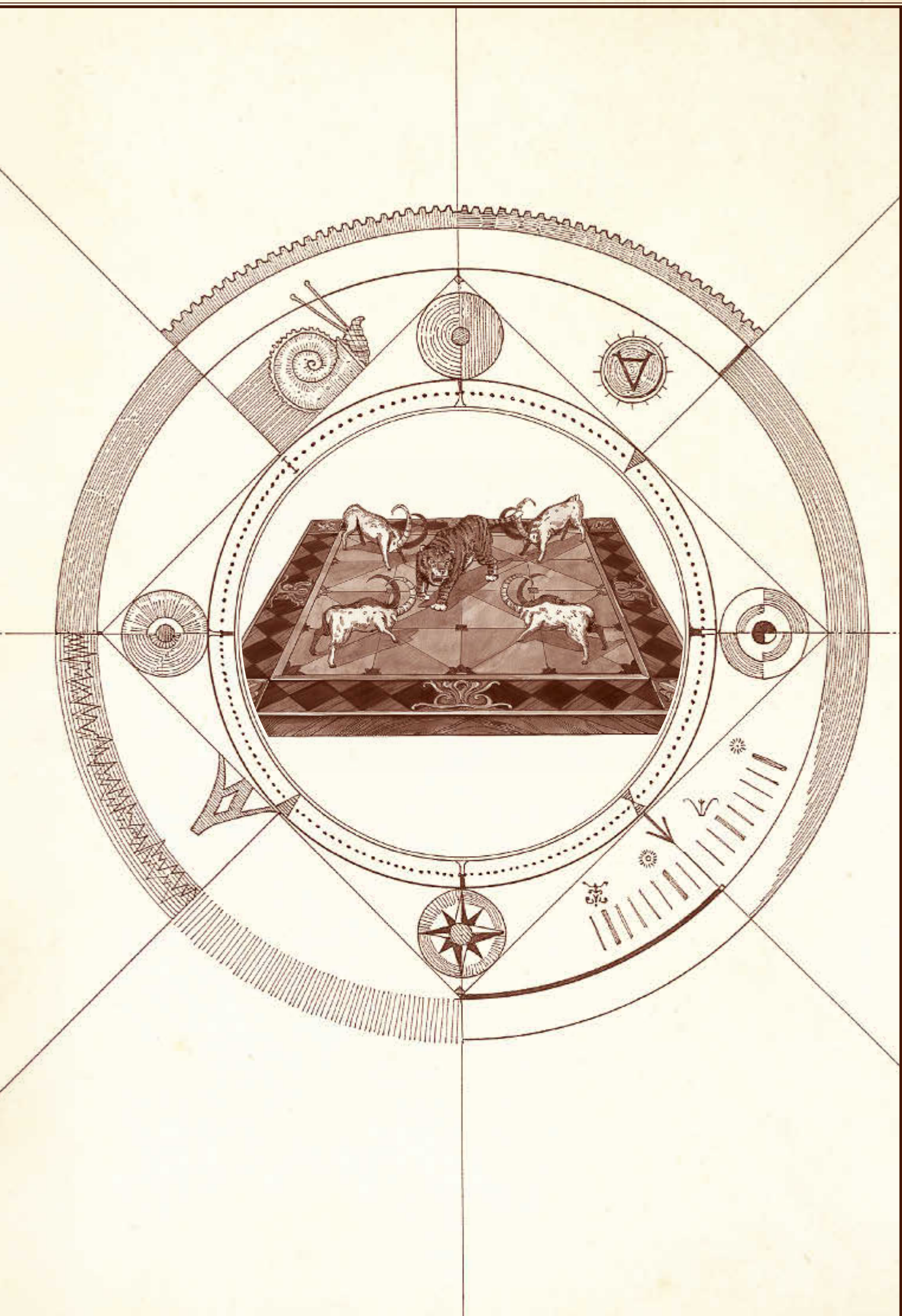
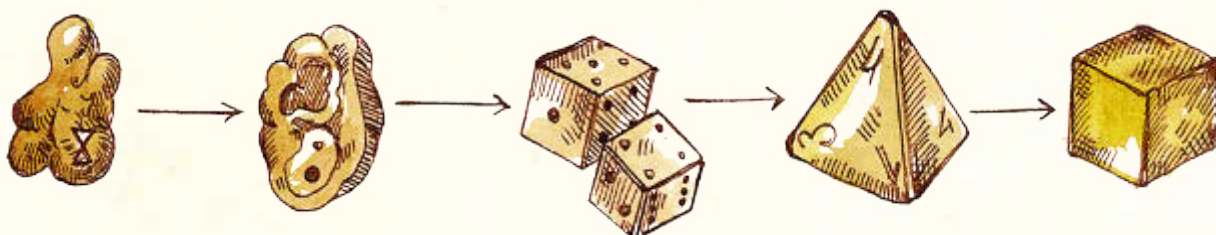


