vervolgens wordt deze toren op het veld geplaatst dat de koning zonet heeft overgestoken.

Het recht om te rokeren is verloren:

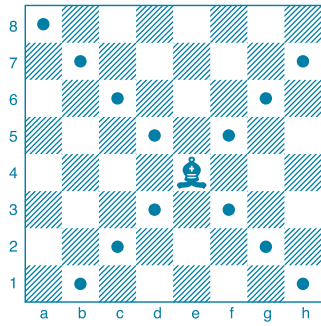
- als de koning al verplaatst werd of
- met een toren die al verplaatst werd.

De rokade is tijdelijk verhinderd,

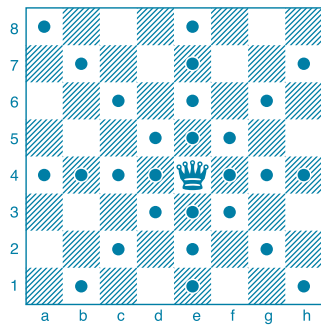
- als de positie van de koning of het veld dat hij moet oversteken of zijn doelveld door een of meerdere figuren van de tegenstander wordt aangevallen,
- als zich tussen de koning en de toren waarmee moet worden gerokeerd een figuur bevindt.



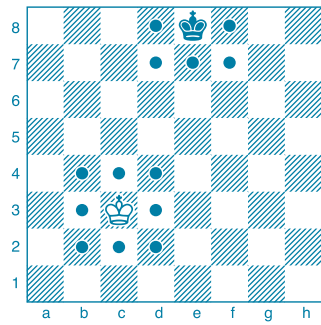
Afb. 4



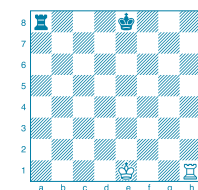
Afb. 5



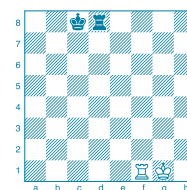
Afb. 6



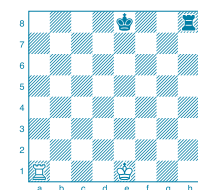
Afb. 7



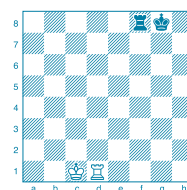
Voor witte korte rokade
Voor zwarte lange rokade



Na witte korte rokade
Na zwarte lange rokade



Voor witte lange rokade
Voor zwarte korte rokade



Na witte lange rokade
Na zwarte korte rokade

Een koning staat schaak wanneer hij door een of meerdere figuren van de tegenstander wordt aangevallen, ook wanneer deze zelf niet kunnen bewegen, omdat ze anders de eigen koning in een aangevallen toestand zouden laten of hem aan een aanval zouden blootstellen. Een figuur mag niet worden verplaatst, als daardoor de koning van dezelfde kleur schaak wordt gezet of schaak blijft staan.

De officiële schaakregels zijn opgesteld door de Internationale Schaakbond (FIDE). Deze regels worden in een geautoriseerde vertaling aangeboden door de schaakverenigingen van de verschillende landen. Zie ook: <http://www.fide.com>.

Damspel

Strategisch spel voor twee spelers.

Het speelveld is de bordzijde met de afwisselend witte en zwarte velden. Het is identiek met het speelveld voor het schaakspel.

Het damspel wordt gespeeld met twaalf witte en twaalf zwarte, ronde, platte stenen.

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin de tegenstander alle mogelijkheden te ontnemen om nog stenen te verplaatsen, door al zijn stenen te slaan of te blokkeren.

Spelvoorbereidingen

Elke speler krijgt 12 stenen van één kleur.

Het speelbord ligt zo op de tafel, dat elke speler rechts een wit hoekveld heeft.

Er wordt alleen op de donkere velden gespeeld.

Alvorens het spel te beginnen, worden de stenen zo op het bord geplaatst, dat in de eerste drie rijen aan beide zijden van de speelbord alle donkere velden bezet zijn. Aansluitend kunnen de stenen diagonaal worden verplaatst en andere stenen slaan.

De speler met de zwarte stenen begint het spel.

De spelregels

De stenen worden één veld in diagonale richting verplaatst, maar wel alleen vooruit.

Stenen van de tegenstander moeten oversprongen worden, voor zover het veld erachter vrij is. Als een sprong de steen op een veld brengt, van waar uit nog een steen oversprongen kan worden, dan wordt de sprong voortgezet. Alle oversprongen stenen worden van het bord genomen.

Bereikt een steen de basislijn van de tegenstander, dan wordt er een tweede steen opgelegd en is deze nu een dam. Een dam mag willekeurig ver gaan en springen, ook achteruit. Bij het overspringen van een steen van de tegenstander moet de dam wel blijven staan op het veld dat zich diagonaal direct achter de geslagen steen bevindt.

Spelvarianten

Als een speler een steen kan slaan, dan moet hij deze zet uitvoeren. Indien hij meerdere mogelijkheden heeft, dan moet die zet worden uitgevoerd, waarmee de meeste stenen worden geslagen. Een mogelijke variant hierop: als de speler niet gezien heeft dat hij een steen kan slaan, dan mag de tegenstander ofwel eisen dat de zet wordt uitgevoerd, ofwel de niet-slaande steen van het speelbord verwijderen.

Een bijzondere variant van het damspel is "wolf en schapen", waarbij met vier witte stenen (schapen) tegen één zwarte steen (wolf) wordt gespeeld. De wolf heeft de taak de schapen in de rug aan te vallen, d.w.z. tussen de rij schapen door te stoten, wat de schapen echter kunnen verhinderen, als het spel goed wordt gespeeld.

De schapen bezetten op de eerste rij van het speelbord vier zwarte velden.

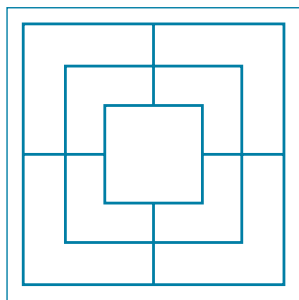
De zwarte wolf wordt op een willekeurig zwart veld geplaatst.

De schapen mogen nu in één richting bewegen, de wolf kan zich zowel voor- als achteruit verplaatsen.

De schapen drijven de wolf terug en sluiten hem uiteindelijk zo in, dat hij niet meer kan bewegen. Lukt dit, dan hebben de schapen het spel gewonnen.

De wolf wint het spel, zodra hij door de rij schapen breekt.

Molenspel



Afb. 1

Strategisch spel voor twee spelers.

Speelbord: zie afbeelding links (rechts, boven, onder).

Het molenspel wordt gespeeld met negen witte en negen zwarte, platte stenen.

Doel van het spel

Het doel van het molenspel bestaat erin op het speelbord drie stenen in een horizontale of verticale rij te krijgen.

Spelvoorbereidingen

Elke speler ontvangt ofwel negen zwarte, ofwel negen witte, ronde, platte stenen. De spelers plaatsen om beurten telkens één steen, in totaal alle negen, op de kruis- en hoekpunten van het speelbord.

De regels

In de eerste fase plaatsen beide spelers om beurten telkens één steen op een willekeurig vrij kruis- of hoekpunt van het speelbord.

In de aansluitende tweede fase worden de stenen verplaatst. Per beurt mag elke speler een steen naar een aanpalend vrij knooppunt verplaatsen.

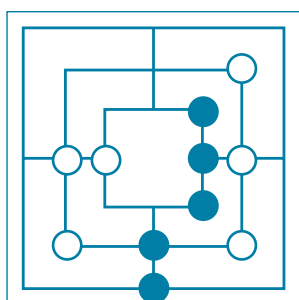
De eindfase begint, zodra een speler nog slechts 3 stenen heeft. Hij mag dan met zijn stenen springen. De speler mag nu per beurt met één steen naar een willekeurig vrij knooppunt op het speelbord springen. Zodra hem nog een steen wordt afgenomen, of zodra hij geen geldige zet meer kan doen, heeft hij het spel verloren.

Als een speler in een van de drie spelfasen drie stenen op naast elkaar gelegen velden heeft liggen, noemt men dit een "molen". Hij mag dan een willekeurige steen van zijn tegenstander uit het spel nemen, voor zover deze steen niet eveneens tot een molen behoort. Volgens de officiële toernooiregels is het ook in de eindfase niet toegestaan stenen uit een gesloten molen te slaan.

Vooraf in de beginfase is het dikwijls niet zo belangrijk al vroegtijdig molens te vormen. Voor een succesvol spelverloop dient veeleer op een grote beweeglijkheid van de eigen stenen te worden gelet. De vier kruispunten van het molenbord bezetten, is veel belangrijker dan de hoekpunten te bezetten.

Bij het slaan van een steen is het meestal zinvoller een extra molen voor zichzelf te openen dan een molen voor de tegenstander te verhinderen.

Bijzonder interessant is het vormen van een zogenaamde "wisselmolen". Op de afbeelding hiernaast kan de rode speler in elke beurt een molen sluiten. Hij kan de stenen van de tegenstander dus snel elimineren, zonder dat deze daar ook maar iets tegen kan beginnen.



Afb. 2

Spelvarianten

De eerste twee spelfasen worden niet van elkaar gescheiden. Het staat de spelers dan vrij om een nieuwe steen te plaatsen of een steen op het bord te verplaatsen.

In plaats van met elk negen stenen kan ook met elk tien stenen worden gespeeld. Dit is met name bij de bovenstaande spelvariant aanbevolen.

DK Skak, Dam, Mølle

Dette spillesæt indeholder tre af de mest kendte og populære brætspil, der spilles jævnligt af millioner af mennesker i hele verden, ofte i konkurrencesammenhæng.

På den ene side af spillebrættet er der en spilleflade med sorte og hvide felter, der er beregnet til skak- og damspillet. I den anden ende af brættet kan der spilles mølle.

Alle tre spil er strategispil (for 2 spillere), og det betyder, at det hverken er heldet eller tilfældet, der styrer spillets gang eller dets udfald.

Skak

Strategisk spil for 2 spillere.

Der spilles på brætsiden med de sorte og hvide felter. Identisk med spillepladen for damspillet. Hver spiller har 16 hvide eller sorte skakbrikker til rådighed.

Meningen med spillet

Skak (kongespillet) er et strategisk brætspil, hvor 2 spillere skiftes til at flytte brikkerne på spillebrættet.

Meningen med spillet er at angribe den af modstanderens brikker, der betegnes som konge, på en sådan måde, at modstanderen hverken kan forsvare sig ved at slå (fjerne) angriberen, beskytte kongen ved hjælp af en af sine egne brikker eller flytte kongen hen på et sikkert felt. En sådan situation kaldes for skakmat og betyder, at angriberen har vundet spillet, som dermed er slut. Spillernes strategiske kunnen er altafgørende for spillets udfald.

Forberedelse af spillet

Den sorte og hvide spiller har hver 16 brikker til rådighed, når skakspillet starter.

