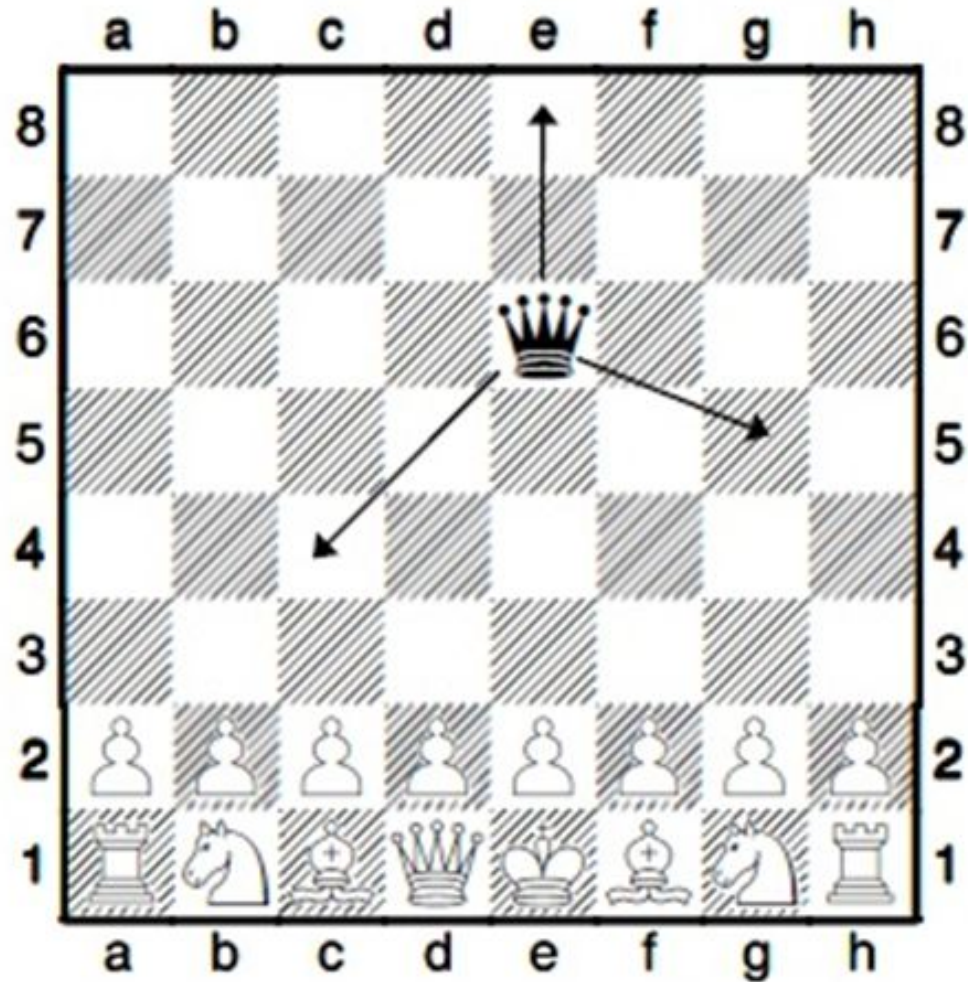


Веселые игры на шахматной доске

Магараджа

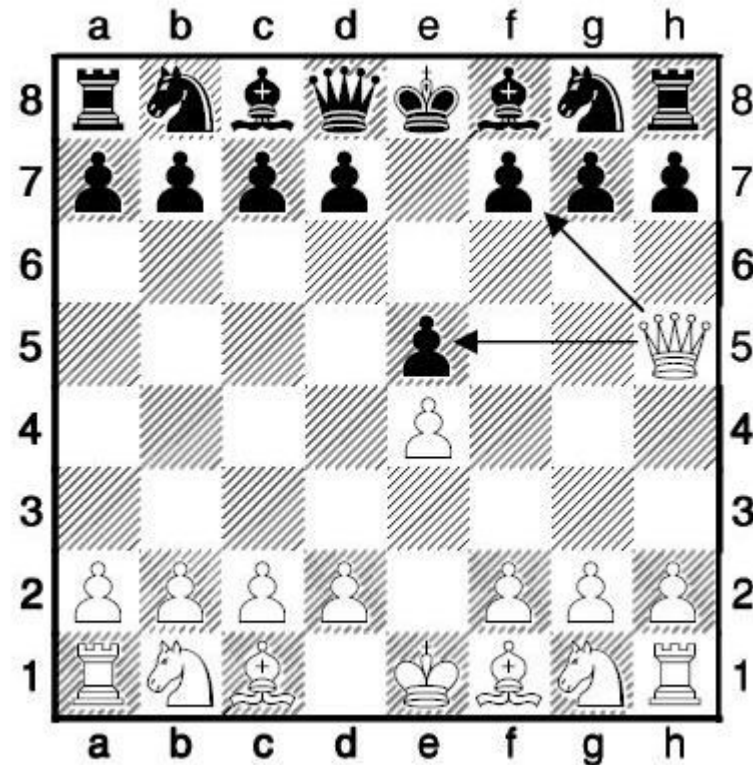


Правила игры Магараджа

1. Белые должны изловить и уничтожить Ферзя Всяческую, не подпустив его к собственному Королю. Но предупреждаем, что Магараджа может один поставить МАТ Королю противника.
2. Конечно, если Пешкам было бы разрешено превращаться в Ферзей, даже обычных, они бы легко справились с Магараджей. Поэтому единственное ограничение для Пешек: им нельзя превращаться в Ферзей и в остальные фигуры. Ходить пешкам можно.
3. Задача Магараджи — дать МАТ Королю.

До первого шаха

Игра на шахматной доске для изобретательных

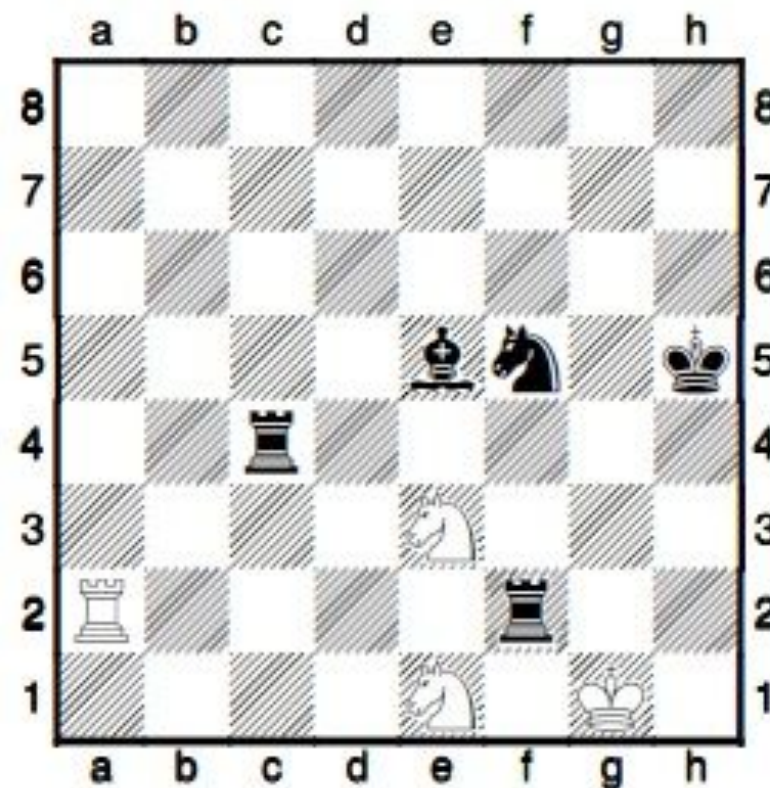


Шаш-маты - шахматы и шашки вместе

- Начальная расстановка шахматных фигур, как и в обычных ШАХМАТЫ. Это даёт возможность занять ЦЕНТР большим количеством ПЕШЕК. Уже какой-то плюс. Все фигуры сделали свои ходы как ШАШКИ. Хотя могли бы и по ШАХМАТНОМУ.
- ФЕРЗЬ в начале партии — это уже сразу и ФЕРЗЬ и ДАМКА.
- Взятие можно совершать по ШАХМАТНОМУ и по ШАШЕЧНОМУ. Причём, если есть возможность побить как ШАШКА, то взятие ОБЯЗАТЕЛЬНО! По шахматному же имеют право выбора — БИТЬ или НЕ БИТЬ!

• Во время ШАШЕЧНОГО «поедания» фигур может возникнуть ситуация, когда возможно побить и по ШАХМАТНОМУ. Тогда к ШАШЕЧНОМУ «поеданию» можно прибавить и этот ход. Но шахматный ход будет последним! **Осторожнее с Королём!** Король хочет «съесть» ладью f2, но не надо увлекаться, тем более, что шахматные взятия не обязательны. Можно ведь побить и ладьё!

• **1. Крg1:f2?** Грубая ошибка и партия сразу закончится. Следует «завлечение»!
1. ... Се5–g3! а дальше хочешь,
бей по шахматному,
хочешь как шашка (надо!) — короля ждут...

