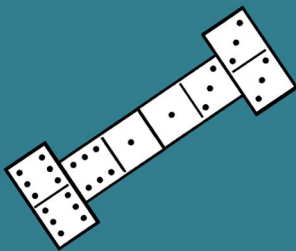


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР



УДК 794
ББК 77,056я92
Э 68

Охраняется законом об авторском праве. Воспроизведение всей книги или любой ее части запрещается без письменного разрешения издателя. Любые попытки нарушения закона будут преследоваться в судебном порядке.

Э 68 **Энциклопедия настольных игр.** – Мн.: ООО «Харвест», 2003. – 368 с.

ISBN 985-13-0892-7.

А не перенести ли вам в те времена, когда немногочисленные отряды храбрецов, засев в крепости, отражали натиск превосходящих сил противника? Тогда запасайтесь цветными фишками и найдите в книге игру «На приступ!». Ведь именно игра – хорошее времяпровождение и отличный антистрессовый тренажер, помогающий снять нервное напряжение и отрицательные эмоции.

Шашки, домино, нарды, карты, бильярд и просто забавные игры как широко распространенные, так и неизвестные, основанные на точном арифметическом расчете, требующие особой смекалки и хладнокровия, собраны в настоящей книге.

Не останутся без интересного занятия и ваши дети, которым адресована специальная глава.

Итак, внимательно изучите правила и... азартной вам игры!

УДК 794
ББК 77,056я92

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Введение</i>	3
СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ	5
ШАХМАТЫ	15
ШАШКИ	29
ДОМИНО	57
КАРТЫ	70
ПАСЬЯНСЫ (ИГРЫ БЕЗ ПАРТНЕРОВ)	190
ИГРЫ В КОСТИ И НА ДОСКЕ С КОСТЯМИ	243
ДЕТСКИЕ ИГРЫ	265
МОНОПОЛИЯ	301
БИЛЬЯРД	312
<i>Литература</i>	366

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

АНАГРАММЫ

Слова, отличающиеся друг от друга только порядком букв, называются анаграммами. Например:

УКЛОН – КУЛОН – КОЛУН – КЛОУН .

Выстроить блок из анаграммы непросто.

Участникам игры дается десять слов и предоставляется 5 минут. За это время они должны получить хотя бы десять новых слов; вторая анаграмма из этого же слова дает дополнительное очко.

Конечно, кто-то должен взять на себя заготовку исходного материала. Вот, на первый случай, несколько слов, годных для производства анаграмм: актер, колесо, крона, налим, карп, пират, ракета, ручка, сокол, сосна, топор, факир, шутка, автор, рост, карта, материк, коршун.

МЕТАГРАММЫ

Слова, отличающиеся друг от друга только одной буквой, называются метаграммами. Например:

ЗАМОК – ЗАРОК ;

ЗАРЯД – НАРЯД – НАРОД...

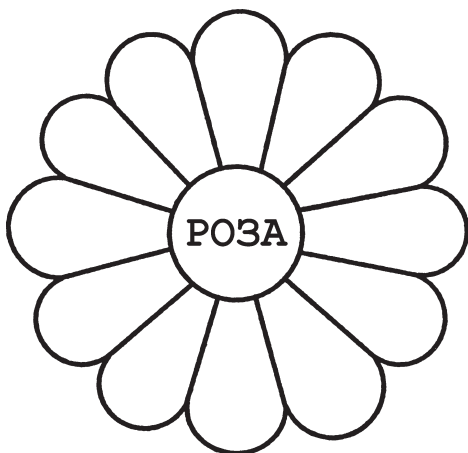
Составление цепочек метаграмм — занятие чрезвычайно увлекательное. Тут есть над чем поломать голову в одиночестве, можно играть в компании.

Чтобы почувствовать прелесть этой игры, попробуйте составить цепочки из слов:

КОЗА – ЛИСА , КОЗА – БАРС .

Игру можно разнообразить, например:

1. Впишите в лепестки цветка метаграммы слово РОЗА.
2. Распространен вариант, когда первое и последнее слова цепочки представляют собой антонимы, то есть имеют противоположное значение. Как, например, сделать из **НОЧИ – ДЕНЬ** из **ДРУГА – ВРАГА?**



3. Кольцо метаграмм. Цепочки можно сделать замкнутыми, то есть получить в результате кольцо метаграмм:
БАРК – БАНК – ПАНК – ПАНИ – ПАРИ – ПАРК – БАРК .

МЕТААНАГРАММЫ

Если для получения анаграмм разрешается менять только порядок букв в слове, а при образовании метаграмм — только одну букву, то метаанаграммы могут отличаться друг от друга и буквой, и порядком букв в слове.

