

# Шашки

## Комплект игры

- 12 черных шашек;
- 12 белых шашек;
- 1 игровая доска.

## Цель игры

Цель игроков — захватить все шашки противника, или же заблокировать его, то есть лишить возможности хода.

## Подготовка к игре

Игроки садятся друг напротив друга и помещают игровую доску на стол между ними таким образом, чтобы у каждого игрока слева было черное поле. Каждый игрок выбирает себе цвет и берет 12 шашек своего цвета. Игроки размещают свои шашки на черных полях первых трех рядов игровой доски (см. иллюстрацию). Игру начинает игрок с черными шашками.

## Ход игры

В игре используются только черные поля. Игроки по очереди перемещают свои шашки вперед по диагонали. Вы можете становиться только на поля, не занятые другими шашками — будь то ваши, или противника. Если ваша шашка оказывается рядом с шашкой противника, и поле по диагонали за соперником на занято, вы должны «перепрыгнуть» и захватить шашку соперника. Возможно перепрыгнуть несколько шашек соперника за один ход (и менять направление прыжка), если поле за каждой из этих шашек свободное. Все захваченные шашки убираются с доски. Вы не можете двигаться или прыгать назад.

Шашка, которая добирается до первого ряда соперника, становится дамкой, и в качестве короны на нее кладется шашка того же цвета, которая была захвачена противником ранее. В отличие от обычной шашки, дамка может передвигаться, прыгать и захватывать противников как вперед, так и назад. Дамка может тоже совершить несколько прыжков за один ход, и ее можно захватить, как любую другую шашку. У игрока может быть несколько дамек.

Если игрок может захватить шашку противника, он обязан это сделать. Если несколько шашек игрока могут захватить шашки соперника, то игрок может сам выбрать, какой шашкой совершить ход. Если игрок не заметил возможность захватить шашку соперника, то соперник может убрать его шашку с игровой доски.

## Конец игры

Игрок, который первым захватит все шашки противника или же лишит противника возможности хода (противник не может пойти ни одной из своих шашек), становится победителем.

## Варианты игры

### Поддавки

В этом интересном варианте игры выигрывает тот, кто первым потеряет все свои шашки. Таким образом, цель игры — перемещать свои шашки таким образом, чтобы противник был вынужден их захватывать — ведь в этом варианте, противник также обязан захватывать ваши шашки, если у него есть такая возможность. Все остальные правила базовой игры остаются без изменений.

### Волк и овцы

Игроки случайным образом определяют, кто будет играть за волка. Этот игрок берет одну черную шашку. Другой игрок получает четыре белых шашки — это овцы, и помещает их на черные поля первого ряда игровой доски. В начале игры волка можно поместить на любое свободное черное поле. Овцы могут ходить вперед по диагонали на одно поле, а волк может ходить как вперед, так и назад. Игроки ходят по очереди. Овцы пытаются окружить волка, чтобы тот не смог совершить ход, а волк старается пробраться сквозь цепочку овец. Если волку удастся пробраться за овец — он выигрывает игру, ведь овцы не могут двигаться назад.

# Мельница

## Комплект игры

- 12 черных шашек;
- 12 белых шашек;
- 1 игровая доска.

## Цель игры

Игроки стараются построить как можно больше мельниц или же заблокировать фишки противника. Каждый раз, когда игрок составляет линию из трех фишек (мельница), он может убрать одну фишку противника.

## Подготовка к игре и ход игры

Игроки выбирают себе цвет, после чего берут 9 фишек своего цвета. Игру начинает игрок с белыми фишками, он кладет одну из своих фишек на поле на любое не занятое пересечение линий. Далее то же самое делает черный игрок, и так по очереди, пока на поле не будут выставлены все фишки.

Размещая фишки на поле, игроки стараются построить мельницу — разместить три фишки одного цвета на пересечениях одного ряда. Противник старается не допустить этого, помещая фишки своего цвета между ними до того, как ряд будет завершен. Если игрок сумел выставить три свои фишки в ряд, то он может сразу же убрать с поля одну фишку противника. Как только все фишки будут выставлены на поле, игроки начинают их перемещать. Каждый игрок по очереди перемещает любую фишку на любое не занятое соседнее пересечение линий, стараясь создать мельницу, или же не позволить это сделать противнику.

Если игроку удалось построить мельницу, то он может убрать с поля любую фишку противника, кроме тех фишек, которые формируют мельницу — их трогать нельзя. Можно “открыть” мельницу, выведя из нее одну из фишек. Теперь противник может ее атаковать. Но во время своего следующего хода, игрок может закрыть мельницу снова. Идеальная позиция фишек — это двойная мельница (см. иллюстрацию): игрок открывает одну мельницу и одновременно закрывает другую в один ход. Таким образом он может убирать с поля фишки противника в каждый свой ход.

Если игрок уже убрал с поля все «свободные» фишки противника (т. е. такие, которые не являются частью мельницы), то он может убрать фишку с мельницы. Если у игрока на поле осталось всего три фишки, то в свой ход он может переместить одну из них на любое место, а не только на соседнее.

## Конец игры

Игрок, который больше не может создавать мельницы, т. е. у которого остается всего две фишки, проигрывает. Игрок также может проиграть, имея и больше фишек. Это возможно, если противнику удалось заблокировать все его фишки, и он не может больше совершать ходы.

## Варианты игры

### Смешанная мельница

В этом варианте игры объединены фазы размещения и перемещения фишек. Таким образом, игроки в свой ход могут выбрать — поместить на поле новую фишку, или подвинуть уже имеющуюся.

### Цейлонская мельница

В этом варианте используются правила базовой игры с одним изменением: если игрок сумел построить мельницу во время фазы размещения фишек, то он не может убрать с доски фишку игрока, а просто делает еще один ход. Когда все фишки размещены на поле, и игрок сумел сделать мельницу, то он убирает с поля фишку игрока, и делает еще один ход.