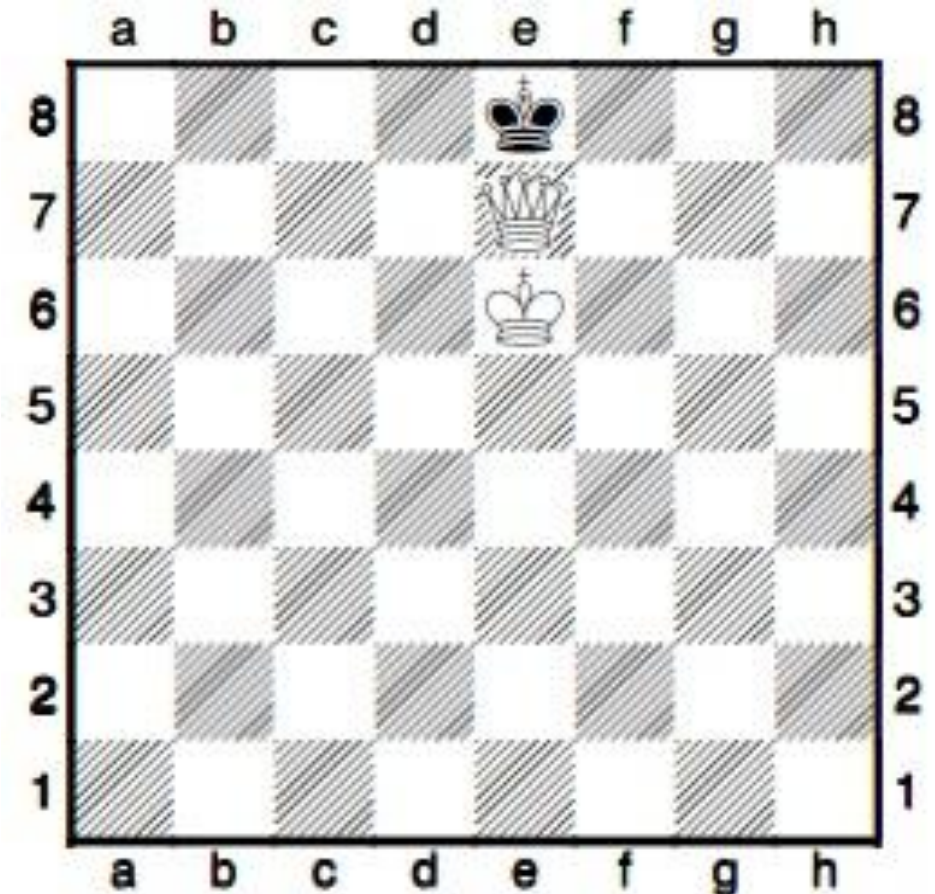


- ФЕРЗЕ-ДАМКАМИ могут стать только ПЕШКИ. А вот другие фигуры ДАМКАМИ стать не могут, даже если они и достигнут последней линии, как ШАШКИ. Хотя можно договориться и попробовать и такие превращения.
- Короля побить можно только ШАШЕЧНЫМ ходом, «по ШАХМАТНОМУ» фигура должна остановиться и объявить почтительный ШАХ.
- Победителем считается тот, кто «по ШАШЕЧНОМУ» слопаёт Короля противника или «по ШАХМАТНОМУ» поставит МАТ.
- Может, мы, что и забыли, так вы дополните игру **своими правилами!** Вообще-то, игра страшно интересная, хотя и во многом необычно-непривычная.

Шахматные двухходовки

- Посмотрите на доску. С одной стороны на доске МАТ Чёрному Королю, но игра называется «ДВУХХОДОВЫЕ ШАХМАТЫ».

Поэтому чёрные играют 1-2. ... **Кре8:e7!** и **Кре7:e6!** И от белых не осталось ни рожек, ни ножек. **Победа чёрных!**