Найти метаграммы и анаграммы можно не ко всем словам. А метаанаграммы можно подобрать практически к любым парам слов из равного числа букв. Цепочки здесь получаются значительно короче. Например, получить **СЛОНа** из **МУХИ** можно всего за 5 ходов:

МУХА – ХУЛА – ЛУНА – ЛУНЬ – НОЛЬ – СЛОН .

Аналогичным способом можно составить цепочки метаанаграмм из слов:

СВАХА – ТЕСТЬ , ШТОРМ – ШТИЛЬ , РАКЕТА – КОСМОС .

СЛОВА-МАТРЕШКИ

Некоторые слова вложены в другие, более длинные:

ПОЛ – ПОЛК – ПОЛКА ;

АР – ПАР – ПАРИ – ПАРИК .

Цепочки таких слов напоминают матрлицу. Можно соревноваться в поиске таких слов — это не так уж легко.

Есть еще один вариант игры. В нем разрешается вычеркивать или, наоборот, добавлять не только концевые буквы, например:

КОШМАР – КОШМА – КОМА – КОМ – ОМ

Задача — выделить из одного слова как можно больше новых.

СЛОВА-ПЕРЕВЕРТЫШИ

Отдельные слова любопытны тем, что при прочтении их записи справа — налево получается новое слово:

ЛОМ – МОЛ ;

СОРТ – ТРОС .

Поиски таких слов — дело непростое. Здесь побеждает тот, кто больше придумает таких слов.

Из слов-перевертышей можно составлять обычные цепочки метаграмм, при условии, что именно эти слова станут начальным и конечным в ряду:

ГОД – КОД – КОТ – КОК – ТОК – ДОК – ДОГ .

Обратите внимание: здесь могут быть и метаграммы, и анаграммы, и метаанаграммы, и слова-перевертыши. Каждое слово можно читать и слева направо, и справа налево. Выигрывает тот, кто выстроит самую длинную цепочку.

БАЛДА

Игра в «Балду» достаточно известна. В компании 3—5 человек она может принести немало веселых минут.

Первый игрок называет любую букву, второй добавляет к ней слева или справа другую (имея в виду некото-

рое слово). Следующий игрок так же добавляет букву, как бы составляя свое, возможно, иное слово. Тот, кто при своем ходе вынужден закончить слово, проигрывает и получает в наказание букву Б — первую в слове балда. При вторичном поражении он получает следующую букву и т.д. Игра продолжается до выявления первого «балды» либо до выявления победителя.

МУДРЫЙ БАЛДА

Если в обычной игре стараются выделить «балду», то в другом варианте, наоборот, вначале каждый игрок является «балдой» и стремится избавиться от этого названия. Поэтому в этой игре игрок добивается, чтобы словообразование закончилось именно на нем, причем желает сделать это как можно большее число раз. За любое слово игроку дается столько очков, сколько букв в слове. Каждые 3 очка позволяют снять очередную букву слова «балда». Тот, кто сумеет первым набрать 15 очков, считается «мудрым балдой». Тот же, кто не сумел скинуть ни одной буквы, считается «несчастливым балдой».

Ходы совершают по очереди. Если один из игроков не видит возможного слова, то ход переходит к следующему.

БАЛДА В КЛЕТОЧКУ

Если в обычной «Балде» буквы приписываются к буквосочетаниям слева или справа, то здесь буквы можно писать также снизу или сверху.

Начертите прямоугольник 5×5 , в средней горизонтали напишите слово БАЛДА или любое другое слово (см. рис. 1). Новые слова образуются при вписывании букв в свободные клеточки. При этом использовать все старые буквы обязательно, но каждая пара соседних букв составляемого слова должна находиться в соседних клетках либо по горизонтали, либо по вертикали, либо по диагонали. Направление значения не имеет. Но, образуя слово, нельзя дважды проходить по одной и той же клетке. Нельзя также повторять уже записанные слова.

Б	А	Л	Д	А
			К	

Рис. 1. Поле для игры «Балда в клеточку».

Делая ход, игрок записывает букву и называет слово, в образовании которого она участвует. Но если при этом обнаружится, что из имеющихся букв образуется и заканчивается новой буквой другое слово, то игрок получает букву Б. Например, игрок записывает букву К, имея в виду слово БАЛКА. Но другие участники игры обнаружили, что на К заканчивается слово БАК. Следовательно, игрок получает первое наказание. Конечно, при игре можно и сознательно рисковать, надеясь, что остальные ничего не заметят.

Игрока также наказывают, если он не смог вписать никакой новой буквы, в то время как остальные сумели это сделать. Игра продолжается до выявления первого «балды».