ИГРЫ

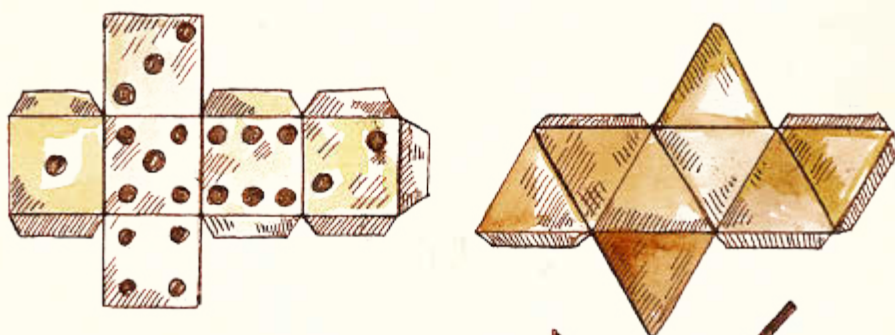


Иногда приятно полностью отпустить ситуацию, перестать думать, анализировать, предполагать и просто сказать: «Будь что будет!».

Если вы чувствуете везение, поищите партнера и бросьте с ним кости.



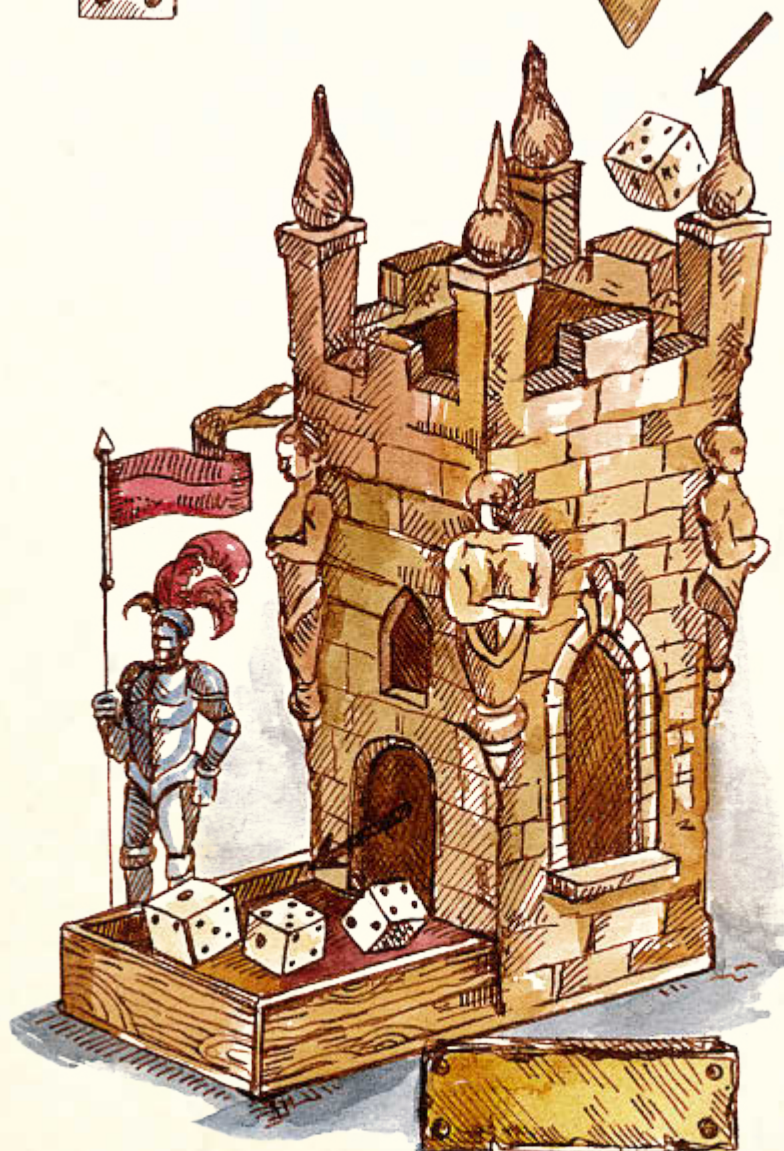
В этой игре удача может измениться в мгновение ока. От вас зависит только сам бросок, а дальше все в руках фортуны. Добавьте азарта, делая ставки перед каждым раундом, — и игра быстро вас затянет.



