

# Правила настольной игры «Шашки»

## Описание компонентов

### Игровое поле

Игровое поле состоит из 8-ми горизонтальных («горизонтали») и 8-ми вертикальных рядов («вертикали») последовательно чередующихся светлых и тёмных клеток. Все горизонтали пронумерованы арабскими цифрами (от «1» до «8»), а вертикали – буквами латинского алфавита (от «a» до «h»).

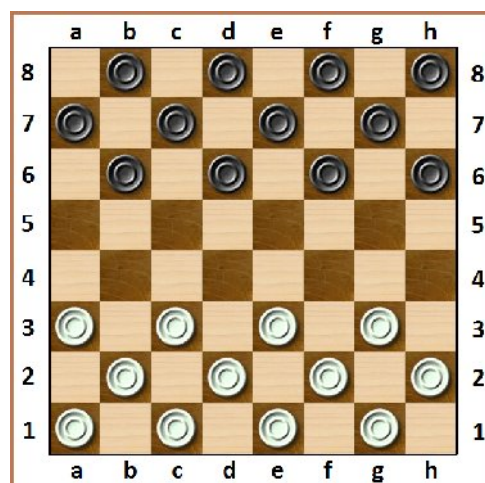
### Шашки

Каждый участник играет набором фишек («шашек») своего цвета. В каждом наборе по 12 шашек.

## Подготовка к игре

Игроки садятся друг напротив друг друга и выкладывают между собой игровое поле, после чего определяют первого игрока любым желаемым способом (например, один игрок может тайно зажать в каждом кулаке по шашке разного цвета и предложить другому игроку «выбрать руку»). Первый игрок получает набор «белых» шашек. Игрок, который будет ходить вторым, забирает себе «чёрные» шашки.

Начальное расположение шашек на клетках игрового поля показано на рисунке справа. Игровое поле должно быть развёрнуто так, чтобы правая нижняя клетка поля была «белой» у каждого игрока.



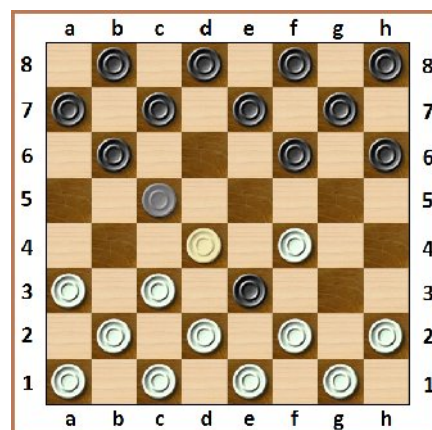
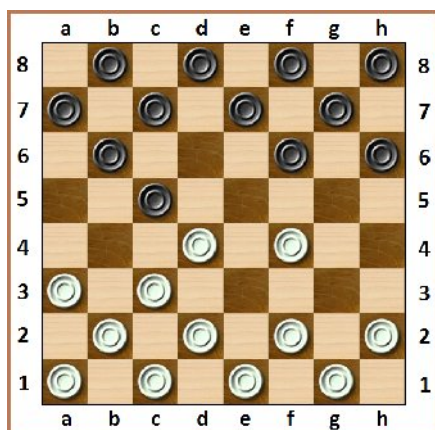
## Ход игры

Игру начинают «белые» шашки, после этого участники ходят по очереди друг за другом.

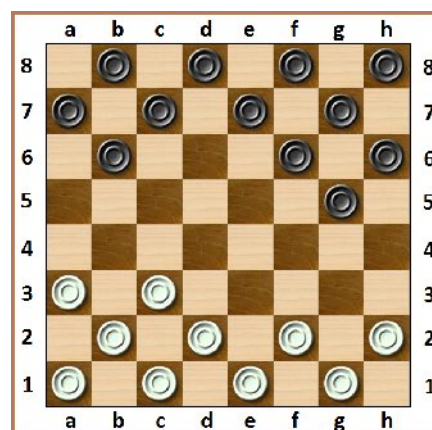
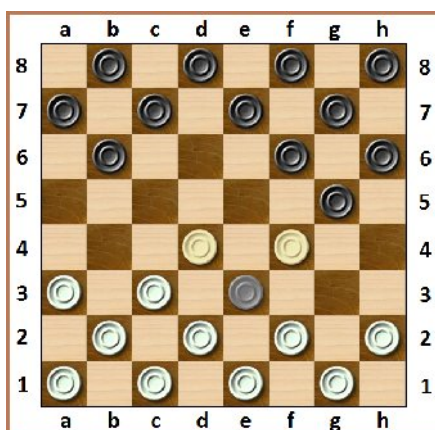
### Правила перемещения и взятия шашек