Примечание. Слова по диагонали обычно не составляют, ограничиваясь столбцами и строками.

СЛОВООБРАЗОВАНИЕ

Нарисуйте квадрат (10×10) и в него впишите любые 10 букв алфавита. Первый игрок произносит любую букву, и все участники по очереди записывают ее в клетках квадрата, стараясь образовать свое слово.

Слово разрешается составлять в любом направлении — по вертикали, горизонтали и диагонали (если играют двое или

трое, то можно ограничиваться составлением слов только слева направо по горизонтали и сверху вниз по вертикали). Но при этом нельзя дважды проходить по одной и той же букве. Побеждает тот, кто больше наберет очков, то есть у кого сумма букв в составленных словах окажется наибольшей.

Можно несколько изменить условия. Например, игроки записывают не одну и ту же букву, а каждый свою. Остальной порядок остается прежним.

СЛОВЕСНЫЙ БОЙ

Это игра — вариант морского боя, только вместо кораблей каждый из игроков пишет на своем игровом поле одно слово из 5 букв, два — из четырех, три — из трех. Слова располагаются по клеточкам вертикально или горизонтально (при этом они могут перекрещиваться между собой, если у них есть общая буква).

Если нападающий попал в занятую клетку, его противник должен назвать обнаруженную букву. В этом случае у нападающего еще один ход.

Побеждает тот, кто первым разгадает все шесть слов противника.

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1										
2				П	Е	С	Н	Я		
3						Е				
4						Н				
5			Л	Е	Т	О				
6										
7		Л	У	Г						
8		Е								
9		С								
10										

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

СЛОВЕСНОЕ ЛОТО

Эта игра во многом схожа с предыдущей. Но здесь каждый игрок имеет свое поле, правда меньших размеров: 5×5. Игроки по очереди называют произвольные буквы, а ос-

тальные записывают их на полях, стараясь образовать как можно больше слов. Победитель определяется по числу составленных слов или по числу букв в этих словах.

Нетрудно заметить, что эта игра напоминает лото. Только вместо бочонков с числами здесь используются буквы. Но если в лото от игрока не требуется никакой изобретательности, то здесь успех зависит от сообразительности, комбинаторных способностей — нужно стараться так располагать буквы, чтобы они входили во многие слова и чтобы слова имели наибольшую длину.

ЛЕСЕНКА

Игроки записывают на своих листочках одну и ту же букву. Предположим Д. Под буквой надо написать слово из 2 букв, и начинаться оно должно на Д. Ниже из 3, 4 и т.д. букв.

НАПРИМЕР:

д	дорога	демонстрант
до	детвора	доверенность
дым	дровосек	долготерпение
двор	делегация	доказательство
дверь	дегустатор	деторождаемость
декрет	дивертисмент	делопроизводство

Выигрывает тот, кто за 10 минут выстроит самую высокую лесенку.

Поскольку двух слов мало, то можно условиться начинать лесенку с третьей сверху ступеньки (со слова из трех букв).

ЭРУДИТ

В некоторых странах получила распространение интересная игра «Эрудит». Комплекты этой игры можно приобрести в магазинах. Ручное ее изготовление достаточно трудоемко, так как требуется сделать свыше 130 фишек. Поэтому ограничимся описанием аналога этой игры на листе бумаги.

Итак, заготовьте игровое поле и таблицу.

4			4			*	*	*			4			4
	3				3					3				3
		2		*			2			*		2		
4						*		*						4
		*		*		*		*			*			
	3			*		*		*		*			3	
*			*		*	Э	Р	У	*		*			*
*		2		*						*		2		*
*			*		*	Д	И	Т	*		*			*
	3			*		*		*		*			3	
		*		*		*		*			*			
4						*		*						4
		2		*			2			*		2		
	3				3					3				3
4			4								4			4

Рис. 2. Игровое поле к игре «Эрудит».

Правила игры достаточно простые. Имеется банк букв, число и оценка которых не одинаковы. При каждом ходе игрок может взять любое число букв в пределах от 1 до 4. Обязательно используя некоторые из написанных букв, нужно составить из них слово и вписать его. При этом использованные буквы из банка убираются (в графе «Число букв в банке» перечеркивается очередная палочка).

Слова составляются по горизонтали слева направо и по вертикали сверху вниз. За каждое слово игрок получает определенную сумму очков. Эту сумму легко найти, используя графу «Оценка букв в очках» (см. таблицу). Кроме этого, игрок может получить премиальные очки: число очков буквы, попавшей за клетку со знаком *, удваивается. Сумма очков за слово увеличивается в 2, 3 или в 4 раза, если слово попало на клетку с соответствующей цифрой.