Судьбу в игре решает жребий — кости с числами на каждой грани. Их надо старательно изготовить и сбалансировать, чтобы все действительно зависело от случайности. Когда кость падает на ровную поверхность, стороны должны встать устойчиво. Используйте небольшие объемные геометрические фигуры с равными гранями: например, пирамидки и кубики.

Подойдет любой прочный материал: слоновая кость, дерево, камень, глина, фруктовые косточки, агат, янтарь, оникс, свинец, даже серебро и золото. Вырежьте шестигранник. С каждой его стороны надо выгравировать или нарисовать числа от одного до шести. Расположите их так, чтобы сумма чисел на противоположных сторонах была равна семи.

Чтобы полностью исключить влияние ловкости рук, придумайте устройство, которое будет встряхивать и катать кости. Цель игры — набрать больше всего очков, но правила при этом могут быть разные. Готовы к броску?



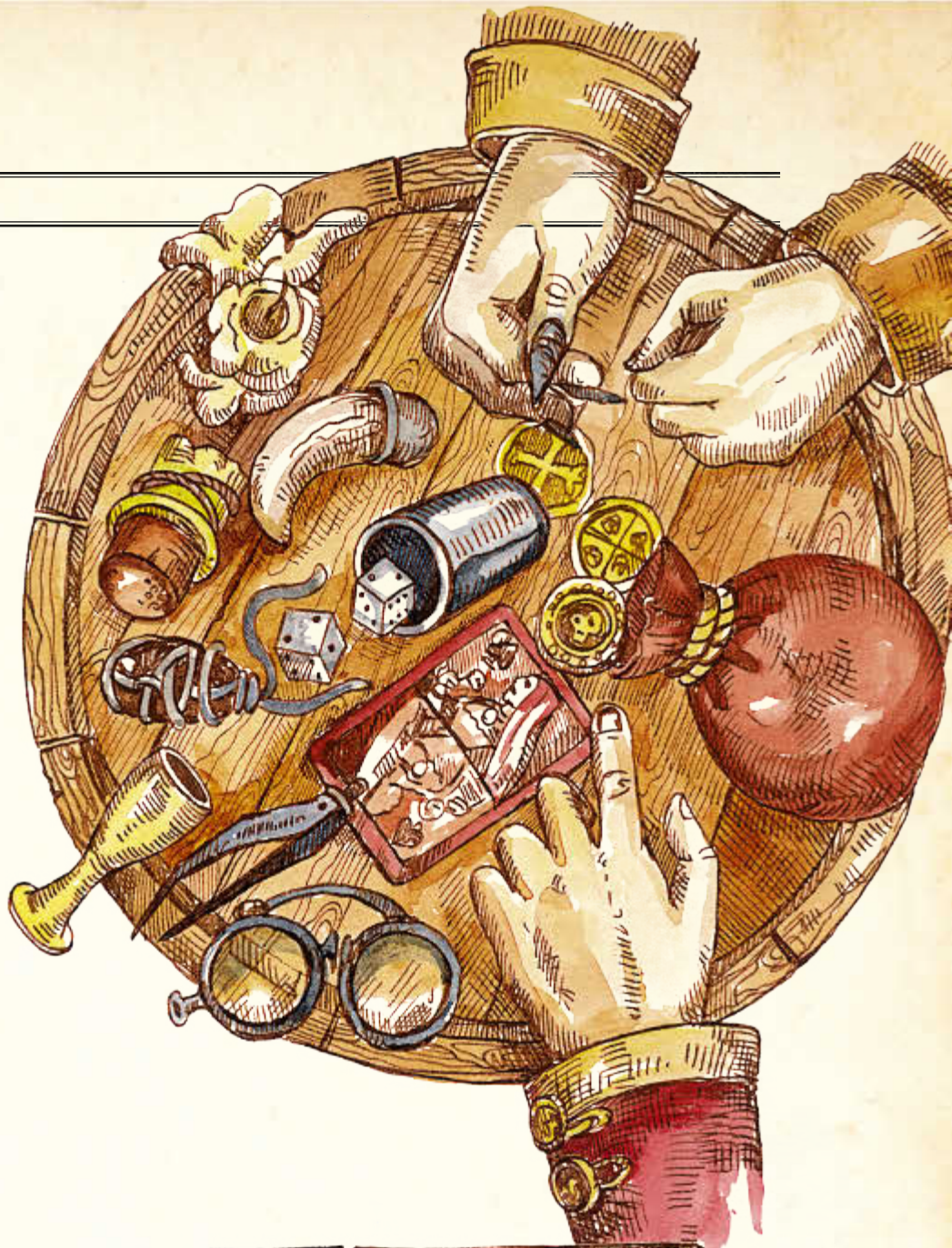
«ТЫСЯЧА»