Der må altid kun stå én brik på hvert felt. En brik blokerer feltet for alle andre brikker af samme farve, dog ikke for de fjendtlige. Hvis en brik møder en af modstanderens brikker på feltet, tages sidstnævnte ud af spillet. Man siger også, at brikken er blevet slået.

Hvis der er fare for, at en brik bliver slået i næste træk, så er den truet (gammeldags: brikken står "en prise"). Hvis muligheden for at slå den brik, der selv lige har slået en brik, byder sig i næste træk, så vil den truede brik være dækket.

Hvis en af kongerne er truet, siger man, at den står i skak.

Skakbræt og skakbrikkernes udgangsposition

Til venstre ses skakbrættet med alle brikkerne i udgangsposition (fig. 1). Hvert felt har sit eget "navn", der fremkommer på basis af koordinaterne.

Skakbrikker

Hver spiller har 2 tårne, 2 springere, 2 løbere, 1 dronning, 1 konge (hvid nederst fra venstre mod højre) og 8 bønder. Den sorte dronning skal altid stå på et sort og den hvide dronning på et hvidt felt. Kongerne står ved siden af på et felt af modsat farve. Tårnene skal stå helt yderst (hvid: A1 og A8; sort: H1 og H8), dernæst følger springerne og løberne ind mod midten. Hele anden række er forbeholdt bønderne.

Spilleregler

Trækmuligheder

Hver brik har sit eget bevægelsesmønster og må kun flyttes efter de én gang fastlagte principper.

Man må ikke flytte en brik hen på et felt, der allerede er besat af en brik af samme farve. Hvis en brik flyttes hen på et felt med en modstanderbrik, så skal den slagte modstanderbrik fjernes som led i trækket. En brik truer en modstanderbrik i det øjeblik den har mulighed for at slå denne på det pågældende felt. En brik kan true et felt, selvom den er forhindret i at flytte sig, fordi den så ville lade sin egen konge stå i en angrebsstilling eller måske endda udsætte kongen for et angreb.

Bonde (fig. 2):

I udgangspositionen kan bonden enten rykke et felt fremad, hvis målfeltet er tomt, eller to felter, hvis feltet foran bonden og målfeltet er tomt.

Hvis bonden ikke befinder sig i udgangsposition (2. eller 7. række), kan den altid kun flyttes ét felt frem (hvis den altså ikke slår en modstanderbrik).

Bonden slår en modstanderbrik diagonalt fremad og er den eneste brik, der slår i en anden retning end trækretningen.

Bonden kan kun bevæge sig fremad og må som eneste brik i spillet ikke vende tilbage til et tidligere felt.

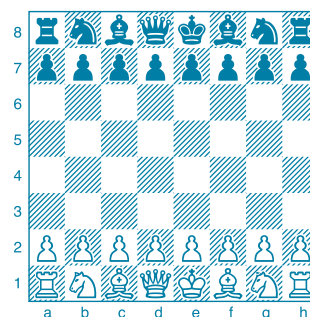


fig. 1

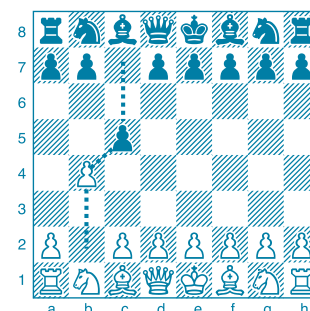


fig. 2

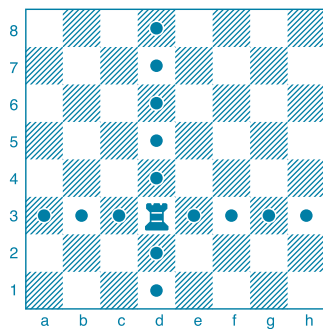


fig. 3

Når en bonde når modstanderens grundlinje, skal den som led i trækket forvandles til en dronning, et tårn, en løber eller en springer af samme farve (spilleren træffer valget). Bonden tages ud af spillet og den nye brik placeres på det pågældende felt. Den nye briks egenskaber træder i kraft med det samme, og dette kan umiddelbart medføre en skakmat situation.

Tårn (fig. 3):

Tårnet må flyttes så langt man ønsker, dog kun vandret eller lodret i lige retning. Diagonale træk er ikke tilladt.

Springer (fig. 4):

Springeren flyttes efter reglen "to felter frem og ét til siden". Det gælder i alle retninger.

Springeren må flyttes til et felt, der ligger nærmest dens eget, dog ikke på samme linje, række eller diagonal.

Springeren kan som eneste brik hoppe over sine egne og andres brikker, når den trækkes.

Løber (fig. 5):

Løberen må flyttes så mange felter frem, som man ønsker, men altid diagonalt, og stilles på et hvilket som helst felt på en af de diagonaler, som den befinder sig på.

Dronning (fig. 6):

Dronningen må flyttes så langt man ønsker, både vandret, lodret og diagonalt.

Konge (fig. 7):

Kongen må højst flyttes et felt i alle retninger og må ikke sættes i skak.

Kongen kan flyttes på to måder:

- enten flyttes den til et af nabofelterne, der ikke trues af en eller flere modstanderbrikker, eller
- den udfører en rokade, hvor den og et tårn i samme farve flyttes i ét træk på samme række. Trækket udføres som følger: Kongen flyttes to felter hen mod tårnet, hvorefter tårnet placeres på det felt, som kongen sprang over.

Retten til at rokere går tabt,

- hvis kongen eller
- tårnet, som der rokeres med, tidligere har været flyttet i spillet.

Rokaden er midlertidigt blokeret,

- hvis feltet, som kongen står på eller skal springe over, eller målfeltet trues af en eller flere af modstanderens brikker,
- hvis der er andre brikker mellem kongen og det tårn, som der rokeres med.

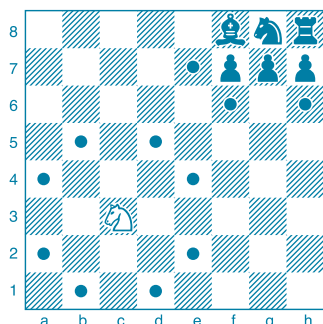


fig. 4

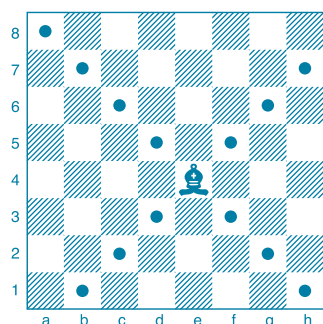


fig. 5

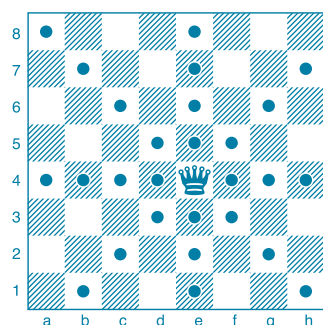


fig. 6

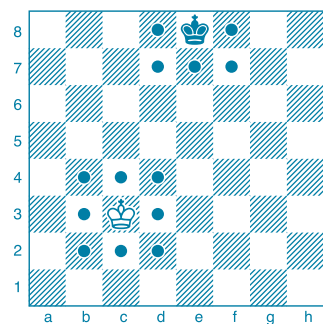
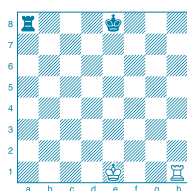
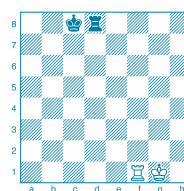


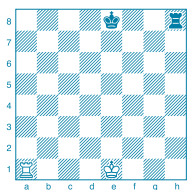
fig. 7



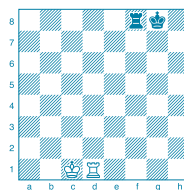
Før lille hvid rokade
Før stor sort rokade



Efter lille hvid rokade
Efter stor sort rokade



Før stor hvid rokade
Før lille sort rokade



Efter stor hvid rokade
Efter lille sort rokade

Kongen „står i skak“, hvis den trues af en eller flere af modstanderens brikker, også selvom disse ikke kan flyttes, fordi de så ville udsætte deres egen konge for et angreb eller lade kongen stå i en angrebsstilling.

Ingen af brikkerne må udføre et træk, der kunne tænkes at udsætte deres egen konge for en trussel eller lade kongen stå i en truende situation.

De officielle skakregler er blevet udarbejdet af det Internationale Skakforbund (FIDE). Reglerne fås i en autoriseret oversættelse hos de enkelte landes skakforeninger. Se også: <http://www.fide.com>

Dam

Strategisk spil for 2 spillere.

Spillepladen befinder sig på siden med de sorte og hvide felter og er identisk med pladen til skak.

Til damspillet hører hhv. 12 hvide og sorte brikker, der er flade og runde.

Meningen med spillet

Meningen med spillet er at fratage modspilleren hans muligheder for at flytte rundt på sine brikker, dvs. at slå eller blokere disse.

Forberedelse af spillet

Hver spiller får 12 brikker i en bestemt farve.

Spillebrættet skal ligge på bordet på en sådan måde, at der er et hvidt hjørnefelt til højre for hver spiller.

Der spilles dog kun på de mørke felter.

Før spillet begynder, lægges brikkerne på de mørke felter i de tre første rækker på hver side af brættet. Herefter kan brikkerne flyttes skråt frem med henblik på at slå de andre brikker.

Spilleren med de sorte brikker begynder spillet.

Spilleregler

Brikkerne flyttes altid ét felt skråt frem, aldrig tilbage.

Modspillerens brikker skal slås, hvis der er et ledigt felt bagved. Hvis det er muligt at slå flere brikker i ét træk, skal dette gøres. Brikker, der er blevet slået, fjernes fra brættet.

Når en brik har nået den fjendtlige baglinje, "forfremmes" den til konge ved at man placerer en ekstra brik ovenpå den. Konger må flytte og springe lige så langt de vil, både frem og tilbage. Hvis en konge springer over en af de fjendtlige brikker, skal den blive stående på det umiddelbart bagvedliggende diagonale felt.

Spillevarianter

Hvis en spiller kan slå en af modspillerens brikker, skal trækket udføres. Hvis der er flere muligheder at vælge imellem, udføres det træk, der slår de fleste brikker. – En af spillevarianterne her går ud på, at hvis en spiller er rykket frem uden at bemærke, at han kunne have slået en modstanders brik, så har modstanderen ret til at insistere på, at trækket udføres, eller til at fjerne den andens brik, som hans egen brik ikke er blevet slået med.

En anden version af spillet hedder "Fåret og Ulven", og her spiller 4 hvide brikker (får) mod en sort (ulv). Det er nu ulvens opgave at nærme sig fårene bagfra og slippe igennem rækken af hvide brikker, hvilket fårene dog kan forhindre, hvis de spiller rigtigt.

De hvide brikker (får) stilles på de 4 sorte felter i første række.

Den sorte ulv stilles på et vilkårligt sort felt.

Fårene må kun trække i én retning, ulven må flyttes både frem og tilbage.

Hvis ulven bliver trængt tilbage og omringet af fårene, så den ikke har mulighed for at flytte sig, har fårene vundet.

