ТАФЛ

скандинавские шахматы

Об игре

Настольная игра Тафл (Тавлеи) одна из самых древнейших скандинавских игр в мире. Описание правил настольной игры практически отсутствует и поэтому приведена одна из реконструкций.

Эта игра была широко распространена среди викингов и входила в обязательное умение, как и владение мечом и грамотой. От Скандинавии игра начала своё распространение по Ирландии, Британии, Древней Руси и были найдены упоминания у Саксов. По сути это был более древний аналог шахмат и с появлением более известной игры Тафл был забыт.

Среди раскопок нередко встречаются доски для игры в Тафл, но упоминания о правилах игры как таковые отсутствуют. Также упоминания об игре встречаются во многих сагах и сказаниях.

Правила игры были воссозданы по имеющимся данным, но выяснить как же именно в неё играли викинги так и не удалось. Вся суть игры сводилась к тому, чтобы провести короля от центра поля к одному из его углов, в то время как остальные фигуры пытаются его захватить.

Правила игры

Игра предназначена для двух игроков.

Подготовка к игре

Перед началом игры расставьте фишки на игровом поле:



Король



Защитник



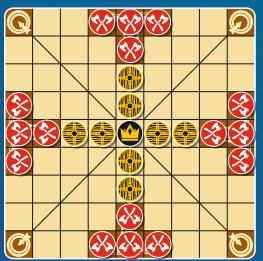
Захватчик



Трон



Выход



Один из игроков выбирает сторону защитников и короля, а второй - захватчиков. Вы можете использовать жребий или просто договориться о том, какую сторону кто из вас принимает.

Цель игры

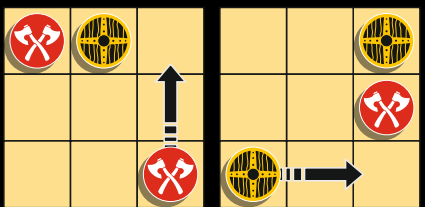
Игрок за сторону защитников должен провести свою фишку короля до одной из угловых клеток поля. Игроку за захватчиков необходимо захватить фишку короля своими фишками (о том, как захватывать фишки противника, будет сказано ниже).

Ход игры

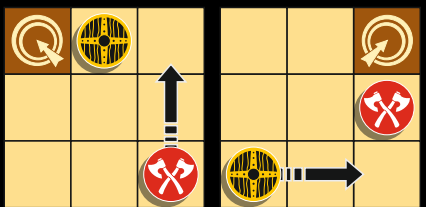
Игроки совершают ходы по очереди, причём первыми ходят нападающие. В свой ход игрок должен передвинуть одну из своих фишек на произвольное число

свободных клеток по горизонтали или вертикали. «Перепрыгивать» через стоящие на пути фишки нельзя. Король, в отличие от всех, не может быть перемещён более чем на 3 клетки. Зато только он может вставать на трон и на угловые клетки (выходы) - все остальные фишки на эти клетки ставить нельзя.

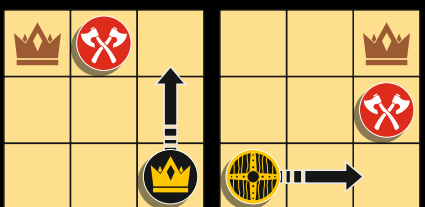
Фишка считается захваченной и **УБИРАЕТСЯ С ИГРОВОГО ПОЛЯ**, если в результате хода противника (**но не в результате хода владельца фишки!**) она оказалась:



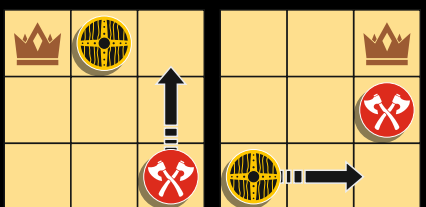
Зажата между двумя вражескими фишками.



Зажата между вражеской фишкой и выходом (*короля это правило тоже касается***).**

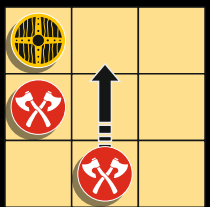


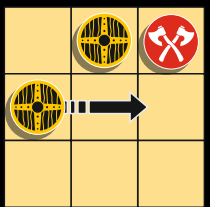
Захватчик зажат между королём или защитником и троном.



Защитник зажат между захватчиком и пустым троном (*короля это правило тоже касается***).**

Фишка должна быть зажата строго по горизонтали или вертикали - зажимать «углом», как показано ниже, нельзя:





Короля можно захватить также, как и все остальные фишки, кроме следующих случаев.

а). Король находится на троне. В этом случае нападающие должны занять все четыре клетки вокруг трона, перекрыв королю все пути к отступлению:



б). Король находится на соседней клетке, рядом с троном по горизонтали или вертикали. В этом случае нападающие должны занять все три клетки вокруг короля, прижав его к трону:





На поле король участвует в сражении также, как и другие фишки.

В случае, если соперник не может сделать никакой ход (все фишки заблокированы), он признаётся проигравшим.