Таблица к игре «ЭРУДИТ»

Буквы	Число букв в банке	Оценка буквы в очках	Буквы	Число букв в банке	Оценка буквы в очках
А	IIII	1	Л	III	4
О	IIII	2	М	III	4
Е	IIII	2	Т	III	4
Ц	IIII	2	Б	III	5
Н	IIII	2	Г	III	5
К	III	3	З	III	5
П	III	3	Й	III	5
Р	III	3	У	III	5
С	III	3	Я	III	5
В	III	4	Ж	II	6
Д	III	4	Х	II	6
Ш	II	6	Ц	I	7
Ч	II	6	Щ	I	7
Ы	II	6	Ъ	I	7
Ь	II	6	Э	I	7

Премии за букву и слово засчитываются лишь тому, кто первым занял премиальные клетки. Если при одном ходе образовалось несколько слов (например, по вертика-

ли и горизонтали одновременно), то премии засчитываются за каждое слово. Если слово попало на несколько премиальных клеток с цифрами, то подсчет ведется в порядке чтения слова. Если слово расположено на премиальных клетках букв и слов, то сначала подсчитывается премия за букву, а затем — за слово.

Побеждает тот, кто первым наберет оговоренное заранее число очков. Также по договоренности можно вносить изменения в правила, например, ограничивать время на обдумывание хода, разрешать пропускать ход и т.д.

Примечание. Если игрок затягивает игру, а другие готовы записать очередные слова, то он может быть оштрафован на 10 очков.

ШАХМАТЫ

Родина шахмат — Индия. Время возникновения — первые века нашей эры. Существует древняя легенда, которая приписывает создание шахмат некоему брамину. За свое изобретение он попросил у раджи (тот был в восторге от новой игры) незначительную, на первый взгляд, награду: столько пшеничных зерен, сколько покажет шахматная доска, если на первую клетку положить одно зерно, а потом количество зерен удваивать. Оказалось зерен требуется 18446744073709551615 (18 квинтильонов 446 квадрильонов 744 триллиона 73 биллиона 709 миллионов 551 тысяча 615). Этого количества не могло быть на всей планете.

Небольшая шахматная доска является необъятным полем для бесчисленных комбинаций. Достаточно сказать, что в самом начале партии игрок имеет 20 вариантов для первого хода; его партнер может ответить 20 ходами на каждый ход, то есть в распоряжении последнего уже 400 вариантов только для первого хода!

Из Индии шахматы проникли в страны Ближнего Востока.

Эта игра носила ярко выраженный военный характер, поэтому ее хорошо встретили в странах средневековой Европы. Здесь шахматы стали известны в X—XI веках, после того как арабы завоевали Испанию и Сицилию.

Десятки превосходно выполненных миниатюр, которыми иллюстрирован трактат Альфонса Мудрого о настольных играх, свидетельствуют о большом распространении шахмат к концу XIII века. Художник изобразил за игрой коронованных особ, рыцарей и музыкантов, мастеровых и купцов.

Из Испании и Сицилии шахматы постепенно проникли в Италию, Францию, Англию, скандинавские и другие страны, несмотря на жесточайшие гонения церкви, запрещавшие шахматы наравне с игрой «в кости» и другими «бесовскими наваждениями».

В конце XIV века католическая церковь официально сняла запрет с шахмат. Игра была признана необходимым элементом дворянского воспитания.

Большому распространению шахмат в эпоху Возрождения во многом способствовало развитие различных областей культуры. Важную роль сыграло изобретение книгопечатания. В конце XV века стали выходить первые печатные шахматные трактаты, устраиваться состязания между сильнейшими шахматистами.

Поединки эти происходили при дворах королей и обставлялись очень торжественно — в духе ушедших в прошлое рыцарских турниров.

Первое упоминание о шахматах на Руси относится ко второй половине XIII века. Археологические находки, датированные XI—XV веками, говорят о том, что в нашей стране знали и любили шахматы издавна и повсеместно. Раскопки в Новгороде показывают, что в шахматы играли бояре и холопы, купцы, ремесленники и даже служители культа.

Русское духовенство в своем неприятии шахмат подражало византийскому. Но запрещения церкви не могли убить интерес к игре, успевшей завоевать стольких приверженцев и ставшей частью русской культуры. Постепенно и русская церковь перестала упоминать о шахматах как о запрещенной игре. В книге «Быт русского народа» А.В. Терещенко отмечает: «При воспитании великокняжеских детей учили, между прочим, шахматной игре, без сомнения, по той причине, что она изоощряла умственные способности».

Петр I, отправляясь в походы, брал с собой не только шахматы, но и двух постоянных партнеров.