Ulven vinder spillet, hvis den har held til at bryde igennem rækken af får.

Mølle

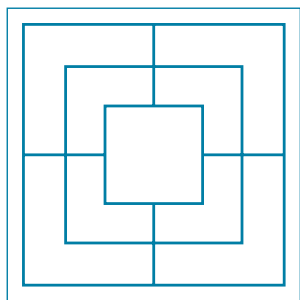


fig. 1

Strategisk spil for 2 spillere.

Spillebræt: se tegning til venstre (fig. 1).

Der spilles med hhv. 9 hvide og 9 sorte flade brikker.

Meningen med spillet

Meningen med spillet er at danne en vandret eller lodret række af 3 brikker af samme farve.

Forberedelse af spillet

Hver spiller får enten 9 sorte eller 9 hvide flade runde brikker. Spillerne skiftes nu til at anbringe en brik ad gangen, dvs. i alt 9 brikker, på spillebrættets hjørne- og skæringspunkter.

Spilleregler

I startfasen skiftes de 2 spillere til at placere deres brikker en ad gangen på spillebrættets ledige hjørne- og skæringspunkter.

Herefter begynder de at flytte rundt med deres brikker. I hver runde må spillerne trække hver en brik fra et punkt til næste ledige knudepunkt.

Slutfasen indledes, når en spiller kun har 3 brikker tilbage. Spilleren har da i hver runde ret til at springe med en brik til et hvilket som helst punkt på brættet. Hvis han mister endnu en brik eller ikke er i stand til at udføre et gyldigt træk, har han tabt spillet.

Hvis en spiller i de tre første spillefaser har haft held til at danne en række af 3 brikker på samme linje, taler man om en mølle, og spilleren har nu ret til at fjerne en af modstanderens brikker, dog ikke fra nogen af hans færdige møller. I de officielle turneringsregler er det også i slutfasen forbudt at slå brikkerne i en færdig mølle.

Især i startfasen behøver man normalt ikke at skynde sig med at få dannet møller. Chancerne for at vinde stiger, hvis man i stedet koncentrerer sig om at sikre brikkerne størst mulig bevægelighed. I den forbindelse har det større betydning for spillets gang, hvis brikkerne placeres på brættets skæringspunkter i stedet for på hjørnepunkterne.

Når en spiller slår en af modstanderens brikker, er det strategisk set som regel det mest fornuftige at åbne endnu en egen mølle i stedet for at forhindre modstanderen i at danne én.

Er man heldig, kan man få dannet en svikmølle. På billedet ved siden af kan man se, at spilleren med de sorte brikker kan lukke en mølle i hver runde, dvs. han kan hurtigt slå mange af modstanderens brikker, uden at denne har mulighed for at forhindre dette.

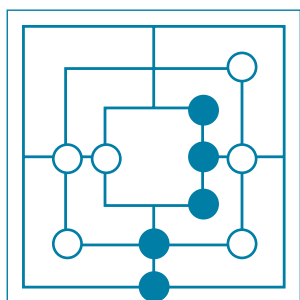


fig. 2

Spillevarianter

De to første spillefaser slås sammen til én, og det betyder, at spillerne er frit stillet med hensyn til, om de vil flytte eller placere en brik.

Man kan også spille med hver 10 i stedet for 9 brikker, f.eks. hvis man vælger ovennævnte spillevariant.

① Scacchi, Dama, Filetto

Questa raccolta di giochi contiene tre giochi da scacchiera tra i più amati e conosciuti. Milioni di persone in tutto il mondo ci giocano regolarmente per svago o per veri e propri tornei.

Su una superficie della scacchiera è raffigurato un campo di gioco con caselle alternate bianche e nere che serve per giocare a scacchi e dama. Sulla superficie opposta è impresso il campo per il gioco del filetto.

Tutti e tre i giochi sono giochi di strategia per due giocatori, quindi non sono né la fortuna né il caso a decidere la continuazione o il termine del gioco.

Scacchi

Gioco di strategia per due giocatori.

Il campo di gioco è la superficie della scacchiera, composta da case alternativamente bianche e nere. È lo stesso della dama. Ogni giocatore gioca con 16 pezzi, bianchi o neri.

Scopo del gioco

Gli scacchi (noto anche come "gioco reale") sono un gioco di strategia nel quale due giocatori muovono a turno i propri pezzi sulla scacchiera.

Lo scopo del gioco è catturare il Re dell'avversario in modo che quest'ultimo non possa più opporre alcuna resistenza: né catturando (eliminando) il pezzo che attacca, né proteggendo il Re con un proprio pezzo, né spostandolo su una casa sicura.

Questa situazione viene chiamata Scacco matto e coincide con la fine del gioco e la vittoria del giocatore che ha effettuato l'attacco. L'abilità dei giocatori è quindi decisiva.

Preparativi del gioco

All'inizio del gioco i due giocatori ("bianco" e "nero") hanno a disposizione 16 pezzi a testa. Una casa può essere occupata sempre da un solo pezzo. La casa sulla quale si trova un pezzo è quindi bloccata per i pezzi dello stesso colore, ma non per quelli avversari: se un pezzo viene spostato su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene eliminato dalla scacchiera; si dice che il pezzo viene catturato o "mangiato".

Se un pezzo è in posizione tale da essere catturato nella mossa successiva, si dice che è minacciato (nel passato si usava l'espressione "in presa"). Se nel tratto successivo vi è la possibilità di catturare un pezzo che attacca, si dice che il pezzo minacciato è coperto.

Se uno dei due Re è minacciato, si dice che è sotto scacco.

Scacchiera e disposizione iniziale dei pezzi

Nella figura di sinistra è rappresentata una scacchiera con tutti i pezzi disposti (fig. 1). Ogni casa ha il proprio "nome" che viene indicato dalle coordinate.

I pezzi

Ognuno dei due giocatori ha a disposizione due Torri, due Cavalli, due Alfieri, una Regina, un Re (pezzi bianchi in basso da sinistra a destra) e otto pedoni. La Regina nera è sempre su una casa nera, la regina bianca su una casa bianca. I Re vanno posizionati di fianco alla Regina in modo sfalsato rispetto al colore. Le Torri si trovano sempre agli angoli esterni (bianco: A1 e A8; nero: H1 e H8). Spostandosi verso il centro seguono quindi i Cavalli e gli Alfieri. La seconda traversa è occupata completamente dai pedoni.

Le regole del gioco

Mosse possibili

Ogni pezzo ha caratteristiche di movimento specifiche e può muoversi solo secondo regole ben definite.

Non è permesso muovere un pezzo su una casa già occupata da un pezzo dello stesso colore. Quando un pezzo viene spostato su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato ed eliminato dalla scacchiera nella stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una presa in quella casa. Una casa si considera attaccata da un pezzo se tale pezzo non può essere spostato dalla casa in cui si trova perché lascerebbe o metterebbe il Re del suo stesso colore sotto scacco.

Pedone (fig. 2):

Quando si trova nella posizione di partenza, il pedone può muoversi in avanti di una casa, se la casa di destinazione è libera, oppure di due case se la casa davanti al pedone e la casa di destinazione sono libere.

Se il pedone non è nella posizione di partenza (2° o 7 traversa), allora può muoversi in avanti ma solo di una casa (se non deve catturare).

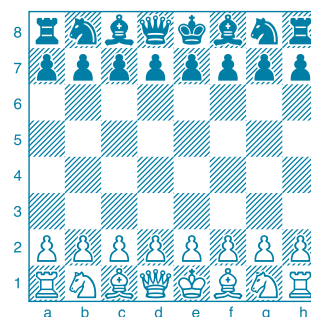


fig. 1

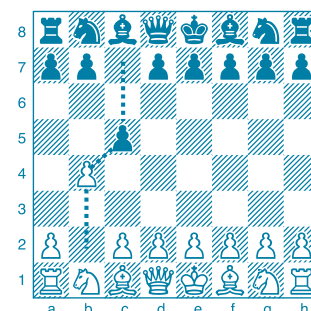


fig. 2

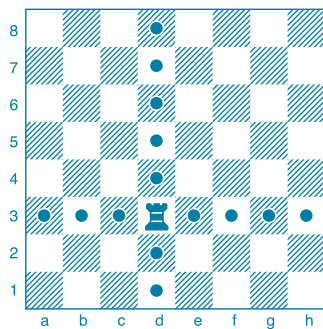


fig. 3

Il pedone cattura in diagonale. È l'unico pezzo che per la cattura segue una direzione diversa. Il pedone può muoversi solo in avanti. È l'unico pezzo che non può tornare su una casa già toccata. Quando un pedone entra nell'ultima traversa opposta, come risultato della mossa, deve essere cambiato con una regina, una torre, un alfiere o un cavallo dello stesso colore (a scelta del giocatore). Il pedone viene eliminato dal gioco e al suo posto viene messo il nuovo pezzo. Le caratteristiche del nuovo pezzo hanno effetto immediato e questo in alcuni casi può portare direttamente allo scacco matto.

Torre (fig. 3):

La Torre può muoversi di quante case desidera, ma solo in orizzontale o verticale. Non sono consentiti spostamenti in diagonale.

Cavallo (fig. 4):

Il Cavallo può muoversi di una casa come l'Alfiere e di una casa come la Torre o viceversa.

Il Cavallo si muove in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale.

Il Cavallo è l'unico pezzo che nel suo movimento può saltare sia un pezzo proprio sia un pezzo avversario.

Alfiere (fig. 5):

Può spostarsi di quante case desidera ma solo in diagonale.

L'Alfiere si può muovere in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.

Regina (fig. 6):

La Regina si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova.

Re (fig. 7):

Il Re può muoversi in qualsiasi direzione ma solo di una casa. Un giocatore non può tuttavia muovere il proprio Re ponendolo sotto scacco.

Il Re può essere mosso in due modi:

- muovendo in una qualsiasi casa adiacente che non sia attaccata da uno o più pezzi dell'avversario.
- "arroccando". L'"arrocco" è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla stessa traversa, che vale come una singola mossa del Re e si esegue come segue: Il Re viene trasferito dalla sua casa originale di due case verso una Torre, quindi quella Torre viene trasferita passando sopra il Re sulla casa che il Re ha appena attraversato.

Il diritto all'arrocco si perde:

- se il Re è già stato mosso oppure
- con una Torre che è già stata mossa.

L'arrocco è temporaneamente proibito

- se la casa in cui si trova il Re o la casa che deve attraversare, o la casa che deve occupare è attaccata da uno o più pezzi avversari;
- se vi è un pezzo tra il Re e la Torre con cui l'arrocco dovrebbe essere fatto.