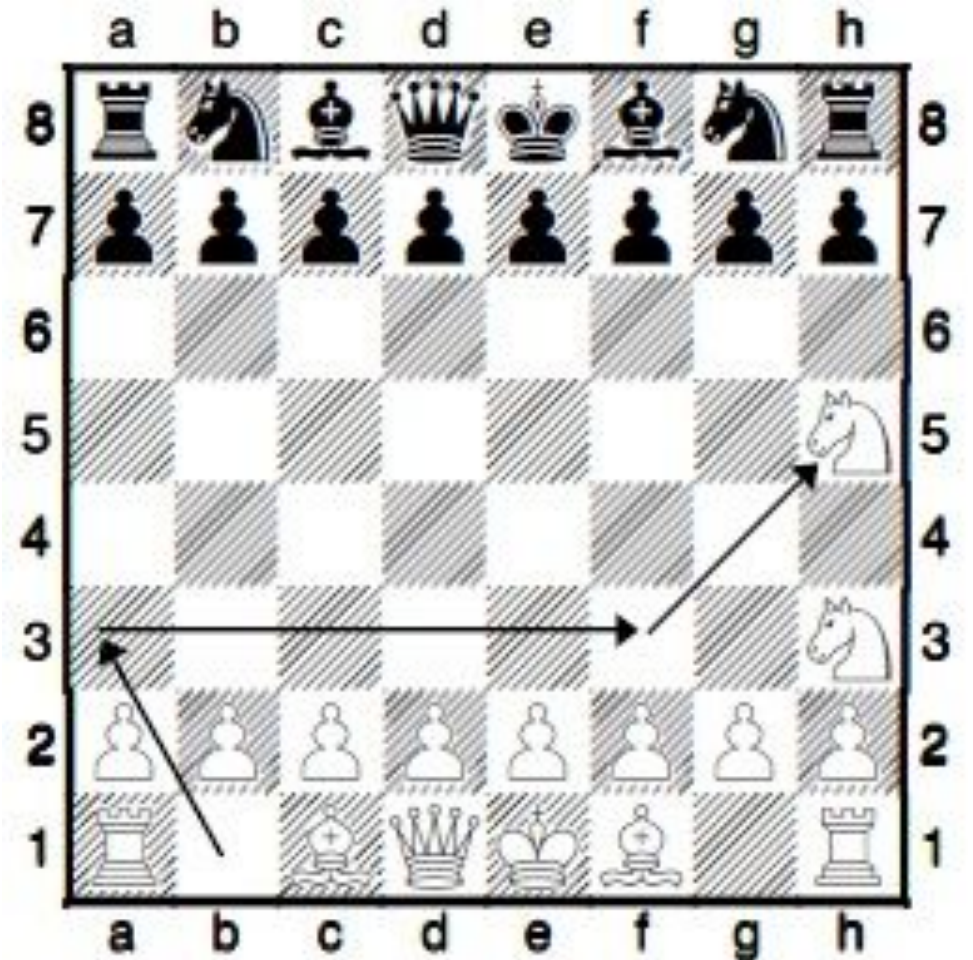


Правила игры в шахматные двухходовки

- Выигрывает тот, кто съест Короля противника. Шахов и матов в игре в «ДВУХХОДОВКИ» не бывает. Вернее, они бывают, но никто им серьёзного значения не придаёт. Главное — это контратака на Короля!!! Съел короля и полный порядок!
- Можно делать одной фигурой или пешкой два хода подряд, либо двумя разными фигурами по ходу.
- Первыми начинают белые. Но им разрешено сделать только один ход! Иначе они получат очень большое преимущество. Чёрные отвечают двумя ходами, и далее по два хода делает каждая сторона до конца игры.
- Посмотрите на позицию. Она могла получиться бы после второй пары ходов белых, если бы им разрешили сделать сразу два двойных хода.

Шахматные превращения

- Видели вы шахматные фигуры, которые умеют превращаться? Вы скажете, что такое возможно только с Пешками. Да, действительно, Пешки превращаются, но для этого им нужно дойти до последней линии. А вот познакомьтесь с [игрой на шахматной доске](#), в которой фигура превращается, сделав ход. Называется она "шахматные превращения".



Основные правила игры в шахматные превращалки

Построение войск обычное. И первый ход они делают как всегда. Но только первый! На доске существуют «волшебные» вертикали. Их шесть. Вертикали «a» и «h» — вертикали ЛАДЬИ. Любая фигура, попав на эти вертикали, превращается в ЛАДЬЮ и следующий свой ход сделает как ЛАДЬЯ, несмотря на то, что свой облик не изменяет.

Вертикали «b» и «g» на доске — «Коневые» вертикали. Значит любая фигура на этих линиях кричит «Иго-го!» и ходит КОНЁМ, хотя и остаётся кем была. Вертикали «c» и «f» — превращают фигуру в СЛОНА.