Увлекалась шахматами и Екатерина II. В 1796 году Строганов устроил для Екатерины II и шведского короля Густава IV, гостивших в его загородном дворце, партию живых шахмат. На лугу, где зеленым и желтым дерном выложили «шахматную доску», слуги, переодетые в средневековую одежду, передвигались в соответствии с ходами шахматной партии.

Широко были распространены шахматы среди русской интеллигенции. В библиотеке А.С. Пушкина сохранилась из-

данная в 1824 году книга А.Д. Петрова, полвека бывшего сильнейшим шахматистом России, — «Шахматная игра, приведенная в систематический порядок...» с дарственной надписью автора; Пушкин был подписчиком первого шахматного журнала «Паламед», начавшего выходить в Париже в 1836 году.

В XIX и XX веках продолжает развиваться шахматная теория.

Шахматы давно уже стали одним из видов спорта. Но это не мешает миллионам людей играть в шахматы просто так, находя радость в игре.

Тому, кто собирается заняться шахматами всерьез, необходимо обратиться к специальной литературе. Здесь приводятся азы шахматной игры. Кроме традиционной игры здесь можно найти несколько вариантов игры в шахматы других народов.

ТРАДИЦИОННЫЕ ШАХМАТЫ

Шахматная доска состоит из 8 горизонтальных и 8 вертикальных рядов, в которых чередуются черные и белые клетки, называемые полями. Цепочка полей одного цвета — диагональ. Самая большая диагональ состоит из 8 полей, самая маленькая — из 2.

Горизонтальные ряды обозначаются цифрами от 1 до 8 (снизу вверху), вертикальные — буквами латинского алфавита (слева направо). Таким образом, каждое поле имеет буквенное и цифровое обозначение: a1 или e4.

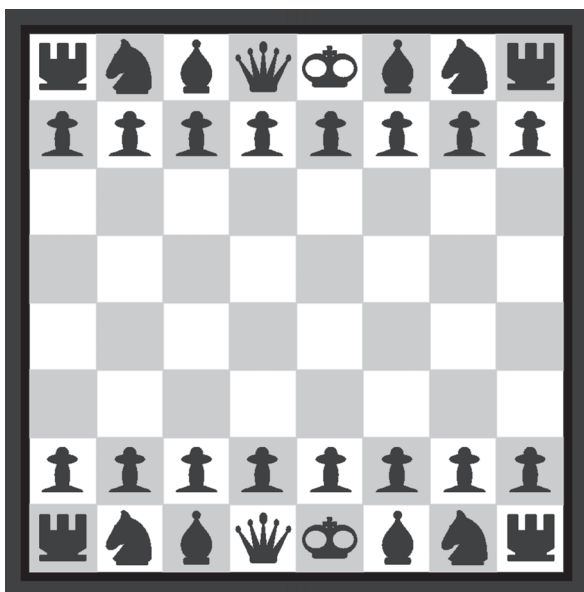
Доска располагается так, чтобы слева от каждого игрока было угловое черное поле.

Шахматные фигуры (их у каждого игрока 16) — это король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня, восемь пешек.

Один игрок играет белыми, другой — черными: по жребию. Начинают игру всегда белые.

Первоначальная расстановка фигур.

Белые стоят так: на полях a1 и h1 — ладьи, на n1 и g1 — кони, на c1 и f1 — слоны, на e1 — король, на d1 — ферзь. Всю линию 2 занимают пешки. Точно так же размещаются



черные фигуры с той лишь разницей, что черный ферзь стоит на черном поле, т.е. на d8.

Движение фигур

Каждая фигура ходит по правилам. Пешка ходит вперед по прямой. Первым ходом она может пойти на одно или на два поля, по желанию игрока. При последующих ходах она перемещается только на одно поле.

Бьет (то есть берет фигуру противника) пешка по диагонали на одно поле в правую или левую сторону, но только вперед, навстречу противнику. Взять фигуру противника — значит, согласно правилам игры, убрать ее с доски, поставив на ее место свою фигуру.

Если пешке удалось пройти в последний ряд доски (то есть белая пешка окажется на 8-й линии, а черная на 1-й),

то вместо нее игрок может поставить любую из своих фигур, кроме короля. Выгоднее всего заменить такую пешку наиболее сильной фигурой — ферзем.

Ладья ходит и бьет по прямой — в любую сторону и на любое расстояние (разумеется, если на ее ходу не мешают другие фигуры — свои или чужие).

Конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры, поэтому коню не надо дожидаться, пока ему освободят дорогу. Ход коня напоминает букву Г (два поля вперед и одно вбок). «Опустив копыта» на поле, занятое фигурой противника, он тем самым бьет ее.