- Каждым ходом игрок перемещает одну свою шашку на 1 клетку по диагонали.
- Шашки перемещаются только вперёд (по направлению к противоположному концу поля). Можно заметить, что в течение всей игры шашки будут перемещаться только по «чёрным» клеткам.
- Шашка не может переместиться на клетку, занятую другой шашкой.
- Если шашка игрока оказывается на соседней клетке с клеткой, занятой шашкой противника, и за шашкой противника имеется свободная клетка, шашка игрока **обязана** переместиться через шашку противника на эту свободную клетку. При этом шашка противника убирается с поля и считается «взятый».

- Если после взятия шашка игрока может взять ещё одну шашку противника, она **обязана** сделать это.
- Направление взятия шашек (вперёд или обратно) **не важно**.
- В один и тот же ход одну и ту же шашку можно взять только один раз. Все взятые в течение хода шашки убираются с поля по окончании хода. Если в результате серии взятий шашка игрока вновь выходит к уже взятой шашке, ход игрока немедленно заканчивается (и все взятые шашки убираются с поля).
- В случае, когда у игрока есть несколько вариантов взятия шашек противника, он сам выбирает подходящий ему вариант (см. пример на странице 3).



Ход «чёрных». Шашка на клетке «с5» обязана взять оказавшуюся рядом с ней «белую» шашку «d4».



После взятия рядом с «чёрной» шашкой вновь оказывается «белая», за которой есть свободная клетка. «Чёрная» шашка делает ещё одно взятие на текущем ходу. Теперь ход передаётся «белым».

### Дамка

Если шашка достигает противоположного конца поля (горизонталь «8» для «белых», горизонталь «1» для «чёрных»), она тут же превращается в «дамку». Чтобы показать, что шашка стала дамкой, её переворачивают и кладут на поле нижней стороной вверх или кладут поверх неё вышедшую из игры шашку того же цвета.

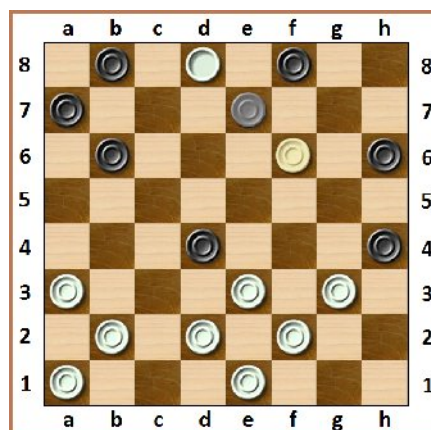
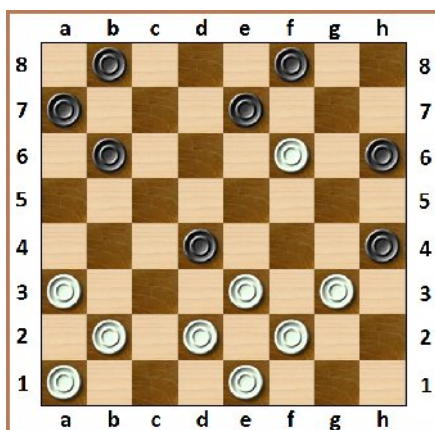
Подобно обычным шашкам, дамки перемещаются только по «чёрным» диагоналям поля, правда, перемещаются не на одну клетку, а на любое количество клеток, и не только вперёд, но и в обратном направлении. Дамка **обязана** взять шашку или дамку противника, если та оказалась на одной с ней диагонали и за этой шашкой или дамкой имеется хотя бы одна свободная клетка. Сделав взятие, дамка может остановиться на любой свободной клетке за взятой шашкой или дамкой (не обязательно на соседней, как это было у обычных шашек). Если после взятия дамка может продолжить брать другие шашки или дамки

противника, она **обязана** это сделать. Цепь взятий немедленно закончится, если дамка игрока повторно выйдет к уже взятой ею шашке (или дамке).