Для этой игры требуется пять игральных костей, а набрать надо ровно тысячу очков. Участвовать может любое число игроков, но лучше, когда их от четырех до восьми. Чтобы определить, кто ходит первым, бросьте жребий. Далее результат определяется следующим образом: единица на кубике — это десять пунктов, пятерка — пять. Остальные числа не считаются, если только они не выпали три, четыре или пять раз.

Если игрок выбросил три одинаковых значения, оно умножается в десять раз. Если четыре — в двадцать. Если пять — умножьте на сто. Лучший возможный бросок — пять единиц. Он приносит немедленную победу: единица «стоит» десять баллов, что при умножении на сто дает искомую тысячу.

Заведите таблицу, чтобы записывать пункты, этапы, переходы очков от одного игрока к другому, их обнуление. Чтобы попасть в таблицу, надо набрать как минимум пятьдесят очков. Если выпало хотя бы пять, бросок можно повторить, отложив в сторону выигравшие кости. Стоит помнить, однако, что, если новый бросок не принесет результата, все заработанные в этом раунде очки сгорят. Надо знать, когда ходить, и уметь вовремя остановиться.

Есть и другая возможность улучшить результат. Если в начале раунда у вас меньше очков, чем у других игроков, а в конце — больше, вам достанется по пятьдесят очков от всех, кого вы обошли. Другой вариант — ввести «бочки», то есть пороговое число баллов. Скажем, в бочку попадают те, кто набрал больше двухсот, но меньше трехсот очков. Чтобы очки продолжили накапливаться, сначала надо выбросить в одном раунде верхний порог — триста очков. Обычно бочки делают в промежутке от двухсот до трехсот и от шестисот до семисот очков.



	1	2	3	4
1000	1000			
700	985			
	940			
600	920			
	890	510		
	520	490		
	475	410		
300	430	365		
	346	310		
	310	245		
	410	190		
200	385	60		
	140	90		
	135	55		
50	65			
	0	0	0	0
				590
				570
				635
				535
				635
				595
				570
				410
				310
				285
				160
				115
				85
				50

Разрешать споры, возникающие при определении доли каждого из игроков, можно с помощью треугольника с числами, расположенными по определенному принципу. Допустим, до выигрыша партии игроку А не хватает двух раундов, а игроку В — трех. Игра прервалась. Как разделить ставку по справедливости?