Слон ходит и бьет по диагонали на любое расстояние, причем тот, который в начале игры стоит на белом поле, ходит только по белым полям; тот, который стоит вначале на черном — по черным. (Их так и называют белопольный слон и чернопольный слон).

Ферзь — самая сильная фигура, потому что ходит и бьет на любое расстояние как по прямой, так и по диагонали.

Король ходит и бьет, как ферзь, но лишь на одно поле. Король — главная фигура. Если королю грозит опасность (шах), его необходимо защитить: или прикрыть другой фигурой, или отвести его на безопасное поле. Когда на доске создается положение, при котором король не может спастись от угрозы быть взятым фигурой противника, партия считается проигранной («мат королю», что по-арабски означает «король умер»).

В процессе игры может создаться такое положение, что у короля, еще не находящегося под ударом, нет ни одного дозволенного хода, то есть при любом из ходов он попадает под удар, а других фигур у игрока не осталось или они заперты противником. В этом случае партия заканчивается вничью («пат королю»).

Рокировка

Один раз за партию, если это выгодно для дальнейшей безопасности короля, каждый игрок может произвести так

называемую рокировку. При рокировке король и одна из его ладьей передвигаются одновременно. Происходит это так: ладья подвигается к королю и становится на соседнее с ним поле, а король занимает поле по другую сторону ладьи. Рокировка в сторону ферзя называется длинной, а в противоположную — короткой. Рокировка возможна лишь в том случае, если соблюдены следующие условия:

между ладьей и королем нет других фигур;

король не находится под угрозой шаха;

ни король, ни ладья с начала партии еще не трогались с места;

ни король, ни ладья в результате рокировки не попадают под удар противника.

Взятие на проходе

Это правило касается пешки, которая делает длинный ход, то есть, первоначально стронувшись с места, шагает не на одно, а на два поля. При этом противник имеет право, если хочет и если позволяют условия, взять эту пешку так, как если бы она шагнула лишь на одно поле. Пешку на проходе бьет только пешка и только ответным ударом.

РУССКИЕ ШАХМАТЫ С КРЕПОСТЯМИ

Известно, что история современных шахмат насчитывает более 15 столетий. Родившись в Индии, как игра «ча-туранга», что означает «шахматы на четверых», они постепенно распространились по всему миру и превратились в общеизвестную международную игру «шахматы на двоих». Однако и в своем четверном виде шахматы продолжают существовать, совершенствоваться и видоизменяться в зависимости от того, в какую страну они попали.

В России шахматы и на двоих, и на четверых известны с незапамятных времен. В былинах и сказаниях русские шахматисты воспевались наряду с богатырями. Любопытно, что русские придумали не только оригинальные ходы, ловушки, комбинации, но и создали самобытные по форме шахматы, отражающие национальную культуру и искусство

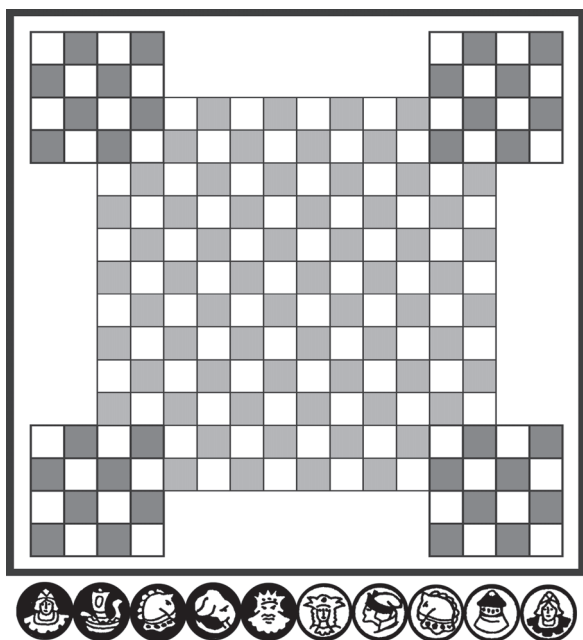


Рис. 3. Русские шахматы с крепостями.

во. Так, в XVIII веке в России получили распространение русские шахматы с крепостями, рассчитанные на четырех игроков. Увлекательность четверных шахмат способствовала их распространению во многих странах Европы, Азии и Америки. В Лондоне, например, в 1885 году существовал шахматный клуб, объединявший любителей только четверных шахмат. Среди любителей четверных шахмат называют и знаменитого впоследствии чемпиона мира по шахматам кубинца Рауля Касабланку и нашего выдающегося классика шахматного искусства Михаила Ивановича Чигорина.

