Шахматные Гонки
В лесу

4+

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ
20-40 МИНУТ

1-6 ИГРОКОВ

Игра Евгения Воробьёва
Художник Лоллита Ткаченко

Над игрой работали:
Ольга Врублевская
Дмитрий Кучумов
Михаил Комаров

Об игре:

Король Белого Города узнаёт о проведении крупного шахматного турнира в Тридевятом Царстве и хочет выбрать самого достойного из вас, но никак не может определиться. И тогда он придумывает испытание... Кто же первым прорвётся к финишу и поедет защищать честь страны?

В этой игре Вас ждёт сказочный лес, наполненный приключениями. Сюрпризы, расположенные на игровом поле, сделают игру весёлой и увлекательной, а шахматные элементы помогут изучить и закрепить начальные шахматные навыки (ходы фигур, освоение нотации, решение простых позиций), а также развить стратегическое, логическое и все остальные типы мышления.

Предназначена для детей, знающих как ходят шахматные фигуры, и для взрослых, которые легко могут этому научиться.

Состав игры:

1. Карточки-Сюрпризы (64 штуки)
2. Карточки с заданиями:
1-й уровень (32 штуки)
2-й уровень (16 штук)
3-й уровень (10 штук)
Задания Змея-Горыныча (16 штук)
3. Игровое поле 12x20 клеток
4. Фишки (6 штук)
5. Два кубика: с шахматными фигурами и с числами
6. Дополнительные клетки для игрового поля:
Пустые клетки (10 штук)
Деревья (5 штук)
7. Правила игры

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Цель игры

Первым прийти с клетки «СТАРТ» на клетку «ФИНИШ», участвуя по дороге в разнообразных приключениях.

2. Подготовка к игре

Раскройте игровое поле и разместите на клетке «СТАРТ» необходимое количество фишек. Перемешайте колоду карточек с Сюрпризами. Выберите (по уровню) и перемешайте колоду карточек с заданиями. Расположите колоды рубашками вверх.

Начинает ходить самый младший игрок.

3. Последовательность хода

Бросьте кубик с шахматными фигурами и ходите своей фишкой так, как ходит фигура выпавшая на кубике.

Внимательно ознакомьтесь с базовыми правилами перемещения по игровому полю:

– нельзя пересекать клетки с деревьями и становиться на них;

– нельзя пересекать, но можно останавливаться на клетках с другими объектами;

– фишки других игроков никак не влияют на Ваше передвижение (можете встать рядом или пройти мимо);

– конь, как и в шахматах, может перепрыгивать через занятые клетки (но, конечно, не может приземлиться на дерево);

– если ход кажется Вам невыгодным (или он невозможен), можете пропустить его.

Особенности хода пешкой:

а) Если Вы стоите на 2-й горизонтали и на кубике выпала пешка, можете пойти на две клетки вперёд (например с b2 на b4).

б) Только пешка может «съесть» другого игрока (напоминаем, что пешка ест вперёд по диагонали на одну клетку). В этом случае «съеденный» перемещается на клетку, которую занимали Вы, то есть фишки меняются местами.

в) Вы находитесь на последней 20-й горизонтали, и выпала пешка. Просто превратитесь в любую фигуру и делайте ход.

Итак, Вы сделали ход и оказались...

Рекомендации к шахматным заданиям:

– в игре есть три уровня заданий и все решаются как за белых, так и за чёрных. Вы можете находить как одно, так и оба решения, однако рекомендуемое время на обдумывание – одна минута;

– если задания кажутся Вам слишком сложными, считайте такие клетки дорожными указателями и просто делайте дополнительный ход; в таком варианте игры не получится прийти на клетку со Змеем-Горынычем и надо как-то перехитрить его;

– если Вы изучили все задания или очень хорошо разбираетесь в шахматах, рекомендуем в качестве дополнения тесты Конотопа (podkovachess.ru).

Выстрел из пушки производится следующим образом

Вы бросаете кубик с числами и суммируете полученные значения. Если сумма совпала с номером горизонтали, на которой расположен другой игрок, проверьте, прячется ли он за деревьями. Если с обеих сторон на любом расстоянии от игрока есть деревья – он спрятался, и Вы продолжаете стрелять, если нет – Вы попали. Продолжение стрельбы производится аналогичным «прицеливанием» в вертикаль (A–1, B–2, C–3... L–12) В случае попадания «подстреленный» игрок возвращается на старт.