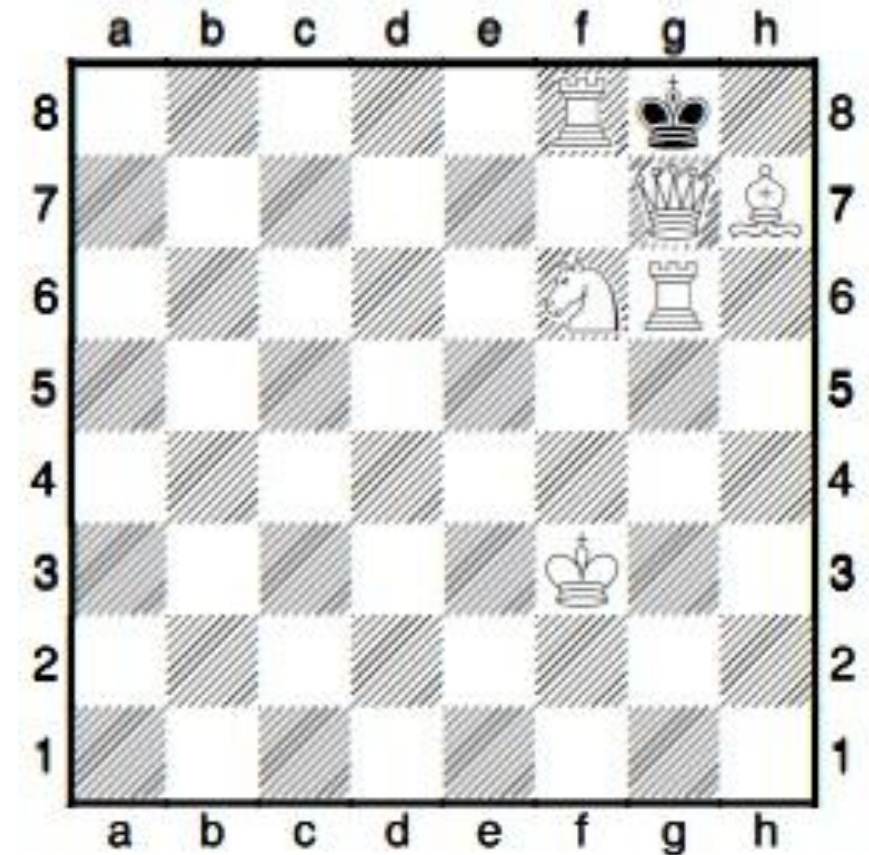
На Королевских вертикалях «d» и «e» с фигурами волшебных превращений не происходит.

Виноваты шахматные традиции. Не может быть больше одного КОРОЛЯ. А новых Ферзей на горизонтали «d» не появляется потому, чтобы фигуры не устраивали столпотворения на этой линии. ПЕШКИ, дошедшие до последней линии становятся Ладьями — на вертикалях «a» и «h», Конями — на «b» и «g», Слонами — на «c» и «f». На вертикалях «d» и «e» ПЕШКИ превращаются в любую фигуру и, конечно, в Ферзя.

- Мат в «превращалках» поставить трудно. Надо привыкнуть к правилам. Несмотря на то, что чёрного Короля «заматовали» 4 (!) раза, **Он, почему то ещё жив!**

Ладья f8 — на самом деле СЛОН, Ферзь g7 — КОНЬ, Слон h7 — ЛАДЬЯ, а Конь f6 — СЛОН. Получается, что ни одна фигура не атакует Чёрного Короля. Поэтому Он чувствует себя спокойно, а может закусить СЛОНО-ЛАДЬЕЙ h7, так как тот никем не защищён!

Ещё игру можно назвать «ПУТАЛКОЙ», так как прежде чем научишься в неё играть, вы со своим партнёром много раз запутаетесь и перепутаетесь, но есть надежда, что всё же выпутаетесь!



Шахматные появлялки

А данная [игра на шахматной доске](#) под названием **Шахматные появлялки** отличается от обычных шахмат тем, что в начале игры доска совершенно пустая. Первым ходом должны появиться Короли, причём каждый ставит свою фигуру на любую клетку. У каждого из противников есть по целому шахматному войску: от Короля до Пешек, но они находятся за доской.

Правила игры на шахматной доске в шахматные появлялки

1. За один ход можно либо поставить любую из своих фигур, либо сделать ход любой из фигур, которые уже появились на доске.
2. Могут ли фигуры появляться на доске с шахом или матом, партнёры договариваются между собой до игры.
3. Также надо решить вопрос на счёт Пешек. Куда их ставить? На свои ли линии? Вероятно, не далее своей половины или разрешить появляться где угодно?
4. Главное, это не путать «съеденные» фигуры с ещё не игравшими. Убирайте «отходы» со стола подальше. Есть ещё несколько спорных моментов в этой игре, но даже в процессе одной партии можно разрешить все спорные вопросы.

Шахматы "неисчезалки" - "шведские" шахматы

А вот и еще одна невероятно популярная [игра на шахматной доске](#) под названием **шахматные исчезалки**, которую также иногда называют **шведскими шахматами**, ну или просто **шведками**.