Сложите число недостающих партий: $A + B = 2 + 3 = 5$. Посмотрите на соответствующий — пятый — ряд в таблице. Доля игрока А будет равна сумме первых трех (столько партий не хватает игроку В) чисел в этом ряду: $1 + 4 + 6 = 11$. Игрок В получит сумму оставшихся двух чисел: $1 + 4 = 5$.

В основе большинства игр лежит конфликт и завоевание, однако в этом правиле, как обычно, есть исключения. Если вам нравится делиться и совместно разрабатывать стратегию, но при этом хочется пощекотать нервы и схитрить, сыграйте в манкалу. Цель игры — собрать как можно больше фишек, чтобы заполнить не только собственные клетки, но и клетки соперника.

Вряд ли у вас получится выиграть простым накоплением фишек. Здесь нужна другая тактика: берите все, что можете, а оставшимся поделитесь. Со стороны может показаться, что игроки сеют семена, а сам игровой процесс довольно хорошо успокаивает.

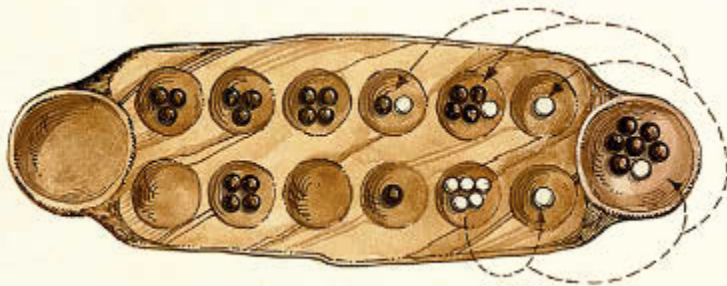
МАНКАЛА

Когда вы наловчитесь и захотите прибавить темпа, медитативное занятие превратится в азартную игру. Игровое поле представляет собой доску с двумя рядами по шесть лунок и двумя большими лунками по краям. Ее можно вырезать из дерева, но, если подходящего материала под рукой не оказалось, не стоит горевать — выкопайте лунки в земле или песке или нарисуйте их на бумаге. Фишками могут быть любые мелкие предметы: семена, фасолины, камешки и тому подобное.



ПРАВИЛА

У каждого игрока есть свой ряд лунок — расположенный ближе к нему. Дальний ряд принадлежит сопернику. Большая лунка по правую руку игрока называется «амбаром». В ней хранятся фишки, когда они вне игры. Положите по четыре семечка в каждую из маленьких лунок. Чтобы решить, кому ходить первым, бросьте жребий.

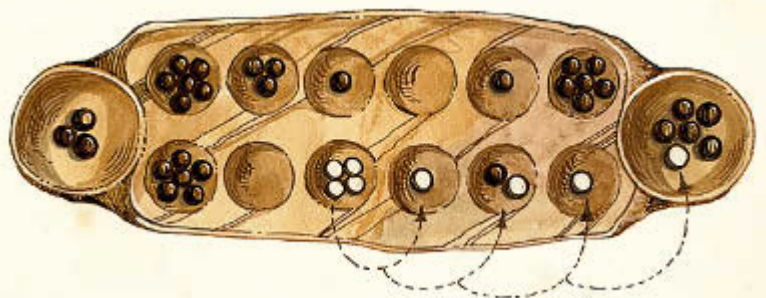


Как наполнить свой амбар? Если вы ходите и последняя фишка оказалась в пустой лунке, а в лунке противника напротив лежат одна или несколько фишек, забирайте их все и вместе со своей кладите себе в амбар.

И еще одно хитрое правило. Если последняя фишка попадает в ваш амбар, вы получаете лишний ход. Продумывайте стратегию, правильно сейте свои «семена», и у вас может оказаться подряд несколько ходов!

Когда у одного из игроков кончаются фишки, а другому их не хватает, чтобы заполнить лунки противника, игра заканчивается. Второй игрок переводит все фишки, оставшиеся в его лунках, в свой амбар, и наступает «сбор урожая» — подсчет очков.