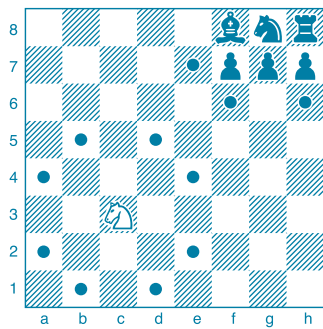


fig. 4

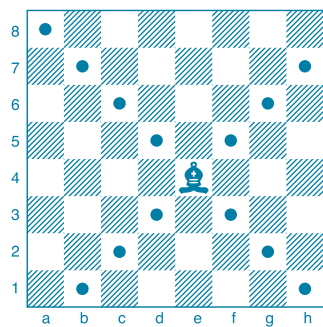


fig. 5

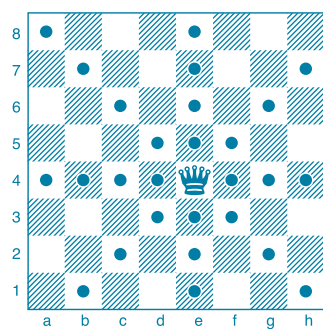


fig. 6

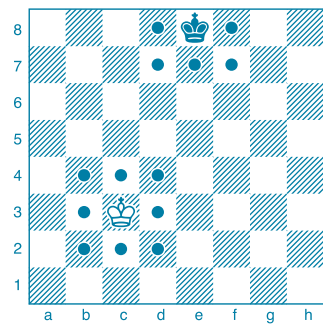
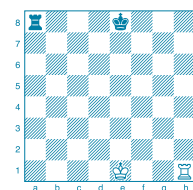
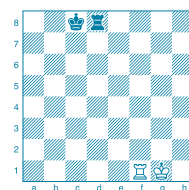


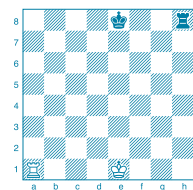
fig. 7



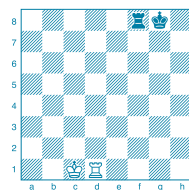
Prima dell'arrocco corto del bianco
Prima dell'arrocco lungo del nero



Dopo l'arrocco corto del bianco
Dopo l'arrocco lungo del nero



Prima dell'arrocco lungo del bianco
Prima dell'arrocco corto del nero



Dopo l'arrocco lungo del bianco
Dopo l'arrocco corto del nero

Si dice che il Re è "sotto scacco" quando viene attaccato da uno o più pezzi avversari, anche se tali pezzi non possono a loro volta essere mossi dalla casa occupata poiché lascerebbero o metterebbero il proprio Re sotto scacco.

Non è permesso muovere un pezzo che esponga o lasci il Re dello stesso colore sotto scacco.

Il regolamento ufficiale degli scacchi è redatto dalla Federazione Internazionale di Scacchi (FIDE). Le traduzioni autorizzate di questo regolamento sono a cura delle federazioni scacchistiche dei singoli paesi. Vedere anche: <http://www.fide.com>

Dama

Gioco di strategia per due giocatori.

Il campo di gioco è la superficie della damiera, composta da case alternativamente bianche e nere. È lo stesso degli scacchi.

Per giocare a dama sono necessarie dodici pedine rotonde e piatte di colore bianco e dodici di colore nero.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di impedire completamente le mosse all'avversario, mangiando o bloccando tutte le sue pedine.

Preparativi del gioco

Ciascun giocatore riceve 12 pedine di un colore.

La damiera viene collocata sul tavolo in modo che la prima casella in basso a destra sia bianca.

Si gioca solo sulle caselle scure.

Prima di iniziare il gioco, le pedine vengono disposte in modo da occupare su entrambi i lati tutte le caselle scure delle prime tre file della damiera. Le pedine verranno poi spostate in diagonale e potranno anche mangiare altre pedine.

Inizia a giocare il giocatore con le pedine nere.

Le regole del gioco

Le pedine si spostano di una casella in diagonale, ma solo in avanti.

È obbligatorio saltare una pedina avversaria se la casella alle sue spalle è libera. Se il salto porta su una casella dalla quale è possibile saltare un'altra pedina, si continua il salto. Tutte le pedine saltate vengono ritirate dalla damiera.

Se una pedina raggiunge la linea di partenza avversaria, viene promossa a "dama" collocandovi sopra un'altra pedina. La dama può muoversi e saltare di quante caselle si vuole, anche all'indietro. Quando salta una pedina avversaria, la dama deve permanere sulla casella diagonale immediatamente retrostante.

Varianti del gioco

Quando un giocatore può mangiare una pedina, è obbligato a farlo. Se dispone di più possibilità, deve eseguire la mossa che gli consente di mangiare il maggior numero di pedine.

- Come variante, se il giocatore non si accorge che può mangiare una pedina e non lo fa, l'avversario ha due possibilità: insistere perché venga effettuata la mossa o "soffiare" la pedina che non ha mangiato la sua, ossia ritirla dalla damiera.

Esiste anche un tipo speciale di dama detto "Pecora e lupo", nel quale quattro pedine bianche (pecore) giocano contro una pedina nera (lupo). Il lupo ha il compito di arrivare alle spalle delle pecore, cioè di passarvi in mezzo, cosa che però le pecore possono impedire se giocano bene.

Le pecore occupano quattro caselle nere sulla prima fila di gioco.

Il lupo nero viene collocato su una casella nera qualsiasi.

Le pecore possono muoversi in una sola direzione, mentre il lupo può essere spostato sia in avanti che all'indietro.

Le pecore spingono il lupo all'indietro e alla fine lo chiudono in modo che non possa più muoversi. In questo caso, vincono le pecore.

Il lupo vince non appena riesce a sfondare la linea delle pecore.

Filetto

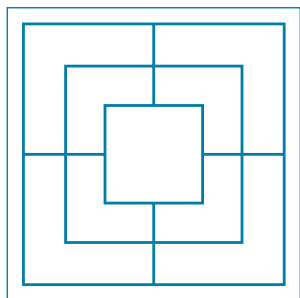


fig. 1

Gioco di strategia per due giocatori.

Tavoliere: vedere la figura a sinistra (fig. 1).

Per giocare a filetto si utilizzano nove pedine piatte bianche e nove nere.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è mettere tre pedine in fila sul tavoliere, in orizzontale o in verticale.

Preparativi del gioco

Ogni giocatore ha a disposizione nove pedine rotonde e piatte che possono essere bianche o nere. I giocatori posano a turno una pedina sugli incroci o sugli angoli del tavoliere, fino a terminare le nove a disposizione.

Le regole

Nella fase iniziale, i due giocatori muovono a turno una pedina verso l'incrocio o l'angolo libero desiderato.

Nella fase di gioco successiva, le pedine vengono eliminate: a ogni turno, il giocatore può spostare una pedina su un incrocio adiacente che sia libero.

La fase finale inizia quando un giocatore rimane con 3 sole pedine a disposizione.

A questo punto con le proprie pedine può saltare:

in ogni turno, il giocatore può saltare con una pedina su un qualsiasi incrocio libero del tavoliere. Se viene eliminata un'altra pedina o se non si hanno più mosse a disposizione, il giocatore ha perso la partita.

Quando un giocatore in una delle tre fasi di gioco allinea tre pedine su incroci contigui, si dice che ha fatto "filetto" e può quindi eliminare dal gioco una pedina dell'avversario a scelta, purché non sia a sua volta parte di un filetto. Le regole di gara ufficiali non permettono di mangiare le pedine di un filetto anche nella fase finale.

Spesso, soprattutto nella fase iniziale, non è importante cercare di formare rapidamente dei filetti ma piuttosto cercare di garantire la massima libertà di movimento alle proprie pedine. Conquistare i quattro incroci del tavoliere può risultare tatticamente molto più utile che conquistare gli angoli.

Una volta mangiata una pedina, è solitamente consigliabile cercare di formare un proprio filetto, anziché impedirne uno dell'avversario.

Particolarmente auspicabile è il cosiddetto "doppio filetto". Nella figura a lato, il giocatore nero può chiudere un filetto in qualsiasi turno e può quindi decimare velocemente le pedine dell'avversario senza che questi possa fare nulla per impedirlo.

Varianti di gioco

Le due fasi di gioco iniziali non vengono separate. Ai giocatori viene lasciata la libertà di mangiare o posizionare una pedina.

Si può giocare con dieci pedine a testa anziché con nove. Questo è preferibile soprattutto nella versione del gioco descritta sopra.

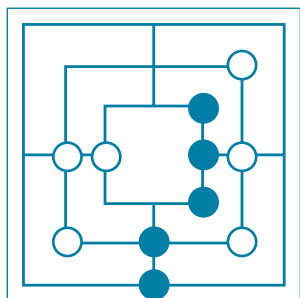


fig. 2

P Xadrez, Dama, Filetto

Nesta colecção de jogos encontram-se três dos mais conhecidos e preferidos jogos de tabuleiro. São jogados regularmente, em todo mundo, por milhões de pessoas e por vezes em torneios.

Um dos lados do tabuleiro apresenta uma mesa de jogo com campos pretos e brancos alternados. Esta mesa de jogo destina-se aos jogos de xadrez e de damas. O outro lado encontra-se o jogo do moinho.

Os três jogos são jogos de estratégia para dois jogadores, isto significa que o decorrer ou resultado do jogo não está dependente de sorte ou do acaso.

Xadrez

Jogo de estratégia para dois jogadores.

A mesa de jogo é o tabuleiro com os campos, que se alternam entre pretos e brancos. É idêntica à mesa de jogo das damas. Cada jogador joga com 16 peças de xadrez, pretas ou brancas.

Objectivo do jogo

O xadrez (o jogo da realza) é um jogo de tabuleiro de estratégia, no qual dois jogadores movimentam alternadamente as peças sobre o tabuleiro.

O objectivo do jogo é atacar o Rei do adversário de modo a não ser possível ao adversário defender-se: através da eliminação da peça atacante, através da protecção do rei por outra peça ou pelo desvio do rei para um campo onde o ataque já não é possível.

A esta situação de jogo é dado o nome de "xeque mate" que significa o fim do jogo com vitória para o jogador atacante. Aqui a sabedoria de jogo dos adversários é decisiva.

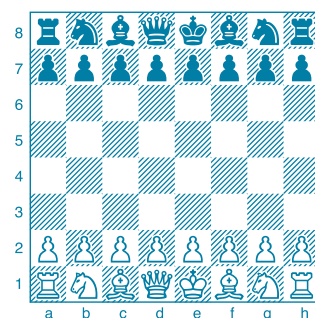
Preparação do jogo

No início do jogo cada um dos jogadores ("preto" e "branco") dispõe de 16 peças..

Em cada campo pode estar apenas uma peça. Uma peça bloqueia deste modo o campo para todas as outras peças da mesma cor, mas não para as peças do adversário: Se uma peça se encontrar com uma peça do adversário no mesmo campo, então a peça do adversário será retirada do tabuleiro: a peça foi capturada. Se uma peça está em perigo de ser capturada na próxima jogada, então essa peça encontra-se ameaçada (arcaico: a peça esta em prise). No entanto é possível cobrir essa peça, se, na jogada seguinte, existir a possibilidade de capturar a peça atacante. Se um dos reis se encontrar ameaçado, fala-se que o rei está em xeque

O tabuleiro de xadrez e a posição inicial de todas as peças

Do lado esquerdo é possível ver uma imagem de um tabuleiro de xadrez com todas as peças na sua posição inicial (imagem 1). Cada campo tem um "nome" próprio, que é designado pelas coordenadas.



img. 1

As peças do jogo

Ambos os jogadores possuem duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei (branco em baixo da esquerda para a direita) e oito peões. A rainha preta é colocada sempre no campo escuro e a rainha branca no campo branco. Os reis estão colocados ao lado da rainha no campo de cor oposta. As torres encontram-se sempre nas casas angulares (brancas: A1 e A8; pretas: H1 e H8). Seguem-se, em direcção ao meio, os cavalos e os bispos. A segunda linha é completada apenas por peões.