Грустно видеть, как некоторые фигуры, только начав шахматное сражение, исчезают с доски и с завистью смотрят на своих коллег, которые ещё продолжают шахматную битву. А происходит это по вине их полководцев, то есть вас.

Так может не стоит фигуры так наказывать, а оставить в игре? Пускай навоюются, сколько их душе угодно. Единственное, хоть и небольшое для них наказание — это упрятать «побитые» фигуры на самые неудобные места, чтобы подольше оттуда выбирались.

Так что в этой игре можно смело жертвовать даже **ФЕРЗЕЙ** — всё равно никуда не исчезнут.

Советы по игре в шведские шахматы

Получайте один совет. Всё, что съели у противника, постарайся спрятать — закупорить как можно подальше. Самое «удобное» место для ПЕШЕК — это боковые вертикали. Побитые фигуры противника «прячьте» либо в самый угол, либо на прежние места, пусть снова вылезают. Старайтесь внести беспорядок и хаос в ряды вражеского войска. Чем ему хуже, — тем вам лучше!

Последний ход чёрных:

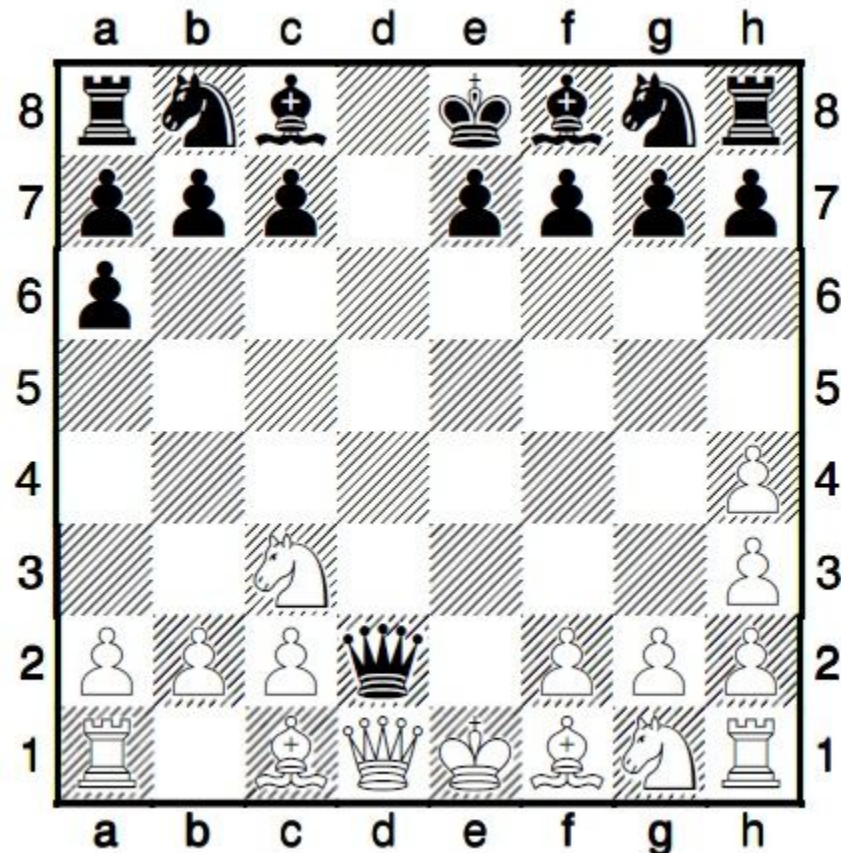
1. ... **Фd8:d2+** (чёрные съели пешку d2 и отправили ту на h4).

Белые отвечают:

2. **Сс1:d2** (и отправляют чёрного Ферзя обратно на d8).

2. ... **Фd8:d2+** (неугомонный Ферзь снова вылезает вперёд и прячет белого Слона на b1 — теперь у белых аж два белопольных Слона. Значит надо чёрного Ферзя запрятать подальше, чтобы он не смог больше вредить белым. Только вот куда?!

Вот такая игра «НЕИСЧЕЗАЛКИ–ВРЕДИЛКИ». Давайте «повредим» друг другу немножко!



Шахматисты-разрядники очень любят поиграть в «ШВЕДКИ-ПЕРЕДАВАЛКИ». Для этого берутся две шахматных доски, два шахматных набора фигур и, естественно, «берутся» по два игрока с каждой стороны. Каждая команда играет одновременно чёрными и белыми фигурами. Всё, что съел партнёр у своего противника, незамедлительно ПЕРЕДАЁТСЯ товарищу по команде и тот, при желании, может воспользоваться этими фигурами. **За один ход можно либо передвинуть любую фигуру, либо поставить на доску любую фигуру из переданных. Выигрывает та команда, которая первая поставит мат Королю противника на любой из двух досок.**

Правила игры в шведские шахматы

Правила игры в «ШВЕДКИ» самые различные. Перед игрой Партнёры обязательно должны договориться.