Игровой процесс выглядит так. Первый игрок вынимает все фишки из любой лунки со своей стороны и бросает их по одной в следующие лунки против часовой стрелки (слева направо по своим лункам и справа налево по лункам противника). Если по дороге окажется свой амбар, надо положить в него фишку, если амбар противника — нет. Старайтесь отвлекать другого игрока захватывающими историями, чтобы он допустил оплошность.



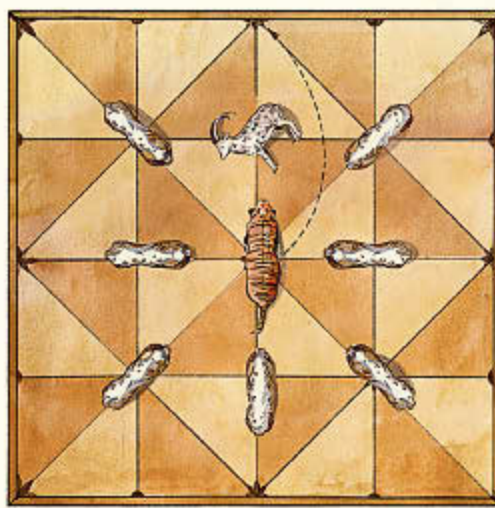
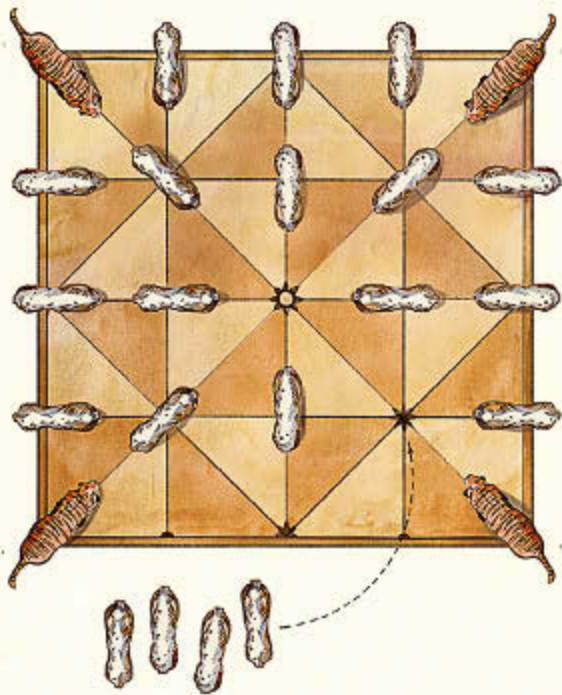
Чтобы победить, надо собрать в своем амбаре двадцать пять фишек. Если итог 24:24, объявляется ничья. Игру можно усложнить, добавляя ряды лунок, увеличивая число фишек, вводя новые правила. Развлекайтесь! Манкала прекрасно помогает отвлечься и потренировать сосредоточенность.

ТИГРЫ И КОЗЫ

Может показаться, что коза обречена при столкновении с тигром. Может быть, одинокая коза и правда беззащитна, но, если коз несколько, тигр может остаться без обеда или даже получить удар рогами. Это тот редкий случай, когда хищник сам становится жертвой.

ПРАВИЛА

В игре участвуют два игрока: один начинает с четырьмя тиграми, другой — с двадцатью козами. Можно обозначить их фишками разного цвета и размера или вырезать фигурки животных, чтобы добавить драматизма.



Нарисуйте игровое поле в виде квадрата. Расчертите его горизонтальными и вертикальными линиями, чтобы получилось шестнадцать клеток. Соедините противоположные углы поля по диагонали. Затем соедините диагональными линиями центры сторон квадрата, чтобы получился ромб. В итоге должна получиться сетка из двадцати пяти точек, где все точки соединены под прямыми углами.

Фишки ставят не на клетки, а на точки пересечения линий. Перед началом игры расставьте в четырех угловых точках доски «тигров». Тот, кто играет козами, ходит первым и ставит свою фишку на любую свободную точку игровой доски. С каждым последующим ходом он должен ставить свои фишки одну за другой на любые свободные точки.