Конец игры

- Игрок, выбравший сторону короля и защитников побеждает, если фишка короля достигает одну из четырёх угловых клеток поля или если на поле не осталось фишек захватчика.

- Игрок, выбравший сторону захватчиков, побеждает, если ему удаётся захватить фишку короля.

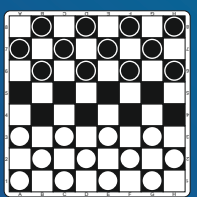
Шашки

Для игры в шашки используйте вторую сторону поля и фишки двух разных цветов по 12 штук.

Цель игры

Выиграть партию - когда у соперника не осталось ни одной шашки, шашки соперника заблокированы или соперник досрочно признал свое поражение. При невозможности выигрыша любого из участников игры, партия считается законченной в ничью.

Правила



В игре принимают участие 2 игрока. Игроки располагаются на противоположных сторонах доски. Игровое поле располагается таким образом, чтобы угловая темная клетка поля была расположена с левой стороны игрока.

Выбор цвета игроками определяется жребием или по договоренности. Фишки, в дальнейшем «Шашки», расставляются на трех ближних к игроку рядах на темных клетках, как показано на рисунке. Право первого хода обычно принадлежит игроку,

который играет белым цветом. Ходы осуществляются соперниками поочередно. Ход считается сделанным, если участник игры после перемещения шашки отпустил руку. Если игрок дотронулся до шашки, он обязан ей сделать ход. Если кто-либо из соперников хочет поправить шашки, обязан предупредить заранее.

В начале игры все шашки соперников являются простыми. Простые шашки можно перемещать вперед только по диагоналям на соседнюю свободную клетку (рис. 1).

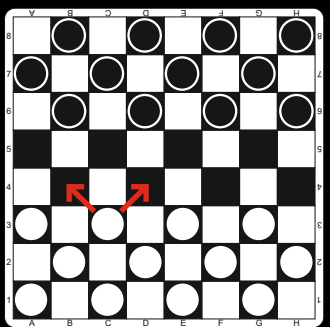


Рис. 1

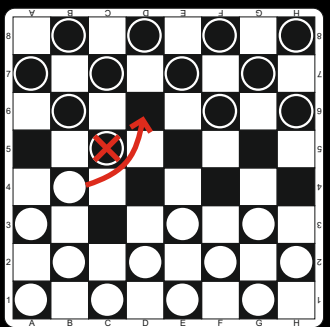
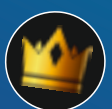


Рис. 2

Взятие шашки соперника производится переносом через неё своей шашки, в том случае, если она находится на соседней с простой шашкой диагональной клетке и за ней имеется свободное поле (рис.2). Если после этого хода имеется продолжение для взятия других шашек соперника, ход продолжается. Шашка (шашки) соперника снимается с доски. Взятие шашки соперника может производиться как вперёд, так и назад, и является обязательной, если перед началом игры не договорились об изменении этого правила.

Если простая шашка дошла до последней горизонтали, она становится «дамкой», замените её на запасную фишку с короной. Дамка может перемещаться по диагоналям на любое количество свободных клеток.



Взятие дамкой шашек соперника может осуществляться через любое количество диагональных клеток при наличии свободного пространства за «жертвой». Если она снова оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей, дамка обязательно должна продолжить взятие последующих шашек и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

В тех случаях, когда простая шашка при взятии достигает последнего горизонтального ряда и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.

В тех случаях, когда шашка достигла последней горизонтали без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить, при условии, если эта возможность сохранится лишь следующим ходом на правах дамки.

Битые шашки снимаются с доски только по окончании хода, повторные «перескакивания» через битые шашки запрещены.

Данные правила игры в русские шашки являются стандартными, но в них могут вноситься изменения по обоюдному согласию игроков.

Серия: Нескучные головоломки



Другие игры серии

«Го» - игра про захват земель. Игроки делят доску с помощью фишек своего цвета. Главная цель - территория которую игрок себе огородил. За ход игрок или выставляет одну свою фишку или пасует. Особенность игры в том, что фишки выставляются не на клетки, а на пересечение линий. Данный набор с полем 9 на 9 линий является стартовым вариантом для детей. Профессиональные игроки играют на поле 19 на 19 линий. Благодаря двухстороннему полю, этот набор можно использовать для игры в шашки.



История «Го» насчитывает не меньше 3000 лет. Согласно легендам, игра «Го» была изобретена в Древнем Китае легендарным императором Яо для сына, дабы развить его ум и способность к концентрации внимания.

«Реверси» - тактическая игра. Ваша цель захватить как можно больше фишек своего противника, перевернув их на сторону со своим цветом. Стратегических решений может быть несколько, а сама игра отлично развивает логическое мышление. Благодаря двухстороннему полю, этот набор можно использовать для игры в шашки.



Игра «Реверси» была придумана в конце XIX века в Англии, но и в наше время она не потеряла своей актуальности. Сейчас игра популярна среди интеллектуалов и любителей стратегических головоломок. По своей механике схожа с классическими шахматами, она также требует от игроков хорошей памяти, острого ума и логического мышления.