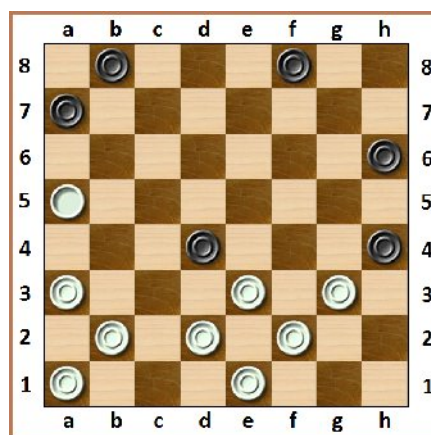
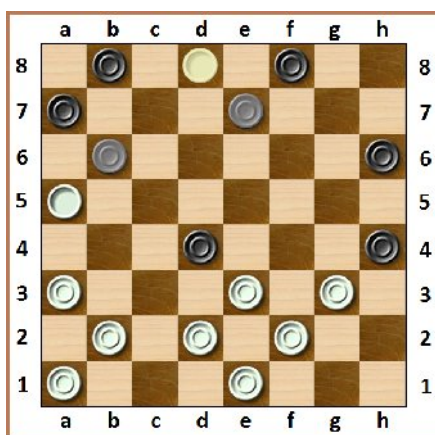
Как и обычная шашка, дамка не может «перепрыгивать» через шашки и дамки своего цвета и не может останавливаться на уже занятых клетках.

Если шашка достигает последней горизонтали в результате взятия, она продолжает взятие уже как дамка (если, разумеется, у неё есть соответствующая возможность). Но если шашка становится дамкой в результате обычного перемещения, то перемещаться или брать шашки и дамки противника она сможет только на следующем ходу.

Максимальное количество дамек одного игрока не ограничено.



Ход «белых». У игрока два варианта хода: взять шашку «d4» шашкой «e3» или взять шашку «e7» шашкой «f6». Он выбирает второе, перемещает шашку «f6» на «d8» и превращает её в дамку.



Но ход игрока ещё не закончен, ведь дамка может перемещаться на любое количество клеток, а значит, обязана взять шашку «b6». После этого ход передаётся «чёрным».

## Конец игры

Игра заканчивается в одном из трёх следующих случаев.

- Один из игроков не может сделать ход, либо он лишился всех шашек и дамек. Его противник становится победителем.
- Один из игроков сдался. Его противник становится победителем.
- Игроки создали на поле ничейную ситуацию, а именно:
  - игроки в третий раз повторили одно и то же расположение шашек и дамек (причём не обязательно три раза подряд);
  - ни у одного из игроков нет возможности выиграть;

- в течение последних 15-ти ходов игроки перемещали одни лишь дамки, не делая взятия шашками.
- игроки сами договорились признать ничью.

## Регистрация партии

При желании игроки могут вести запись партии, фиксируя свои ходы и ходы противника. По аналогии с шахматами, при записи ходов используется специальная система сокращений и условных обозначений – шашечная нотация.

Местоположение шашек на клетках игрового поля записывается номерами вертикалей и горизонталей. Перемещения шашек и последствия этих перемещений указываются особыми знаками:

- «-» – простое перемещение;
- «:» – взятие (при взятии указывается начальная и конечная клетки перемещения шашки; если в ход шашка делает несколько взятий, то промежуточные клетки тоже указываются);
- «x» – выигрыш;
- «=» – ничья.