Пока все козы не вышли на поле, этот игрок не может делать другие ходы. Размещать коз надо осторожно: хищники начеку. Чтобы схватить козу, тигр перепрыгивает через нее и приземляется на соседнюю точку по прямой линии. Для победы тигры должны поймать пять коз или козы должны окружить тигров так, чтобы те не могли двигаться.

Шахматы — больше, чем игра. В этой яростной битве, борьбе за общественное признание, раскрывается весь потенциал человека. Она позволяет развивать творческие идеи, а созерцание воплощающегося замысла доставляет эстетическое удовольствие.

В шахматах каждый найдет что-то для себя. Это поиск истины, метафора военного сражения, интеллектуальный поединок, умственное развлечение, наслаждение от анализа игры между двумя мастерами и решения специально созданных композиций. Шахматы развивают интуицию, логику, концентрацию, стратегическое мышление.

В шахматы играют двое на квадратной доске 8×8 клеток — всего их 64. Темные клетки чередуются со светлыми. Подпишите горизонтальные и вертикальные ряды — первые можно обозначить буквами, а вторые — числами.



У каждого игрока есть набор из 16 фигур одного цвета: 8 пешек, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня, ферзь и король. Назвать их можно как угодно, главное — четко определить их возможности. Расставьте фигуры двумя

горизонтальными рядами с каждой стороны доски. Передний ряд состоит из одних пешек. За ними по краям стоят ладьи, а затем, двигаясь к центру, кони и слоны. Центральные клетки занимают ко-

роль и ферзь, причем ферзь должен стоять на поле своего цвета.

Пешки ходят на одну клетку вперед, за исключением исходной позиции, с которой им разрешено перепрыгнуть через одно поле, если только путь свободен. Пешка может атаковать и брать фигуры противника, которые стоят по диагонали от нее.

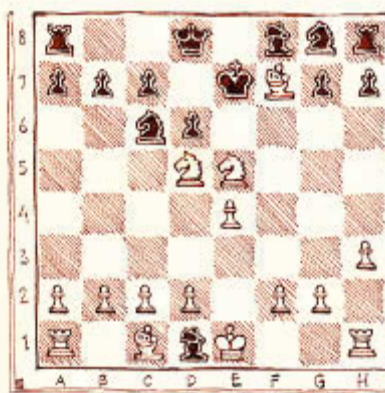
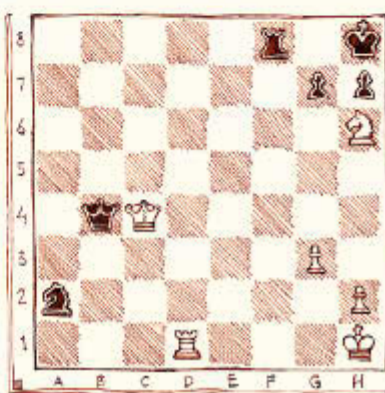
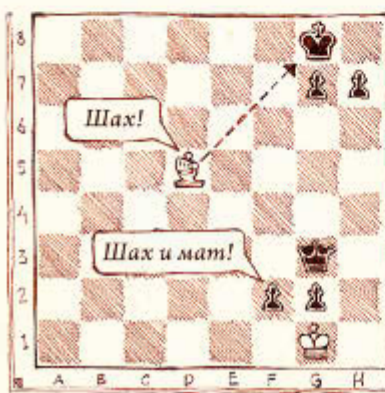
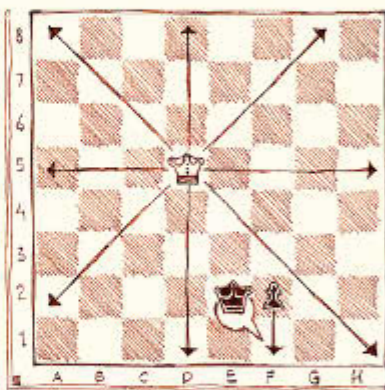
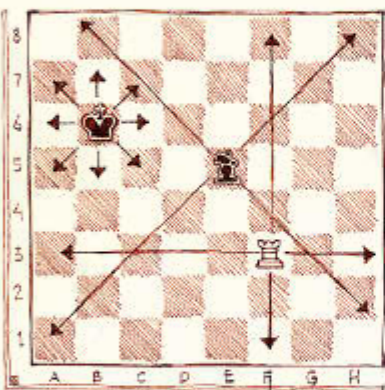
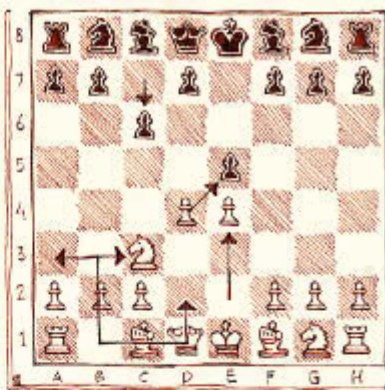
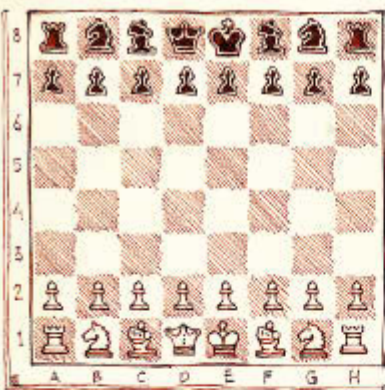
Конь ходит на два поля по вертикали и горизонтали, а затем еще на одно поле вбок.