Regras do jogo

Possibilidades de jogadas

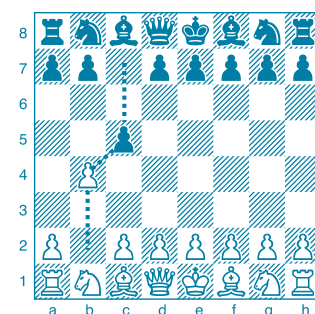
Cada peça tem características específicas no jogo. E só pode ser movimentada na forma para ela predefinida.

Não é permitido deslocar uma peça para um campo que já esteja ocupado por uma peça da mesma cor. Se uma peça for deslocada para um campo que esteja ocupado por uma peça do adversário, esta última será capturada e retirada, como parte integrante da jogada, do tabuleiro. Uma peça ataca uma peça do adversário quando esta pode proceder à captura nesse mesmo campo. Uma peça ataca um campo, mesmo estando impedida na jogada, porque, caso contrário, colocaria o próprio rei em posição de ataque ou deixaria que este ficasse exposto ao ataque.

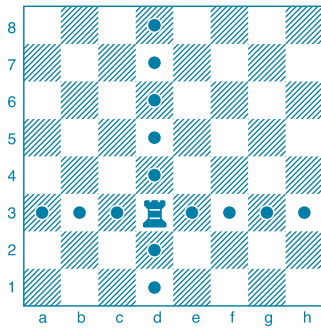
Peão (imagem 2):

A partir da posição inicial o peão pode movimentar-se um passo para a frente, desde que a casa alvo esteja livre, ou pode ainda efectuar um passo duplo desde que a casa à frente do peão e a casa alvo se encontrem desimpedidas. Se o peão já não se encontrar na posição inicial (2ª ou 7ª linha respectivamente), então só lhe é permitido avançar uma casa para a frente (caso ele não capture).

O peão captura na diagonal. Ele é a única peça que captura na direcção oposta à direcção de jogada. O peão apenas se pode movimentar para a frente. Ele é a única peça que não pode voltar para um campo anteriormente ocupado por ele.



img. 2



img. 3

Se um peão atingir a linha inicial do adversário, este deve ser substituído por uma rainha, torre, bispo ou por um cavalo da mesma cor (opção do jogador). O peão é retirado do jogo e no campo correspondente será colocada a nova peça. As características da peça nova entram de imediato em vigor o que pode levar directamente ao "xeque mate".

Torre (imagem 3):

A torre pode movimentar-se o número de casas desejadas, no entanto só o pode fazer na horizontal ou vertical. Jogadas na diagonal não são permitidas.

Cavalo (imagem 4):

O cavalo efectua movimentos em linha recta ou na lateral. Sendo irrelevante qual desses movimentos se efectua primeiro.

O cavalo pode movimentar-se para uma casa próxima da sua posição, desde que não seja uma casa da mesma coluna, fila ou diagonal.

O cavalo é a única peça que pode saltar sobre as outras, independentemente se são do adversário ou as próprias.

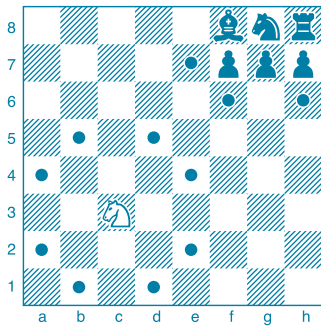
Bispo (imagem 5):

O bispo pode avançar o número de casas desejadas, no entanto só na diagonal.

O bispo pode movimentar-se para uma casa desejada, ao longo da diagonal na qual se encontra.

Rainha (imagem 6):

A rainha pode movimentar-se para qualquer casa desejada ao longo da coluna, da linha ou da diagonal, na qual ela se encontra.



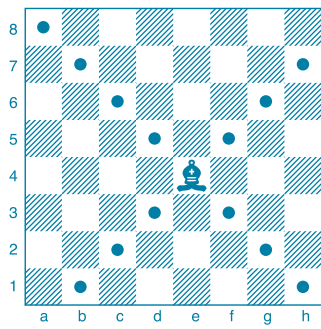
img. 4

Rei (imagem 7):

O rei pode apenas avançar uma casa de cada vez, independentemente da direcção. O rei não pode ser colocado em posição de xeque.

Há duas formas de movimentar o rei:

- ele movimenta-se para uma casa fronteiriça à sua escolha, desde que esta não esteja a ser atacada por uma ou mais peças do adversário.
- ele pode "rocar". O "Roque" é a jogada entre o rei e uma torre da mesma cor da mesma linha. Esta é uma jogada válida e executa-se do seguinte modo: O rei movimenta-se duas casas para o lado em direcção à torre, depois a torre é colocada na casa que o rei acabou de avançar.



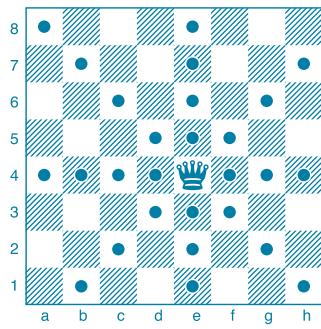
img. 5

Perde-se o direito de "roçar":

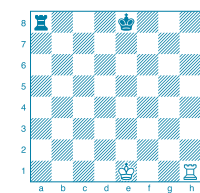
- quando o rei já se movimentou, ou
- se uma torre já se movimentou.

O "roque" encontra-se provisoriamente impedido,

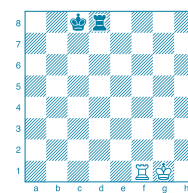
- quando a casa actual do rei, a casa que ele vai passar ou a casa de destino for atacada por uma ou mais peças adversárias,
- quando entre o rei e a torre, com a qual este vai "rocar", se encontra uma peça.



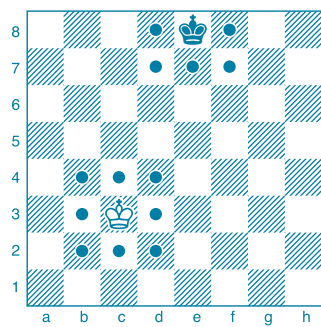
img. 6



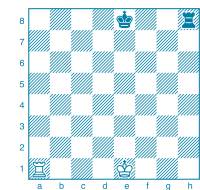
Antes de roque pequeno das brancas
Antes de roque grande das pretas



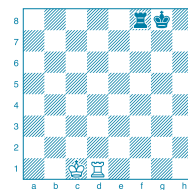
Depois de roque pequeno das brancas
Depois de roque grande das pretas



img. 7



Antes de roque grande das brancas
Antes de roque pequeno das pretas



Depois de roque grande das brancas
Depois de roque pequeno das pretas

Um rei "encontra-se em xeque", quando é atacado por uma ou mais peças do adversário, mesmo quando estas não podem executar a jogada, porque colocariam o próprio rei em posição de ataque ou o expunham ao ataque. Nenhuma peça pode efectuar uma jogada na qual o próprio rei fique exposto ao xeque ou que deixe o rei em xeque.

As regras de xadrez oficiais foram concebidas pela federação internacional de xadrez (FIDE). Estas regras são colocadas à disposição numa tradução autorizada pelas associações de xadrez de cada país. Ver também: <http://www.fide.com>

Damas

Jogo de estratégia para dois jogadores.

A mesa de jogo é o tabuleiro com os campos, que se alternam entre pretos e brancos. É idêntica à mesa de jogo de xadrez.

Para o jogo de damas são necessárias doze peças redondas e chatas brancas, e doze pretas.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é retirar ao adversário as hipóteses de efectuar jogadas, isto é, eliminar ou imobilizar as peças do adversário.

Preparação do jogo

Cada jogador recebe 12 peças de uma cor.

O tabuleiro deve estar colocado sobre a mesa de modo a que a casa angular à direita de cada jogador seja branca.

O jogo decorre apenas sobre os campos escuros.

Antes de iniciar o jogo, as peças devem ser colocadas de modo a que estejam ocupados todos os campos escuros nas primeiras três linhas de ambos os lados. De seguida, as peças podem ser deslocadas na diagonal, eliminando as peças adversárias.

O jogador com as peças pretas inicia o jogo.

Regras do jogo

As peças apenas podem ser deslocadas uma casa de cada vez, sobre a diagonal e para a frente.

Deve-se saltar as peças do adversário, desde que o campo a seguir esteja livre. Se o avanço para um campo permitir saltar outra peça, então esse avanço deve ser executado. As peças que foram capturadas (outra peça saltou por cima) são retiradas do tabuleiro.

Se uma peça atingir a linha inicial adversária, esta será promovida a "dama" colocando uma outra peça sobre a mesma. Uma dama pode movimentar-se na mesma direcção ilimitadamente, mesmo para trás. Quando a dama toma uma peça adversária, deve parar no campo diagonal imediatamente a seguir à peça capturada.

Variantes do jogo

Quando um jogador pode eliminar uma peça, então é essa a jogada que ele deve efectuar. O jogador é obrigado a executar a jogada em que pode eliminar mais peças do adversário, mesmo tendo outras hipóteses de jogo. - Neste caso há ainda outra variante: se o jogador não efectuar a jogada para eliminar as peças, o adversário pode exigir que ele efectue essa jogada, ou então retirar do tabuleiro a peça do adversário que iria eliminar as suas.

Uma variante especial do jogo de damas é o jogo do lobo e as ovelhas. Nesta variante joga-se com quatro peças brancas (ovelhas) contra uma peça preta (lobo). O lobo tem a tarefa de apanhar as ovelhas, isto é, deve conseguir passar no meio delas, o que as ovelhas, com as jogadas certas, devem impedir.

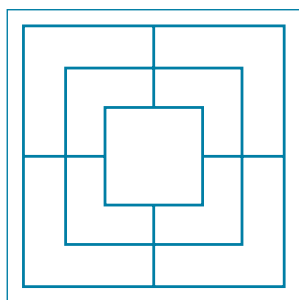
As ovelhas ocupam, na primeira linha de jogo, quatro campos pretos.

O lobo é colocado sobre um campo escuro à escolha.

As ovelhas só podem movimentar-se num sentido, por sua vez o lobo pode movimentar-se tanto para a frente como para trás.

As ovelhas vão encurralando o lobo até este não ter mais hipóteses de efectuar jogadas. Deste modo, as ovelhas ganham o jogo.

O lobo ganha o jogo, assim que ele quebrar a linha das ovelhas.



img. 1

Moinho

Jogo de estratégia para dois jogadores.