В четверные шахматы играют на досках в 64, 100, 120 и 160 клеток. В русских четверных шахматах с крепостями иг-

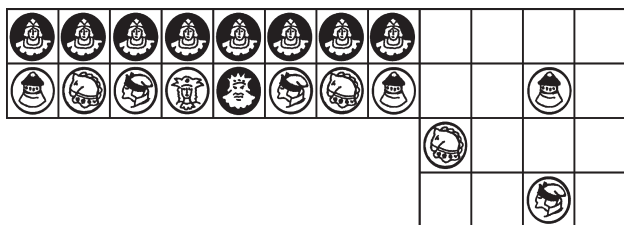


Рис. 4. Расположение фигур у игрока при игре «Русские шахматы с крепостями».

ровое поле имеет 192 клетки. В каждой крепости по 16 клеток. Здесь в произвольном порядке каждый игрок располагает свой резерв — коня, слона и ладью. Это помимо тех фигур, которые расположены перед игроком в порядке (см. рис. 4).

В четверные шахматы играют с союзниками. Обычно партнеры, сидящие напротив друг друга, — союзники. Ходы же делаются игроками как в обычных шахматах — каждый по очереди, справа налево.

Правилами игры в русские шахматы оговорено, что ни одна фигура не может ходить и сделать шаг через глухую стену крепости. Входить и выходить из крепостей можно только через ворота. Соприкасающиеся пешки и фигуры союзников друг друга не берут. Пешки обращаются в фигуры, когда попадают на линии офицеров своих союзников или когда берут фигуры противников.

Существует два способа игры в четверные шахматы: русский и западноевропейский. Различие заключается в том, что в русской игре фигуры заматованного игрока сейчас же снимаются с доски, а в западноевропейской стоят неподвижно. Цель игры — дать мат обоим королям противника. В обоих видах игры игрок, королю которого поставлен мат, выбывает из игры. Партнер же продолжает сражаться один против двоих, старается освободить короля союзника. По западноевропейским правилам, если это ему удастся, то союзник вновь вступает в борьбу. По рус-

ским же правилам фигура, снятая с доски, не возвращается.

Игра в четверные шахматы, к сожалению, мало распространена. О ней напоминают многие книги по истории шахмат, приводятся интересные партии, но так как по ним не проводится открытых состязаний, то круг игроков очень ограничен.

Показанные на рисунке шахматы расположены перед началом игры. Любители могут изготовить себе доску для четверных шахмат и выточить фигуры в виде шашек, соответственным образом раскрасив каждую шашку.

Можно использовать и обычные комплекты шахматных фигур, только раскрасив их в четыре цвета. Обычно союзники выбирают фигуры и пешки светлых тонов и играют против темных.

В эту игру, рассчитанную на четырех участников, можно играть вдвоем. Но в этом случае каждый играет за себя и за своего партнера, соблюдая тот же порядок ходов.

СЯНЦИ

Много интересных настольных игр создал китайский народ. Даже известные во всем мире шахматы в Китае играют по-своему. Эти шахматы не похожи на европейские. На доске девять на девять квадратов нет выточенных фигур. На черных и красных шашках выведены иероглифы. В игре пять пешек, две пушки, две повозки, два коня, два канцлера, двое ученых и один император. Вся эта армия располагается не в два ряда, как в Европе, а в три и не внутри квадратов, а на скрещенных линиях.

Между лагерями нейтральная зона — река.

Представить себе, в чем сущность игры в сянци, только по такому краткому описанию, конечно, трудно.

Игра «Сянци» в переводе с китайского означает «игра в батальную стратегию». И действительно, она очень отличается от обычных международных шахмат. Но для тех, кто умеет играть в шахматы, овладеть правилами игры в сянци будет не трудно. Правда, придется доску для игры

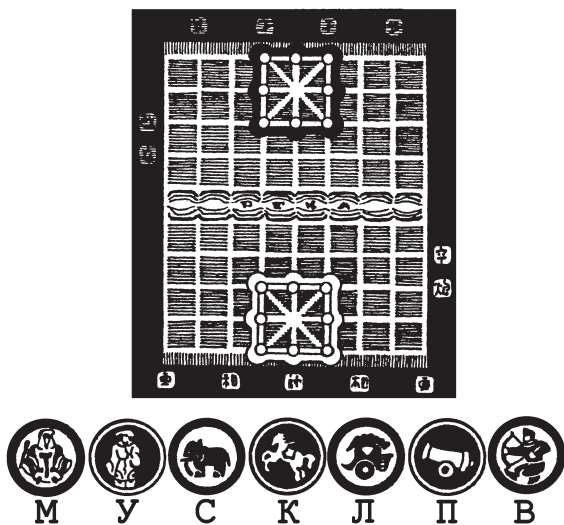


Рис. 5. Сянчи. Игровое поле и фигуры китайских шахмат.