Король — самая важная и ценная фигура. Он ходит и атакует на одно поле в любом направлении, включая диагонали, но не может занять поле, находящееся под ударом, или остаться на нем. Королей противников всегда должно разделять как минимум одно поле.

Слоны ходят и атакуют по диагонали на любое расстояние, если путь не преграждают другие фигуры. У игрока есть один слон на черной клетке и один — на белой, и они не покидают своего цветового пространства.

Ладья ходит на любое расстояние по вертикали и горизонтали при условии, что на пути нет других фигур.

Ферзь — самая сильная фигура в шахматах. Она сочетает возможности ладьи и слона и может ходить на любое расстояние в любом направлении. Шанс стать ферзем (или любой другой фигурой, кроме короля) есть у каждой пешки. Для этого она должна пройти через всю доску и достичь заднего ряда противника.



1. e4 e5
2. Cc4 d6
3. Kf3 Kc6
4. Kc3 Cg4
5. Ke5 Cd1
6. Cf7 Kpe7
7. Kd5

Белые ходят первыми. Цель игры — нащупать слабые места в защите другого игрока и поставить ему мат, то есть создать угрозу его королю таким образом, чтобы нельзя было ни уйти от опасности, ни взять атакующую фигуру. Если король все-таки может спастись — а спасти его игрок обязан немедленно, — такую ситуацию называют «шахом». Некоторые шахматные партии очень кровавы, обе стороны несут тяжелые потери. В таком случае игра часто заканчивается «патом»: шаха нет, но у игрока нет и хода, соответствующего правилам. В таком случае объявляют ничью — победителя нет.

Записывайте ходы с помощью алгебраической нотации. Она основана на системе координат — сочетании букв и чисел, которыми обозначены горизонтальные и вертикальные ряды. У каждого поля есть свой буквенно-цифровой код: например, a1 или g5.

Фигуры обозначают первой заглавной буквой названия: Кр (K) — король, Ф (Q) — ферзь, С (B) — слон, К (N) — конь, Л (R) — ладья. Пешка не имеет обозначения.

Такая система позволяет записывать и ходы: для этого указывают поле, на которое переместилась фигура. Чтобы попрактиковаться и почувствовать игру, сыграйте короткую партию: 1. e4 e5; 2. Cc4 d6; 3. Kf3 Kc6; 4. Kc3 Cg4; 5. Ke5 Cd1; 6. Cf7 Kpe7; 7. Kd5.

Черному королю здесь ставят мат всего за семь ходов. Белые прибегают к хитрости, жертвуя самой мощной фигурой — ферзем. Черные не замечают угрозы королю и попадают в ловушку.



[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