Tabuleiro de jogo: ver imagem esquerda (imagem 1).

Para o jogo do moinho são necessárias nove peças brancas e nove pretas.

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo do moinho é conseguir alinhar sobre o tabuleiro três peças na horizontal ou na vertical.

Preparação do jogo

Cada jogador recebe respectivamente nove peças pretas ou nove peças brancas. Os jogadores colocam alternadamente uma peça de cada vez, nos pontos do tabuleiro, até se esgotarem as nove peças.

As regras

Na fase da colocação das peças, ambos os jogadores colocam alternadamente uma peça de cada vez num dos pontos do tabuleiro à escolha.

Na fase seguinte, efectuam-se as jogadas do seguinte modo: Cada jogador pode movimentar uma peça por jogada, para um ponto livre imediatamente a seguir ao seu.

A fase final inicia-se quando um dos jogadores só tem 3 peças. A partir daqui, o jogador pode saltar com as peças: Agora o jogador pode em cada jogada saltar com a sua peça para um ponto livre no tabuleiro. Se lhe for eliminada uma das peças, ou se já não for possível executar nenhuma jogada válida, este jogador perde o jogo.

Se um jogador, numa das três fases, alinhar três peças em campos consecutivos, constrói o chamado "moinho". Quando isto acontece, o jogador pode retirar uma das peças do adversário do jogo, desde que esta não se encontre de igual modo em "moinho". As regras oficiais de torneios não permitem retirar peças de um "moinho" na fase final.

O mais importante não é construir desde início moinhos, principalmente no que diz respeito à primeira fase. O jogador deve dar sobretudo atenção à mobilidade das próprias peças para depois efectuar jogadas de sucesso. É mais importante ocupar os quatro pontos de cruzamento do que os pontos dos cantos.

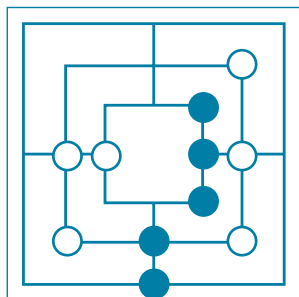
Para eliminar uma peça, geralmente faz mais sentido abrir o moinho próprio do que tentar impedir a construção de um moinho do adversário.

Muito vantajoso é a construção do chamado "moinho duplo". Na imagem ao lado é possível ver que o jogador das peças pretas pode construir um moinho em cada jogada. Deste modo, ele pode diminuir consideravelmente as peças do adversário, sem que este possa fazer algo contra isso.

Variantes do jogo

As primeiras duas fases do jogo não decorrem separadamente. Os jogadores podem optar entre colocar uma peça no tabuleiro ou movimentar uma que já se encontre colocada.

Também é possível jogar com dez peças por jogador, em vez das habituais nove peças. Esta hipótese é aconselhável na variante acima mencionada.



img. 2

Szachy, Warcaby, Młynek

Ten dokument zawiera trzy najbardziej popularne gry planszowe. Grają w nie miliony ludzi na całym świecie, często również w ramach konkursów.

Jedna strona planszy zawiera białe i czarne kwadraty i służy zarówno do gry w szachy, jak i w warcaby. Druga strona planszy służy do gry w młynka. Wszystkie trzy gry są grami strategicznymi dla dwóch graczy, co oznacza, że ani szczęście, ani zbieg okoliczności nie mają wpływu na wynik gry.

Szachy

Strategiczna gra dla dwóch graczy.

Plansza do gry w szachy to ta z naprzemiennymi białymi i czarnymi kwadratami. Identyczna plansza służy do gry w warcaby. Każdy zawodnik ma 16 białych lub czarnych pionków.

Cel gry

Szachy (inaczej królewska gra) są grą strategiczną, w której zawodnicy poruszają się naprzemiennie na planszy. Celem gry jest przeprowadzenie ataku na pozycję przeciwnika w taki sposób, aby przeciwnik nie był w stanie dłużej obronić figury króla poprzez jego przestawienie lub zablokowanie innym swoim pionkiem. Taki układ jest nazywany szachmat i oznacza koniec gry oraz zwycięstwo dla osoby atakującej. Decydujące znaczenie mają umiejętności zawodników.

Przygotowanie

Na początku gry każdy zawodnik ma po 16 pionków (białych lub czarnych).

Tylko jeden pionek może być na danym polu w jednym czasie. Jeśli pionek jednego graczy ląduje na polu zajmowanym przez pionek przeciwnika należy go usunąć z planszy. Ten element gry nazywamy biciem. Jeśli figura przeciwnika może być zbita w kolejnym ruchu taka figura jest zagrożona. Jeśli istnieje możliwość zbita figury atakującej to znaczy, że figura atakowana ma pokrycie. Atakowana może być również figura króla. Taki ruch również jest oznajmiany słowem szach.

Plansza do gry i początkowe ustawienie pionków

Na ilustracji obok (rys. 1) widać jak wygląda plansza w pozycji startowej. Każdy kwadrat ma swoją nazwę oznaczoną poprzez jego współrzędne.

Figury

Każdy zawodnik posiada dwie wieże, dwa konie, dwóch gońców, królową, króla (na planszy obok białe figury od lewej strony) oraz osiem pionków. Czarna królowa jest zawsze położona na czarnym kwadracie, a biała królowa na białym. Król stoi obok na przeciwnym kolorze. Wieże zawsze stoją w rogach (białe na polach A1 i A8, czarne na polach H1 i H8). Koń i goniec stoją kolejno w stronę środka planszy. Cały następny rząd jest zajęty przez pionki.

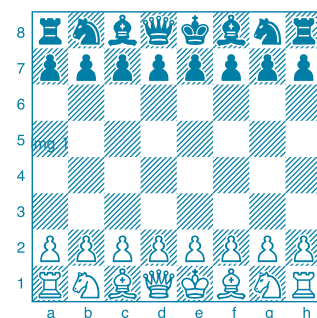
Zasady gry

Możliwe ruchy

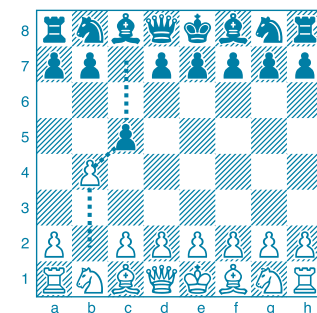
Każdy pionek porusza się specyficznie i może być poruszany tylko w ten zdefiniowany sposób. Nie można zajmować pola, które jest już zajęte przez inny pionek w tym samym kolorze. Jeśli pionek zajmuje pole zajmowane wcześniej przez pionek przeciwnika należy go usunąć z planszy jako konsekwencja tego ruchu.

Pionki (rys. 2)

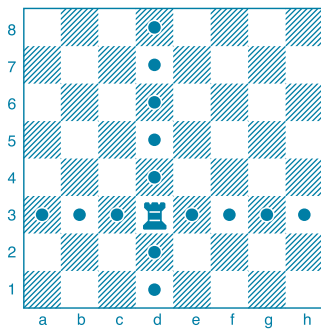
- jeśli pionek znajduje się w pozycji wyjściowej może być przesunięty w przód o jedno lub dwa pola o ile pole jest wolne.
- Jeśli pionek nie stoi na pozycji wyjściowej (rzęd 2 lub 7) można go przesunąć naprzód tylko o jedno pole o ile jest wolne
- pionki biją po skosie. Pionki jako jedyne biją inaczej niż się poruszają
- pionki poruszają się tylko do przodu i jako jedyne nie mogą poruszać się w tył



rys. 1



rys. 2



rys. 3

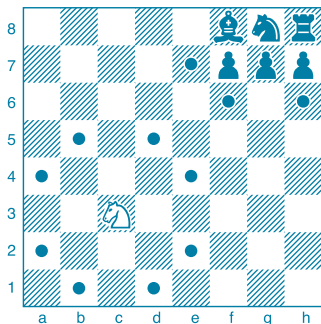
Kiedy pionek przejdzie całą planszę na ostatnim polu (jako część tego ruchu) może zostać wymieniony na inną figurę tego samego koloru (gracz wybiera dowolną figurę spośród uprzednio zbitych przez przeciwnika). Pionek jest wtedy usuwany z gry, a w jego miejsce wchodzi figura. Właściwości nowej figury są od momentu zamiany co może spowodować szach-mata.

Wieża (rys. 3)

Wieża porusza się dowolną ilość pól lecz jedynie pionowo lub poziomo. Ruchy po skosie są niedozwolone.

Koń (rys. 4)

Koń porusza się jedno pole po skosie i jedno w przód. Nie ma znaczenia który ruch jest pierwszy. Koń jako jedyny może przeskakiwać ponad własnymi pionkami lub pionkami przeciwnika.



rys. 4

Goniec (rys. 5)

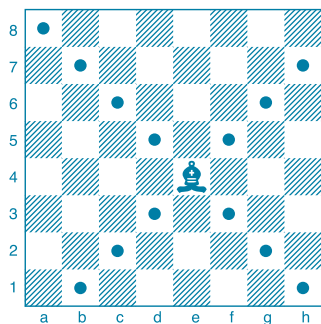
Goniec porusza się dowolną ilość pól, ale tylko po skosie. Goniec może zająć każde pole po skosie od pola, na którym sam stoi.

Królowa (rys. 6)

Królowa może poruszać się dowolną ilość pól we wszystkich kierunkach od pola, na którym stoi po skosie w pionie lub poziomie.

Król (rys. 7)

Król może poruszać się tylko o jedno pole w dowolnym kierunku. Jednakże nie można poruszyć króla na pozycję, na której byłby szachowany.



rys. 5

Są dwa sposoby poruszania króla:

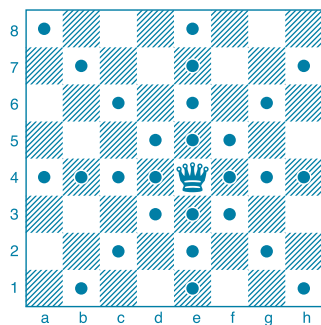
- a) może się poruszać w dowolnym kierunku na pole nie zajęte przez przeciwnika
- b) roszada, która polega na poruszeniu króla i wieży w tym samym kolorze, które znajdują się w tym samym wierszu. Roszada jest liczona jako pojedynczy ruch i wygląda następująco. Gracz przesuwa króla o dwa pola w kierunku wieży, a wieżę przesuwa na pole, które właśnie przekroczył król.