У Вас только один выстрел, но выбирать «мишень» вы можете в любой момент стрельбы. Если Вы одновременно попали в нескольких игроков, они все отправляются на старт. Но если Вы попали в одного игрока, а продолжаете стрелять в другого, первый игрок не считается «подстреленным» и остаётся на своём месте.

Пример: Вы стреляете, а соперники стоят на клетках F17 и K17. На кубике выпали цифры 5, 3, 3, 6, что в сумме дало 17. Одновременного попадания не произошло, так как клетка F17 между деревьями. У Вас есть выбор либо отправить игрока с клетки K17 на старт и завершить выстрел, либо оставить его в покое и продолжать стрелять по клетке F17 (вертикали F соответствует 6, то есть Вам надо в сумме выкинуть 6).

На пустой клетке

– ход переходит к следующему игроку.

На клетке «Задание»

– возьмите карточку с шахматным заданием и решите его. В случае успеха – бросайте кубик и делайте призовой ход. Если не справились – ход переходит к следующему игроку. Количество призовых ходов не ограничено.

На клетке «Сюрприз»

– возьмите Карточку-Сюрприз и покажите остальным игрокам.

Карточки с приятными сюрпризами сохраняются в открытом виде и могут быть использованы в любой момент, начиная со следующего хода. Неприятные сюрпризы действуют сразу.

На клетке «Пушка»

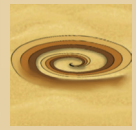
– Вы можете «выстрелить» по другим игрокам.

Змей Горыныч

Клетка «K19». Вы можете пойти на эту клетку и Вам будет предложено задание повышенной сложности.

Если решите – оставайтесь, если нет – вернитесь, откуда пришли.

Портал



– расположен на клетке «L1». При попадании на эту клетку Вы сразу же перемещаетесь на клетку «A14».

4. Карточки-Сюрпризы

Если Вам достался Приятный сюрприз, положите его перед собой в открытом виде и используйте не ранее следующего хода. Заявить о применении сюрприза Вы можете после броска кубика. За один ход разрешается использовать только один сюрприз. Конечно, карточка должна быть сброшена.

Можете пойти конём.

Можете пойти ферзём.

Можете пойти любой фигурой.

Можете усыпить Змея Горыныча и Вам не придётся решать его задание.

Защищает от выстрела из пушки, но если в Вас попадут, придётся сбросить эту карточку.

Можете положить Пустую Клетку на любую клетку игрового поля (кроме Змея-Горыныча) и пересекать её без остановки. Клетка остаётся на игровом поле.

При выпадении неприятного сюрприза сбросьте эту карточку, и он будет нейтрализован.

Можете сделать ещё один ход выпавшей на кубике фигурой.

Можете спилить два любых дерева, заменив их пустыми клетками.

Можете прыгнуть на одну клетку дальше чем конь, то есть на три клетки прямо и одну вбок.

Можете выстрелить, но только вместо передвижения своей фишки. «Насилие - последнее прибежище некомпетентности» (Айзек Азимов).

Выпрямляет ходы выпавших фигур в направлении Севера. Соответственно слон может пойти по вертикали вверх, как ладья, а конь способен прыгнуть на 3 клетки вверх (например, с клетки L17 на Финиш!).

Можете забраться на дерево, расположенное на соседней клетке. Также при случайном попадании на дерево или при неприятном сюрпризе «Дерево» можете сбросить эту карточку и остаться на дереве.

Если на соседней с Вами клетке есть дерево, можете сделать под него подкоп и выбраться с другой стороны (например, с клетки G12 крот может пойти на E14, G14 и I14).

Можете перелететь на 3 клетки в любую сторону (необязательно по прямой). Нельзя прилететь на Финиш или к Змею Горынычу, потому что он Вас спалит.

Если на кубике выпала пешка, сделайте ход пешкой, превратитесь в любую фигуру и сделайте дополнительный ход этой фигурой.

Неприятные сюрпризы начинают действовать сразу.

Вы врезались в дерево. Положите на эту клетку дерево и вернитесь, откуда пришли. Если на клетке, куда Вы положили дерево, оказался другой игрок, он делает шаг вниз. Любого из Вас может спасти карточка «Кошка» - сбросьте её и останьтесь на дереве.