В основном, накладываются ограничения, куда ставить ПЕРЕДАННЫЕ фигуры. Например, одни играют в «ШВЕДКИ», где нельзя ставить фигуры с ШАХОМ или МАТОМ. У других фигуры ставятся на любое поле!

Пешки нельзя ставить далее 6(3)-й горизонта-ли. Вопросы возникают и при превращении ПЕШКИ. Понятно, что на доске, где ПЕШКА превратилась — это ФЕРЗЬ. А вот кем он будет, если ПЕШКУ-ФЕРЗЯ съедят и передадут партнёру? Вероятно, правильнее её считать ПЕШКОЙ. Всё же ваш соперник на другой доске не проводил её в ФЕРЗИ!

Шахматы с кубиком

Давным-давно, чтобы определить, какая фигура должна пойти, бросали КОСТИ — обычный детский КУБИК, на гранях которого нарисованы ТОЧКИ — цифры от 1 до 6. Возможно, это облегчало игру. Думать особо не надо: лежи себе, ешь пироги, бросай кости, да переставляй те фигуры, какие «выпали на костях».

Правила игры в шахматы с кубиком

У каждой фигуры была своя цифра:

- КОРОЛЬ — 1
- ФЕРЗЬ — 2
- ЛАДЬЯ — 3
- СЛОН — 4
- КОНЬ — 5
- ПЕШКА — 6

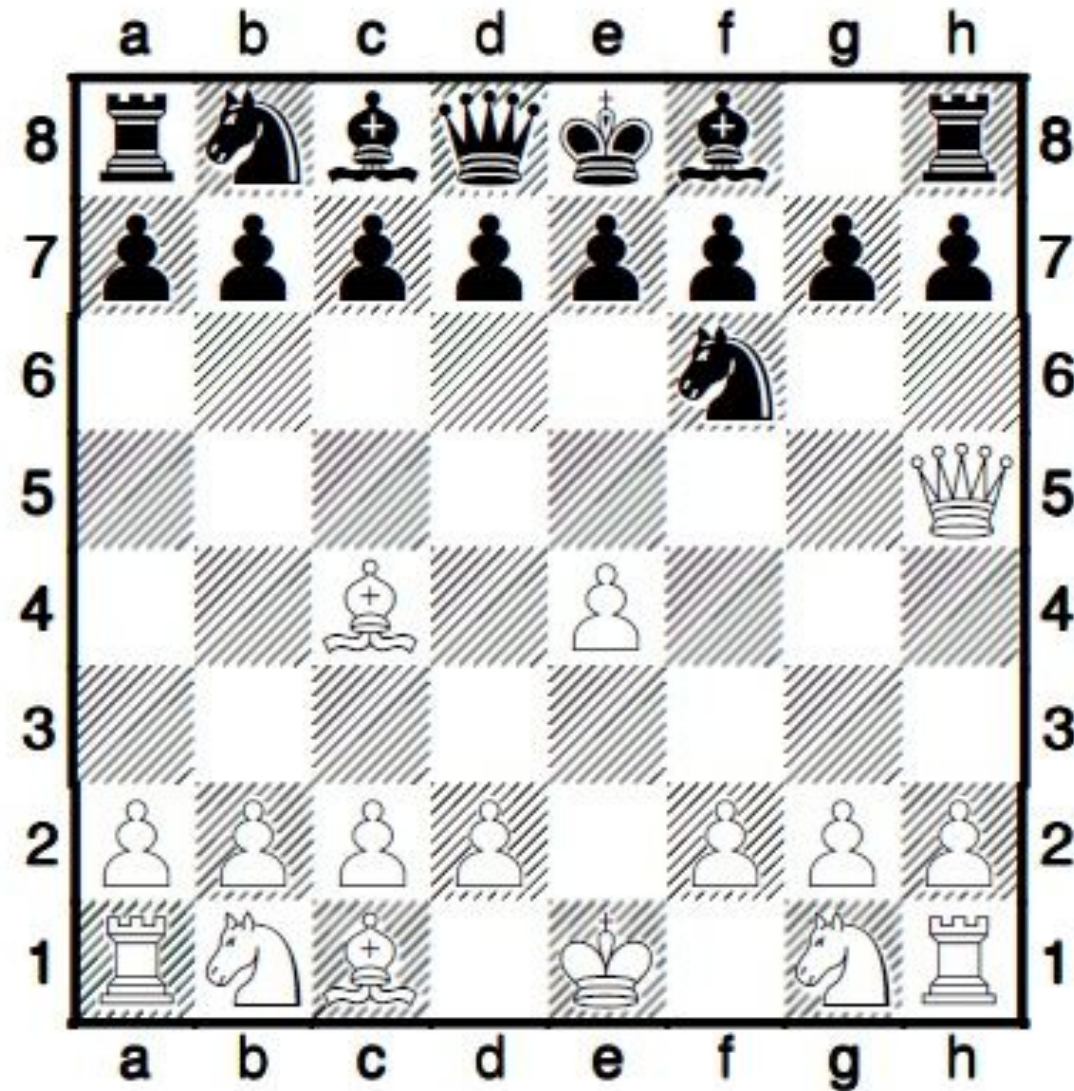
Давай-ка, поиграем в старую игру! Есть ли у тебя КУБИК?
Кстати, игра довольно азартная и рискованная. Можно
затевать любые провокации, особо не боясь последствий.
Ставь ФЕРЗЯ или любую фигуру под бой, ешь любую
фигуру..., а вдруг повезёт. Не выпадет нужное число и вас
никто в ответ не «съест».