Часто запись хода дополняется символическими комментариями:

- «!» – сильный ход;
- «!!» – неожиданный, хороший ход;
- «?» – слабый ход;
- «??» – крайне необдуманный ход;
- «!?» – интересный ход;
- «?!» – рискованный ход;
- «±» или «+-» – позиционное преимущество «белых»;
- «∓» или «-+» – позиционное преимущество «чёрных»;
- «±±» или «++--» – огромное позиционное преимущество «белых»;
- «∓∓» или «--++» – огромное позиционное преимущество «чёрных».

Ходы обоих игроков записываются рядом друг с другом в одну строчку, первым фиксируется ход «белых». Каждая новая строчка начинается со следующего номера хода, общего для обоих игроков. Например, запись «2. e3-d4?? c5:e3:g5» следует толковать так: «на втором ходу *белые* переместились с e2 на d4, а *чёрные* – с c5 на e3, после чего с e3 на g5, взяв 2 шашки» (пример, рассмотренный на странице 2). Наличие комментария «??» говорит о том, что ход «белых» был исключительно глуп.

## Варианты игры

### Чекерс (английские шашки)

Начальная расстановка этого варианта шашек, распространённого в Великобритании и её бывших колониях, ничем не отличается от вышеописанной. Однако в самом механизме игры есть несколько существенных отличий.

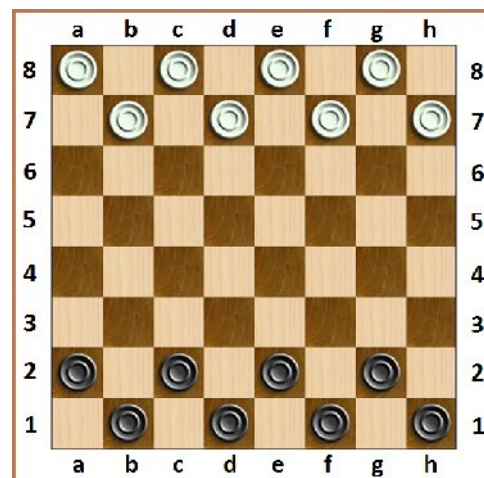
- Первыми ходят «чёрные» (традиционно «чёрные» шашки в чекерсе красного цвета).
- Шашки не могут делать взятие в обратном направлении.
- Дамки перемещаются только на 1 клетку, но зато в любом направлении. Также дамкам разрешено делать взятие в любом направлении.

- Став дамкой, шашка немедленно заканчивает ход (даже если она стала дамкой в результате взятия и способна его продолжить).

### Тайские шашки

В этом варианте не так уж много отличий, но каждое из них довольно интересно.

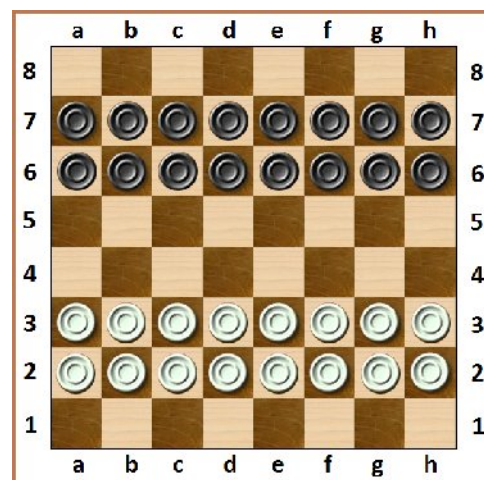
- Игровое поле разворачивается на 90°. Теперь правый нижний угол каждого игрока должен быть «чёрным».
- Шашками заполняются только две крайних горизонтали (а не три, как в классических шашках). Первыми ходят «чёрные».
- Шашки не делают взятие в обратную сторону.
- Сделав взятие, дамка останавливается на первой свободной клетке после взятой шашки (или дамки) – как обычная шашка.



### Дама (турецкие шашки)

Расстановка шашек перед началом игры показана на рисунке. На этом необычность этого варианта не кончается. Его основные отличия от классических шашек заключаются в следующем.