Prawo do wykonania roszady zostaje utracone:

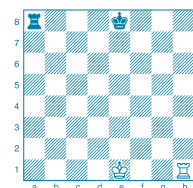
- a) gdy król już zostanie poruszony
- b) jeśli wieża będzie przesunięta

Roszada stanowi tymczasową obronę:

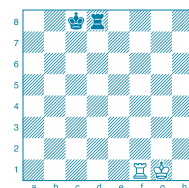
- a) jeśli pole na którym stoi król lub które może przejść jest atakowane przez przeciwnika
- b) jeśli pomiędzy królem i wieżą jest miejsce na wykonanie roszady



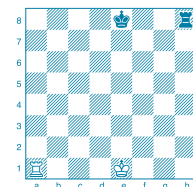
rys. 6



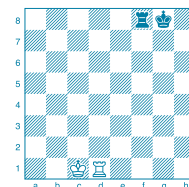
Przed krótką białą roszadą
Przed długą czarną roszadą



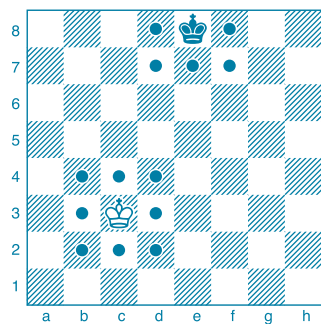
Po krótkiej białej roszadzie
Po długiej czarnej roszadzie



Przed długą białą roszadą
Przed krótką czarną roszadą



Po długiej białej roszadzie
Po krótkiej czarnej roszadzie



rys. 7

Król jest szachowany kiedy jeden lub więcej pionków przeciwnika atakuje jego pozycję, nawet jeśli taki ruch jest ograniczony ze względu na zrobienie miejsca na szachowanie własnego króla. Nie można poruszyć pionka jeśli miałyby to spowodować szach własnego króla.

Oficjalne zasady gry w szachy są opracowane przez Światową Federację Szachów (FIDE). Autoryzowane tłumaczenie zasad jest dostarczane przez stowarzyszenia szachowe w poszczególnych krajach. Możecie je znaleźć również na: <http://www.fide.com>

Warcaby

Gra strategiczna dla dwóch osób.

W warcaby należy grać na planszy w czarno-białe kwadraty. Plansza jest identyczna jak ta do gry w szachy.

Do gry w warcaby potrzebnych będzie dwanaście białych i dwanaście czarnych okrągłych płaskich pionków.

Cel gry

Celem gry jest zablokowanie ruchów przeciwnika poprzez zabicie lub blokowanie jego pionków.

Przygotowanie

Każdy z graczy otrzymuje 12 pionków z danego koloru. Plansza leży na stole w taki sposób, aby każdy gracz miał białe pole w prawym rogu.

W grę gra się tylko na czarnych polach.

Przed rozpoczęciem gry należy rozłożyć pionki w taki sposób, aby zajmował wszystkie czarne pola w trzech pierwszych rzędach po każdej stronie planszy. Następnie pionki mogą się poruszać po skosie lub zbijać pionki przeciwnika.

Gracz, który ma czarne pionki zaczyna grę.

Zasady gry

Pionki należy poruszać ukośnie ale tylko do przodu. Aby zbić pionek przeciwnika należy przeskoczyć nad nim na pole za nim, które jest wolne. Jeśli następny pionek leży w taki sposób, że można go również przeskoczyć należy kontynuować ruch. Wszystkie pionki nad którymi przeskoczono należy usunąć z planszy.

Kiedy pionek dotrze do przeciwległego końca planszy zostaje królową poprzez położenie na górze drugiego pionka. Królowa może przeskakiwać dowolny dystans po skosie również do tyłu. Po przeskoczeniu pionka przeciwnika królowa musi zatrzymać się na polu bezpośrednio za zbitym pionkiem.

Warianty gry

Jeśli gracz ma bicie musi wykonać taki ruch. Jeśli ma kilka możliwości ruchu musi wykonać ten, który pozwoli mu na zabicie największej ilości pionków. Jeden z wariantów mówi, że w sytuacji kiedy przeciwnik nie bije można żądać ruchu z biciem lub usunąć pionek przeciwnika, który nie wykonał bicia.

Specjalny wariant gry w warcaby nazywany jest grą w owce i wilki, w którym cztery białe pionki owce grają przeciwko jednemu czarnemu pionkowi wilkowi. Celem gry jest przedostanie się wilka za owce np. wdzierając się pomiędzy nie, czemu jednak owce mogą się przeciwstawić grając we właściwy sposób.

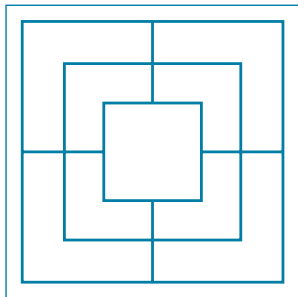
Cztery owce umieszczone są na czterech czarnych kwadratach w pierwszym rzędzie.

Wilk jest umieszczony na jakimkolwiek czarnym polu.

Owce mogą być poruszane tylko w jednym kierunku podczas, gdy wilk może się poruszać zarówno do przodu, jak i do tyłu.

Owce spychają wilka tak, że ten jest otoczony i nie może się poruszyć w żadnym kierunku. W takim wypadku owce wygrywają.

Wilk wygrywa z chwilą gdy przekroczy wiersz, na którym są owce i znajdzie się za nimi.



rys. 1

Młynek

Gra strategiczna dla dwóch graczy.

Plansza: patrz rys. 1.

Do gry potrzeba dziewięć płaskich okrągłych pionków w kolorze białym i dziewięć w kolorze czarnym.

Cel gry

Celem gry jest ustawienie pionowo lub poziomo trzech pionków na planszy.

Przygotowanie

Każdy z graczy otrzymuje dziewięć pionków białych lub czarnych. Gracze układają swoje pionki na połączeniach lub w rogach linii na planszy.

Zasady gry

W czasie gry gracze ustawiają kolejno swoje pionki na pustych miejscach połączeń lub w rogach linii na planszy.

W kolejnej fazie gry gracze mogą przesuwać pionki, kolejno każdy z graczy na sąsiednie, wolne miejsca na planszy.

Finalna faza gry rozpoczyna się, kiedy graczowi pozostają tylko trzy pionki. Wtedy może przeskakiwać w dowolne puste miejsce na planszy. W momencie kiedy straci kolejnego pionka lub nie może wykonać kolejnego ruchu. Jeśli w którejkolwiek fazie gry gracz ma trzy pionki w jednej linii nazywamy to młynkiem. I może wtedy usunąć z planszy jeden z pionków przeciwnika, z wyjątkiem tych pionków, które również są częścią młynka przeciwnika. Zgodnie z oficjalnymi zasadami nie jest dozwolone usuwanie pionków z zamkniętego młynka w finalnej fazie gry.

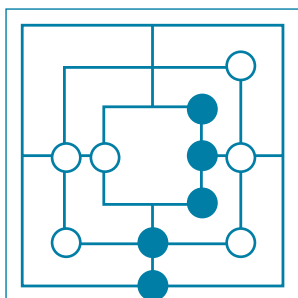
Szczególnie w początkowej fazie gry nie jest ważne, aby uformować młynek od razu. Aby zwyciężyć czasem lepiej zapewnić, aby pionki znalazły się we wszechstronnym ułożeniu. Zajęcie przecięć linii jest znacznie ważniejsze niż zajęcie narożników. Kiedy usuwamy pionek przeciwnika z planszy jest zwykle korzystniej, aby utworzyć własny młynek niż powstrzymać przeciwnika.

W szczególności pożądaną pozycją jest tak zwany „uruchomiony młyn”. Na ilustracji obok (rys. 2) gracz z czarnymi pionkami może uformować młynek w każdej rundzie. To oznacza, że może szybko usunąć z planszy pionki przeciwnika, a ten nie będzie w stanie nic z tym zrobić.

Warianty gry

Pierwsze dwie fazy nie są od siebie oddzielone. Gracze mają dowolność w dokładaniu lub przesuwanie pionków.

W grę można grać również przy użyciu dziesięciu pionków zamiast dziewięciu. W szczególności zaleca się grać dziesięcioma pionkami w opisanym powyżej wariantcie.



rys. 2

Шахматы, шашки, мельница

В этот набор вошли три самые известные и популярные настольные игры. В них регулярно играют миллионы людей во всем мире, зачастую в рамках официальных соревнований.

Одна сторона игровой доски представляет собой игровое поле с чередующимися черными и белыми клетками. Это поле предназначено для игры в шахматы и шашки. Другая сторона доски предназначается для игры в мельницу.

Все три игры являются стратегическими играми для двух игроков, то есть развитие и исход игры не зависят ни от везения, ни от случайности.

Шахматы

Стратегическая игра для двух игроков.

Для игры используется сторона доски с чередующимися черными и белыми клетками. То же поле используется и для игры в шашки. Каждый игрок имеет по 16 белых или черных фигур.

Цель игры

Шахматы (игра королей) – это стратегическая настольная игра, в ходе которой противники поочередно двигают фигуры на доске. Цель игры заключается в том, чтобы поставить под удар фигуру противника, называемую королем, таким образом, чтобы противник не мог защитить своего короля, переместив его на свободную, не находящуюся под ударом клетку, закрыв его другой своей фигурой или убрав с доски чужую фигуру. Такое положение называется матом и означает окончание игры и победу атакующего игрока. Решающее значение при этом имеет мастерство игрока.

Подготовка к игре

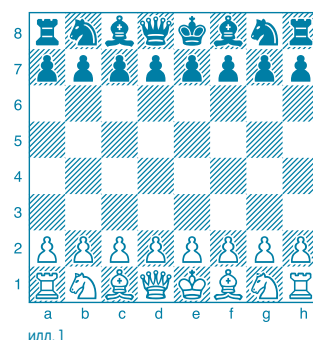
В начале игры у каждого игрока („белые” и „черные”) имеется по 16 фигур.

На одной клетке может находиться только одна фигура. При этом фигура „закрывает” клетку для других своих фигур, но не для фигур противника: если фигура переходит на клетку, занятую чужой фигурой, то эта чужая фигура снимается с доски. Это называется „взять” фигуру. Если фигура может быть взята следующим ходом, она находится под ударом. Если же игрок может следующим ходом взять фигуру противника, которая в данный момент угрожает его фигуре, это значит, что его фигура защищена.

Если под ударом находится один из королей, говорят, что ему объявлен шах.

Шахматная доска и первоначальная расстановка фигур

Справа изображена шахматная доска со всеми фигурами в начале игры (илл. 1). У каждой клетки есть собственное „название”, определяемое координатами.



илл. 1

Фигуры

У каждого игрока есть по две ладьи, два коня, два слона, ферзь, король (белые фигуры внизу, слева направо) и восемь пешек. Черный ферзь всегда стоит на черной клетке, белый – на белой. Короли находятся рядом на клетках противоположного цвета. Ладьи стоят на угловых клетках (белые: А1 и А8; черные: Н1 и Н8). Затем ближе к середине стороны располагаются кони и слоны. Весь второй ряд занят пешками.