Вы играете белыми. И тебе повезло: выпали 6, 2 и 4. А
вот противнику выпадали только одна «ходячая» 5
цифры на КУБИКЕ, а остальными первый ход было
невозможно сделать: 3 и 4 — запертые Пешками Слоны
да Ладьи.

Белые ждут, когда на кубике выпадет 2 или 4, тогда они
ставят мат в один ход: 1. Ф, С:f7X.

Чёрные мечтают ещё раз получить 5 и тогда конь как
прыгнет 1. ... Kf6:h5.

Или подойдут две 6. Тогда 1. ... g7–g6 2. ... g6:h5.



Выигрывает тот, кто рискует! И кому повезёт!

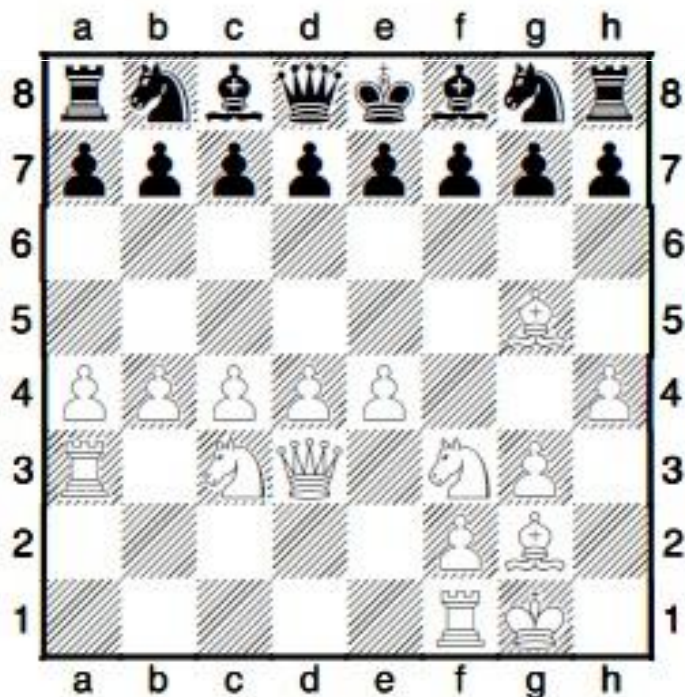
Шахматная игра "Ходим все"

Правила игры в "Ходим все"

- Каждая фигура и пешка одного цвета может сделать по одному ходу.
- Разрешается, если фигура не хочет, не делать ею хода в «общем ходе».
- Последовательность ходов фигур в ОБЩЕМ ХОДЕ зависит от генерала войском, то есть от вас.

Белые сделали свой первый СУПЕРход.

1. a2-a4, b2-b4, c2-c4, d2-d4, e2-e4, Ла1-a3, Кb1-c3, Сс1-g5, Фd1-d3, g2-g3, h2-h4, Cf1-g2, Kg1-f3, 0-0.



Заметь, что Фигуры разрешили сделать первые ходы Пешкам для того, чтобы затем самим поудобнее расположиться. Обиженной оказалась только пешка f2, так как выскочивший раньше Конь закрыл ей дорогу.

Очередь «плясать» чёрным:

1. ... a7-a5, b7-b6, c7-c6, d7-d5, e7-e6, h7-h6, Кb8-c6, Kg8-f6, Сс8-b7, Cf8-e7, Фd8-c7, 0-0, Аa8-c8.