сделать самим. Она может быть простым схематическим чертежом, но лучше, если вы воспользуетесь рисунком.

Расположение фигур перед началом игры показано на рис. 6 а. Схема ходов в сянци показана на рис. 6 б.

Обратите внимание, что на каждой стороне доски имеется крепость из девяти кружков. В пределах этой крепости передвигается «маршал», который в обычных шахматах называется «королем».

Дадим краткое объяснение игры.

Здесь сохранены китайские названия каждой фигуры и кратко пояснено, какая фигура куда движется.

1. «Цзян» или «шуай» — «маршал». Это то же, что и король в шахматах. Его ходы ограничены пределами крепости или штаб-квартиры, которая в отличие от других прямых линий соединена еще диагональными линиями.

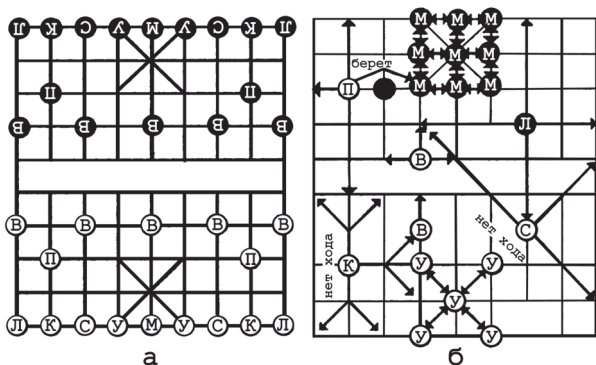


Рис. 6: а) расстановка фигур перед началом игры в сянци; б) схема ходов фигур сянци.

2. «Ши» — «ученый». В шахматной игре аналогичной фигуры нет. Задача ее, двигаясь в пределах штаб-квартиры, защищать «маршала».

3. «Мян» — «слон». По ходам эта фигура напоминает слона. Двигается она по диагонали через два кружка, но не имеет права перепрыгивать через две стоящие на пути фигуры и перебираться через «реку», делящую игровое поле пополам. Ее забота — защищать «маршала».

4. «Ма» — «конь». Это та же фигура, что и конь в шахматах. Но ее движение осложнено тем, что она не может перепрыгивать через другие фигуры.

5. «Цзюй» — «ладья». Это то же, что и ладья. Может двигаться по всем направлениям доски — по вертикали и по горизонтали.

6. «Пао» — «пушка». Аналогичной фигуры в шахматах нет. Двигается она так же, как «цзюй». Этой фигурой можно «убивать» фигуры противника в том случае, если они стоят между объектом нападения и орудием.

7. «Цзу» или «бин» — «воин». То же, что в обычных шахматах пешка. Двигается вперед по одному кружку до тех пор, пока не пересечет «реку». После этого получает

право двигаться по горизонталям и вертикалям, но только по одному кружку.

Цель каждого играющего — окружить «маршала» противника и выйти победителем. По своим возможностям и комбинациям игра имеет столько же ходов, сколько и шахматы.

История игры в сянци уходит в V—VI столетия нашей эры; она является ровесницей международных шахмат. В России описание игры в китайские шахматы было впервые опубликовано в 1775 году секретарем русского посольства в Пекине Леонтьевым. Китайский народ сложил много любопытных преданий и легенд об увлекательности игры в сянци. В одной из них рассказывается, что дровосек Ван Чжи, из провинции Синьян, заблудился в лесу. Здесь он натолкнулся на группу лесных человечков, гномов, увлеченно занятых какой-то игрой. Дровосек остановился, чтобы посмотреть, что это за игра, а топор свой вонзил в пень. Игра затянулась. Ван Чжи проголодался. Тогда один из гномов угостил его фиником. Дровосек съел финик, косточку бросил на землю, а сам продолжал наблюдать за игрой. Ван Чжи, наконец, решил отправиться домой. Он хотел вырвать топор из пня, но некогда стальное лезвие рассыпалось в пыль, так оно заржавело. Финиковая косточка, брошенная на землю, выросла в цветущее дерево. Когда Ван Чжи вернулся в село, его никто не узнал. Оказалось, что, очарованный волшебной игрой, Ван Чжи не заметил, как пробежало сто лет.

ШОГИ

Эта игра известна в Китае, Корее, Монголии, но больше всего ее любят и знают в Японии. Иногда шогги называют дальневосточными шахматами, но японцы считают, что это их национальная игра, и называют ее японскими шахматами. Но дело не в названии, а в той увлекательности, которую таит в себе игра.

Доска для игры в шогги представляет собой прямоугольник, расчерченный на 81 клетку. В отличие от игры в шаш-