Отпрыгните на две клетки влево (с вертикали B на одну влево, с вертикали A на одну вниз). Если в результате отпрыгивания Вы попали на дерево, сделайте шаг вниз. При попадании на значимые клетки продолжайте ход согласно правилам.

Плохая видимость. На следующем ходу Вы обязаны пойти только на одну клетку (как королём) и не можете использовать любые дополнительные возможности.

Грабит Вас. Сбросьте одну карточку на своё усмотрение.

Пропустите один ход.

Пропустите два хода.

Сбрасывайте эти карточки сразу после окончания их действия.

5. Необычные ситуации

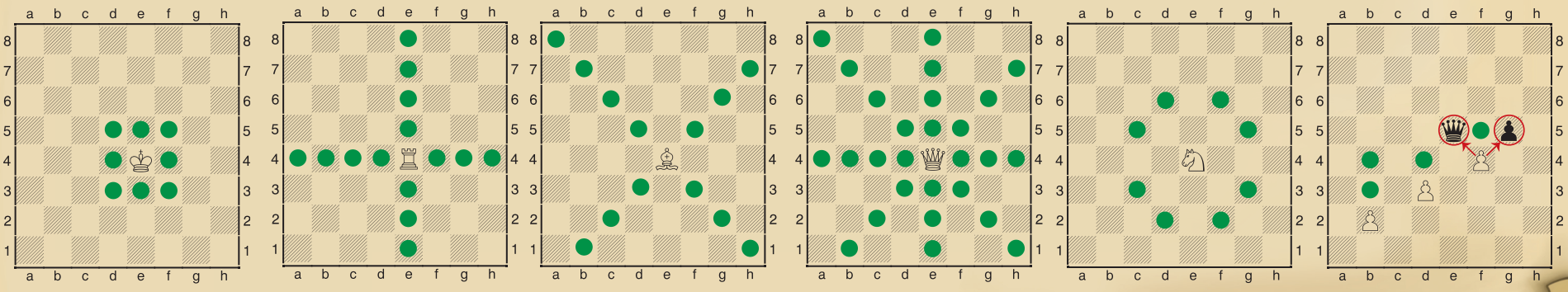
☆ при уникальном стечении обстоятельств, Вы можете сначала залезть на дерево с помощью Кошки, а потом «съесть» другого игрока пешкой. Тогда этот игрок окажется на дереве, чего быть никак не может. Он должен либо сделать шаг вниз, либо сбросить карточку «Кошка». При других маловероятных ситуациях, непредусмотренных автором, руководствуйтесь здравым смыслом и духом игры.

☆ если Вы по любой причине пропустили ход и остались на том же месте, Вы не можете воспользоваться преимуществами данной клетки (брать карточки или стрелять из пушки);

☆ если два хода подряд Вы не могли сдвинуться с места, на третий раз просто пойдите любой фигурой;

Удачи!!!

6. Как ходят шахматные фигуры?



7. ОТВЕТЫ на ЗАДАНИЯ

МАТ – положение в шахматах, в котором король атакован, и игрок не имеет ни одного спасительного хода. **Поставив мат, Вы немедленно выигрываете партию!**

УРОВЕНЬ 1

№1. 1.Фd8#; 1...Фg2#
№2. 1.Kd6#; 1...Фh1#
№3. 1.Cd4#; 1...Сe4#
№4. 1.Лg7#; 1...Сc7#
№5. 1.Лh1#; 1...Ca3#
№6. 1.Ф:h7#; 1...Ф:a2#
№7. 1.Лh8#; 1...Kh3#
№8. 1.f7#; 1...Cd3#
№9. 1.Kh8#; 1...Kb6#
№10. 1.Kf7#; 1...Фh1#
№11. 1.Лg7#; 1...Лh1#
№12. 1.Фb4#; 1...Фg7#
№13. 1.Kh6#; 1...Kh5#
№14. 1.Фf6#; 1...Фdb3#
№15. 1.Фg6#; 1...Фa8#
№16. 1.e:d3#; 1...C:f2#
№17. 1.Фe6#; 1...Cg3#
№18. 1.Лe6#; 1...a1Ф#
№19. 1.Лh3#; 1...Фd1#
№20. 1.e:f7#; 1...Cb4#
№21. 1.Cc1#; 1...Л:a2#
№22. 1.Фb3#; 1...Фh4#
№23. 1.Kpf7#; 1...Фg6#
№24. 1.Ch6#; 1...Лe1#
№25. 1.Ф:h7#; 1...Ф:h2#
№26. 1.Ca3#; 1...Фh4#
№27. 1.e4#; 1...g:f2#
№28. 1.Фd6#; 1...Фf4#
№29. 1.Kd5#; 1...Фg1#
№30. 1.Ф:f7#; 1...Cb4#
№31. 1.h7#; 1...Фc1#
№32. 1.Лf6#; 1...Kg1#

УРОВЕНЬ 2

№1. 1.Kg6#; 1...Фf1#
№2. 1.e4#; 1...Фh1#
№3. 1.Kp:g2#; 1...K4e3#
№4. 1.Kd6#; 1...Cd3#
№5. 1.Лd7#; 1...Ф:e4#
№6. 1.Cd7#; 1...Ф:b4#
№7. 1.h4#; 1...Ce1#
№8. 1.Kpc5#; 1...Фe3#
№9. 1.Лe8#; 1...Kg4#
№10. 1.Kh6#; 1...Фh1#
№11. 1.Cg5#; 1...Фe4#
№12. 1.Cc3#; 1...C:g2#
№13. 1.Лd7#; 1...e5#
№14. 1.Cc5#; 1...Kh3#
№15. 1.Kfg4#; 1...Cd3#
№16. 1.Kg6#; 1...d1Ф(Л)#

УРОВЕНЬ 3

№1. 1.f8K#; 1...Л:h3#
№2. 1.o-o#; 1...K:d2#
№3. 1.Ke7#; 1...f1K#
№4. 1.Ф:f6#; 1...Л:c2#
№5. 1.g:h8K#; 1...Cc4#
№6. 1.Фa3#; 1...Kpf8#
№7. 1.Ke5#; 1...Фe1#
№8. 1.Kf6#; 1...e:f1K#
№9. 1.Лf2#; 1...Ch2#
№10. 1.Фb3#; 1...c1K#

ЗАДАНИЯ ЗМЕЯ-ГОРЫНЫЧА

№1. 1.Ф:h7+ Kp:h7 2.Лh1#; 1...Kd4+ 2.Kpd1 (2.Kpe1 Фe2#) Фf1#
№2. 1.Фg8+ Л:g8 2.Kf7#; 1...Фh1+ 2.Kp:h1 Лf1#
№3. 1.Ф:f7+ Л:f7 (1...Kph8 2.Ф:f8#) 2.Лe8#; 1...Ce3+ 2.Л:e3 (2.Kd2 C:d2#) Лd1#
№4. 1.Фa6 b:a6 2.b7#; 1...Фg3 2.h:g3 Лh6#
№5. 1.K:g6+ Kpg8 2.Ke7#; 1...Ф:c1+ C:c1 2.Лd1#
№6. 1.Фh6 g:h6 2.K:h6#; 1...Л:f5 и 2...Ca3# или 2...Лf1#
№7. 1.Kf6+ и 2.Ф:h7#; 1...Ф:a3+ 2.Kpb1 Ф:b2#
№8. 1.Л:g7+ Kp:g7 2.Фg5#; 1...Фf3+ 2.Лg2 d1Ф(Л)#
№9. 1.Ф:h7+ Kp:h7 2.Cf5#; 1...Лb1+ 2.Ф:b1 Cd4#
№10. 1.Cf3+ Л:f3 2.e4#; 1...Фg5+ 2.K:g5 Cf4#
№11. 1.Фh8+ Kp:h8 (1...Kp:h6 2.Фf8#) 2.Cf6#; 1...Kd2+ 2.Kph2 Kf1#
№12. 1.Лg8+ и 2.Фh7#; 1...Лc1+ 2.C:c1 Фe1#
№13. 1.Ф:g7+ C:g7 2.Лc8#; 1...Лh1+ 2.C:h1 Фh2#
№14. 1.Ф:g6+ f:g6 (1...h:g6 2.Лh8#; 1...Cg7 2.Ф:g7#) 2.C:e6#; 1...Фb1+ 2.Л:b1 Kc2#
№15. 1.Лc8+ Л:c8 (1...Фd8 2.Л:d8#) 2.g7#; 1...Фh5+ 2.Л:h5 Kg4#
№16. 1.h8K+ Kpe7 2.Лe8#; 1...Фh3+ и 2...Лb1#