- Шашки перемещаются не по диагоналям, а по горизонталям и вертикалям. Возможные направления перемещения шашки: вперёд, влево, вправо.
- Аналогично, возможные направления перемещения дамки: вперёд, обратно, влево, вправо. Дамка по-прежнему ходит на любое количество свободных клеток (и по-прежнему может останавливаться на любой свободной клетке после взятия).
- Правила взятия те же: шашка или дамка игрока «перепрыгивает» через шашку или дамку противника. Но есть и изменения:
  - взятые шашки и дамки убираются с поля сразу же (а не по окончании хода), поэтому в турецких шашках цепочка взятий может быть длиннее, чем в классических;
  - если у игрока есть несколько вариантов взятия, он обязан выбрать тот, при котором будет взято наибольшее число шашек и дамек противника. Если все варианты равнозначны, игрок выбирает подходящий ему вариант сам;
  - шашке запрещено делать взятие в обратном направлении.
- Достигнув крайней горизонтали поля, шашка становится дамкой, но только в конце хода. Таким образом, если шашка превратилась в дамку в результате взятия, она продолжает возможное взятие как шашка, и только после этого становится дамкой.

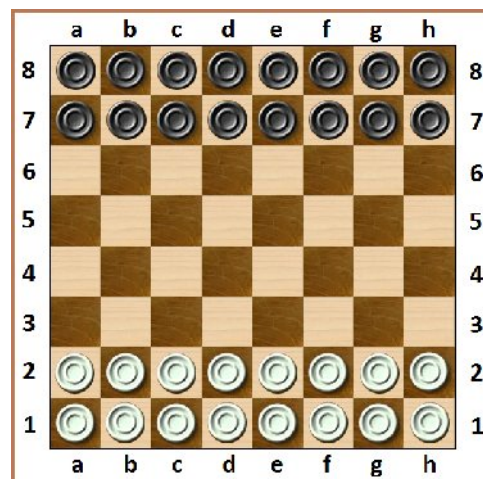


### Готические шашки

Эта модификация – своего рода симбиоз предыдущего варианта и классических шашек, отличия от которых у неё в следующем.

- Начальная расстановка шашек проводится так, как показано на рисунке.

- Шашки перемещаются на 1 клетку по диагонали и только вперёд (теперь им доступны и «белые» диагонали). Дамки тоже перемещаются по диагоналям: как вперёд, так и обратно.
- Шашки и дамки могут делать взятие не только по **диагонали**, но и по **горизонтали** и **вертикали**. Шашки – только вперёд и в стороны, дамки – в любом направлении и на любое количество клеток.
- Брать шашку или дамку противника **не обязательно**.
- Если у игрока есть несколько вариантов взятия, он должен выбрать тот, при котором будет взято наибольшее число шашек и дамек противника.



### Столбовые шашки (башни)

Расстановка шашек перед игрой не отличается от классической. Однако по ходу игры ни одна взятая шашка не убирается с поля. Получается это вот как.

- Взятая шашка не выходит из игры, а подкладывается под взявшую её шашку, формируя своеобразную «башню». Башня перемещается по полю целиком, подчиняясь правилам перемещения и взятия шашек.
- Если башня с обычной шашкой наверху достигает противоположной горизонтали поля, верхняя шашка башни переворачивается, и башня становится дамкой. С этого момента она перемещается и делает взятие по правилам дамки.
- Цвет (принадлежность) башни определяется самой верхней шашкой (или дамкой). Каждая новая взятая башней шашка или дамка отправляется под низ башни. Если в ход башня сделала несколько таких взятий, то все вражеские шашки и дамки подкладываются под башню в порядке их взятия.
- При взятии башни под взявшую её шашку (дамку или башню) подкладывается только лишь её верхняя шашка (дамка). Лишившаяся верхней шашки башня остаётся на месте (и принадлежит тому игроку, чья шашка или дамка находится у неё на вершине).
- В игре побеждает тот, кому удаётся накрыть или заблокировать все шашки (дамки) противника.

### Поддавки (обратные шашки)

Этот вариант идентичен классическим шашкам во всём кроме цели игры – задача игроков как можно быстрее избавиться от всех своих шашек (и дамек), грамотно подставляя их под взятие шашкам и дамкам противника.