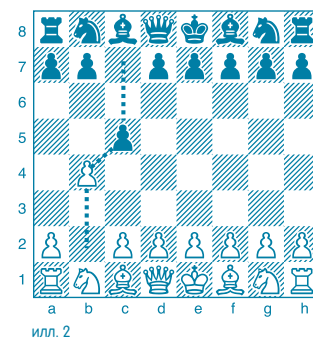
Правила игры

Возможные ходы

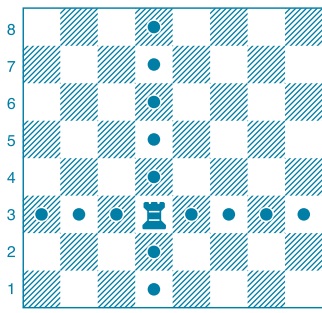
Каждая фигура ходит по своему. Ходить она может только так, как ей положено. Запрещается двигать фигуру на клетку, уже занятую фигурой того же цвета. Если фигура перемещается на клетку, занятую фигурой другого цвета, последняя снимается с доски в этот же ход. Фигура нападает на фигуру противника, если она может совершить взятие на этом поле. Фигура нападает на клетку, в том числе и если она не может совершить ход, так как в противном случае поставит под удар своего короля или откроет его удару.

Пешка (илл. 2)

- Из исходного положения пешка может переместиться вперед на одну клетку, если она свободна, или сразу на две клетки, если обе эти клетки свободны.
- Если пешка находится не в исходном положении (2 или 7 горизонталь), то она может ходить только на одну клетку вперед (если она не берет фигуру противника).
- Пешка бьет по диагонали. Это единственная фигура, которая бьет и ходит в разных направлениях.
- Пешка может двигаться только вперед. Это единственная фигура, которая не может вернуться на клетку, которую она уже занимала.



илл. 2



Илл. 3

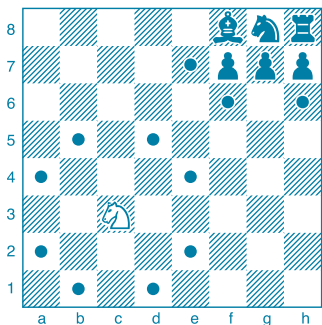
Когда пешка достигает самой дальней от своей начальной позиции горизонтали, она должна быть заменена (и это является частью того же хода) на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета (по выбору игрока). Пешка снимается с доски, а на эту же клетку ставится новая фигура. Действие новой фигуры начинается сразу же, и это может привести к немедленному мату.

Ладья (Илл. 3)

Ладья может ходить на любое количество клеток, но только по вертикали или горизонтали. Ходы по диагонали запрещены.

Конь (Илл. 4)

Конь ходит на одну клетку по диагонали и одну клетку по горизонтали или вертикали. При этом неважно, через какую клетку конь проходит первой. Конь может пойти на одну из клеток, ближайших к той, на которой он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали. Конь – это единственная фигура, которая во время хода может перепрыгивать через свои и чужие фигуры.



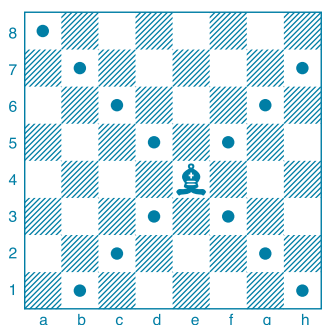
Илл. 4

Слон (Илл. 5)

Слон может ходить на любое количество клеток, но только по диагонали. Слон может перейти на любую клетку той диагонали, на которой находится.

Ферзь (Илл. 6)

Ферзь может перейти на любую клетку той вертикали, горизонтали или диагонали, на которой находится.



Илл. 5

Король (Илл. 7)

Король ходит в любом направлении, но только на одну клетку. Запрещается ход, в результате которого королю будет объявлен шах.

Имеются два различных способа передвижения короля:

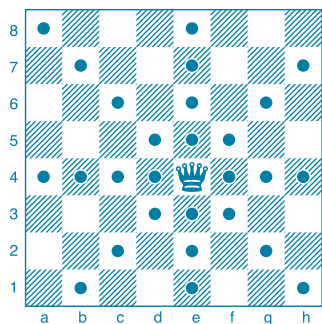
- Передвижение на любое соседнее поле, которое не атаковано одной или несколькими фигурами партнера.
- Рокировка. Это ход короля и одной из ладей того же цвета на одной и той же горизонтали (Илл. 8). Рокировка считается одним ходом и выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального места на два поля по направлению к ладье, затем эта ладья перемещается на поле, которое король только что пересек.

Рокировка невозможна:

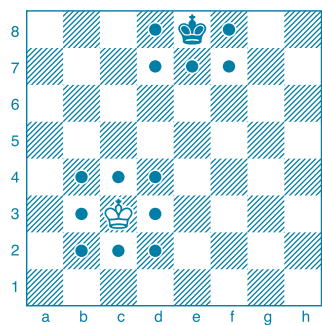
- если король уже ходил, или
- с ладьей, которая уже ходила.

Рокировка временно невозможна,

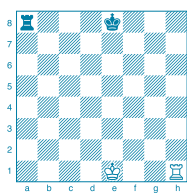
- если поле, на котором король стоит, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами противника,
- если между королем и ладьей, с которой намереваются рокировать, находится какая-либо фигура.



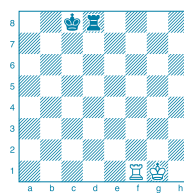
Илл. 6



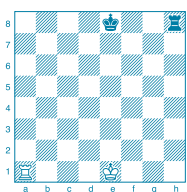
Илл. 7



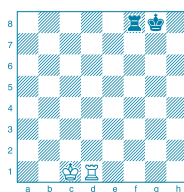
Перед рокировкой белых на королевский фланг.
Перед рокировкой черных на ферзевый фланг



После рокировки белых на королевский фланг.
После рокировки черных на ферзевый фланг



Перед рокировкой черных на ферзевый фланг.
Перед рокировкой белых на королевский фланг



После рокировки белых на ферзевый фланг.
После рокировки черных на королевский фланг.

Считается, что король находится „под шахом“, если он атакован одной или несколькими фигурами партнера, даже если такие фигуры сами не могут ходить, так как в этом случае они оставят собственного короля под ударом или откроют его удару.

Ни одна фигура не может сделать ход, в результате которого свой король будет открыт шаху или останется под шахом.

Официальные правила игры в шахматы разработаны Международной Шахматной Федерацией (ФИДЕ). Эти правила можно получить в шахматных федерациях отдельных стран в авторизованном переводе. См. также: <http://www.fide.com>

Шашки

Стратегическая игра для двух игроков.

Для игры используется сторона доски с чередующимися черными и белыми клетками.

То же поле используется и для игры в шахматы.

Для игры используются 12 белых и 12 черных круглых плоских шашек.

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы лишить противника любой возможности сделать ход, то есть взять или заблокировать все шашки противника.

Подготовка к игре

Игроки получают по 12 шашек одного цвета.

Доска размещается перед соперниками так, чтобы в правом нижнем углу от каждого игрока находилась белая клетка.

Шашки ходят только по темным клеткам.

В начале игры шашки располагаются таким образом, чтобы в первых трех горизонталях с обеих сторон доски были заняты все черные поля. Затем шашки могут ходить по диагонали и брать шашки противника.

Первым ходит игрок с черными шашками.

Правила игры

Шашки могут перемещаться только вперед по диагонали на одну клетку.

Если клетка за шашкой противника свободна, эту шашку нужно перепрыгнуть. Если после такого прыжка появляется возможность следующего, прыжок совершается еще раз. Все шашки, через которые перепрыгнула шашка противника, снимаются с доски.

При достижении шашкой последней горизонтали она становится дамкой, и на нее ставится шашка того же цвета. Дамки могут ходить или совершать бой на любое расстояние в любом направлении, в том числе, и назад. При взятии чужой шашки дамка должна остановиться на поле, которое находится сразу за взятой шашкой.

Варианты игры

Если игрок может взять чужую шашку, он обязан это сделать. Если у него есть несколько возможностей взять чужие шашки, он должен сделать ход, в результате которого будет взято наибольшее количество шашек. С этой точки зрения существует два варианта: если игрок не заметит возможности взять чужую шашку, его противник может либо настоять на этом ходе, либо снять с доски ту шашку другого цвета, которая не сделала нужный ход.

Отдельным видом шашек является игра „Волки и овцы“, в которой 4 белые шашки („овцы“) играют против одной черной („волка“). Волк должен прорвать линию овец, однако овцы всегда могут воспрепятствовать этому, если будут играть правильно.

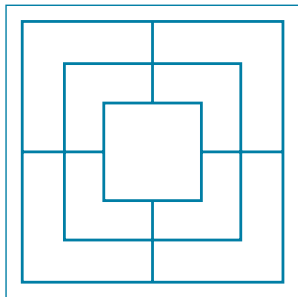
В начале игры овцы занимают 4 черные клетки.

Волк занимает любую черную клетку.

Овцы могут ходить только в одном направлении, а волк – как вперед, так и назад.

Овцы стараются отеснить волка назад таким образом, чтобы у него не осталось ходов. В этом случае овцы выигрывают.

Волк выигрывает, если ему удастся прорвать линию овец.



Илл. 1

Мельница

Стратегическая игра для двух игроков.

Игровая доска: см. илл. 1.

При игре в мельницу используются девять белых и девять черных плоских фишек.

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы выстроить три фишки в ряд по горизонтали или вертикали.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает по девять круглых плоских фишек белого или черного цвета. Игроки по очереди выставляют по одной фишке на угловые поля или точки пересечения линий.

Правила

На первом этапе игроки по очереди выставляют по одной фишке на свободные угловые поля или точки пересечения линий.

На следующем этапе игроки делают ходы фишками: за один ход игрок может передвинуть одну фишку на соседнее незанятое поле.

Последний этап начинается, когда у одного из игроков остается только 3 фишки. После этого он может перемещать свои фишки на любые незанятые поля. Если он теряет еще одну фишку или у него не остается возможных ходов, он проигрывает.

Если во время любого из трех этапов игрок выстроит три свои фишки в ряд, то есть построит „мельницу“, он может снять с доски одну из фишек противника, но только если эта фишка не является частью „мельницы“.

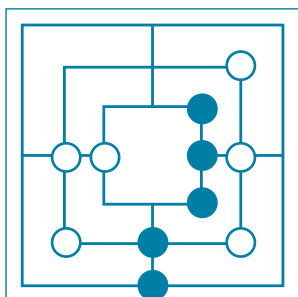
Правила официальных турниров также запрещают снимать фишки из закрытой „мельницы“. В особенности на начальном этапе ранее построение „мельниц“ зачастую не столь важно. Для достижения успеха куда важнее мобильность собственных фишек. Значительно важнее занять четыре точки пересечения линий, чем угловые поля. При снятии фишки зачастую выгоднее открыть еще одну собственную „мельницу“, чем помешать построению „мельницы“ противника.

Самой удачной комбинацией является такое положение на доске, при котором игрок может закрыть несколько „мельниц“. На рисунке слева (илл. 2) черные могут каждым следующим ходом закрывать „мельницу“. То есть черные могут быстро сократить число фишек противника, а тот ничего не сможет этому противопоставить.

Варианты игры

Две первые фазы игры не отделяются друг от друга. Игрок выбирает, сделать ли ему ход, или поставить новую фишку.

Вместо девяти фишек можно использовать и по десять. В особенности это рекомендуется при вышеописанном варианте.



Илл. 2

goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56953

Batch-No.:

