

«РОСМЭН»

ИГРЫ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



2	1	12	11	3
9	14	13	10	
7	15	8		
5	6			

Е. Гик
И. Рассказова

ИГРЫ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



*Иллюстрации
И. Тер-Аракеляна
С. Дурнева*



Москва
«РОСМЭН»
2000



СОДЕРЖАНИЕ

Глава первая

ИГРЫ СО СЛОВАМИ 3

- Кроссворд 4
- Чайнворд 5
- Ребус 5
- Шарада 5
- Наборщик 5
- Анаграммы 6
- Палиндромы, или перевертыши 8
- Все буквы алфавита 9
- Метаграммы 10
- Каркас 10
- Отгадай слово 11
- Валда 12
- Эрудит 14

Глава вторая

ШАХМАТЫ И ШАШКИ 15

- История шахмат 16
- Борьба за шахматную корону 18
- Сказочные шахматы 22
- История шашек 24
- Борьба за шашечную корону 25
- Сказочные шашки 25

Глава третья

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ 27

- Морской бой 28
- Нарды 30
- Многообразные крестики-нолики 32
- Рэндзю 34
- Гомоку, гобанк и пента 35
- Щелк! 35
- Рассада 35
- Квадратобоязнь 35
- Го 36
- Окружение десанта 37
- Реверси и отелло 38
- Быки и коровы 39
- Мастермайнд — для тех, кто не любит цифры 40
- Четыре краски 40

Глава четвертая

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ 41

- Домино 42
- Манкала 44
- Калах 45
- Чисоло 45
- Ним 46
- Мариенбад 46
- Кегли и тупинз 46

Глава пятая

БИЛЬЯРД 47

- Немного истории 48
- Бильярдные игры 50
- Что нужно для игры в бильярд? 52

Глава шестая

ИГРЫ НАРОДОВ МИРА 53

- Абхазия
 - Не дать уйти 54
- Австрия
 - Большая охота 54
- Азербайджан
 - Не падай в ров 56
 - Защищай товарища 56
- Англия
 - Цепные салки 57
 - Обезьяньи салки 57
 - Перекрестные салки 57
 - Прихлопни комара 59
 - Бег по кругу 59
- Греция
 - Чет или нечет 59
- Дания
 - Убей медведя 60
- Франция
 - Вытеснение 61
- Китай
 - Поймай за хвост дракона 61
- Франция
 - Знамя 62
- Чехия
 - Прага 63
- Швейцария
 - Доброе утро, охотник! 64
- Япония
 - Японские салки 65
 - Японский бадминтон 65
- Швеция
 - Шлагбаум 65
- Россия
 - Городки 66
 - Горелки 68
 - Лапта 69

Глава седьмая

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ 71

- Бадминтон 72
- Баскетбол 73
- Волейбол 75
- Теннис 76
- Настольный теннис 78
- Футбол 80
- Хоккей 85
- Хоккей с мячом 88
- Хоккей на траве 88

Глава восьмая

ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ 89

- Штандер 90
- Колдун 91
- Городки со снежками 92
- Горящий мяч 93
- Рыбаки и рыбки 94
- Собачка 94
- Чехарда 95
- Жмурки 96
- Звонок 97
- Выбивалы 98
- Море волнуется 98
- Третий лишний 99
- Золотые ворота 100
- Мышка 101
- Птичка на дереве 102

Глава девятая

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ 103

- История карт 104
- Гадания на картах 108
- Карточные игры для детей 111
- Пасьянсы 114

Глава десятая

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ 117

- Кто придумал первую электронную игру 118
- Ролевые игры 120
- Квесты 121
- Стратегии 121
- Симуляторы 122
- Спортивные игры 122
- Логические игры 123
- Компьютерные шахматы 124

Указатель игр 126



ИГРЫ СО СЛОВАМИ

БАЛДА!



КРОССВОРД

ЧАЙНВОРД ■ РЕБУС ■ ШАРАДА

НАБОРЩИК ■ АНАГРАММЫ

ПАЛИНДРОМЫ, ИЛИ ПЕРЕВЕРТЫШИ

■ ВСЕ БУКВЫ АЛФАВИТА ■

МЕТАГРАММЫ ■ КАРКАС ■ БАЛДА

ОТГАДАЙ СЛОВО

■ ЭРУДИТ ■



Кроссворда

Английское слово «кроссворд» можно перевести как «пересекающиеся слова». Всем нам знакомы цепочки клеток, образующие причудливые узоры, — кроссворды. Игроки разгадывают тексты, сопровождающие кроссворды, и записывают отгаданные слова в его клетки.

Самый первый кроссворда

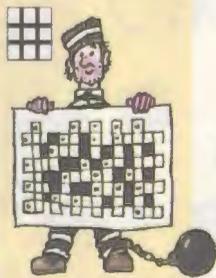
Сразу три страны считают себя родиной кроссвордов: Великобритания, США и Южно-Африканская Республика. Англичане уверены, что первый кроссворд напечатал М. Девис в лондонской газете «Таймс».

В США первый кроссворд опубликовал журналист А. Винн в газете «Нью-Йорк уорлд» 21 декабря 1913 года. Читателям новинка очень понравилась, и его словесные головоломки стали печатать в разных изданиях.



Бизнес за решеткой

В Южно-Африканской Республике первый кроссворд составил... заключенный. Житель Кейптауна В. Орвилл стал виновником авткатастрофы и угодил на три года за решетку. Чтобы скоротать время в тюрьме, он стал вписывать буквы в ряды квадратных каменных плит, которыми был вымощен пол. Затем он перенес слова на бумагу и



то, что получилось, отправил в местную газету. Читатели завалили редакцию просьбами продолжить необычную игру. Когда Орвилл покинул тюрьму, на его счете в банке накопилась солидная сумма гонорара...

Эпидемия кроссвордов

Европу кроссвордная эпидемия настигла в 20-е годы. С тех пор большинство газет и журналов регулярно публикуют кроссворды. Есть даже издания, полностью посвященные этим словесным головоломкам, пособия по их составлению и разгадыванию.

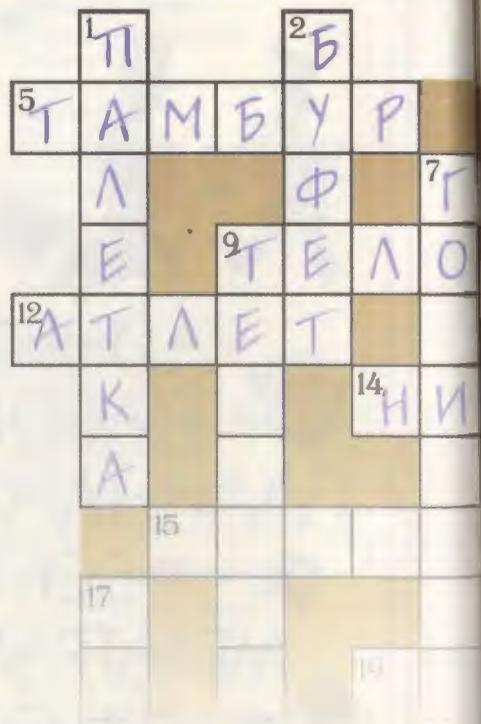
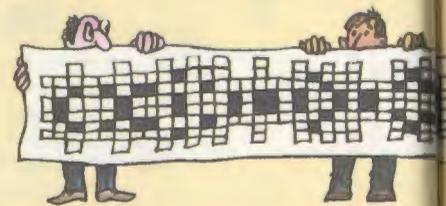


В России первый кроссворд появился 18 августа 1925 года в Ленинграде, в «Новой вечерней газете». А с мая 1929-го столичный журнал «Огонек» начал публиковать кроссворды в каждом номере. В наши дни кроссворды составляют и энтузиасты-одиночки, и работники специальных фирм на персональных компьютерах.



Например, в Москве с начала 90-х годов XX века работает целый коллектив под руководством О. Васильева.

В 1924 году в США вышел первый сборник кроссвордов.



Эпидемия кроссвордов захватила Европу в 20-х годах XX века.

Несколько десятков людей профессионально занимаются кроссвордами. Они придумывают до 25 кроссвордов в день и сотрудничают с десятками российских изданий.

Кроссворды и рекорды

Составители кроссвордов установили немало забавных рекордов. Например, итальянцу Далмасу принадлежит кроссворд, в котором насчитывается 52 тыся-

чи клеточек. Его размеры 2,6 х 2 м, общая площадь более 5 квадратных метров. Из 12 тысяч слов самое большое содержит 21 букву.

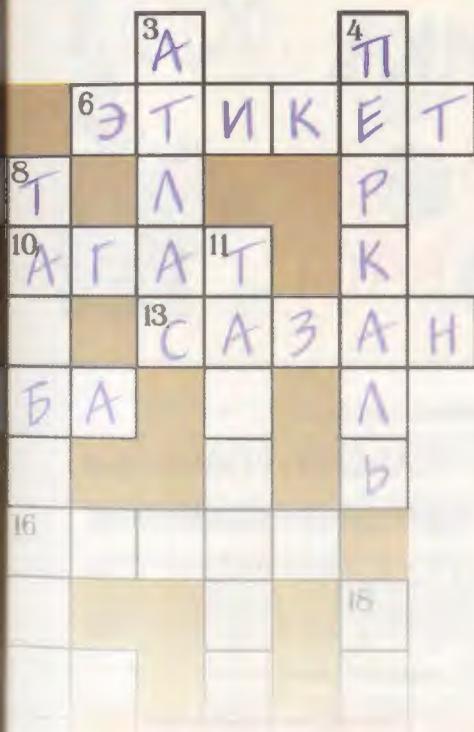
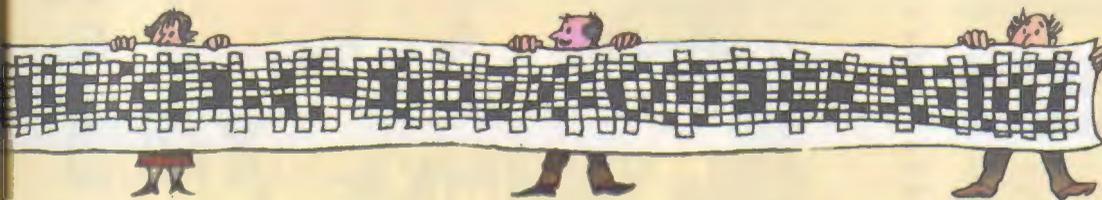
У шедевра, созданного французами А. Луизе и Р. Брути, 50 тысяч квадратиков и 18 тысяч слов образуют гигантскую геометрическую фигуру. А рекордный кроссворд составил Л. Букаэрт: 25 283 слова на ленте длиной 12 метров. Рекордсмен работал над ним в течение четырех лет.

Шарада

В шараде играющим предлагается разбить слово на части, имеющие самостоятельное значение:

ВИНОГРАД=ВИНО+ГРАД
КИТЕЛЬ=КИТ+ЕЛЬ
СТОРОЖ=СТО+РОЖ

Рекордный кроссворд состоит из 25 283 слов на ленте длиной 12 метров.



Чайнворд

Младший брат кроссворда — чайнворд. В нем слова не пересекаются, а располагаются друг за другом: конец предыдущего слова служит началом следующего.

Ребус

В ребусе требуется отгадать слово или фразу, которые изображаются комбинацией условных значков, цифр или фигур.



Наборщик

Вот еще одна словесная игра — наборщик. Здесь ведется настоящее сражение между несколькими участниками игры. Игроки берут любое слово, желательно подлиннее, и из его букв составляют другие слова.

Например:

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ=
ТОН+МЕЧ+ТИР+ОСЬ+ЕЛЬ+СОН+
САД+ПОТ+РОМ+СОМ+НОС+ЛОТ

Выигрывает тот, у кого окажется больше слов. Учитывают их оригинальность и количество букв. Например, если играют четверо, то слово, найденное одним игроком, оценивается в три очка, двумя игроками — в два очка, тремя — в одно, а если оно написано всеми, то просто вычеркивается (0 очков).

У мастеров этой игры большой запас слов, ведь им приходится перебирать немало букв и слов. Знатoki владеют многими секретами, один из них — составление анаграмм.



Анаграммы

Новое слово, составленное из всех букв данного слова, называется его анаграммой. Два или более слов из одних и тех же букв образуют блок анаграмм.

Вот несколько интересных примеров.

Блок из двух пятибуквенных анаграмм:

калба – бокал

Блок из двух шестибуквенных анаграмм:

приказ-каприз

Блок из трех пятибуквенных анаграмм:

карта-карат-катар

Два блока из четырех пятибуквенных анаграмм:

клоун-колун-уклон-кулон

коран-крона-нарок-норка

Блок из трех шестибуквенных анаграмм.

монета-немота-отмена

Вот еще набор из пяти букв:

автор-втора-отвар-рвота-тавро-товар-вотра

Понятно, что означают первые шесть слов. Последнее, «вотра», в Толковом словаре В. Даля объясняется как «металлическая стружка, опилки». В других блоках также много редких терминов, которые еще надо поискать в словарях.

Блоки анаграмм из разного количества букв получаются, например, из слова *лекарство*. Это слово весьма плодотворно для игры. В нем скрыто немало разных анаграмм, скажем набор из трех слов:

рот-орт-тор

Из четырех:

рост-сорт-трос-торс

Если не связывать себя грамматическими правилами, то можно придумать множество самых любопытных фраз из анаграмм.

**СХЕМА
СМЕХА**



**УЖИМКА
МУЖИКА**

**МАСЛО
ОСЛАМ**

**АВТ Д О Р О ГА
Д Р Г ВАТА**



Красивые шестибуквенные блоки:

вектор-корвет, сектор-корсет и т. д.

Кстати, само слово *лекарство* имеет анаграмму *стекловар*. Умелые «наборщики» составляют из него более 200 слов.

А если букв больше шести?

Анаграммы с числом букв больше шести известны давно. Вот несколько красивых примеров анаграмм из семи букв:

**материк-метрика-керамит
мошкара-ромашка
РОТОНДА – ТОРНАДО**

Из восьми букв:

**апельсин-спаниель
норматив-минотавр
хористка-акростих
песечник-песчаник-песчинка**

Из девяти букв:

**вертикаль-кильватер
геометрия-геотермия
стационар-соратница**

Из десяти букв:

**графология-голография
монограмма-номограмма
дозревание-раздвоение**



**ОТБРОСЬ
РОБОСТЬ**

**ИСКРА
РИСКА**

**РЕКЛАМА
МАКЛЕРА**

ЦИТАТА ТАЦИТА

АПОСТОЛ ПОЛОСАТ



ЗАПОНКА  **НАПОКАЗ**



*Визжу зверей-
живу резвей!*



Компьютеру удалось продвигнуться дальше. Сначала он улучшил рекорд на одну букву:

ратификация-тарификация,

а затем довел его до пятнадцати:

старорежимность - нерасторжимость

А настоящий рекорд, установленный без машины, образует следующая пара 20-буквенных слов:

**фототелеграфирование-
телефотографирование**

Фразы из анаграмм

Играть в анаграммы будет интереснее, если переставлять буквы не в каком-то одном слове, а в небольшом тексте, причем получен-

ный блок анаграмм должен образовывать осмысленную фразу:

СИЯ СЦЕНА - СЕНСАЦИЯ

Хулиган! - Ух и папа!

Учительница, - учти и нацель!

За буржуазию - разбужу Азию!

Смертность - есть монстр.

Как видите, наборы слов слева и справа от тире состоят из одних и тех же букв, а в результате получается забавное предложение.

А вот смешной пример двух фраз-анаграмм с противоположным смыслом:

**Ну-у, жара сегодня! -
А я дрожу на снегу!**

Анаграммы в московском метро

Удивительное открытие сделал один изобретатель анаграмм: он доказал, что название чуть ли не любой станции московского метро можно составить из двух слов. Вот они:

Владыкино = диван + лыко

Каховская = каска + хвоя

Баррикадная = рябина + драка

Отрадное = тенор + ода

Коломенская = меняла + кокос

Арбатская = табак + ряса

Чертановская = червяк + соната

Компьютер ищет анаграммы

Поиск анаграмм – интересное развлечение. Однажды анаграммы составляли на компьютере. Для этого в память машины ввели четырехтомный Толковый словарь русского языка Д. Ушакова. Перелистав его, машина нашла около 1000 анаграмм. Исследования компьютера показали, что самые длинные слова, в которых гласные чередуются с согласными, содержат 14 букв:

ВЕДИКОМУЧЕНИЦА
и **СОЛОМОВОЛОКУША**

Анаграмма-псевдоним

Любопытно, что с помощью анаграмм иногда образуют имена литературных героев, а также псевдонимы. Например, великий баснописец Иван Крылов придумал себе псевдоним-анаграмму

Нави Волырк

Палиндромы, или перевертыши

Палиндром (от греческого «palindromos» — «бегущий обратно», «возвращающийся»), или перевертыш, — это слово, фраза, стихотворная строка, вообще любой текст, который одинаково читается в обе стороны: и слева направо, и справа налево.

Самые простые примеры:

мим, дед, наган, заказ, шалаш, ротатор

Даже первый крик новорожденного можно перевести на язык палиндрома:

Я вижу маму - жив я!

А вот двестише, обращенное к Гомеру, великому поэту Древней Греции. Здесь обе строки — палиндромы:

**Море могуче. В тон ему шумен,
ответчу Гомером:**

**Море, веру буди - ярк, скор,
я иду буревером...**

Палиндромы придумывали многие знаменитые поэты. Афанасий Фет оставил нам такую строку-перевертыш:

А роза упала на лапу Азора

Другой классик, Гавриил Державин, однажды воскликнул:

Я иду с мечем, судия!

У гениального словесного экспериментатора — русского поэта начала XX века Велемира Хлебникова есть длинное стихотворение «Перевертень», в котором все строчки можно прочитать и в обратном порядке. Оно написано в 1913 году. Это первое палиндромное стихотворение на русском языке.

А вот еще четверостишие, в котором каждую строку можно прочитать в обе стороны:

**Кони, топот, инок.
Но не речь, а черен он.
Идем, молод, долом меди.
Чин зван мечем навзничь.**

Современные поэты также увлекаются палиндромами. У Андрея Вознесенского даже один из стихотворных сборников имеет палиндромное название:

**Кони, топот, инок.
Но не речь, а черен он.
Идем, молод, долом меди.
Чин зван мечем навзничь.**

Давно стали классическими такие фразы:

Аргентина манит негра.

А в ответ:

Аргентинец ценит негра.

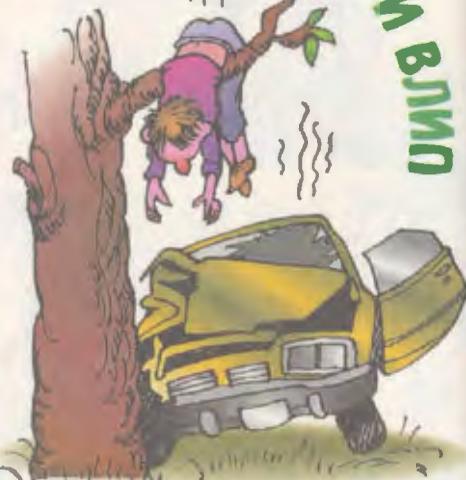
Торт с кофе не фокстрот.

Леша на полке клопа нашел.

Лимузин изумил.

Любители словесных игр составляют не только предложения, но и маленькие рассказы и стихи-палиндромы.

Пил вино он и влипи



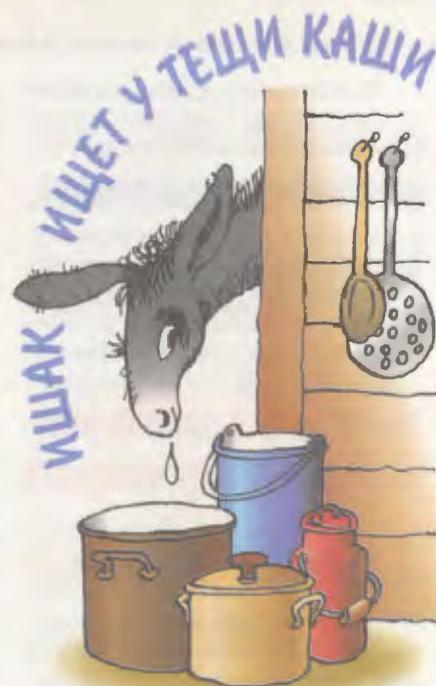
ЕЖУ-ХУЖЕ!



Кит на море романтик



Огонь - лоб больного



Ишак ищет у тещи каши

ПОДЛИНУТ БОКА НА МОСТУ ПИЛИЛ



ОСЕЛО КОЛЕСО



Приведем еще несколько смешных фраз-палиндромов:

Удавы рванули лавры в аду.
А луна канула.
Да, искать такси - ад.
Фрау и леди сидели у арф.
Я сличил то и то - вот и отличился.
Нам рак влетел в карман.
Я или суетен, или не те усилия?
СОС! Около меня молокосос.
Цени в себе свинец.

Вот еще один перевертыш:

Madam, I'm Adam

В переводе с английского языка это означает: «Мадам, я — Адам». Между прочим, этой фразой могли бы завязать знакомство Адам и Ева, если бы, конечно, владели английским.

Самый длинный и самый короткий перевертыши

Самый короткий палиндром — междометие или восклицание — состоит из одной буквы — **О!** Это, очевидно, абсолютный рекорд. А вот латинская фраза-перевертыш из 27 букв:

nisronanomimatamimonanopsin

(«Омывайте не только лицо, но и ваши грехи»). Ее и в наши дни можно увидеть на некоторых купелях для крещения в Греции и Турции.

Самый длинный палиндромный текст упоминается в Книге рекордов Гиннеса. Он составлен в 1987 году американцем Д. Стефенсом и содержит 100 тысяч слов и 58 795 букв. Сэкономим место и не станем приводить этот монстр.

Древнейший палиндром

Древнейший из сохранившихся палиндромов написан на латыни приблизительно в IV веке нашей эры: **Sator Arepo tenet opera rotas**, что значит «Сеятель Арепо с трудом держит колеса». Эту фразу обычно записывают в форме квадрата. В таком виде палиндром читается четырьмя способами: слева направо, справа налево, сверху вниз и снизу вверх.

Этому квадрату в древности приписывали некую магическую силу. Считалось, что составляющие его слова спасают от болезней и защищают от злых духов. Квадраты с «сеятелем Арепо» высекали на стенах храмов и дворцов, а в средневековье — даже на фасадах христианских церквей.

Все буквы алфавита

Известна старинная игра, в которой надо найти набор слов, содержащий все 33 буквы алфавита, по одному разу каждую. Вот подходящий набор из девяти слов:

бык, вяз, гной, цех плющ, съём, шурф, этаж, дичь

А вот набор из восьми слов:

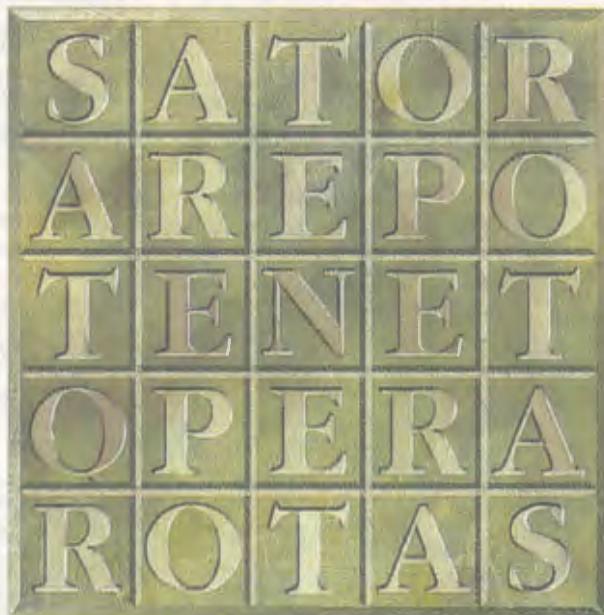
фаэтон, жёлчь, ум, хряц, гтойс, шпик, бык, въезд

Или:

князь, объем, паж, свищ, хрыч, цуг, шлейф, этюд

Задание станет еще более увлекательным, если попытаться подобрать такие слова, которые составили бы какую-нибудь фразу:

Эх, чужд кайф, сплющь объём вши, грызя цент



Метаграммы

Слово, которое получается из данного слова при замене одной буквы на другую, называется метаграммой. Игру в цепочки слов, основанную на метаграммах, придумал Льюис Кэрролл, автор всеми любимой книги «Алиса в стране чудес». В ней строятся цепочки метаграмм между двумя wybranными словами. Выигрывает тот, чья цепочка короче. Вот простейшая цепочка:

Мама-лама-лапа-папа

Посмотрите, как коза становится волком



**КОЗА-
ПОЗА-
ПОЛА-
ПОЛК-
ВОЛК**



Коза еще может стать лисой или барсом:

**КОЗА-ЛОЗА-ЛУЗА-ЛУПА-
ЛИПА-ЛИСА**

**КОЗА-КОРА-КАРА-ФАРА-
ФАРС-БАРС**

Можно играть и в более простую игру, соревнуясь в количестве метаграмм для одного слова. Так, слово «дом» дает десять метаграмм:

КОМ, ЛОМ, РОМ, СОМ, ТОМ, ДЫМ,

ДОГ, ДОК, ДОЛ, ДОТ

а «кочка» — целых тринадцать:

**БОЧКА, ДОЧКА, МОЧКА, НОЧКА,
ПОЧКА, ТОЧКА, КАЧКА, КИЧКА,
КУЧКА, КОВКА, КОЛКА, КОРКА,
КОШКА**

Как сделать из мухи слона?

Одна из самых популярных головоломок — превратить слово «муха» в слово «слон». Долгое время считалось, что цели можно достичь за 16 ходов:

**МУХА-МУРА-ТУРА-ТАРА-
КАРА-КАРЕ-КАФЕ-КАФР-
КАЮР-КАЮК-КРЮК-УРЮК-
УРОК-СРОК-СТОК-СТОН-
СЛОН**

Но потом оказалось, что достаточно всего 12 ходов:

**МУХА-МУРА-МАРА¹-ПАРА-
ПАРК-ПАУК-КАУК²-КАЮК-
КАИК³-КЛИК-КЛИН-КЛОН-
СЛОН**

¹ М а р а - разновидность тумана.

² К а у к - теплая одежда у эскимосов.

³ К а и к - турецкое судно.

В следующей цепочке «миг» дает нам «час», потом «год», вскоре возникает «век», и, наконец, наступает новая «эра». Это удивительное путешествие во времени занимает 17 ходов:

**МИГ-МАГ-МАЙ-ЧАЙ-ЧАС-ЧАД-ГАД-
ГОД-ГИД-ВИД-ВИС-ВЕС-ВЕК-БЕК-
БОК-БОА-БРА-ЭРА**

Краткий переход займет всего шесть ходов:

МИГ-МИР-МОР-БОР-БОА-БРА-ЭРА

Каркас

Каркас — еще одна интересная игра на составление слов. Играющие выбирают несколько согласных, а гласные (а также буквы й, ъ и ь) используют в любом количестве. Слова здесь как бы натягиваются на каркас, образованный из согласных, которые разрешается переставлять в любом порядке. Пусть выбраны буквы к, н и т. На этот каркас «натягиваются» следующие слова:

**НАКАТ, ТКАНЬ, ТОНИК, КАНТ,
КНУТ, КАНАТ, ОКТАН, ТАНК,
ТОНИКА, НЫТИК, НИТКА**

и т. д. Побеждает тот, у кого слов больше.

В основе этой игры лежит свойство согласных образовывать скелет слова. Если вычеркнуть из текста все гласные, то его все равно удастся восстановить.



МУХА-МУРА-МАРА-ПАРА-ПАРК-ПАУК-КАУК-КАЮК-КАИК-КЛИК-КЛИН-КЛОН

Например, фразу *Волга впадает в Каспийское море* нетрудно прочитать и в сокращенном виде: *Влг впт в Кспк мр.*

В русском языке нет слов, состоящих из одних гласных, кроме, пожалуй, междометий «ау» и «уа». Но уже одна согласная в слове позволяет успешно играть в каркас.



Так, на букву л натягиваются слова:

алоз, аул, елей, эль, июль, лея, лье, улей, юла, ял, ил.

А если допустить ее больше одного раза, то число слов увеличится:

аллея, лилия и т.д.

Чтобы игра шла веселее, можно, обходясь всего одной согласной, придумывать различные фразы, например с той же буквой л:

**Алло! Элла, у Аллы
лилия алая?
А у Лили алоэ!**

А вот примеры с буквами **р** или **ш**:

**У Юры азрарий - рай!
Еще ощущая, ищу ши.**

Отгадай слово

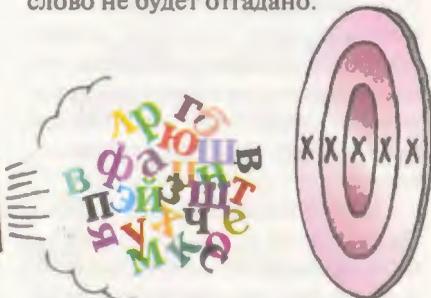
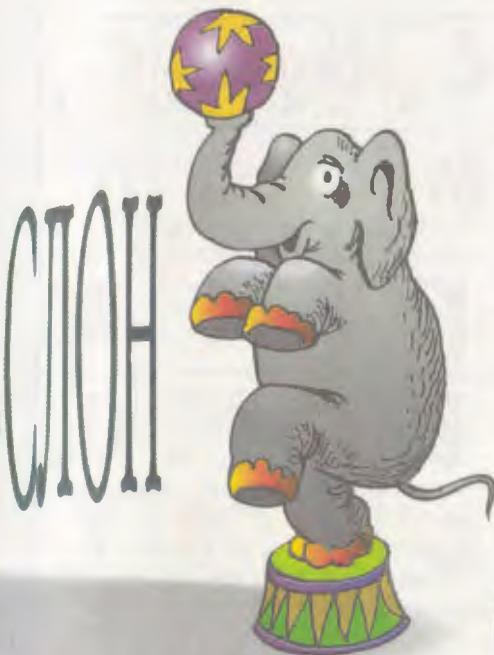
Эта увлекательная игра совсем молода. Она появилась только в 70-е годы XX века. В ней для успеха важны не только большой запас слов и эрудиция играющих, но и умение логически мыслить. Можно сказать, что эта игра представляет собой гибрид словесной и логической игр. Играют в нее вдвоем. Один игрок задумывает слово из пяти

разных букв, а другой должен его отгадать. Для этого он называет одно за другим различные слова, состоящие из любого числа букв, не обязательно разных. В ответ партнер сообщает, сколько букв задуманного слова входит в названное. При этом в ответе буква из задуманного слова учитывается столько раз, сколько она повторяется в названном.

Приведем пример. Пусть один из играющих задумал слово **колба**, а второй назвал слово **оборона**. Тогда первый должен ответить числом 5. В самом деле, буквы **к** и **л** не входят в названное слово, буква **о** входит 3 раза, буквы **а** и **б** — по разу. Итого: $0+3+0+1+1=5$.

Называя слово и получая ответ, игрок всякий раз делает определенные выводы относительно задуманного слова. Так, в нашем примере ответ 5 означает, что в задуманном слове есть **о** (иначе в ответе было бы не больше 4), а также две буквы из четырех **б**, **р**, **н**, **а**. Ответ 0 говорил бы о том, что в слове нет ни одной из пяти букв названного; ответ 1 или 2 — что содержится только одна или две буквы из четверки и нет **о**; ответ 3 — что есть **о**, но нет букв этой четверки или, наоборот, есть три буквы из этих четырех, но нет **о**; наконец, при ответе 4 делаем вывод, что в задуманном слове есть **о**, а также одна из четырех букв **б**, **р**, **н**, **а** или все эти четыре буквы вместе, но тогда отсутствует **о**.

При каждом ходе игроки делают определенные логические умозаключения и называют новые слова так, чтобы получить больше информации о слове, которое задумал партнер. Игра продолжается до тех пор, пока слово не будет отгадано.



Балда

Балда — одна из самых известных игр со словами. Первый игрок называет букву, второй добавляет к ней свою букву слева или справа, имея в виду какое-то слово. Следующий игрок добавляет еще одну букву с любой стороны, намечая свое слово, и т. д. Тот, кто очередным ходом вынужден закончить слово или не догадывается, как продлить «полуфабрикат», проигрывает кон и в наказание получает букву б. При новом проигрыше б превращается в ба, и так до тех пор, пока кто-то из игроков не станет балдой.

Антибалда

Буквы в балде подставляют слева и справа, но ничто не мешает вставлять их и внутрь будущего слова. Именно так играют в антибалду. Здесь все наоборот: каждый из двух партнеров стремится образовать слово, причем сделать его как можно более длинным, например:

а-да-еда-беда-обеда-победа

Какая буква выигрывает

Умелые игроки находят выход из самых трудных ситуаций. Вместо того чтобы закончить слово, намеченное партнером, они делают неожиданный маневр, добавляют приставку или суффикс, и слово меняет свое направление. Очень важно знать, какие сочетания букв выигрывают. Для многих букв алфавита доказано: можно так подобрать вторую букву, что полученная пара превращается только в слово с нечетным числом букв, то есть ответным ходом игрок обеспечивает себе победу.

Пусть ваш партнер начал с буквы в (или ъ), вы отвечаете въ, и слова въезд ему не избежать. На первый ход г (или к) ваш ответ кг.

БАЛДА!



щ
лщ
лщи
олщи
олщин
толщин
толщина

здать комбинации букв ыху или хух, и ваш партнер немедленно сдастся.

Королевская балда

Иногда в балду играют, приписывая буквы не только слева и справа, но и сверху, снизу и по диагонали. Один из таких вариантов называется королевской балдой.

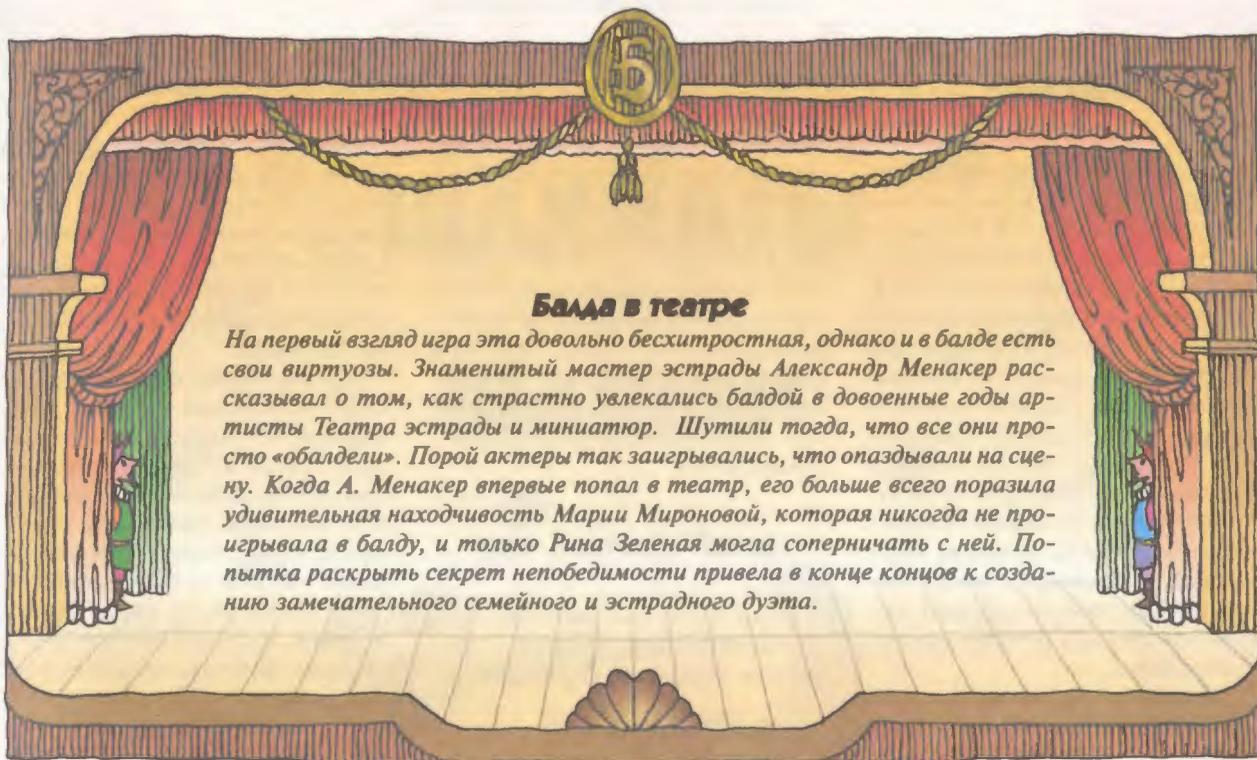
В квадрате 5x5 на средней горизонтали записывают произ-

В итоге получится пакгауз из семи букв, а других слов не видно.

На ход о (или й) следует ответ йо, и хотя эту пару букв можно продолжить до разных слов: йог, майор, койот, район, все они состоят из нечетного числа букв. На ход л (или щ) ответ лщ также приводит к победе: все возможные слова (толща, толщина, утолщение) тоже состоят из нечетного числа букв. Проигрывают буквы л, с, э, так как пары лэ и сэ превращаются только в слова пэр и сэр. На ход т (или ц) следует ответ цт, и не избежать слова ацтек.

Если вы хотите выиграть, подберите заранее редкое слово, скажем выхухоль. Постарайтесь со-





Балда в театре

На первый взгляд игра эта довольно бесхитростная, однако и в балде есть свои виртуозы. Знаменитый мастер эстрады Александр Менакер рассказывал о том, как страстно увлекались балдой в довоенные годы артисты Театра эстрады и миниатюр. Шутили тогда, что все они просто «обалдели». Порой актеры так заигрывались, что опаздывали на сцену. Когда А. Менакер впервые попал в театр, его больше всего поразила удивительная находчивость Марии Мироновой, которая никогда не проигрывала в балду, и только Рина Зеленая могла соперничать с ней. Попытка раскрыть секрет непобедимости привела в конце концов к созданию замечательного семейного и эстрадного дуэта.

вольное слово из пяти букв. Затем игроки поочередно вписывают по одной букве в любую пустую клетку квадрата, соседнюю с одной или несколькими уже заполненными клетками. Эта буква вместе с соседними должна образовывать новое слово. Игроку начисляется столько очков, сколько букв в новом слове, а выигрывает тот, у кого больше очков. От классической балды здесь взят основной принцип: при каждом ходе добавляется ровно одна буква, а от шахмат — способ образования слов ходом короля.

В королевскую балду интересно играть и одному. Цель заключается в том, чтобы, приписывая букву за буквой, набрать как можно больше очков. Рекордная партия показана на рисунке на странице 12. Исходное слово — **ересь**, номера ходов указаны прямо в клетках квадрата. Вот те 20 слов, которые появляются в процессе игры:

1) север, 2) весть, 3) отсев, 4) верность, 5) соверен, 6) мерность, 7) временность, 8) современность, 9) уверенность, 10) суверенность, 11) бренность, 12) беременность,

13) своевременность, 14) доверенность, 15) тостер, 16) достоверность, 17) удостоверенность, 18) осовремененность, 19) мертвенность, 20) устремленность.

Если сложить число букв в каждом слове, то получим 210 очков. Королю пришлось немало потрудиться, побродить по доске, чтобы набрать рекордную сумму. На доске изображен его последний маршрут на 20-м ходу.

Еще одна разновидность балды называется снежным комом. Нужно составить как можно более длинную фразу, в которой каждое следующее слово на одну букву длиннее предыдущего. Например, вот такую:

**А вы еще умны: решая
разные задания, вдобавок
разгадали труднейшие
головоломки, составленные
институтскими замечательными
преподавателями.**

А вот поэтическая игра, напоминающая балду. На сей раз надо придумать стихотворение, в котором каждая следующая строчка была бы длиннее предыдущей. Приводим «треугольник», сочиненный русским поэтом начала XX века Валерием Брюсовым:

**Я,
еле
качая
веревки
в синели,
не различая
синих тонов
и милой головки,
летаю в просторе,
крылатый, как птица,
меж лиловых кустов,
но в заманчивом взоре,
знаю, блещет, алея, зарница!
И я счастлив ею без слов.**

ЭРУДИТ

Современная словесная игра эрудит впервые появилась в Америке под названием «скрэбл». В России ее называют также крестословицей.

Для игры нужна доска 15x15, раскрашенная определенным образом в пять цветов. В наборе есть 128 фишек, на каждой из которых показаны буква и количество очков, которыми эта буква оценивается. Игроки берут по 7 фишек из базара и держат их в тайне друг от друга. Из них за один ход можно составить любое число слов, добавляя фишки к уже имеющимся на доске словам. Новые слова обязательно должны пересекаться со старыми, как в кроссворде.

За слово, которое проходит по нераскрашенным полям, игроку

начисляется столько очков, во сколько оцениваются все его буквы вместе. Цветные поля увеличивают оценку букв и слов. Понятно, что выгоднее выводить свои слова на богатые цветные поля.

Очки подсчитываются после каждого хода. Игра продолжается либо до определенного числа очков, например 200, либо до полного опустошения базара. При игре вдвоем опытные эрудиты набирают свыше 300 очков, а если повезет с дорогостоящими буквами, то и больше 400.

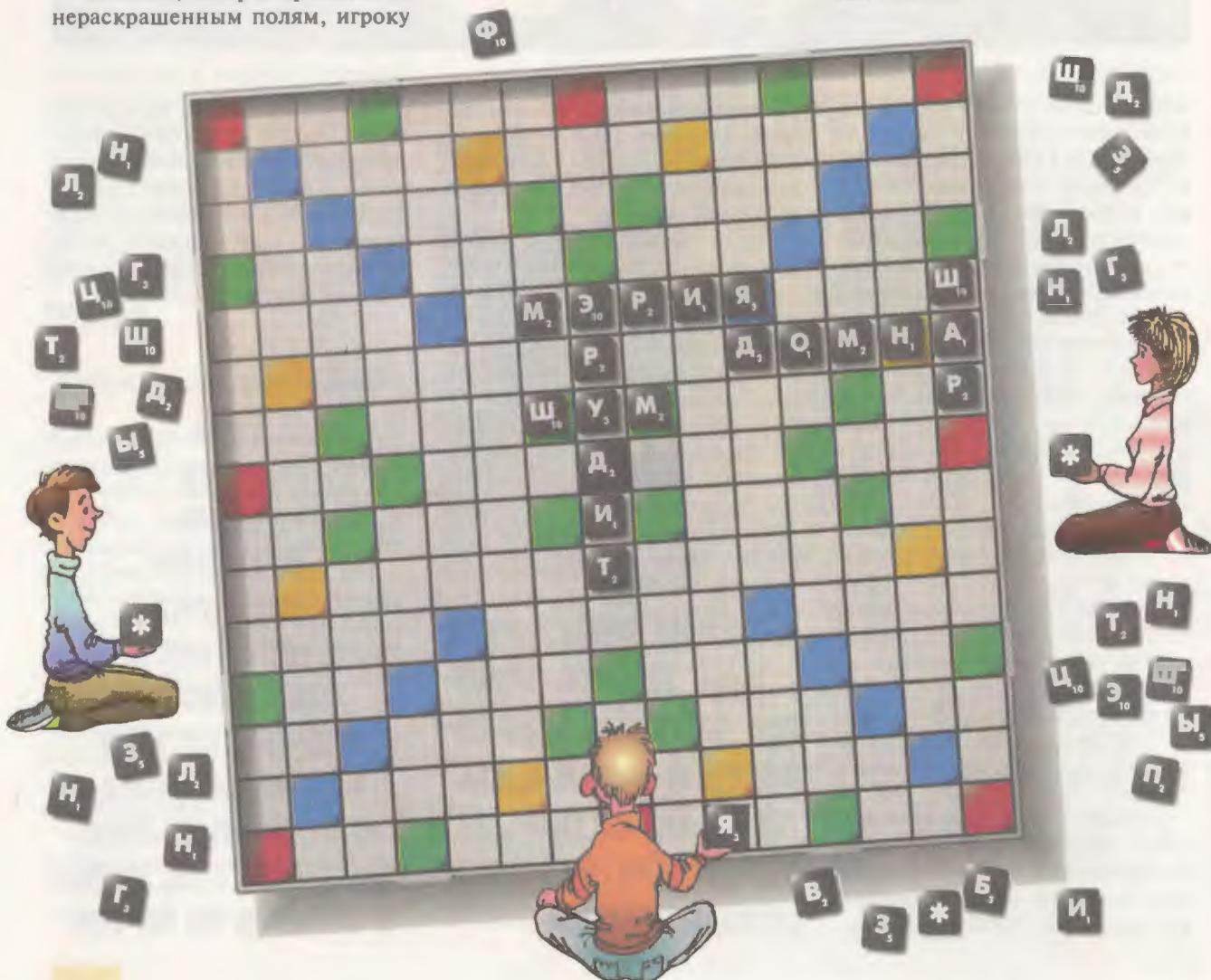
Давайте начнем игру

Первый игрок выложил все свои буквы, образовав два слова — эрудит и ум. Начальное слово дало ему

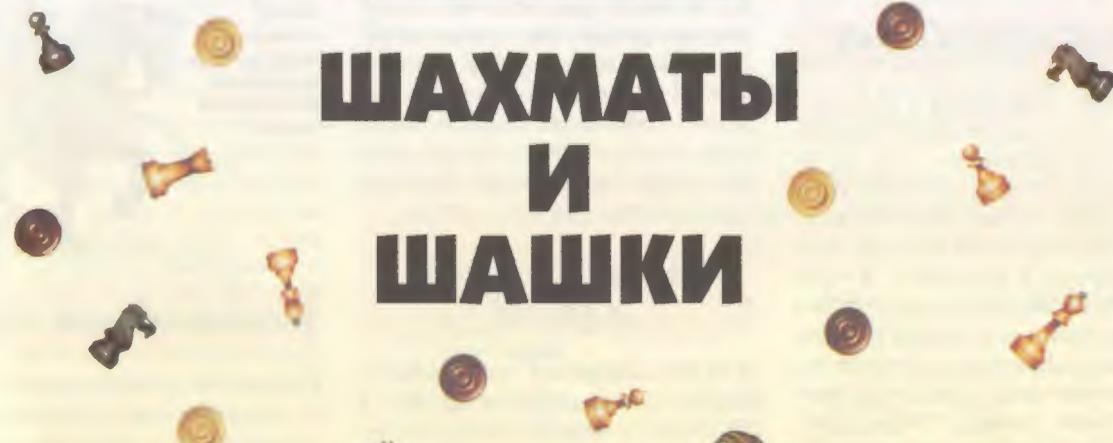
20 очков, второе — 7 (цена буквы м на зеленом поле удваивается). Итого 27 очков.

Следующий игрок превратил ум в шум, на э навесил слово мэрия (число очков за слово удвоилось благодаря синему полю) и, добавив д, получил еще и яд. В результате у него $36 + 27 + 10 = 73$ очка, и он вышел вперед, использовав только шесть фишек.

Третий игрок, начав с д, образовал слово домна (9 очков, цена буквы н на желтом поле утроилась). Букву а, появившуюся на краю доски, неожиданно пересекло слово шарф, принесшее благодаря красному полю (на нем количество очков за слово утраивается) сразу 69 очков. У этого игрока 78 очков, и теперь инициатива в его руках. Впрочем, предстоит жаркая схватка!



ШАХМАТЫ И ШАШКИ



ИСТОРИЯ ШАХМАТ
БОРЬБА ЗА ШАХМАТНУЮ КОРОНУ

■ СКАЗОЧНЫЕ ШАХМАТЫ ■

ИСТОРИЯ ШАШЕК ■ ШАШМАТЫ
БОРЬБА ЗА ШАШЕЧНУЮ КОРОНУ

■ СКАЗОЧНЫЕ ШАШКИ ■

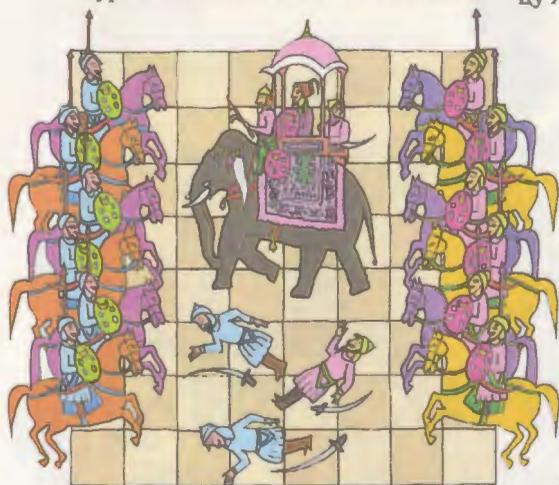
■ ПОДДАВКИ ■
УГОЛКИ



История шахмат

Игра четырех царей

Шахматы появились в Индии в первые века новой эры и назывались тогда чатуранга — игра четырех царей. Это была военная игра, в которую играли двое на двое (обычно «красные и желтые» против «черных и зеленых»). В углах 64-клеточной доски располагались четыре армии, состоящие из короля, слона, колесницы (которая потом превратилась в ладью), коня и нескольких пешек. Чтобы выиграть в чатурангу, нужно было уничтожить все силы противника. Чатуранга очень сильно отличалась



от современных шахмат — игроки определяли, кому делать ход, бросая игральные кости. Поэтому игра была скорее азартной, чем интеллектуальной.

Победа интеллекта над азартом

Постепенно игра изменялась, и на смену азартной чатуранге пришла игра шатрандж (шатранг) для двух игроков, которые делали ходы уже по очереди. Это произошло в V—VI веках, когда из Индии шахматная игра попала на территорию современных Афганистана, Ирана, Пакистана. Именно в это вре-

мя на шахматной доске появился ферзь и игра стала больше похожа на ту, в которую мы играем сегодня. Но некоторые отличия от нынешних шахмат еще сохранились. Например, в те далекие времена игру начинали с определенных позиций (табый). Именно о таких шахматах слагали стихи классики древности Омар Хайям, Низами, Саади, Навои и многие другие.

Шахматы попадают в Европу

В IX веке шатрандж вместе с арабскими завоевателями проник в Испанию и Италию, а в течение следующих двух столетий распространился по всей Европе. К концу XII века в эту игру уже играли в Англии, Франции, Германии, Скандинавских странах и в России. В XVI веке сложились правила игры, которые сохраняются — практически без изменений — до наших дней. Окончательно шахматы сформировались в первой половине XVIII века, так что сегодняшний перворазрядник мог бы спокойно играть, скажем, с Ломоносовым, и к тому же у него был бы большой шанс выиграть, потому что за прошедшие двести лет не изменились только правила игры, а вот шахматная теория и техника игры, естественно, на месте не стояли.



В конце XVIII столетия в одной только Англии насчитывалось 26 дворянских семей, в родовом гербе которых красовалось изображение ладьи.



Некоронованные короли

Популярность шахмат уже в XVIII веке была огромна, и имена выдающихся мастеров игры были извест-

ны всем. Первым некоронованным королем шахмат считается французский композитор Филидор, непобедимый игрок второй половины XVIII столетия. В начале XIX века доминировал другой француз — Лабурдонне. А ему на смену в середине века пришел сильнейший шахматист того времени англичанин Говард Стаунтон. В начале второй половины XIX века всех сокрушал гений шахмат американец Пол Морфи — единственный за всю историю шахмат, кто выиграл все состязания, участником которых он был. К сожалению, из-за слабого здоровья Морфи вынужден был еще совсем молодым оставить шахматы.

Первые русские гроссмейстеры

Первым русским шахматным мастером был Александр Петров, сильнейший шахматист России первой половины XIX века.

А в 70-е годы XIX столетия в России засияла новая яркая шахматная звезда — Михаил Чигорин. Впрочем, его уже можно отнести к современной истории, поскольку он сыграл два матча со Стейницем за звание чемпиона мира.

ВСЕ ЧЕМПИОНЫ МИРА ПО ШАХМАТАМ

Участники матча (фамилия победителя стоит первой)	Год	Счет	Место проведения
1 Стейниц - Цукерторт	1886	12,5:7,5	США
2 Стейниц - Чигорин	1889	10,5:6,5	Куба
3 Стейниц - Гунсберг	1890/91	10,5:8,5	США
4 Стейниц - Чигорин	1892	12,5:10,5	США
5 Ласкер - Стейниц	1894	12:7	США
6 Ласкер - Стейниц	1896/97	12,5:4,5	Россия
7 Ласкер - Маршалл	1897	11,5:3,5	США
8 Ласкер - Тарраш	1908	10,5:5,5	Германия
9 Ласкер - Яновский	1909	8:2	Франция
10 Ласкер - Шлехтер	1910	5:5	Австрия, Германия
11 Ласкер - Яновский	1910	9,5:1,5	Германия
12 Капабланка - Ласкер	1921	9:5	Куба
13 Алехин - Капабланка	1927	18,5:15,5	Аргентина
14 Алехин - Боголюбов	1929	15,5:9,5	Германия, Голландия
15 Алехин - Боголюбов	1934	15,5:10,5	Германия
16 Эйве - Алехин	1935	15,5:14,5	Голландия
17 Алехин - Эйве	1937	15,5:9,5	Голландия
18 Матч-турнир пяти гроссмейстеров:	1948		Голландия, СССР
1) Ботвинник		14 очков (+10 -2 =8)	
2) Смыслов		11 (с Ботвинником 2:3)	
3) Керес		10,5 (с Ботвинником 1:4)	
4) Решевский		10,5 (с Ботвинником 1,5:3,5)	
5) Эйве		4 (с Ботвинником 1,5:3,5)	
19 Ботвинник - Бронштейн	1951	12:12	СССР
20 Ботвинник - Смыслов	1954	12:12	СССР
21 Смыслов - Ботвинник	1957	12,5:9,5	СССР
22 Ботвинник - Смыслов	1958	12,5:10,5	СССР
23 Таль - Ботвинник	1960	12,5:8,5	СССР
24 Ботвинник - Таль	1961	13:8	СССР
25 Петросян - Ботвинник	1963	12,5:9,5	СССР
26 Петросян - Спасский	1966	12,5:11,5	СССР
27 Спасский - Петросян	1969	12,5:10,5	СССР
28 Фишер - Спасский	1972	12,5:8,5	Исландия
29 Карпов - Корчной	1978	16,5:15,5	Филиппины
30 Карпов - Корчной	1981	11:7	Исландия
31 Карпов - Каспаров	1984/85	25:23	СССР
32 Каспаров - Карпов	1985	13:11	СССР
33 Каспаров - Карпов	1986	12,5:11,5	Великобритания, СССР
34 Каспаров - Карпов	1987	12:12	Испания
35 Каспаров - Карпов	1990	12,5:11,5	США, Франция
36 Карпов - Тимман	1993	12,5:8,5	Голландия, Индонезия
37 Каспаров - Шорт	1993	12,5:7,5	Великобритания
38 Каспаров - Ананд	1995	10,5:7,5	США
39 Карпов - Камский	1996	10,5:7,5	Россия
40 Карпов - Ананд	1997/98	5:3	Голландия, Швейцария

Борьба за шахматную корону

Чемпионов всего 13!

В 1886 году после победы над Иоганном Цукертортом первым чемпионом мира был провозглашен Вильгельм Стейниц. Прошло больше века, а на шахматный пре-



стол за это время восходили лишь 13 выдающихся игроков.

Первые семнадцать поединков проводились без всякой системы: чемпион мира играл, когда хотел, с кем хотел и на тех условиях, которые сам выдвигал. Одни матчи продолжались до определенного числа побед, без ограничения количества партий, в других оно было заранее оговорено (обычно 30).

Стейниц оставался чемпионом мира в течение восьми лет, а в 1894 году уступил шахматную корону немецкому гроссмейстеру Эмануэлю Ласкеру.

Ласкер шесть раз отстаивал свой чемпионский титул и только в 1921 году в матче за звание чемпиона мира проиграл великому кубинскому шахматисту Хосе Раулю Капабланке.

В 1927 году шахматная корона

была вручена русскому гроссмейстеру Александру Алехину, который, правда, к тому времени уже шесть лет жил во Франции. В 1935 году чемпионский титул перешел от Александра Алехина к нидерландскому шахматисту Максу Эйве, но не надолго — уже через два года Алехин вернул его себе. Несмотря на то что Алехин стал чемпионом, уже живя за рубежом, он всегда мечтал вернуться на родину. И на рубеже 30 — 40-х годов такая возможность появилась: был практически решен вопрос о поединке Алехин — Ботвинник, который должен был состояться в Москве. Но вскоре началась война, и все планы были разрушены. А когда наступил мир, Алехин уже был тяжело болен и в 1946 году умер за шахматной доской. Это единственный случай в истории, когда шахматный король ушел из жизни непобежденным.

В 1946 году, после смерти Алехина, шахматный мир впервые остался без короля, и в 1948 году состоялся матч-турнир, в котором сильнейшие гроссмейстеры того

Первый чемпион мира Стейниц зарабатывал себе на жизнь игрой в шахматном кафе «Гамбит». Однажды он нашел выгодного партнера, который платил ему приличную сумму за каждую проигранную партию. Стейниц давал ему коня вперед и неизменно побеждал. Один из друзей чемпиона мира сказал, что тот может потерять клиента, если все время будет брать над ним верх: иногда полезно и проиграть. Этот совет показался Стейницу разумным, и в одной из партий, умышленно подставив ферзя, он признал себя побежденным. Его счастливый соперник вскочил из-за столика и, ликую, воскликнул:

— Я выиграл у чемпиона мира! Моя мечта сбылась!

С этими словами он выбежал на улицу, навсегда покинув кафе «Гамбит».





Как-то раз Алехин проводил сеанс одновременной игры в Аргентине. Вдруг один из участников радостно воскликнул:

— *Маэстро, вам мат в три хода!*

— *Поздравляю, — сказал Алехин. — Только, сеньор, не валкуйтесь, ради Бога: вам мат в два хода!*

времени определили своего нового лидера. Им стал советский шахматист Михаил Ботвинник. С тех пор матчи проходили под эгидой Международной шахматной Федерации (ФИДЕ) и чемпион мира был лишен возможности выбирать себе партнера. Отныне претендента определяла строгая система от-

Однажды Капабланка давал сеанс одновременной игры. Один из его партнеров, быстро получив мат, спросил мнение чемпиона мира о своей игре.

— *Играете вы свежо, нестандартно, — со свойственным ему тактом ответил Капабланка, — но почему вы так и не вывели своих коней?*

— *Дело в том, что меня только вчера познакомили с шахматами, — объяснил соперник, — а как ходить конем, показать за- были.*



Фишер не умел лукавить, хитрить, идти на компромиссы. Однажды ему предложили за большие деньги рекламировать «Фольксваген». Однако, в отличие от многих других знаменитостей, которые в таких случаях прежде всего интересуются размером гонорара, Фишер тщательно изучил автомобиль известной фирмы и в результате отказался от выгодного кон-



тракта. Он заявил, что не намерен рекламировать машину, пригодную только для самоубийц.

борочных состязаний, и в матче с ним, раз в три года, чемпион мира обязан был отстаивать свое звание. Михаил Ботвинник дважды использовал право чемпиона мира на матч-реванш. Проиграв в 1957 году шахматную корону Василию Смыслову, он вернул ее себе уже на следующий год, и то же самое повторилось через три года: в 1960 году звание чемпиона мира завоевал Михаил Таль, а Ботвинник в 1961 году снова вернул себе чемпионский титул.

В 1963 и 1966 годах чемпионом мира становился Тигран Петросян, в 1969 году шахматная корона перешла к Борису Спасскому, а в 1972-м гегемонию советских шахматистов временно нарушил американский гений шахмат Роберт Фишер.

Роберт Фишер — одна из самых загадочных фигур в шахматной истории. Он единственный, кто после завоевания шахматной короны сразу же бросил шахматы. Существует множество разнообразных объяснений этого экстравагантного поступка, но никто не знает, какое из них соответствует действительности. А факты таковы: Роберт Фишер отказался от всех написанных им книг о шахматах, объяснив это тем, что он, как шахматный король, не имеет права на неточные высказывания о шахматах. Он решил, что во всех турнирах обязан быть первым, а

После матча-реванша с Талем, в котором Ботвинник уверенно вернул себе звание чемпиона мира, его часто спрашивали, не мешал ли ему играть гипнотический взгляд Талья, действовавший на многих соперников.

— *Мне повезло, — отвечал Ботвинник. — Благодаря своей близорукости я не видел глаз Талья и не поддавался его гипнозу...*



поскольку он все же понимал, что это невозможно, то попросту прекратил выступать. В 1975 году Фишер отказался защищать свой титул, и шахматная корона автоматически перешла к Карпову, претенденту № 1 того цикла.

Рекорд Анатолия Карпова

Анатолию Карпову принадлежит абсолютный рекорд за всю историю шахмат — десять матчей на первенство мира. С 1951 по 1993 год матчи проводились из 24 партий: претенденту нужно было взять верх, чемпиона устраивала ничья. Но три поединка, все с участием Анатолия Карпова, составили исключение — оба с Корчным и один, самый первый, с Каспаровым были безлимитными и игрались до шести побед одного из партнеров.

Самый молодой чемпион мира

Единоборство Карпова и Каспарова — самое острое и увлекательное за всю историю шахмат. С 1984 по 1990 год два «К» провели между собой пять матчей и сыграли 144 партии — уникальный рекорд, который не скоро будет повторен! Марафон Карпов — Каспаров 1984/85 г. длился целых пять месяцев и впервые в истории не был завершен. Тогдашний президент ФИДЕ Кампоманес при счете 5:3 в пользу Карпова прервал затянувшееся сражение, так и не назвав имя победителя. В результате был проведен второй поединок, но уже



До 60-х годов XIX столетия турниры проводились без ограничения времени.

Партии продолжались иногда по 20 часов и более, причем соперники нередко думали над отдельными ходами по 2—2,5 часа. Некоторым шахматистам даже удавалось поспать в ожидании хода партнера.

по традиционной системе, и победил в нем двадцатидвухлетний Гарри Каспаров, ставший самым молодым чемпионом мира. В 1986 году Карпов вызвал Каспарова на матч-реванш, но не сумел вернуть себе звание чемпиона мира: Гарри Каспаров отстоял шахматную корону, как и в двух следующих матчах, в которых его соперником снова был Анатолий Карпов.

Раскол в шахматном королевстве

В 1993 году должен был состояться очередной поединок на первенство мира: Каспаров — Шорт. Однако его участники отказались играть под эгидой ФИДЕ и незадолго до своей встречи создали собственную Профессиональную

шахматную ассоциацию (ПША). По существовавшим правилам в случае, если чемпион и претендент отказывались от сражения, их заменяли следующие шахматисты в списке сильнейших. На тот момент ими являлись Карпов и Тимман. Они-то и разыграли в том году шахматную корону ФИДЕ. А Каспаров и Шорт провели свой матч на первенство мира по версии ПША.

Два года спустя состоялся следующий матч по версии ПША между Каспаровым и Анандом. А в 1996 году в поединке с Камским Карпов отстоял свое звание чемпиона мира по версии ФИДЕ.

На рубеже 1997 и 1998 годов состоялся 40-й по счету розыгрыш первенства мира. Он впервые прошел по новой, олимпийской системе. В нем участвовало 100 сильнейших шахматистов планеты, которые вступали в борьбу на разных этапах, в зависимости от своего места в шахматной иерархии. Сначала предполагалось, что чемпионы мира ФИДЕ и ПША Карпов и Каспаров стартуют с полуфиналов и в результате произойдет примирение двух организаций — чемпион мира станет один. Однако Каспаров вновь отказался играть в первенстве мира по версии ФИДЕ, и Карпов был допущен сразу в финал. Отборочные матчи прошли в Гронингене (Голландия), а решающая битва за корону Карпов — Ананд состоялась в швейцарском городе Лозанна. Победил в ней снова Анатолий Карпов.

В 1920 году в печати многих стран стала то и дело появляться фотография мальчика в матроске и коротких штанишках. Ребенок с большим трудом дотягивался до фигур, расположенных на шахматных досках, когда... давал сеансы одновременной игры. Восьмилетний Сэмюэл Решевский выигрывал почти все партии, но в тех немногих случаях, когда проигрывал, начинал горько плакать. После перерыва в несколько лет, вызванного учебой в школе и колледже, Решевский возвратился к шахматам: завоевал гроссмейстерское звание и неоднократно побеждал в чемпионатах США.



В шахматы играют не только мужчины

Помимо чемпионатов мира среди мужчин в шахматах проводится и много других чемпионатов мира: среди женщин, среди юношей и девушек, по переписке, среди компьютеров, командный чемпионат мира, шахматная Олимпиада и т. д.

Первая шахматная королева

Шахматная корона среди женщин разыгрывается с 1927 года. Первой ее завоевала легендарная шахматистка Вера Менчик, выиграв турнир двенадцати шахматисток. По национальности она чешка, но родилась и до 15 лет жила в Москве, а в 1921-м переехала в Лондон. Менчик на равных сражалась с сильнейшими гроссмейстерами мира, и прошло более столетия, прежде чем на шахматном небосклоне появились замечательные венгерские девушки, сестры Полгар — Жужа, Софи и Юдит, которые тоже не уступают мужчинам-гроссмейстерам.

Впоследствии Вера Менчик еще семь раз отстаивала свое звание, сохраняя звание чемпионки мира до 1939 года. Скорее всего, она еще долго доминировала бы

В старинных рукописях великим врачам древности Гиппократу и Галену приписывается ряд высказываний о целебном воздействии шахмат и даже утверждается, что Гиппократ однажды прописал игру в шахматы больному, страдающему расстройством желудка.



в мире женских шахмат, но, увы, совсем молодой, не дожив и до сорока лет, она погибла в Лондоне в 1944 году во время налета фашистской авиации.

Первый послевоенный чемпионат мира собрал 16 участниц, и второй шахматной королевой стала советская шахматистка Людмила Руденко. Потом женская шахматная корона разыгрывалась, как и у мужчин, только в матчах. До сегодняшнего дня состоялось семнадцать поединков. В 1953-м Руденко уступила титул чемпионки Елизавете Быковой, а в 1956-м он перешел к Ольге Рубцовой. Спустя два года Быкова, победив Рубцову, вернула себе титул чемпионки мира.

Эра грузинских шахмат

В 1962 году на шахматный трон взошла Нона Гаприндашвили. Она установила рекорд, который трудно побить: 16 лет была сильнейшей шахматисткой планеты! Но все имеет свой конец — в 1978-м Нона уступила своей землячке Майе Чибурданидзе. После этого Майя четыре раза успешно защищала свое звание, но в 1990-м проиграла китайской шахматистке Се Цзюнь. Закончилась гегемония грузинской шахматной школы, которая продолжалась почти 30 лет.

Венгерские чудо-сестры

Се Цзюнь продержалась на троне еще один цикл, а в 1996 году передала корону венгерке Жуже Полгар, ставшей восьмой шахматной королевой за всю историю. Надо сказать, что любая из трех сестер Полгар могла бы завоевать женскую корону, но это уникальное шахматное семейство выделило на задание свою старшенькую, которая и оправдала надежды: прошла отбор и легко обыграла китайку — 8,5:4,5. Сами сестры это не считают значительным успехом, ведь Юдит замахивается на мужскую шахматную корону, но золотая медаль чемпионки мира все же пополнила коллекцию полгаровских кубков и медалей.

Когда группа участников Нью-Йоркского турнира 1924 года плыла на корабле в Америку, фрау Марта, супруга Ласкера, снабдила в дорогу своего мужа не только необходимыми книгами, но и запасами продовольствия, в том числе вареными яйцами с ее собственной фермы. На каждом яйце была указана дата, когда его надлежало съесть, и, кроме того разные сообщения или полезные советы. По утрам за завтраком коллеги, улыбаясь, спрашивали Ласкера: «Какие сегодня новости от вашей жены?» Великий мастер смотрел на соответствующую



дату и с серьезным видом читал надпись на яйце: «На сегодня норма курения выполнена» или «Пришла пора отдать сорочки в стирку».

Сказочные шахматы

Мини- и макси-шахматы

Самый простой способ получить новую шахматную игру — изменить размеры доски: уменьшить или увеличить их. Доска 5x5 — самая маленькая, на которой могут разместиться все шахматные фигуры. При увеличении размеров доски никаких ограничений нет. В Индии для игры в «великие шахматы» использовалась доска 12 x 12, а среди фигур были и экзотические животные: крокодилы, жирафы, львы, единороги.

Восточный завоеватель Тамерлан, страстный любитель шахмат, тоже считал недостаточными обычными размерами доски, поэтому для него была изготовлена специальная доска

11x10. Одиннадцать видов фигур (генералы, верблюды, рыцари и др.) располагались на ней в три ряда.

Шестиугольные шахматы

Нестандартные доски редко используются для серьезной игры. Но есть и одно исключение — гексагональные, или, иначе, шестиугольные шахматы. И сама доска в них, и поля имеют вид шестиугольника, благодаря чему фигуры получают заметно больше простора.

Поддавки

Для получения новой игры совсем не обязательно сооружать специальные доски, достаточно на

Выиграв в 1929 году матч на первенство мира у Боголюбова, Алехин решил немного проучить его за самонадеянность и на заключительном банкете рассказал анекдот, который сам придумал: «Мне сегодня снилось, что я умер. Прибыл к вратам рая, а святой Петр спросил, кем я был на земле. «Шахматным мазэстро? — удивился он. — Нет, таких мы в рай не пускаем». Удрученный, я собрался уйти восвояси, но тут за облаками заметил Боголюбова. «А почему этот господин в раю? — спросил я у привратника. —

Ведь он тоже играет в шахматы». — «Нет, что вы, — ответил Петр, — это ему только кажется!»

обычной доске ввести другие правила. Очень популярны шашечные поддавки, но играть в шахматные поддавки тоже интересно. Мата в этой игре нет, и победителем становится тот, кто первым отдаст все свои фигуры.

Шахматы Фишера

Получить новую игру можно еще, поменяв местами некоторые фигуры. Между прочим, шахматный король Роберт Фишер давно отошел от классических шахмат и пропагандирует свои собственные «шахматы Фишера». В них пешки стоят на своих местах, а положение фигур за ними определяется жребием.

Существует немало забавных способов получить начальную расстановку фигур. Например, белые ставят одну из своих фигур на любое поле крайней линии, черные ту же фигуру ставят напро-

тив и, в свою очередь, выбирают поле для своей следующей фигуры. Белые ставят ту же фигуру напротив, и т. д. А можно поставить экран в середине доски и ставить свои фигуры по секрету друг от друга.

Магараджа

Безграничное море игр возникает при появлении на доске фигур, наделенных разными фантастическими свойствами. Фигура магараджи, объединяющая ходы ферзя и коня, является главным действующим лицом в игре, которая так и называется — магараджа.

У одного игрока полный комплект фигур, стоящих на исходных местах, а у другого — лишь один магараджа, которого он ставит на произвольное поле. Магараджа проигрывает, если его удастся побить, и выигрывает, если ставит мат неприятельскому королю.



Сказочные фигуры

Многие фигуры, подобно магарадже, являются комбинированными. Императрица ходит, как ладья и конь, дракон — как пешка и конь, кентавр — как слон и конь. В старинных играх встречаются мудрецы, шуты, епископы и другие экзотические личности.



Некоторые шахматные фигуры имеют военные должности: гренадеры, саперы, солдаты, офицеры, генералы. После Первой мировой войны на доске появились грозные фигуры танков и самолетов, а после Второй — была изобретена атомная бомба, в которую превращается пешка, достигнув крайней линии. Эта страшная фигура ставится на любое поле доски и взрывается, уничтожая в заданном радиусе все вокруг себя.



Вот еще несколько удивительных фигур, которые можно встретить в мире шахматной фантастики: сверхслон ходит, как обычный слон, но может отражаться от краев доски, как бильярдный шар; дипломат сам не ходит, но его брать нельзя, а около дипломата фигура того же цвета неприкосновенна; камикадзе убивается с доски вместе со взятой фигурой. Нейтральными фигурами могут играть и белые, и черные, а бьющим фигурам разрешается делать ход только со взятием.

Шашматы

Эта игра представляет собой смесь шахмат и шашек: фигуры в ней шахматные, но перемещаются они только по черным полям доски — как в шашках.

Набор фигур в шашматах несколько иной, чем в шахматах. Короли (по два у каждого игрока) ходят только на соседние черные поля. Шашматный слон не отлича-

ется от шахматного, а пешки ходят, как шашки. Вместо обычного шахматного коня в игру входит верблюд — фигура, которая ходит на одну клетку в одном направлении и на три — в другом. Короли и пешки бьют, как в шашках, а слон и верблюд — как в шахматах. Взятие королем и пешкой обязательно (как в шашках), а взятие слоном и верблюдом — нет (как в шахматах). Достигнув крайней горизонтали, пешка превращается в любую из трех фигур. Цель игры — уничтожить королей противника или лишить все его фигуры подвижности.



Для нескольких игроков

Известно немало шахматных игр с несколькими игроками. Так, в шахматах на троих доска представляет собой шестиугольник с 96 полями, а фигуры — трех цветов: белые, черные и красные. Выигрывает тот, кто берет королей двух своих соперников.

Четверо шахматистов сражались когда-то в королевскую игру на доске, имеющей форму креста. Сейчас эта игра совсем забыта, а королевской игрой называют обычные шахматы. Для четырех игроков придумано немало игр, но рекорд числа действующих лиц принадлежит астрономическим шахматам, распространенным в глубокой древности. Играли семь человек на круглой доске, а фигуры представляли собой планеты и звезды (Луна, Солнце, Венера, Марс и др.).



Английский поэт конца XVI — начала XVII столетия Николай Бретон в одном из стихотворений советовал при игре в шахматы со слабым партнером воздерживать-

ся от насмешливых замечаний в его адрес, так как вполне могло оказаться, что тот владеет шпагой с большим искусством, чем шахматными фигурами. «А потому, — поучал Бретон, — веди себя скромно, поставь ему мат и ступай своей дорогой».

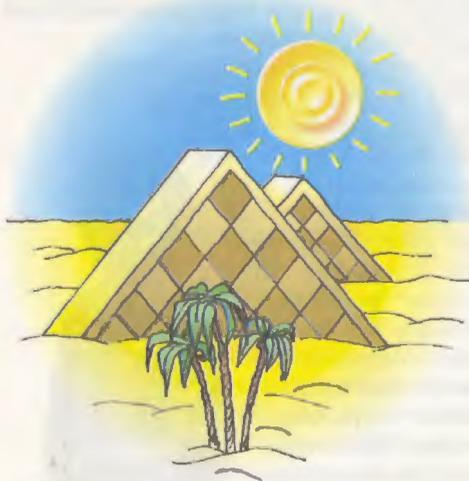


Бытует мнение, что шашки — гораздо менее интеллектуальная игра, чем шахматы. Но так думают не все. Эдгар По в своем рассказе «Убийство на улице Морг» сравнивает шахматы и шашки к явной выгоде последних.

«В шахматах, где фигуры неравноценны и совершают самые разнообразные и причудливые движения, сложность ошибочно принимается за глубину. Между тем здесь многое решает внимание. Стоит ему ослабеть, и вы совершаете оплошность, которая неминуемо ведет к поражению. А поскольку шахматные ходы многообразны, то шансы на оплошность соответственно растут, и часто выигрывает не более способный, а более сосредоточенный игрок. Другое дело шашки, где допускается один лишь ход с незначительными вариантами; здесь шансов на недосмотр куда меньше, внимание не играет особой роли и успех зависит главным образом от сметливости ума... Здесь при равных силах победа зависит только от удачного хода, от неожиданного и остроумного решения».

История шашек

История шашек уходит в далекую древность. Одна из легенд приписывает честь изобретения шашек древнегреческому воину Паламеду, участвовавшему в осаде Трои. Шашки были обнаружены в гробнице египетского фараона



Тутанхамона, о них упоминается в «Одиссее» Гомера. Восточные славяне знали о шашках еще в IV веке. В шашки играл Владимир Мономах, а Петр Первый ввел их в программу ассамблей. Впослед-



ствии шашки стали чрезвычайно популярны в России. Шашками увлекались А. Суворов, Г. Державин, А. Пушкин, Н. Гоголь, Л. Толстой, А. Чехов. Шашки попали даже в литературные произведения: именно в эту игру играли на мертвые души два великих плута, гоголевские герои Чичиков и Ноздрев. Замечание Чичикова: «Давненько не брал я в руки шашек» и ответная реплика Ноздрева: «Знаем мы вас, как вы плохо играете!» давно стали афоризмами...

В каждой стране — свои шашки

В России всегда играли в русские 64-клеточные шашки. Своя разновидность шашек имеется чуть ли не в каждой стране. Известны, скажем, шашки американские, ан-

лийские, испанские, итальянские, немецкие, французские, шотландские и т.д. Все эти игры отличаются друг от друга правилами, но в них, как и в русских шашках, используется стандартная доска 8x8 и в распоряжении сторон по 12 шашек. А вот в канадские шашки играют на большой доске 12x12, в сенегальские — на маленькой 6x5. Еще меньшая доска в суданских шашках — 5x5. Эти игры отличаются друг от друга не только правилами, но и числом боевых единиц на старте.



Стоклеточные шашки

Различие правил долгое время мешало мастерам из разных стран связаться друг с другом. И если в шахматах уже давно существовали международные связи, то в шашках они возникли только в середине XIX века, когда во всем мире стали играть в стоклеточные шашки на доске 10x10. Размеры доски

и количество шашек (их стало 20) сделали игру сложнее и богаче, потому что вариантов ходов стало гораздо больше.

Неофициальные состязания по стокле-

точным шашкам проводились еще в конце прошлого века. А в 1947 году была образована Всемирная шашечная федерация, и стоклеточные шашки стали называться международными.

Борьба за шашечную корону

Первый официальный чемпионат мира по шашкам состоялся в 1948 году, то есть история шашечной короны более чем в два раза короче, чем шахматной. Удивительно при этом, что на сегодняшний день у шашкистов, как и у шахматистов, чемпионат мира разыгрывался 40 раз, а шашечными королями, как и шахматными, в общей сложности становились 13 гросс-мейстеров!

В отличие от шахмат, розыгрыш шашечной короны проводится почти ежегодно (поэтому шашки и догнали шахматы так быстро). Причем если шахматные чемпионы представляли разные страны, то в международных шашках борьба всегда велась в основном между советскими и голландскими игроками, и чемпионами мира становились только гроссмейстеры из СССР (России) и Нидерландов.

Первым чемпионом мира был голландец Пит Роозенбург, а теперешним шашечным королем является наш соотечественник Александр Шварцман (он завоевал этот титул в матче с Алексеем Чижовым в 1998 году).

Сказочные шашки

Шашки на любой вкус

Наряду с традиционными шашками, в которых для победы требуется взять все шашки противника или лишить их хода, известно немало шашечных игр, где правила игры и цели игроков совсем иные. Такие игры называют сказочными шашками. Некоторые из них уже



давно стали совершенно самостоятельными играми (например, рэндзю или го), но

есть и такие игры, которые еще не так далеко отошли от игры-прародительницы. Шашки-самоеды отличаются от обычных тем, что в этой игре берутся не только чужие шашки, но и свои собственные. Играя в ставропольские шашки, каждый игрок может ходить не только своими, но и чужими шашками.



Волки и овца

В этой игре на доске одна овца — белая шашка, которая стоит на любом поле восьмой горизонтали. А на первой горизонтали — четыре черные шашки — волки, которые ловят овцу. Все шашки ходят на соседние черные поля, но волкам запрещено отступать. Они



должны запереть овцу и расправиться с ней, а та стремится прорваться на первую горизонталь. Если играть внимательно, то нетрудно убедиться, что волки почти всегда добиваются своего и съедают бедную овцу.

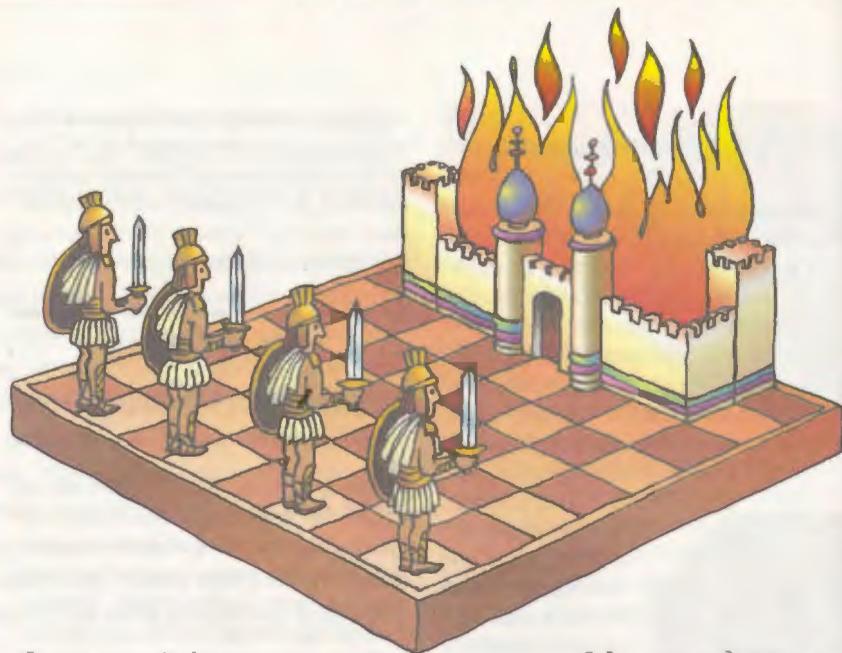
Уголки

В углах доски 8x8 расположены белые и черные шашки в виде квадрата по девять шашек в каждом. Противники ходят по очереди, причем ходы могут быть двух типов: 1) перемещение шашки на свободное соседнее поле по вертикали или горизонтали; 2) перепрыгивание через свои и чужие шашки



на свободные поля доски вдоль вертикалей и горизонталей. Выигрывает тот, кто первым займет противоположный угол доски.

Еще одна похожая игра известна под названием салта. Она была популярна в начале века и представляла собой смесь шашек и уголков. Играют в нее на доске 10x10. У каждого игрока по 15 шашек, на которых изображены солнце, луна и т. д. Побеждает тот, кто первым расположит свои планеты на полях соперника.



Французский философ Мишель Монтень в своих «Опытах» описывает исторический эпизод, который может служить жизненной моделью игры в поддавки:

«Александр Македонский осаждал как-то город в Индии. Жители, доведенные до крайности, твердо решили лишить его радости по-

беды; они подожгли город, чтобы вместе с ним погибнуть в пламени, презрев великодушие победителя. Началось новое сражение: враги дрались за то, чтобы их спасти, а жители за возможность покончить с собой, причем прилагали к этому такие же усилия, какие люди обычно делают, чтобы спасти свою жизнь».

Поддавки

Как ни странно, эта игра не менее увлекательна, чем обычные шашки. В словаре Владимира Даля о поддавках сказано, что это «игра в шашки, в которой проигравший считается выигравшим». Иначе говоря, поддавки отличаются от обычных шашек тем, что здесь партию выигрывает игрок, который не в состоянии сделать очередной ход.

Вот еще одно парадоксальное определение поддавков: это обычные шашки, в которых каждый играет за противника. И правда, можно считать, что в поддавках обе стороны ходят чужими шашками, но при этом стремятся к выигрышу. Вспомним о ставропольских шашках, где игроки могут ходить и белыми, и черными. По сути эта игра объединяет в себе обычные шашки и поддавки.

Иногда даже опытные игроки

не осознают единства двух этих игр. Один гроссмейстер по шашкам, искусный игрок и в поддавки, любит предлагать своим коллегам пари, что из десяти партий в обычные шашки он ровно в пяти возьмет верх и столько же проиграет! Такое пари он выигрывал даже у мастеров, полагавших, что хоть одну партию они сумеют свести вничью. Но они ошибались: когда выигрыш был невозможен, гроссмейстер переключался на поддавки. И что самое интересное — этого никто не замечал.

Но поддавки все-таки уступают в популярности обычным шашкам. Видимо, причина этого — в традиционном взгляде на игру как на модель военных действий. Стремление уничтожить или пленить силы противника, характерное для большинства игр, в том числе шашечных, кажется более естественным, хотя не только в играх, но и в жизни бывает всякое.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



МОРСКОЙ БОЙ

НАРДЫ ● КРЕСТИКИ-НОЛИКИ



МЕЛЬНИЦА ● ЧЕТЫРЕ В РЯД

РЭНДЗЮ ● ГОМОКУ ● ГОБАНК



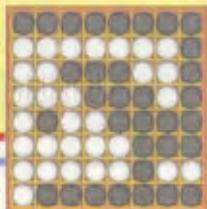
ПЕНТА ● ЩЕЛК! ● РАССАДА ● ГО

БЫКИ И КОРОВЫ ● МАСТЕРМАЙНД

● ЧЕТЫРЕ КРАСКИ

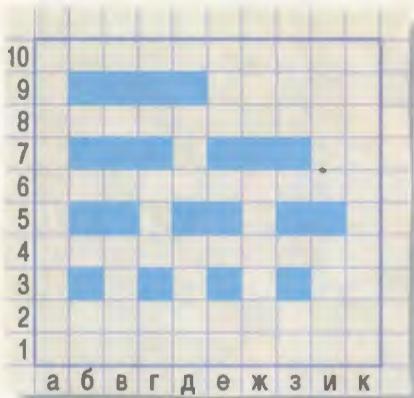


РЕВЕРСИ



Морской бой

Вряд ли найдется человек, ни разу в жизни не сражавшийся в морской бой. Каждому известны правила этой игры, но не каждый знает, что, несмотря на внешнюю простоту, эта популярная игра содержит немало тонкостей.



Чаще всего в морской бой играют на досках 10x10. В состав флотилии каждого игрока входят десять кораблей: линкор (корабль 4x1), два крейсера



(3x1), три эсминец (2x1) и четыре катера (1x1). Разместив свой флот, игроки начинают по очереди стрелять по неприятельской акватории. Побеждает тот, кто первым потопит все десять кораблей противника.

Стратегия «бумажных адмиралов»

Конечно, успех в этой игре в какой-то мере зависит от везения. Можно беспорядочно наносить удары по неприятелю и при этом без промаха уничтожить все корабли. Но вряд ли на это стоит рассчитывать. Лучше воспользоваться математически проверенными способами ведения боевых действий, которые повышают вероятность попадания в чужие корабли.

Предположим, мы хотим попасть в неприятельский линкор. Если стрелять последовательно по полям первой горизонтали, затем по полям второй и т.д., то не исключено, что мы обнаружим его только после 97-го выстрела. А стреляя по полям, обозначенным крестиками на верхнем рисунке, мы наверняка попадем в линкор не позднее 24-го хода.

Опытные игроки сначала ведут охоту за неприятельским лин-

10			х			х				
9				х				х		
8		х				х				х
7	х				х					х
6			х				х			
5				х				х		
4		х				х				х
3	х				х					х
2			х				х			
1				х					х	
	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к

10			х			х				
9				х				х		
8	х				х					х
7		х				х				х
6			х				х			х
5				х				х		
4	х				х					х
3		х				х				х
2			х				х			
1				х					х	
	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к

кором, а когда с ним будет покончено, принимаются за крейсера. Теперь удары следует наносить через два поля на третье. Потопив оба крейсера, переходят к эсминцам. Когда непотопленными остаются одни катера, выбор ударов уже не имеет значения, и придется полагаться только на случай. Конечно, вам может повезти, и вы потопите более легкие корабли при охоте за более тяжелыми.





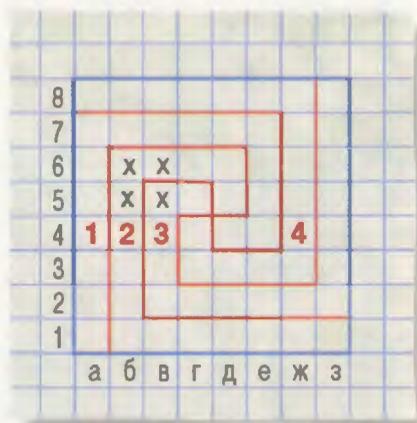
Усложним задачу противнику

Как же расставить собственные корабли, чтобы противнику было труднее их потопить? Понятно, что труднее всего обстоит дело с катерами, для поиска которых эффективной стратегии не существует. Поэтому при размещении собственной флотилии лучше располагать все крупные корабли плотнее, предоставляя противнику для поиска катеров как можно больше свободной акватории. Наиболее выгодное в этом смысле размещение показано на рисунке вверху. Даже если соперник уже потопил все шесть ваших крупных кораблей, для обнаружения четырех катеров у него остается еще очень большая площадь — целых 60 полей.

В бой вводятся дополнительные силы

Иногда сражение ведется не только на море, но и на суше. Соответственно доска становится побольше (например, 20x15) и разбивается на две части. Соперники получают в свое распоряжение три вида боевых средств: корабли могут располагаться в море, сухопутные войска — на суше, самолетам разрешается находиться и в море, и на суше. Для игры можно использовать 20 боевых единиц: во флотилию включают десять кораблей обычного морского боя, два прямоугольника 3x1 превращают в самолеты, а из шести четырехклеточных многоугольников создают сухопутные войска.

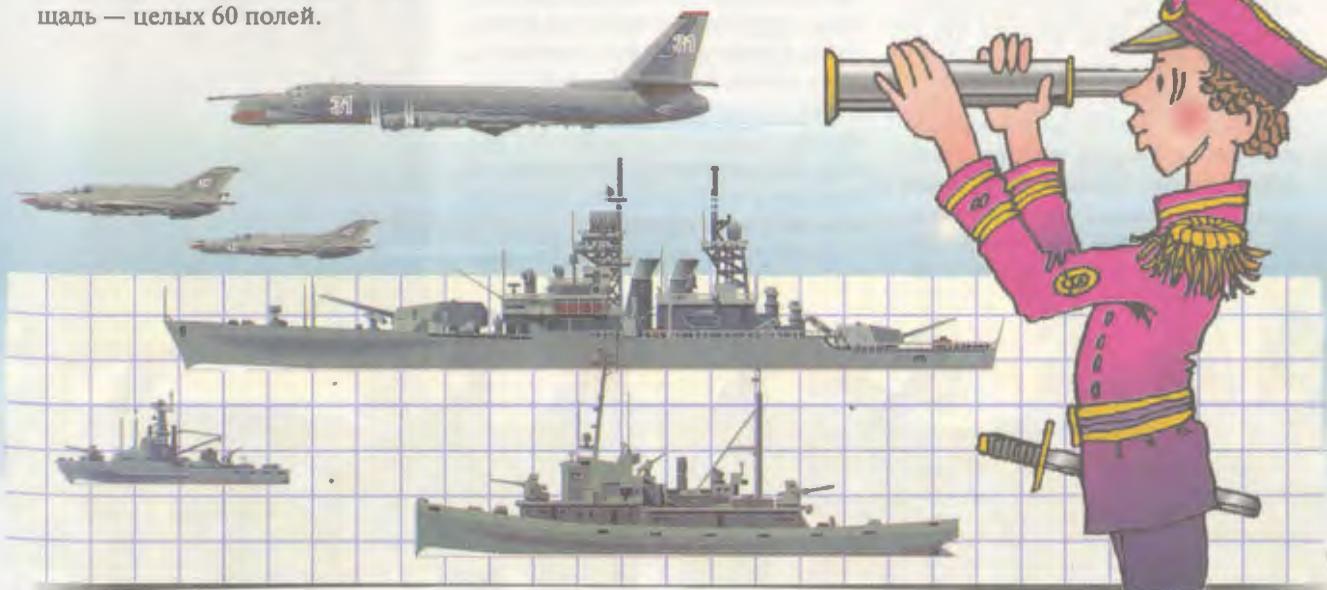
полям б5, б6, в5, в6. Обстреливаемый игрок сообщает номера тех частей, в которые произошло попадание, но не указывает при этом, каким частям принадлежит поля. Для положения на рисунке



Морской бой и логические умозаключения

Эта игра ведется на досках 8x8. Каждый из двух игроков разбивает свою доску на четыре произвольные части, состоящие из одинакового числа полей — 16. Каждый ход — это четыре одновременных выстрела по произвольному квадрату 2x2, например по

ответ будет такой: 2, 2, 2, 3. После каждого хода партнеры делают определенные выводы о возможном разбиении неприятельской доски и решают, куда нанести следующий удар. Побеждает тот, кто первым определит, на какие части противник разбил свою доску.



Нарды

На Востоке нарды были известны с давних времен, а в Европе, в том числе в России (где игра называлась «тавлеи»), нарды популярны уже несколько веков. Нарды отличаются от большинства настольных игр тем, что, кроме доски и шашек, в игре используются и гральные кости. Здесь

каждый ход зависит не только от ситуации на доске, но и от случая — от количества очков, выпавших на костях (зарах). Именно поэтому игра в нарды может быть не менее азартной, чем, скажем, игра в кости или покер.

Притча об азартном игроке

Старик армянин крепко задумался, что он еще не сделал для своего сына: дал хорошее образование, построил добротный дом, накопил много денег, удачно женил, устроил на престижную работу. Но беспокойно было на душе у отца: «Уйду я, обыграют парня в нарды — ничего не останется, все прахом пойдет. Надо его играть научить».

— Собирайся, сынок, — сказал отец. — Завтра чуть свет поднимешься вон на ту гору. Найдешь шалаш, в нем живет белый как лунь, старый человек. Скажешь, что ты мой сын, что я просил его научить тебя играть в на-



рды. Будешь там жить столько, сколько понадобится.

Поднялся парень на гору, разыскал старика отшельника.

— Знаю твоего отца, — сказал тот. — Достойный человек, с радостью исполню его просьбу. Давай сразу же и начнем. Сними со стены нарды.

Посреди бедного убранства жалкой хижины висящие на стене богато инкрустированные нарды выглядели сокровищем из другого мира.

Потянулись недели и месяцы тяжелой науки. Все изучили ученик с учителем: стратегию и тактику, тонкости игры, ловушки, подводные камни. Быстро шла наука, и учитель остался доволен своим учеником. Так прошел целый год, юноша в совершенстве овладел игрой в нарды, и настал наконец день прощания.

— Почему вы живете отшель-

ником, почтенный? — задал ученик давно мучивший его вопрос.

— Ты спрашиваешь меня, почему я здесь? Когда-то давным-давно я жил в долине среди людей. Все меня уважали, как твоего отца, да и богатством я не уступал ему. Но я играл как безумный и все-все проиграл. Сделал большие долги, которых не сумел отдать. И я бежал сюда в горы. Теперь живу здесь, и все, что имею, — вот эти самые нарды, которые меня погубили.



И самый лучший урок, который я могу тебе преподать, — никогда не садись играть в нарды!

Короткие нарды, или триктрак

Среди многих десятков разновидностей игры самым распространенными считаются короткие нарды. Во многих странах Европы их называют триктрак или бэк-гэммон.

Для игры используется красивая доска специальной формы, 15 белых и 15 черных шашек и две игральные кости. На доске со стороны каждого из играющих нарисованы 12 треугольных полей, белых и черных, — линии. Линии 1—6 — дом белых, линии 1—6 — дом черных. Между домами находится двор.

Исходное расположение шашек симметрично: у белых две шашки на линии I, три — на линии 8 и по пять — на линиях XII и 6; соответственно у черных две шашки на линии 1, три — на линии VIII и по пять — на линиях 12 и VI.

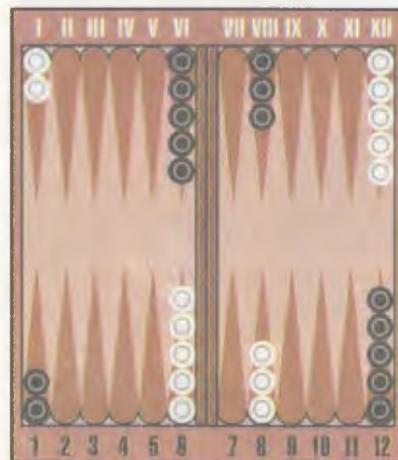
Везение — это еще не все

Расставив шашки, игроки по очереди бросают две кости и передвигают шашки вдоль края доски на несколько линий в соответствии с выпавшим числом очков и в направлении своих домов: белые по часовой стрелке по маршруту 1 — XII — 12 — 1, черные против часовой стрелки по маршруту 1 — 12 — XII — 1. Партию выигрывает тот, кто быстрее приведет все свои шашки в свой дом и выбросит их во двор.

Для перемещения шашек имеются разные возможности. Например, если начинают белые и кости выпали 3 — 2, то они могут одну шашку с линии I передвинуть на линию IV (3 поля), а другую с линии XII на линию 11 (2 поля). Или иначе: шашку с линии I на линию III (2 поля) и с линии XII на линию 10 (3 поля). А может передвигаться и одна шашка, скажем,

с линии XII (с промежуточной остановкой на линии 10) на линию 8 (3+2=5 полей).

Ясно, что, несмотря на элементы случайности, на каждом



ходу имеется немалый выбор, и поэтому чаще всего выигрывает в нарды тот, кто лучше считает варианты. Не случайно нарды любят шахматные короли Анатолий Карпов и Гарри Каспаров, причем оба играют весьма сильно.

И другие разновидности

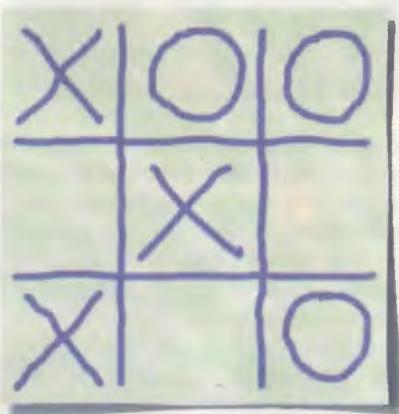
Помимо коротких нардов, существует немало других видов игры: длинные нарды, голландский триктрак, матадор, змей и т. д. Отличаются эти игры друг от друга исходной расстановкой шашек, учетом очков на костях, направлением передвижения шашек. Но общая идея игры всюду одна и та же.



Многообразные крестики-нолики

Кто начинает, тот и выигрывает

Хотя в крестиках-ноликах правила простые, сама игра порой далеко не проста. При игре в обычные крестики-нолики «три в ряд» партия чаще всего заканчивается вничью, хотя начинают игру крестики. На этой же доске 3x3



можно играть в поддавки. В этой игре тому, кто первым выставит ряд из трех своих знаков, засчитывается поражение. Здесь больше шансов выиграть у ноликов. Правда, у крестиков есть возможность свести партию вничью. Для этого на первом же ходу они должны занять центральную клетку и после этого симметрично повторять ходы партнера.

Крестики-нолики из слов

А вот игра, которая на первый взгляд не имеет никакого отношения к крестикам-ноликам. На девяти карточках записаны девять слов: **рыба, клин, нить, небо, сок, бусы, рот, сеть, река**. Двое игроков по очереди берут со стола карточки, и выигрывает тот, у

СОК	КЛИН	РЕКА
БУСЫ	НЕБО	РЫБА
СЕТЬ	НИТЬ	РОТ

кого первого окажутся три слова, имеющие общую букву.

Оказывается, эта словесная игра принципиально не отличается от крестиков-ноликов 3x3! Чтобы убедиться в этом, расположим девять наших слов на полях доски 3x3 (рисунок). Любые три слова, стоящие в одной строке, в одном столбце или на одной большой диагонали, имеют общую букву, а у других троек слов общих букв нет. Таким образом, для выигрыша достаточно взять три кар-

точки со словами, расположенными вдоль одной линии. Если вы запомните наш рисунок, вы станете непобедимым в игре со словами.

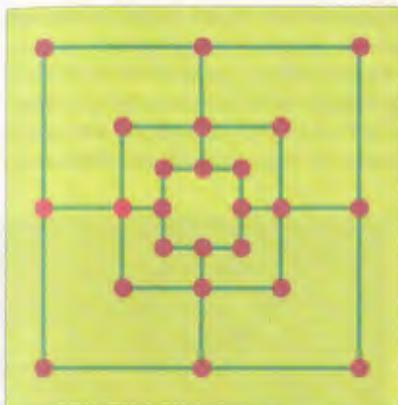
Безумные крестики-нолики

Существует очень забавный вариант игры, когда каждый игрок при своем ходе ставит либо крестик, либо нолик. Выигрывает тот, кто первым завершит ряд из трех одинаковых знаков, все равно каких. Победа в этой игре всегда будет на стороне крестиков. Эту игру иногда называют безумными крестиками-ноликами. Можно играть и в безумные поддавки — ходить разрешается чем угодно, а проигрывает тот, кто первым вынужден образовать ряд из трех одинаковых знаков. Как и в обычных поддавках на доске 3x3, симметрично повторяя ходы партнера, начинающий гарантирует себе ничью.



Мельница

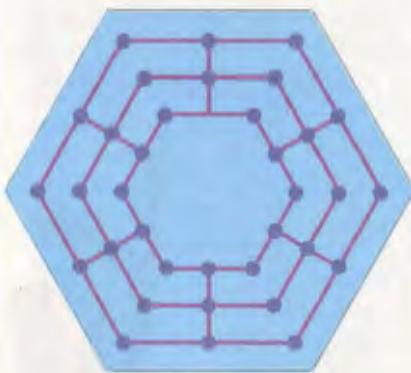
Мельница — одна из самых древних игр в истории человечества — представляет собой более сложный вариант крестиков-ноликов. Существует много разновидностей игры: мельница-улитка, мельница-паутинка, мельница-



сетка и т. д. Во всех этих играх правила одинаковые, а друг от друга они отличаются только количеством фишек у каждого игрока. При игре в простую мельницу партнеры получают по девять фишек.

Сначала игроки по очереди ставят их на любые свободные поля доски. Три фишки одного цвета, выставленные в ряд, обра-

зуют мельницу. Построив ее, игрок снимает с доски любую фишку противника. Расставив фишки, партнеры по очереди передвигают их вдоль линий на соседние поля. Цель прежняя: выстроить мельницу и снять с доски фишку противника. Когда у одного из игроков остаются всего три фишки,



он получает право при очередном ходе переставить любую из них на любое свободное поле доски, не обращая внимания на линии, соединяющие поля. Сооружая мельницы своими тремя фишками, он снимает фишки партнера, который ходит по обычным правилам до тех пор, пока у него тоже не останется три фишки.

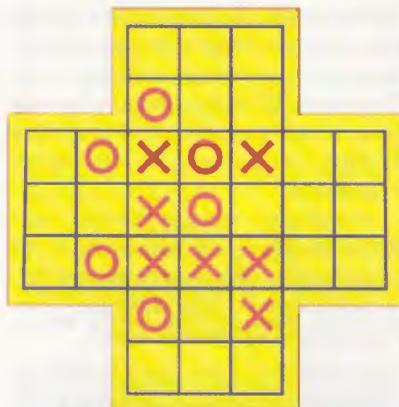
Побеждает в этой игре тот, кто сумеет лишить противника возможности построить новую мельницу. Если у обоих партнеров осталось мало фишек (например, по три) и ни один из них уже не может соорудить мельницу, партия заканчивается вничью.



Четыре в ряд

Гораздо интереснее играть в крестики-нолики, в которых победу приносят не три знака, поставленные в ряд, а четыре или пять.

В «Четыре в ряд» можно играть на поле 4x4 или 5x5. На этих полях ничью ноликам сделать еще проще, чем при игре «Три в ряд». Очень интересной получается игра на поле крестообразной формы (рисунок). Здесь при грамотной игре результат тоже получается ничейным.



Пять в ряд

Эта игра — наиболее популярный вариант крестиков-ноликов. Теоретически игроки ставят свои знаки на неограниченном поле, но на практике доска имеет конечные размеры. Обычно это просто лист клетчатой бумаги. В игру «Пять в ряд» охотно играют и школьники, и студенты, и аспиранты, а придумана она была четыре тысячи лет назад, задолго до того, как появились тетрадки в клетку.

При игре «Пять в ряд», как и при всех остальных вариантах крестиков-ноликов, нолики борются за ничью. Опыт показывает, что при игре в крестики-нолики тот, кто начинает партию (то есть крестики), находится в более выигрышном положении. Он всегда может свести партию вничью, а если его соперник допустит промах, то крестики побеждают.

Рэндзю

Спортивные крестики-нолики

Популярная во многих странах шашечная игра рэндзю — это просто вариант крестиков-ноликов, который лишь чуть сложнее игры «Пять в ряд». Оказывается, такая невинная забава, как крестики-нолики, представляет собой весьма серьезное занятие!

В рэндзю играют на доске 14x14, причем вместо крестиков и ноликов используются черные и белые шашки (у каждого игрока — по 50 штук). Шашки ставятся не на сами поля, а в точки пересечения линий, которые называются пунктами.

Начинают черные, которые ставят свою шашку в центр доски. После этого обе стороны по очереди занимают пункты, а цель игры — построить ряд из пяти шашек.

Как уравнивать шансы соперников?

Обычно право первого хода в крестиках-ноликах дает определенное преимущество, а какова ситуация при игре в рэндзю? Знатокам этой игры известны методы гарантированного выигрыша крестиков. К 10-му ходу они получают решающий перевес, а к 15-му завершают построение необходимой пятерки. Как же проводить спортивные состязания, если математически доказан выигрыш одной из сторон? Именно для этого и были придуманы некоторые дополнительные правила, при которых результат игры становится не столь определенным.

Эти ограничения касаются только начинающей стороны — черных. При своем ходе им запрещается строить вилки из троек или четверок и строить длинные ряды шашек (больше шести штук). У белых запрещенных ходов нет. Им разрешены любые

вилки, а сооружение длинного ряда, как и пятерки, приносит победу. Введение этих ограничений уравнивает шансы игроков.

«Нитка жемчуга» из Японии

Считается, что игра в рэндзю появилась в Китае в XX веке до н. э. Поразительно, но есть археологические свидетельства, что такая же игра была независимо от китайцев изобретена в Древней Греции и в доколумбовой Америке. Второе рождение игра в рэндзю получила в Японии. Она была привезена на Японские острова в 270 году н.э. китайскими эмигрантами и быстро распространилась под названием «какуго» («пять ступеней»). Она украшала досуг женщин-аристократок, игравших на специально расчерченной песочнице черными и белыми жемчужинами. Кстати, само название «рэндзю» придумал в 1899 году знаток китайской поэзии Тэнрю Кобаяси, и переводится оно как «нитка жемчуга». Наверное, этот образ возник у поэта потому, что пять камней в ряд напомнили ему нитку жемчуга.

Со временем игра попала в народные массы, и вместо жемчужин стали использоваться простые камешки, подобранные на морском берегу (сейчас камни для игры обрабатываются в форме

двоояковыпуклой линзы). По свидетельству летописцев, в Японии на рубеже XVII — XVIII веков в рэндзю играли уже все от мала до велика.

Игра прижилась в Японии и стала стремительно распространяться по всему миру. Это объяснялось простотой правил и доступностью реквизита: камешки для игры можно было найти в любом месте, а сетку начертить на земле. «Нет ничего проще этой игры!» — воскликнет новичок и будет прав. «Нет ничего сложнее», — возразит знаток и тоже будет прав. Действи-



тельно, научиться делать ходы намного проще, чем в других интеллектуальных играх, а по сложности рэндзю несколько не уступают шахматам и го.

Гомоку, гобанк и пента

Гомоку и гобанк — это те же самые крестики-нолики «Пять в ряд», но на досках 15x15 и 19x19. Если играют знатоки, то преимущественно

черных, как мы уже знаем, весьма велико. В гомоку с запретным центральным квадратом играют на доске 15x15, но с одним дополнительным условием: второй ход черных должен быть сделан вне центрального квадрата 5x5. В результате преимущество начинающей стороны становится менее заметным. В гомоку с общим центральным полем тоже играют на доске 15x15, но центральная шашка, выставленная на первом ходу, все время меняет цвет: при ходе черных считается черной, при ходе белых — белой. Шансы сторон примерно равны.

Пента больше других отличается от рэндзю. Доска здесь 19x19, а дополнительное правило (для обоих партнеров) состоит в том, что, закрывая две неприятельские шашки с двух сторон, игрок снимает их с доски, объявляя добычей. Выигрывает тот, кто первым построит пятерку либо захватит пять добыч.

Щелк!

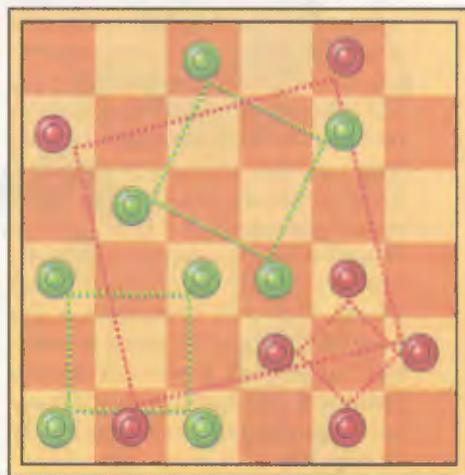
В этой игре придется «пощелкать челюстями!» Перед началом игры нужно заполнить фишками прямоугольник произвольных размеров (например, шахматную доску). На своем ходу игрок выбирает любую фишку и мысленно проводит через нее два луча вверх и вправо. Лучи образуют прямой угол, в вершине которого стоит выбранная фишка. После этого игрок снимает все фишки, оказавшиеся внутри прямого угла. Таким образом он как бы откусывает маленький прямоугольный кусочек от пирога из фишек. Проигрывает тот, кто вынужден откусить фишку в левом нижнем углу.

Рассада

На листе бумаги расставлено несколько точек, из которых начинается свой рост рассада. Делая ход, игрок проводит линию («рассада пускает росток»), которая либо соединяет две точки, либо описывает петлю и возвращается в исходную точку. Если рисуешь петлю, то на ней нужно поставить новую точку. Линия не должна пересекаться ни сама с собой, ни с другими линиями, а точки на ней могут стоять только в начале и в конце. А каждая точка — зернышко рассады — может дать не больше трех ростков, то есть линий. Проигрывает тот, кто не в состоянии провести линию без нарушения правил.

Квадратобоязнь

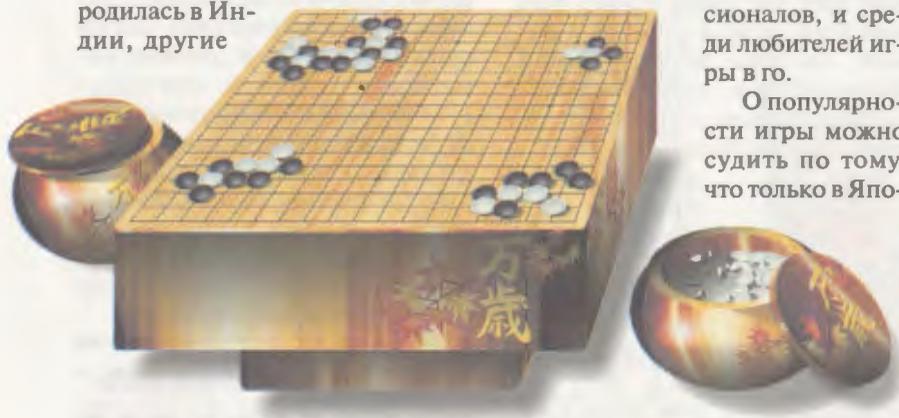
На доске 6 x 6 два игрока по очереди ставят фишки своего цвета на любые свободные поля доски (можно, как обычно, пользоваться крестиками и ноликами). Если фишки одного из партнеров расположились в вершинах некоторого квадрата, то он проиграл. Квадрат может быть любого размера и наклонен под любым углом к сторонам доски.



Го

Самая старая и самая интеллектуальная

Игре в го более 5 тысяч лет, это одна из самых старых известных нам игр. Историки до сих пор спорят, какая страна является родиной го. Одни специалисты считают, что игра зародилась в Индии, другие



доказывают, что ее истоки восходят к Египту, но большинство сходится во мнении, что родина го — Китай. Главный претендент на звание отца го — китайский император Яо, правивший в XXIV — XXIII веках до н. э. Древнекитайские философы и мыслители считали, что го не только положительно влияет на интеллект игрока, но и благотворно воздействует на его духовное развитие. Конфуций отмечал, что вейци (китайское название го) совершенствует личность человека. Знаменитый китайский поэт Ма Юн посвятил любимому национальному развлечению целую поэму. Самым прославленным игроком в го считался человек по прозвищу Ки Сэн, то есть «Святой игрок». Легенды гласят, что он умел играть вслепую. Если учесть, что в го примерно в три раза больше ходов, чем в шахматах, то усилия Ки Сэна можно сравнить с усилиями шахматиста, играющего вслепую сразу 18 партий!

Го завоевывает мир

Где-то в III веке нашей эры го проникло через Корею в Японию, где быстро стало очень популярно. В XVII веке в Стране восходящего солнца была даже учреждена Академия го. А в начале XX века в го начали активно играть в Европе. Сейчас в Японии и во всем мире проводится множество состязаний и среди профессионалов, и среди любителей игры в го.

О популярности игры можно судить по тому, что только в Япо-

нии насчитывается более 10 миллионов игроков в го.

Знатоки утверждают, что по своим комбинационным возможностям го превосходит даже такую древнюю и мудрую игру, как шахматы.

Делим необитаемый остров

Представьте себе, что двое путешественников, потерпев кораблекрушение, попали на необитаемый остров и занялись дележом территории. Каждый из них стремится отгородить себе побольше земли, чтобы построить на ней дом, вырастить сад и т.д. Игру в го можно рассматривать как модель такой реалистической ситуации. Смысл игры как раз и состоит в том, чтобы отгородить себе на доске как можно больше территории.

Игровое поле образуют 19 вертикальных и 19 горизонтальных линий, точки пересечения кото-

рых называются пунктами. У каждого игрока есть по 180 черных и белых камней. Начинают игру черные, ходы делаются по очереди. Сначала доска пустая — наш остров еще необитаем. Потом игроки-путешественники начинают занимать территорию — выставлять свои камни на любых свободных пунктах доски. Выставленным камнем больше не ходят, но он может быть окружен соперником и уничтожен. Уничтоженный камень снимается с доски. Окружать можно не только отдельно стоящие камни, но и целые группы камней. Понятно, что чем больше камней в группе, тем сложнее ее уничтожить.

Если один игрок полностью окружает своими камнями некоторую территорию доски — мно-



жество свободных пунктов, то эта территория считается захваченной этим игроком. По окончании игры за каждый пункт своей территории игрок получает по одному очку, как и за каждый уничтоженный камень противника.

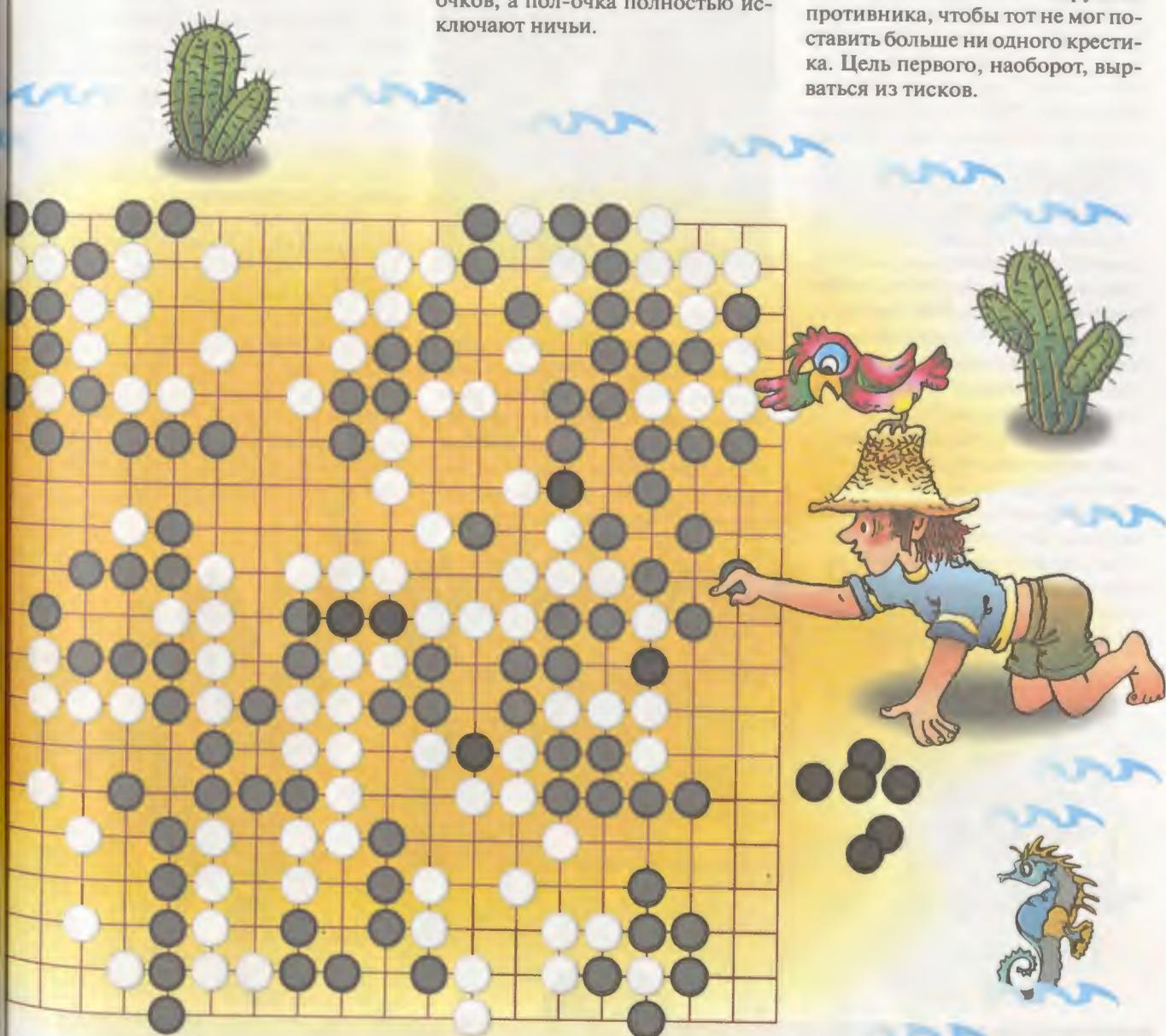
Партия заканчивается, когда вся доска оказывается поделенной между игроками. Борьбу за территорию на «необитаемом острове» выигрывает тот, кто набирает больше очков, то есть игрок, которому удалось занять больше места на доске и уничтожить больше камней соперника.

Черные начинают и выигрывают?

Многолетняя практика показывает, что если силы соперников примерно равны, то черные, которые начинают игру, в среднем набирают примерно на 5 очков больше. В жизни тоже часто побеждает тот, кто начинает действовать первым. Чтобы уравнять шансы соперников (ведь го все-таки спортивная игра!), белым при подсчете добавляется 5,5 очка. В результате в игре крайне редко возникает равенство очков, а пол-очка полностью исключают ничьи.

Окружение десанта

Эта игра представляет собой нечто среднее между крестиками-ноликами на бесконечной доске и го. Начинающий рисует крестик на любой клетке и потом на каждом ходу ставит новый крестик на свободную клетку, рядом с уже поставленным крестиком. Второй игрок своим ходом ставит сразу два нолика в любые соседние клетки. Его цель — окружить противника, чтобы тот не мог поставить больше ни одного крестика. Цель первого, наоборот, вырваться из тисков.



Реверси и Отелло

Игра, которая была изобретена дважды

Название «реверси» произошло от английского глагола reverse — «переворачивать». Эта удивительная игра была изобретена в 80-е годы XIX века в Англии Льюисом Уотерманом и Джоном Моллетом, а в 70-е годы XX века ее заново открыл японец Горо Хаседзава. Коварные ловушки и непредвиденные ситуации, характерные для этой игры, напомнили ему пьесу Уильяма Шекспира «Отелло», и в результате реверси получила еще одно название — отелло.

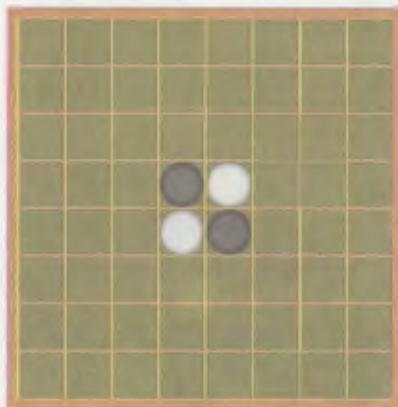
Игра эта стала очень популярна во многих странах: в США отелло занимает второе место после шахмат, а в Японии — после го. Отелло и реверси привлекают простотой правил и удивительной динамичностью. Обстановка на доске меняется мгновенно, и игровой перевес одного игрока может тут же перейти к противнику.

Эта заново открытая игра оказалась настолько увлекательной, что очень быстро завоевала множество поклонников. С 1977 года проводятся международные соревнования и чемпионаты мира по игре в отелло. Победителями этих соревнований чаще всего становятся японские игроки.

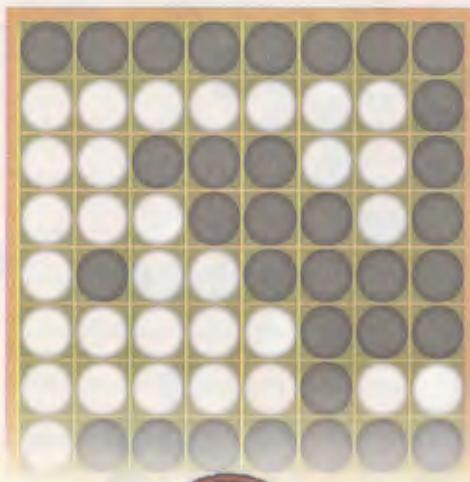


Фишки-хамелеоны

В реверси играют на доске 8 x 8. У каждого игрока по 32 необычные фишки. Они окрашены с одной стороны в белый цвет, а с другой — в черный. Играющий белыми ставит свои фишки белой стороной вверх, а играющий черными — черной. Перед началом игры партнеры располагают по две фишки в центре доски. Начинают



игру черные. Каждый игрок ставит свою фишку на одну линию с другой фишкой того же цвета, а между ними должны находиться фишки противника (пустых полей нет). Окруженные с двух сторон неприятельские фишки считаются взятыми в плен. В большинстве других игр такие пленные фишки



снимаются с доски, а в реверси они просто переворачиваются другой стороной, то есть меняют свой цвет. Попав на доску, фишка остается на ней до конца игры, но может переворачиваться сколько угодно раз. Если вам удалось одним ходом окружить сразу несколько линий соперника, то переворачиваются все цепочки окруженных фишек.

Материальный перевес — еще не победа

Победителем становится игрок, у которого в заключительный момент на доске больше фишек его цвета. Обычно игра заканчивается, когда все 64 поля доски заняты фишками. Но если в какой-то момент переворачиваются все фишки одного из партнеров и доска окрашивается в противоположный цвет, то он проиграл.

Чаще всего в играх, например в шахматах и шашках, преимущество на стороне того игрока, у которого больше фигур. А вот в реверси и отелло игрок, у которого на доске больше фишек его цвета, за один ход может растерять весь перевес. Ситуация в этих играх меняется, как в калейдоскопе, фишки-хамелеоны то и дело перекрашиваются, и важно, какого цвета они будут в конце партии.



Мастермайнд — для тех, кто не любит цифры

Существует другой вариант игры «Быки и коровы». Он называется мастермайнд (английское слово *mastermind* буквально означает «выдающийся ум»). В комплекте мастермайнда роль цифр выполняют колышки шести цветов (красные, желтые, синие, зеленые, белые, черные), которые вставляются в отверстия доски справа. Задуманный набор из четырех кодовых колышков шиф-

ровальщик загоразивает специальными воротами, и он не виден расшифровщику. Для каждого хода также предусмотрены четыре отверстия, а еще четыре, размером поменьше, предназначены для ответа на него. Ход состоит в том, что расшифровщик вставляет в отверстия четыре цветных колышка, а шифровальщик выставляет в ответ — в отверстия слева — маленькие колышки двух цветов (черные и белые). В ответе черные колышки — это быки, а белые — коровы. Мастермайнд — это те же «Быки и коровы», только вместо десяти цифр здесь используются шесть колышков разного цвета.

Четыре краски

Для игры нужны четыре цветных карандаша. Первый игрок чертит любую фигуру, второй раскрашивает ее в любой цвет и присоединяет новую фигуру. Первый в свою очередь раскрашивает ее и добавляет еще одну фигуру, и т. д. Короче говоря, на каждом ходу один из игроков раскрашивает фигуру, начерченную партнером, и дорисовывает свою. При этом фигуры, имеющие общую границу, должны быть окрашены в разные цвета. Проигрывает тот, кто на очередном ходу вынужден взять пятую краску.

Эта игра имеет отношение к старинной проблеме четырех красок, которой многие математики безрезультатно занимались в течение десятилетий. Какое же минимальное число красок достаточно иметь для раскраски географической карты при условии, что соседние страны всегда должны быть раскрашены в разные цвета?

Сравнительно недавно с помощью компьютера эта проблема была наконец решена. Доказано, что для раскраски любой карты хватает четырех красок, пятая не понадобится. Так что в принципе данная игра может продолжаться до бесконечности. Но одно дело теория и совсем другое — практика.



ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ



ДОМИНО

ДВА ВИДА ИГРЫ В ДОМИНО
ЧТО ТАКОЕ «ЭФФЕКТ ДОМИНО»

ГОЛОВЛОМКИ-ДОМИНО
МАНКАЛА ● ЧИСОЛО ● КАЛАХ

● НИМ ● МАРИЕНБАД ●

ТУПИНЗ
КЕГЛИ



Домино

Кто придумал домино

Первые свидетельства о появлении домино в Европе относятся к началу XVIII века. Родиной этой игры была Италия, в домино охотно играли в аристократических домах Венеции и Неаполя. Есть предание, что изобрели



домино католические монахи. Кстати, эта легенда отразилась на названии игры: *domino* по-итальянски — «монашеский плащ с капюшоном». Постепенно игра распространилась с юга на север по всей Европе, попала сначала во Францию, Англию, Германию, а затем и в Россию.

В начале XX века в домино в основном играли в европейских кофейнях.

А сейчас особой популярностью эта игра пользуется в Латинской Америке, где возникли многие ее разновидности.

А может быть, домино еще древнее?

Игры, похожие на классическое домино, известны многим народам. В них играют даже североамериканские эскимосы, у которых существует набор из 148 костей. В Китае так называемые карты с точками появились в XII веке, правда, это домино было мало похоже на современное.

Два вида игры в домино

В принципе все разновидности домино сводятся к двум видам: игры с блокировкой и игры с добиранием. В играх первого типа игрок, у которого нет на руках подходящей для хода кости, пропускает ход, то есть его блокируют. В играх второго типа в такой ситуации он добирает кости из базара, пока не придет подходящая кость. Именно такой игрой является традиционное домино, правила которого известны всем.



В каждой стране играют по-своему

В разных странах есть множество вариантов игры в домино, и в каждом из этих вариантов действуют свои правила.

В некоторых разновидностях домино, например во французском домино, последняя кость в базаре неприкосновенна. Это правило оставляет до самого конца игры некоторую неопределенность из-за этой темной или, как еще говорят, спящей кости.

В латиноамериканском домино очки не подсчитываются, а побеждает тот, кто первым завершает игру.

В игре «Севастополь», или «Крепость», кости можно прикла-

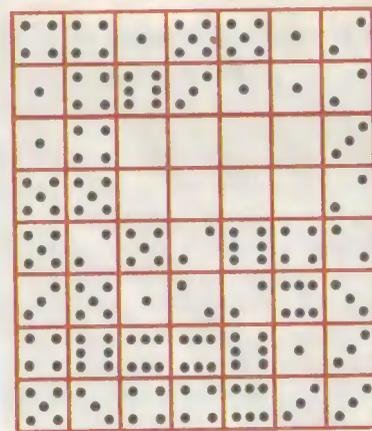
дывать не с двух сторон, как обычно, а с четырех.

В молнии за один ход можно выставить несколько костей, стыкующихся между собой.

В слепом домино игроки не видят костей, а вскрывают их в процессе партии.

Головоломки-домино

Существует множество головоломок и фокусов с домино. Особенно популярны кадрили — раскладывание на столе определенных фигур из костей домино, обладающих разными хитрыми свойствами. Интересна, например, такая игра. Каждый игрок по секрету от партнера располагает на столе полный набор из 28 костей в



виде прямоугольника 8 x 7, переносит свои точки с костей на бумагу и вручает лист партнеру. Границы между костями домино как бы стерты, и игрокам надо определить, как именно они были расположены у соперника. Другими словами, нужно разбить прямоугольник с точками 8 x 7 на 28 прямоугольников 2 x 1, образующих набор домино. Кто раньше это сделает, тот и выиграл.

Домино на шахматной доске

А вот еще одна забавная игра. В ней участвуют одновременно шахматы и домино. Двое играющих по очереди кладут на прямоугольную доску (обязательно с четным числом полей) кости домино. Каждая кость покрывает два поля доски. Проигрывает тот, кто не в состоянии сделать очередной ход.

Есть простой способ стать непобедимым в данной игре. Для этого надо воспользоваться симметрией. Если играть на обычной шахматной доске 8 x 8, то победа обеспечена второму игроку. Ему не надо ни о чем заботиться — достаточно копировать ходы партнера до тех пор, пока первый игрок не сумеет сделать ответный ход. Если одна из сторон доски четная, а другая нечетная, то выигрывает первый игрок. Например, на доске 11 x 6 он кладет кость в центр доски и после этого действует симметрично, пока не одержит победу.

Домино — единственная игра, в которой фишки представляют собой отличный строительный материал — готовые кирпичики. Из них можно возводить самые настоящие башни. Башню из рекордного количества камней, которая держалась всего на одной кости, стоящей вертикально, построил в 1991 году минчанин Игорь Белов. Она состояла из 415 костяшек! Для этого достижения его автору пришлось купить 30 комплектов домино.



Что такое ЭФФЕКТ ДОМИНО?

Эффект домино можно наблюдать в игре, где требуется повалить одной костяшкой домино как можно большее число костей, расставленных в вертикальном положении. Рекорд установил немец Клаус Фридрих в 1984 году. Целый месяц, по 10 часов каждый день, он расставлял 320 236 костей домино, и, когда толкнул первую из них, упала 281 581 кость. Это огромное

число костяшек рухнуло в течение 13 минут. Как говорится, ломать — не строить!

В 1988 году рекорд был значительно улучшен — правда, «в командной игре». 30 студентов из Голландии с помощью полутора миллионов костей домино изобразили контуры всех стран Европейского Сообщества, а потом одним толчком опрокинули 1 382 101 кость!

Манкала

Эта игра с незапамятных времен известна в Азии и Африке. Популярность манкалы в Африке настолько велика, что ее даже называют национальной африканской игрой. В некоторых языках слова «раскладывать» и «сеять» звучат одинаково, так что ученые предполагают, что, играя в манкалу, люди как бы изображали весенний сев. Кстати, ряды углублений, напоминающие доску для манкалы, были обнаружены в пирамидах и храмах в древнеегипетских городах Луксор и Карнаке. Исследование древних архитектурных сооружений навело на мысль, что первоначально доски для манкалы представляли собой



обычные счеты, с помощью которых начисляли заработок строителям.

Для игры используется доска из двух рядов углублений, но иногда лунки делают не на доске, а прямо на земле или вырезают на большом камне. Встречаются и красивые фигурные доски в форме рыбы или лодки. Количество

ниш в рядах — от трех в детских разновидностях манкалы до нескольких десятков. Чаще всего их бывает 6, 7 или 8. Сбоку от доски делаются две большие ниши, которые тоже называются манкалами. Правая от игрока манкала — его банк: попавшие туда камни выходят из игры и становятся его собственностью. Цель игры состоит в том, чтобы накопить



в своей манкале как можно больше камней.

Перед началом игры в 12 малых нишах лежит по три камня. Раскладывая камни против часовой стрелки, игрок учитывает свою манкалу, а манкалу противника пропускает. Ход можно начинать из

любой ниши собственного ряда. После каждого хода возникает одна из четырех ситуаций:

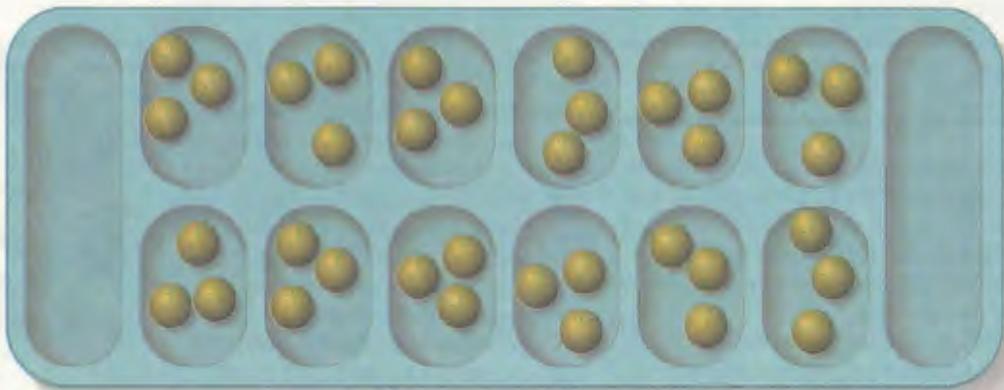
1. Последний камень попадает в заполненную нишу своего ряда. Тогда игрок на этом же ходу делает еще одну раскладку, уже из этой ниши.

2. Последний камень попадает в пустую нишу своего ряда. Тогда игрок забирает содержимое ниши противника, расположенной напротив его ниши, и помещает все камни вместе с тем, который принес ему успех, в свою манкалу.

3. Последний камень попадает в собственную манкалу. Тогда игрок получает право сделать еще одну раскладку из любой своей ниши.

4. Последний камень попадает в нишу противника. Тогда ход переходит к партнеру.

Игра завершается, когда все ниши одного из игроков окажутся пустыми. Тогда его противник присоединяет оставшиеся камни из своего ряда к тем, что накопились в его манкале, после чего содержимое манкал сравнивается. Выигрывает тот, кто набрал больше камней.



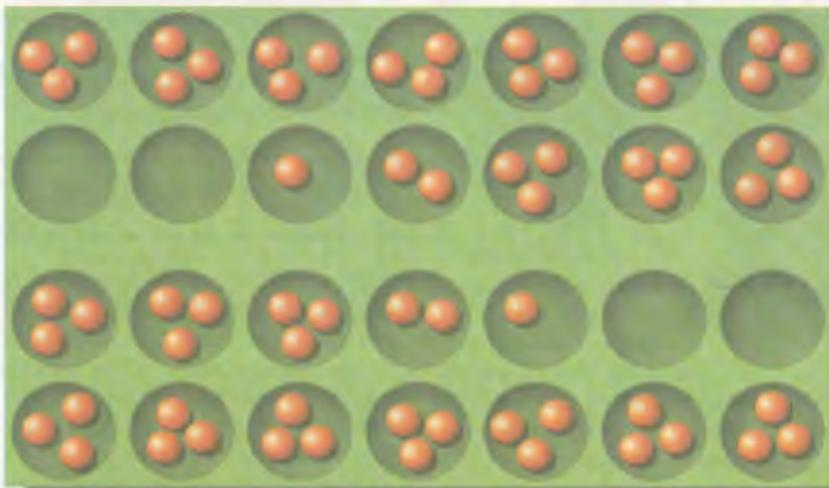
Чисоло

Родина этой игры — Африка. В нее играют на доске 4x7, то есть у каждого игрока по два ряда лунок, в которых они и раскладывают свои фишки. Больших ниш в этой игре нет. При раскладке возможны три варианта:

1. Если последняя фишка попала в нишу с фишками, то игрок берет их и продолжает раскладку уже ими.

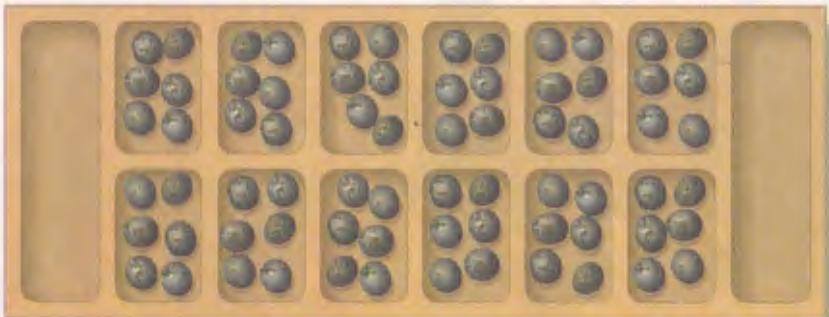
2. Если последняя фишка попала в пустую нишу заднего ряда, то ход переходит к партнеру.

3. Если последняя фишка попала в пустую нишу переднего ряда, соприкасающегося с рядом противника, то игрок забирает в свой банк все его фишки из двух ниш напротив своей и, кроме того, берет фишки из любой третьей ниши соперника. Если обе ниши напротив пусты, то брать фишки из третьей ниши не разрешается.



Калах

Эта армянская игра хорошо известна в России. В отличие от манкалы, в калахе используется в два раза больше камней — по шесть в каждой нише. Побеждает тот, кто соберет больше 36 камней в своем калахе (манкале).



Ним

Эта древняя игра родом из Китая. Когда-то в нее играли китайские крестьяне, а сейчас она знакома каждому, кто смотрел по телевизору передачу о приключениях в форте Байярд.

Пусть имеется несколько кучек камней (или пуговиц, монет, спичек) и игроки по определенным правилам берут из них камни по очереди. Выигрывает тот, кто забирает последний камень. В другом варианте, наоборот, тот, кто берет последний камень, проигрывает.

Как обеспечить себе победу

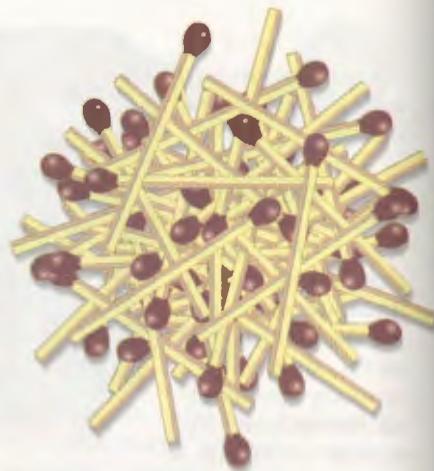
Существует много разновидностей игры в ним.

В игре нимби выкладываются три кучки — с тремя, четырьмя и пятью камнями.



В игре цзяньшицзы кучек две, а камни можно брать в любом количестве — и из одной кучки, и сразу из двух. Если вы берете камни из двух кучек, то надо брать поровну из каждой.

Самый простой вариант нима — игра с одной кучкой. Двое по очереди берут из нее один, два или три камня. Чтобы победить, надо взять последний камень. С помощью математического анализа удалось доказать, что вы всегда выиграете, если, перед тем как будете делать ход, число камней в кучке не будет делиться на 4. Если же ваш соперник оставляет вам 12, 8, а потом 4 камня, то победа будет за ним.



Мариенбад

Игра мариенбад — современный вариант нима — получила распространение после того, как ее показали в фильме «Лето в Мариенбаде». В этой игре 16 фишек расставляются в четыре ряда: в первом — одна, во втором — три, в третьем — пять и в четвертом — семь фишек. Игроки поочередно вынимают из какого-нибудь ряда одну или несколько фишек (можно даже взять целый ряд). Как обычно, выигрывает взявший последнюю фишку. В другом варианте, наоборот, взявший последнюю фишку проигрывает.

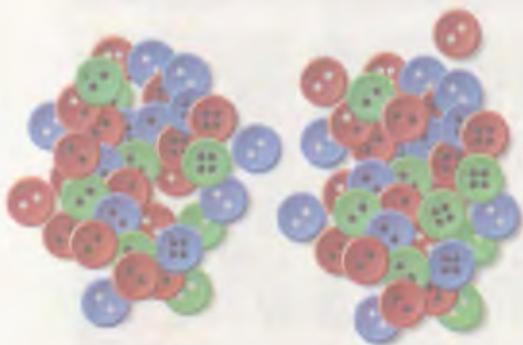


Кегли и тупинз

Игра в кегли очень похожа на ним. Кегли (или фишки) выстроены на столе в несколько рядов. На очередном ходу игрок может взять одну кеглю или две соседние в ряду. Выигрывает тот, кто сбивает последнюю из них.

В игре тупинз кегли выстраива-

ются колонками в ряд, причем каждая колонка состоит из одной или двух кеглей. Представьте себе, что вы бросаете шар. Каждому игроку разрешается сбить любую колонку или две соседние колонки. Колонку из одной кегли можно сбивать только вместе с соседней. В конце игры остаются лишь разрозненные одиночные кегли. Выигрывает тот, кто сделал последний ход.



БИЛЬЯРД



НЕМНОГО ИСТОРИИ
БИЛЬЯРДНЫЕ ИГРЫ ● АМЕРИКАНКА
МАЛАЯ РУССКАЯ ПИРАМИДА
МОСКОВСКАЯ ПИРАМИДА
● ПУЛ ● ВОСЬМЕРКА ● ДЕВЯТКА
● ШУКЕР ● КАРАМБОЛЬ ●
КИИ ● ШАРЫ
СТОЛЫ



Немного истории

Бильярд — одна из первых игр, придуманных человечеством. Родиной ее является Азия. Одни считают, что ее придумали в Китае, а другие — в Индии.

В Европе первые бильярды, похожие на современные, появились в XV—XVI веках. Сторонники английского происхождения игры цитируют письмо Марии Стюарт к архиепископу города Глазго, написанное ею в день казни, 17 февраля 1587 года. В этом письме лишённая трона королева Шотландии просит установить ее бильярд в новом помещении. Сторонники французского происхождения игры вспоминают короля Франции Людовика XI, который приказал установить бильярдный стол в своих апартаментах. В XVII столетии бильярд приобретает широкую популярность в других европейских странах, прежде всего в Германии. Во второй половине XIX века бильярд пришел в Америку. В этой стране он быстро приобрел множество поклонников, и именно в Нью-Йорке состоялись первые международные турниры по бильярду.

В Россию в начале XVIII века бильярд завез Петр Первый, и эта игра стала его любимым развлечением. Появились и заядлые игроки. В жарких схватках за бильярдным столом не раз сходились такие исторические личности, как великий русский ученый Михаил Ломоносов и гвардейский офицер граф Григорий Орлов. Стоит упомянуть и трех генералов русской армии, героев войны 1812 года — Ивана Скобелева, Дмитрия

Бибикова и Александра Остермана-Толстого. Поразительно, но каждый из них потерял в сражениях одну руку, и, несмотря на это, многочасовыми тренировками они достигли в бильярде больших успехов. При игре одной рукой эти генералы считались лучшими бильярдистами России в 20-х годах XIX столетия. Заядлым игроком в бильярд был и камер-юнкер Александр Пушкин.

Среди великих людей — поклонников бильярда стоит вспомнить и Льва Толстого. Однажды он проиграл в пирамиду изрядную сумму денег. Отдать ее сразу он не смог и вынужден был уступить победи-

телю права на свою замечательную повесть «Казак». О высоком мастерстве русских игроков в бильярде в XIX веке говорит такой факт.





В 1868 году в Россию приехал знаменитый француз Перро с намерением удивить «восточных варваров» своей артистичной игрой. Во

многих первоклассных бильярдных Петербурга он обыграл одного за другим всех хозяев поля, пока не столкнулся с нашим игроком по прозвищу Андрей Часовщик, который разгромил французского мастера в пух и прах.

В XX веке бильярд стал чуть ли не обязательным атрибутом в творческой среде. Так, великий певец Федор Шаляпин считал, что бильярдный стол в его доме важнее, чем собрание картин. Одним из его постоянных партнеров был писатель Александр Куприн. Суще-

ствует легенда, что однажды Шаляпин пригласил к себе в гости Максима Горького, человека наиболее близкого к власти из писателей и артистов, и поинтересовался у него, играет ли в бильярд Ленин. Когда Горький усомнился в этом, Шаляпин очень огорчился и сказал: «Да, с таким царем худо придется, значит, надо давать деру». Знаменитый бас полагал, что безразличие к бильярду не лучшим образом характеризует человека. Вскоре Шаляпин в самом деле покинул Россию.

На рубеже XIX — XX веков бильярд все больше принимал характер спортивной игры. Во многих странах стали проводиться состязания, между собой встреча-

лись сильнейшие бильярдисты. А в 1906 году в Париже прошел первый чемпионат мира.

В Советском Союзе бильярд как вид спорта не признавался вплоть до 80-х годов, зато в последнее десятилетие бильярдные клубы появляются один за другим. Проводится множество соревнований по разным видам бильярда, наши игроки быстро выходят на международный уровень. При этом состязаются и



профессионалы, и любители, специально проводятся турниры для школьников и юношей. А в Российской Академии физкультуры и спорта недавно открылась кафедра бильярда.

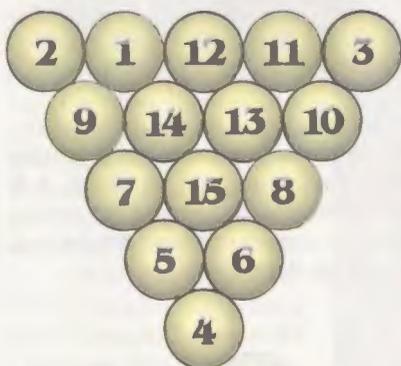


Бильярдные игры

Сначала в России пользовались бильярдом, привезенным Петром Великим из-за границы. А в 30-е годы XIX века в Москве придумали малую русскую пирамиду, которая сразу приобрела огромную популярность и до сих пор остается классикой бильярдной игры. Известно несколько десятков бильярдных игр. В нашей стране наибольшее распространение получили малая русская пирамида (или просто пирамида), американка и московская пирамида.

Малая русская пирамида

В пирамиду играют вдвоем 16 шарами. 15 шаров пронумерованы от 1 до 15. Шестнадцатый шар, биток, отличается от других — он полосатый или цветной. К номеру 1 добавляется десять очков, столько же добавляется и к последнему остав-



шемуся шару, независимо от того, что на нем написано. Таким образом, общая сумма очков — 140. Игра ведется только битком. Побеждает тот, кто первым наберет 71 очко.

Шары устанавливаются в пирамиду в строго определенном порядке. В вершине пирамиды ставится четверка, а самые ценные шары — 13, 14 и 15 — упрятаны в центр.

На подсчет очков влияет сложная система штрафных санкций при промахе, при перескакивании шара за борт и т.д.

Американка

Правила этой игры очень просты, и поэтому американка — самая популярная игра среди любителей. Здесь тоже 16 шаров, но их номера не имеют значения. Бить можно любым шаром. Выигрывает тот, кто первым положит в лузы 8 шаров. Если оба игрока забили по 7 шаров, то при желании они могут согласиться на ничью.

Московская пирамида

Эта игра появилась в нашей стране в начале 60-х годов XX века, иногда ее называют просто московская. В ней объединены черты американки и малой русской пирамиды. Здесь тоже 16 шаров, причем 15 из них устанавливаются в пирамиду без учета номеров. Как в пирамиде, игра ведется одним битком. Но победителем, как в американке, становится тот, кто первым положит в лузы 8 шаров, а очки в московской не подсчитываются.

Пул

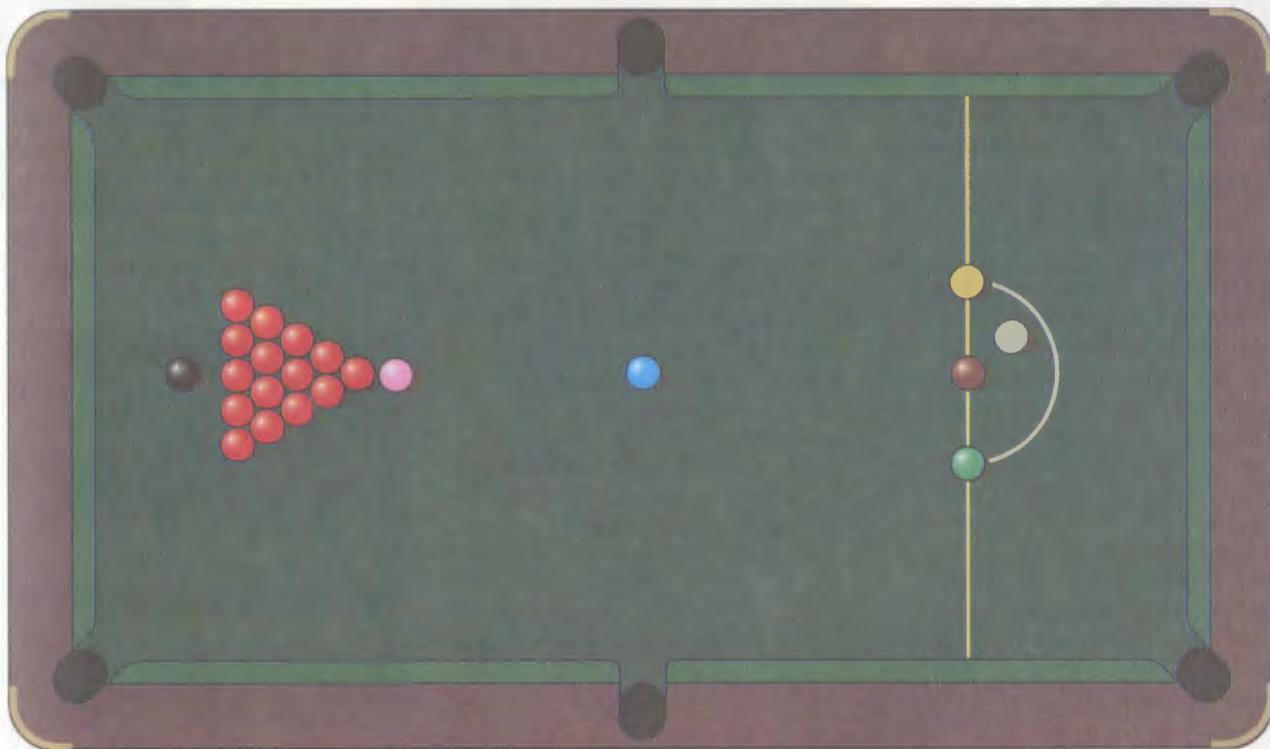
Это американская игра, у которой много разных вариантов. По пулу сейчас проводится множество соревнований, в том числе и в нашей стране. Стол в пуле меньше обычного, а лузы, наоборот, больше. В разных вариантах пула — восьмерка, девятка и другие — используется различное число пронумерованных шаров. Среди этих шаров несколько цветных. Они тоже имеют определенные номера. Последовательность забивания шаров и цели игры в разных видах пула разные.

В девятке всего 10 шаров: биток, 8 цветных от 1 до 8 и полосатый шар 9. Шарами играют в порядке их нумерации, а победителем становится тот, кто положит в лузу последний шар с номером 9.



В восьмерке 16 шаров, в том числе цветные и полосатые. Победителем становится игрок, положивший в лузу шар 8, который в начале игры установлен в самом центре пирамиды. В этой игре на каждом ходу игрок объявляет, какой именно шар и в какую лузу он собирается забить. Если он не выполняет своего обещания, то следует определенный штраф.





Снукер

Игра изобретена в конце XIX века родственником английского премьер-министра Чемберлена. В то время он был молодым офицером английских колониальных войск в Индии. Поскольку в английской армии юных кадетов называли снукерами, игра и стала называться снукер.

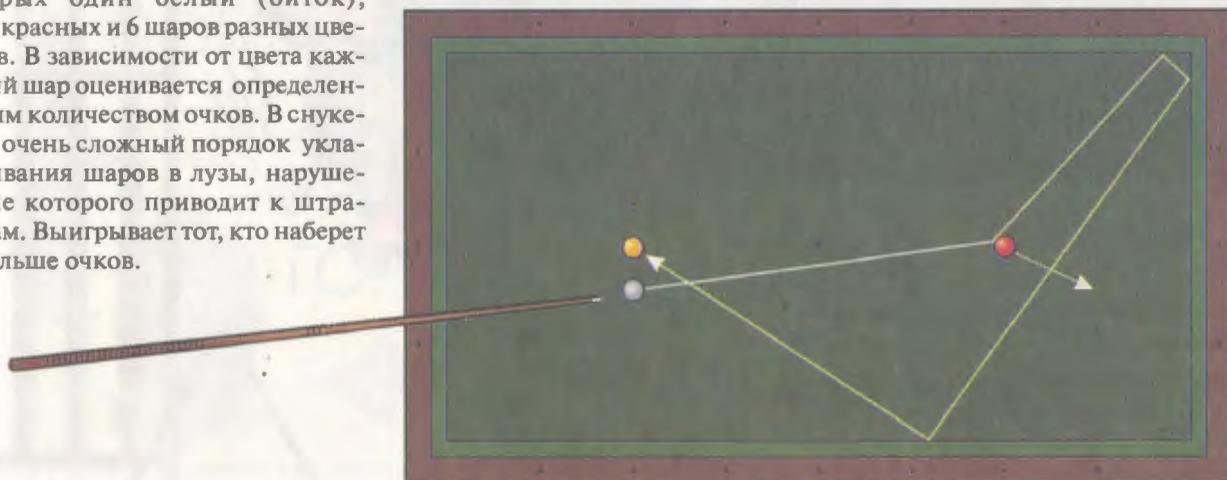
Эта игра тоже ведется на особом столе с расширенными лузами. Играют 22 шарами, среди которых один белый (биток), 15 красных и 6 шаров разных цветов. В зависимости от цвета каждый шар оценивается определенным количеством очков. В снукере очень сложный порядок укладки шаров в лузы, нарушение которого приводит к штрафам. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Карамболь

Карамболь — французская игра, которая принципиально отличается от других бильярдных игр. На бильярдном столе для карамболя вообще нет луз, и используются всего несколько шаров — например, в трехбортном карамболе всего 3 шара. При ударе биток должен коснуться любого из двух прицельных шаров, затем обязательно отразиться не менее чем от трех бортов и, наконец, столкнуться со

вторым шаром. Такая комбинация и называется карамболь. Понятно, что, для того чтобы выполнить такой удар, требуется филигранная техника и точнейший геометрический расчет. За каждый карамболь игрок получает очко. Выигрывает тот, кто первым наберет установленное число очков.

Лучшие мастера современного карамбольного бильярда делают подряд больше 25 карамболов, а биток, прежде чем попасть во второй прицельный шар, иногда 8—9 раз отражается от бортов.



Что нужно для игры в бильярд?

Столы

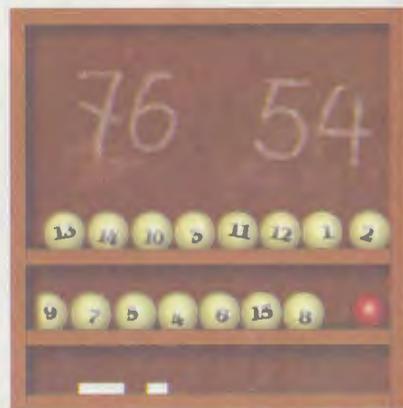
Первые бильярдные столы не отличались совершенством. На протяжении многих десятилетий подбирались упругие материалы для бортов стола и его поверхности, менялись его размеры и форма. Когда-то столы были квадратными, потом шести- и восьмиугольными, даже круглыми, и лишь позднее установилась современная прямоугольная форма, где длина больше ширины в два раза. Сетчатые карманы у луз тоже появились не сразу.

Кии

Игроки долго подбирали более подходящую длину и форму кия, пытались выяснить на практике, из какого материала его следует изготавливать. Сейчас лучшим признано сухое, выдержанное дерево твердых пород — бук, яблоня, липа. Кий должен быть строго прямым и хорошо подогнанным по руке, а его длина и вес правилами твердо не установлены. Бильярдный стол, освещение, шары — все имеет свое значение, но, если кий, главное оружие игрока, не в порядке, игра не пойдет. Мастер бильярда всегда пользуется собственным кием и возит его в футляре так же, как скрипач возит свою скрипку.

Шары

Шары для бильярда долгое время вытачивали из слоновой или мамонтовой кости. Но такие шары при перепадах температуры становятся непрочными. В XX веке шары стали изготавливать из различных пластмасс.



И стол, и кий, и шары — без этого в бильярд не сыграешь. А если вы хотите не только играть, но и побеждать, то для этого еще понадобится отличный глазомер, хладнокровие, филигранная техника и точный математический расчет.

Конечно, рассказать об играх всех народов, живущих на нашей планете, невозможно. Для этого не хватило бы и десяти таких книг. Поэтому мы решили рассказать о самых интересных из них. Во что же любят играть ваши сверстники, живущие в других странах?

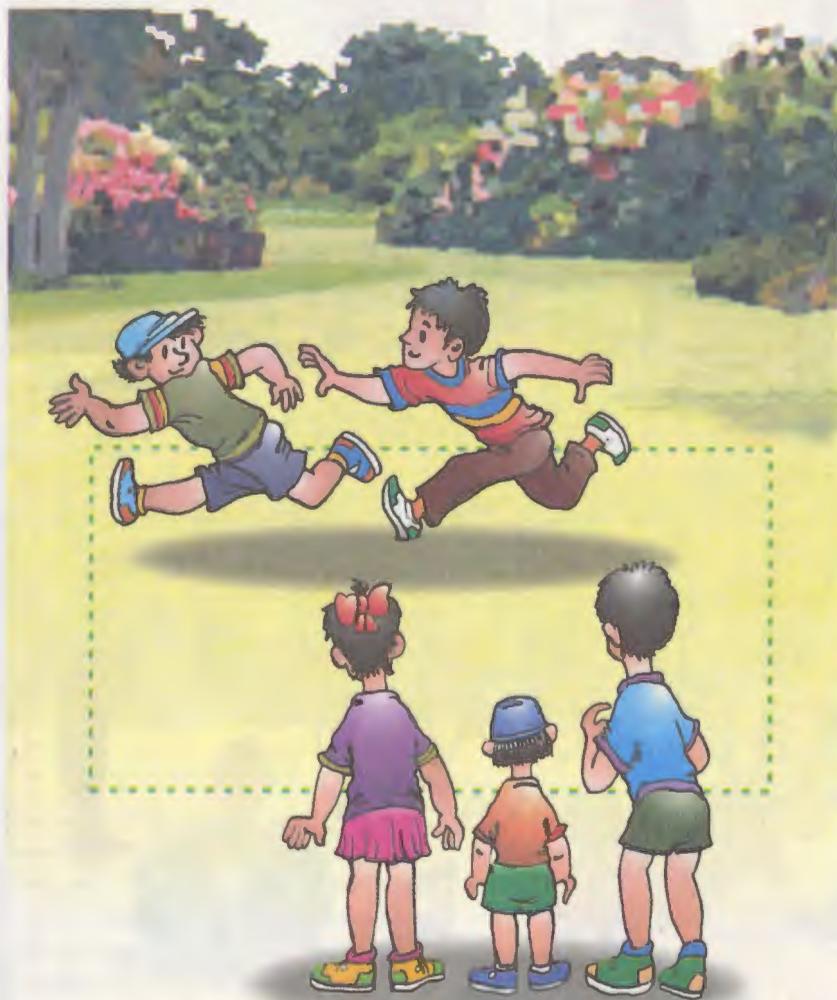
АБХАЗИЯ

Не дать уйти

В этой игре заняты от 2 до 10 человек. Для нее нужна площадка длиной 30—40 метров и шириной от 10 до 20 метров. По жребью выбирают игрока, который садится на корточки у начальной линии площадки, наклонив голову к земле как можно ниже. Остальные игро-

ки выстраиваются параллельно этой линии на расстоянии 2 метров от нее.

Один из игроков подкрадывается, касается рукой ноги сидящего на земле игрока и быстро убегает вдоль площадки к крайней линии. Водящий, почувствовав прикосновение, вскакивает и гонится за убегающим. Ему достаточно коснуться убегающего, прежде чем тот добегит до крайней линии. Если у водящего это получится, то они меняются ролями, а если ему не удастся догнать игрока, то приходится садиться снова.



АВСТРИЯ

Большая охота

В эту игру может играть сразу много человек. Лучше всего играть в нее в парке, чтобы можно было спрятаться за кустами и де-



ревьями. Сначала выбирается ведущий — охотник. У него должен быть свисток. Остальные игроки — косули.

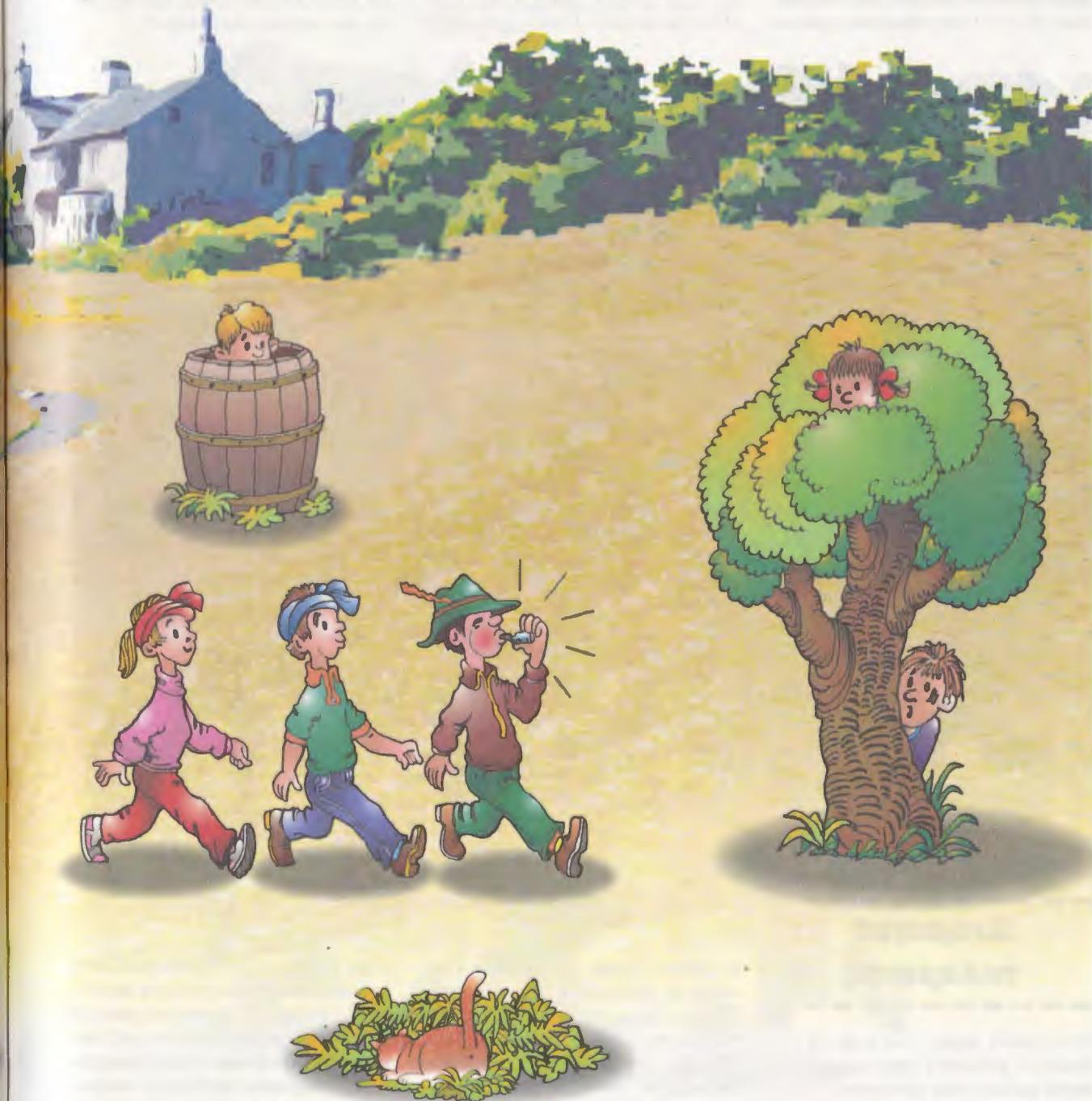
В начале игры все стоят на поляне. Охотник свистит (трубит в рог), и косули разбегаются в разные стороны. После того как все спрячутся, охотник отправляется на поиски. Ему достаточно дотронуться до косули, чтобы та

считалась пойманной. Тогда она становится помощником охотника — загонщиком. У этого игрока должен быть отличительный знак — яркая повязка на голове или шапка.

Игра идет, число косуль уменьшается, а число загонщиков растет. Косулю поймать нелегко, потому что ее нужно не просто увидеть, а дотронуться до нее. Поэто-

му косуля, которую обнаружили, может убежать, забраться на дерево (на скалу). Тогда охотнику придется тоже лезть на дерево. Охотник должен время от времени трубить в рог, чтобы косули знали, где он.

Игра заканчивается, когда остается одна неубитая косуля. Она и считается победителем.



АЗЕРБАЙДЖАН

Не падай в ров

Для игры нужно отыскать ровную площадку. Поперек площадки проводят две линии на расстоянии 50—100 сантиметров друг от

друга. Это — ров. Играть могут от 6 до 30 человек. Игроки делятся на две команды и выстраиваются по разные стороны рва, на расстоянии 5 метров от него. Капитаны команд бросают жребий, выясняя, кто первым начнет игру. Капитан, который по жребию выиграл, подходит к команде противника и завязывает глаза одному из игроков. Затем командует: «Шагом марш!» Игрок движется

вперед. Когда он подходит ко рву, члены его команды кричат: «Прыгай через ров!»

Если игрок падает в ров, то он переходит в стан противника, становится пленником. После него в игру вступает другой капитан, и все повторяется. Играют до тех пор, пока в какой-нибудь команде у капитана не останется ни одного бойца, а только пленники. Эта команда считается проигравшей.



Защитай товарища

Участники игры — от 6 до 30 человек — встают в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Внутри круга находятся двое

водящих. Один из игроков, стоящих за пределами круга, бросает мяч. Цель игры — попасть мячом в одного из водящих. Этот водящий — мишень, и он не может защищаться от бросков. Его защищает товарищ — другой водя-

щий. Он старается отбить все мячи от мишени, чтобы ни один мяч не попал в цель. Если ему не удастся защитить мишень, то он сам становится мишенью в следующем туре, а защищает его игрок, попавший мячом в водящего.

АНГЛИЯ

Что такое салки — объяснять нет необходимости. И что интересно: англичане тут явно обогнали остальных жителей нашей планеты, ведь у них столько разновидностей этой, казалось бы, простой игры!

Обезьяньи салки

Водящий подражает тому, за кем гонится. Если преследуемый начинает прыгать, кувыркаться, поскочит на одной ноге или поползет на корточках, водящий должен делать то же самое. Это дает преимущество тому, кто убегает. Дразня водящего, он не дает догнать себя.

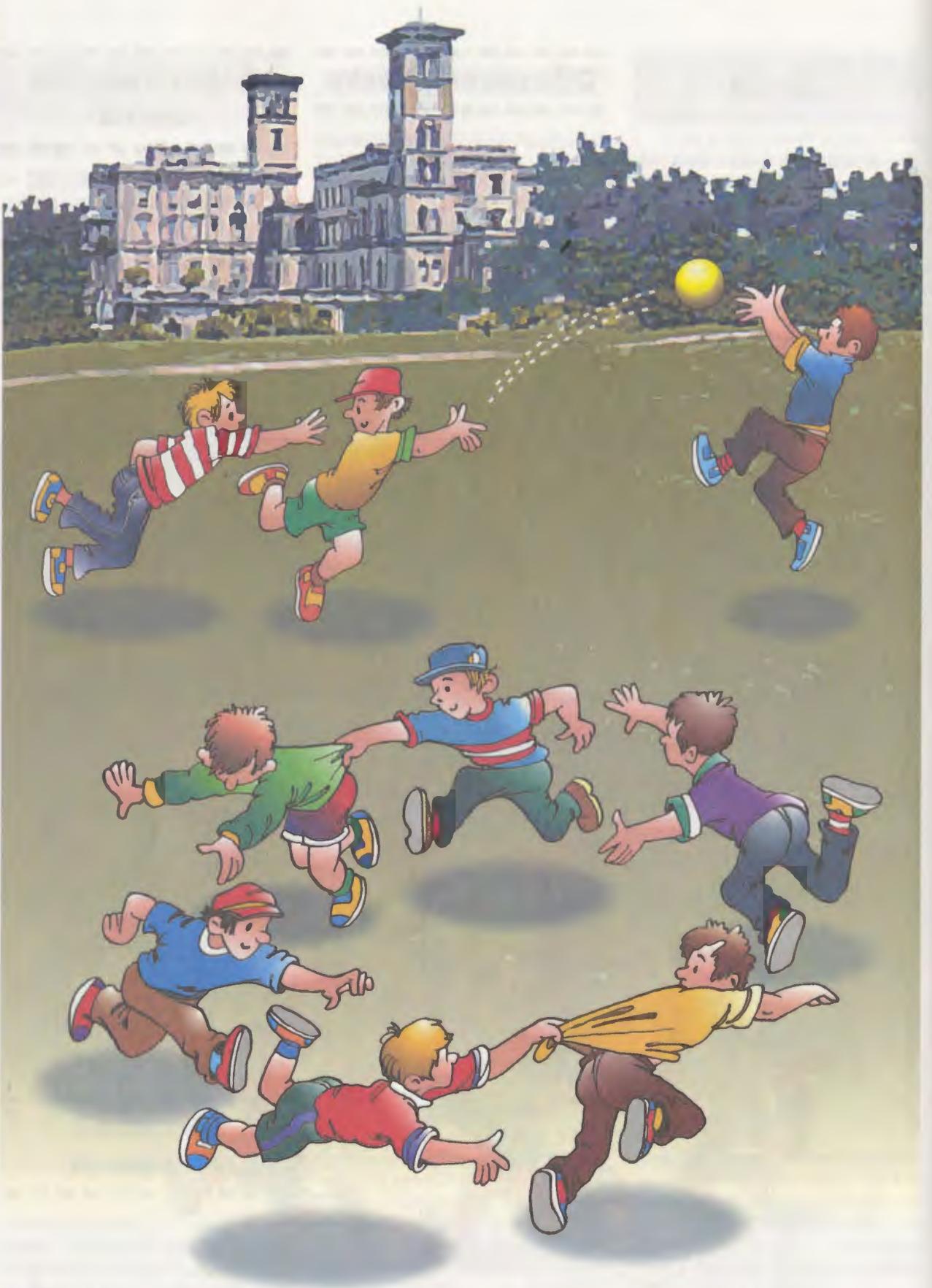
Перекрестные салки

Водящий бежит за игроком, но тот может избавиться от погони, если другой игрок пробежит между убегающим и водящим. Тогда водящий уже обязан бежать за игроком, пробежавшим между ним и его жертвой.

Цепные салки

Водящий, догнав игрока, берет его за руку и бежит вместе с ним. Следующий пойманный присоединяется к ним — образуется цепь. Эта цепь бежит и ловит оставшихся игроков. Водящий возглавляет цепь, он выбирает направление бега, но поймать, ослабить игрока имеет право только последний в цепи.





Прихлопни комара

В эту игру надо играть с мячом. Водящий обязан бежать за тем игроком, который держит мяч в руках. Игрок, спасаясь от преследования, кидает мяч другому, и водящий оставляет его в покое. Он мчится за новым обладателем мяча. Если он его поймает, то забирает мяч и убегает, а пойманный игрок становится водящим.

Бег по кругу

15—20 играющих становятся в ряд друг другу на расстоянии метра, образуя большой круг. По команде водящего они начинают бежать по кругу, стараясь догнать бегущего впереди. Кого настигнут, тот выбывает из игры. Водящий неожиданно кричит: «Стоп, назад!» Все останавливаются, быстро поворачиваются кругом и бегут уже в обратную сторону. Каждый бегущий снова старается догнать того, кто перед ним. Чем меньше остается игроков, тем быстрее нужно бежать. Выигрывает игрок, который последним остался бежать по кругу.



ГРЕЦИЯ

Чет или нечет

Этой игре больше тысячи лет, ее знали еще в Древней Греции и Риме. У каждого игрока должно быть 10—15 камешков. Два игрока стоят друг против друга и держат камешки в правой руке. Затем один из них незаметно перекладывает в левую руку несколько камешков, показывает зажатый кулак и спрашивает: «Чет или нечет?» Тот отвечает, например, «чет». Спрашивающий раскрывает руку, и они считают камешки.



Если угадано верно, отвечающий получает камешек. А если нет, то ему говорят: «Дай один, чтобы был чет».

Теперь наступает очередь второго игрока. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не закончатся камешки. Тогда начинается подсчет камешков у остальных игроков, и выигрывает тот, у кого трофеев больше.

Есть и другой вариант игры: если ответ угадывающего был правильным, то он получает все камешки, зажатые в руке. Если ответ был неправильным, он должен отдать столько же камешков, сколько было в руке у спрашивающего.

ДАНИЯ

Убей медведя

В игре могут участвовать от 5 до 10 человек. Выбирают двух водящих. Один из них — медведь, другой — его сторож. Медведь сидит на стуле, сторож стоит рядом. Они

держат за концы веревку длиной полметра. Медведь и сторож не должны отпускать веревку во время игры, они ею как бы связаны. Если не удастся раздобыть веревку для игры, медведь и сторож

просто берутся за руки. Остальные игроки осторожно подкрадываются — кто сбоку, кто сзади, — чтобы коснуться медведя, то есть убить его. Медведь и сторож защищаются, стараясь схватить игрока.

Если удастся поймать кого-то из нападающих, пойманный становится медведем, медведь — сторожем, а сторож присоединяется к остальным игрокам.



ФРАНЦИЯ

Вытеснение

Игроки делятся на две команды, причем чем больше будет игроков, тем лучше. Площадка, на которой предстоит играть, должна быть тоже очень большой. На ней проводятся две линии на расстоянии 200 метров одна от другой. Это линии лагерей двух команд

Между ними посередине разделительная линия, которая делит всю площадку на две ничейные территории. Команды располагаются именно на этих ничейных территориях. Игра начинается с того, что игрок одной команды бросает мяч из центра своей площадки противнику так, чтобы он упал как можно дальше. Игрок противника, поймав мяч в воздухе,

может сделать два шага вперед, в сторону противника, и бросить мяч на его территорию. Если мяч не удалось поймать в воздухе, то игрок бросает с того места, где мяч коснулся земли.

В зависимости от того, куда падает мяч, команды продвигаются то вперед, то назад. Цель игры — пройти до линии лагеря противника и забросить мяч за эту линию. Команда, сделавшая это первой, выигрывает.



КИТАЙ

Поймай за хвост дракона

В эту игру играют 10 человек и больше. Все строятся друг за другом по росту так, чтобы правая рука лежала на правом плече впереди стоящего. Первый в этом ряду — голова дракона, последний — хвост. Голова пытается поймать свой хвост. Ряд игроков все время находится в движении,

тело послушно следует за головой. Игроки, стоящие в хвосте, все время извиваются, стараясь, чтобы их не схватили. Если все-таки голове удастся схватить хвост, то последний игрок — хвост — становится первым, головой, а новым хвостом становится предпоследний в ряду.

ФРАНЦИЯ

Знамя

Участники этой игры делятся на две команды — нападающую и защищающуюся — и ведут борьбу за обладание знаменем.

На площадке для игры (40 x 20 метров) проводятся две линии поперек площадки на расстоянии 5 метров от коротких сторон. Получатся два участка 5x20 метров. Это крепости команд. На расстоянии 5 метров от крепости защищающейся команды, в середине поля, втыкается в землю знамя.

В команде нападающих есть особый игрок — рыцарь, которому отводится исключительная роль. Только рыцарь имеет право

взять в плен защитника, если коснется его рукой (сами нападающие не могут это сделать).

Защитники могут захватить в плен любого нападающего, кроме рыцаря. Рыцаря нельзя брать в плен, но рыцарь не имеет права брать знамя. Кроме того, нельзя брать в плен игрока, когда он находится на территории крепости (и своей, и противника) или ступил в крепость хотя бы одной ногой. Пленные игроки находятся в тюрьме — квадрате, нарисованном рядом с площадкой.

Игра начинается с того, что рыцарь выходит из крепости нападающих и направляется к знамени. Как только он коснется знамени-

ни, из своих крепостей выбегают все игроки. Нападающие — чтобы унести знамя в свою крепость, а защитники — чтобы помешать им это сделать.

Защитники гоняются за нападающими и берут их в плен. Рыцарь же помогает своим нападающим. Он становится рядом со своим игроком, если тот попадает в затруднительное положение, или с тем, кто подобрался ближе к знамени. Тем самым рыцарь держит в страхе защитников, так как он может их взять в плен, а они его — нет. Но ему запрещено становиться между знаменем и защитником. Если нападающего захватят вместе со знаменем, то игра заканчивается победой



защитников. Поэтому в критических ситуациях нападающий бросает знамя, чтобы команда не проиграла. Рыцарь поставит знамя на место, и игра продолжится.

Итак, нападающие выиграют, если, захватив знамя, благополучно унесут его в свою крепость, а защитники выиграют, если поймут нападающего вместе со знаменем. Игра заканчивается и в том случае, если все нападающие или все защитники попадут в тюрьму и некому будет бороться за знамя, так как рыцарь не имеет права унести знамя в свою крепость.

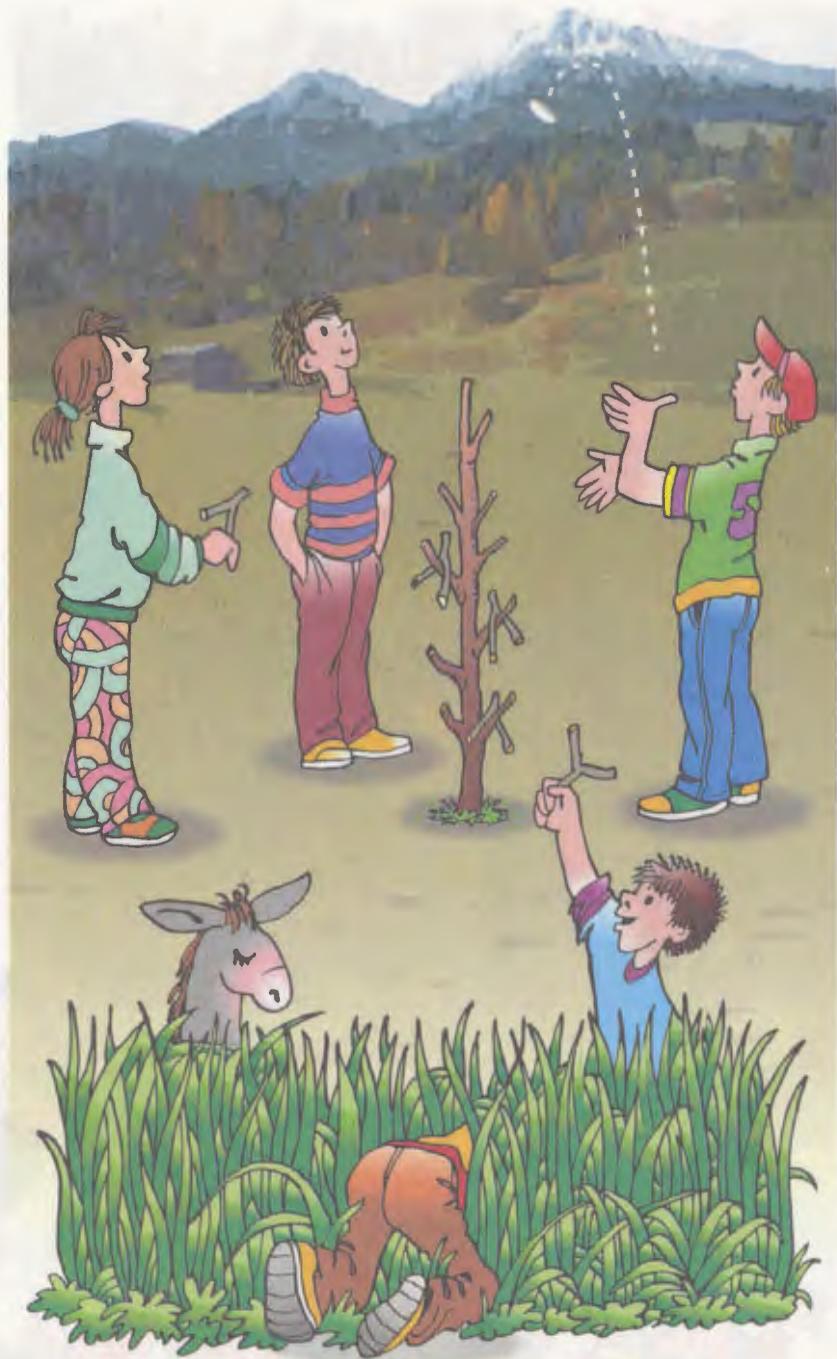
ЧЕХИЯ

Прага

Это старинная народная игра, в которую играют на лугу с высокой травой. Для начала игроки отыскивают ветку длиной около метра, на которой много маленьких веточек. Эти веточки обрезают, оставляя сучки длиной 3—4 сантиметра. Таких сучков должно быть штук семь. Ветку с обрезанными сучками втыкают в землю так, чтобы сучки смотрели вверх. Каждый игрок заготавливает себе маленькую вилкообразную веточку.

Первый тур игры начинается с того, что первый игрок берет плоский камешек, замазывает одну его сторону мелом и подбрасывает камешек вверх. При этом он называет цвет стороны камня. Если камень упал на землю указанной стороной вверх, игрок называет свою вилку-ветку на нижний сучок большой ветки и подбрасывает камешек снова. Если ему опять удалось угадать, он надевает свою вилку на сучок выше и бросает опять. Если в этот раз игрок не угадал, какой стороной упадет камень, он опускает вилку на сучок вниз. А в игру вступает следующий игрок.

Случается и такое: у игрока



вилка висит на нижнем сучке и он не угадывает цвет стороны камня. Тогда приходится снимать свою вилку до следующего, более удачного раза. Игра идет до тех пор, пока чья-либо вилка не достигнет самого верхнего, седьмого сучка. Эту верхнюю ступень в Чехии называют «Прагой», отсюда и название игры.

После этого начинается вто-

рой тур. Победитель первого тура бросает свою вилку в траву как можно дальше. Все остальные принимают ее искать. Кто найдет, тот бросает уже свою вилку. Ищут вилку все игроки, кто еще не бросал свою вилку. Это продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Его называют ослом. Неприятно, конечно, зато есть стимул лучше играть.



ШВЕЙЦАРИЯ

**Доброе утро,
охотник!**

Игроки выбирают водящего — охотника, а потом встают в большой круг. За спинами у игроков ходит охотник, останавливается позади любого из стоящих в кругу и кладет руку ему на плечо. Этот игрок оборачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!» — и тоже идет по кругу за спинами остальных, только в противоположную сторону.

Когда они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!» — и оба разбегаются, чтобы занять оставшееся пустым место. Кто не успел, тот охотник. И все начинается сначала.



ЯПОНИЯ

Японские салки

Водящий гонится за игроками, стараясь коснуться кого-нибудь рукой. Тот, кого осалили, сам становится водящим, но при этом он должен держаться за то место, которого коснулись (рука, плечо, голова, поясница). Так салки становятся и сложнее, и интереснее. Ведь бегать, держась рукой, например, за ногу, не так просто!

Если новоиспеченный водящий кого-то догонит, тот становится водящим, а прежний водящий освобождается от необходимости за что-то держаться и бегает свободно.

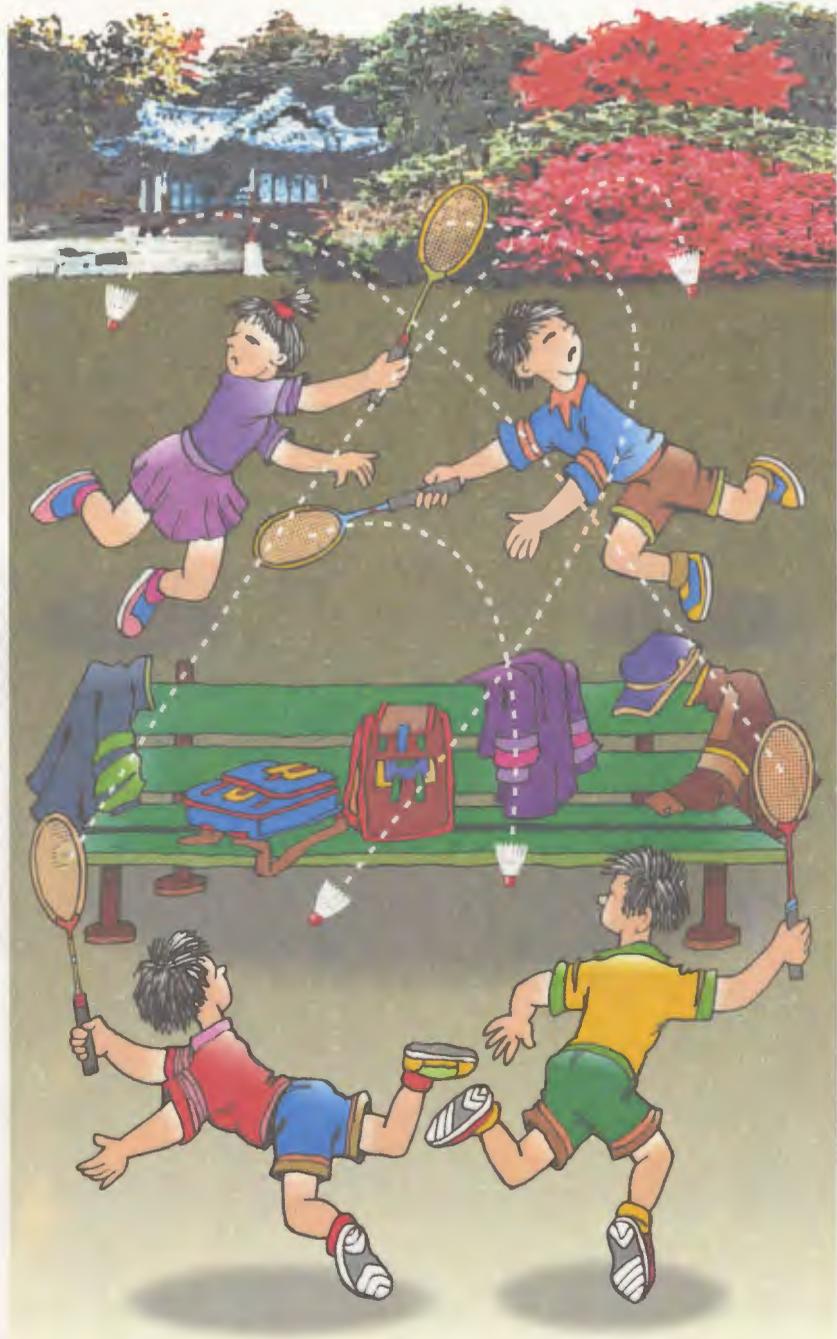
Японский бадминтон

Игроки делятся на две команды. У каждого играющего должен быть воланчик и ракетка. Из скамеек или стульев строят баррикаду. Команды встают по разные стороны баррикады и начинают перебрасываться воланчиками, отбивая их ракеткой. Команде, на чьей территории упал воланчик, записывается штрафное очко. Играют до определенного числа очков — 15, 20, 30. Кто первым набрал число штрафных очков, тот и проиграл.

ШВЕЦИЯ

Шлагбаум

Игра тем интереснее, чем больше человек в нее играют. Выбирают двух водящих: один — преследователь, другой — преследуемый.



Остальные игроки встают в ряды и берутся за руки. Таким образом получается несколько параллельных улиц. По сигналу в эти улицы с противоположных концов вбегают преследуемый и преследователь, начинается погоня.

Все игроки на стороне преследуемого. Когда преследователь уже близко и буквально настигает его, по знаку ведущего игроки опускают руки, поворачиваются налево и снова берутся за руки. Возникают

новые улицы, перпендикулярные прежним. Преследователь, который чуть не поймал преследуемого, оказывается за несколько улиц от него. Погоня продолжается.

Когда снова возникает критическая ситуация для игрока, все опять поворачиваются налево, меняя направление улиц. Так продолжается до тех пор, пока преследователь не окажется проворнее всех играющих и догонит преследуемого.

РОССИЯ

Городки

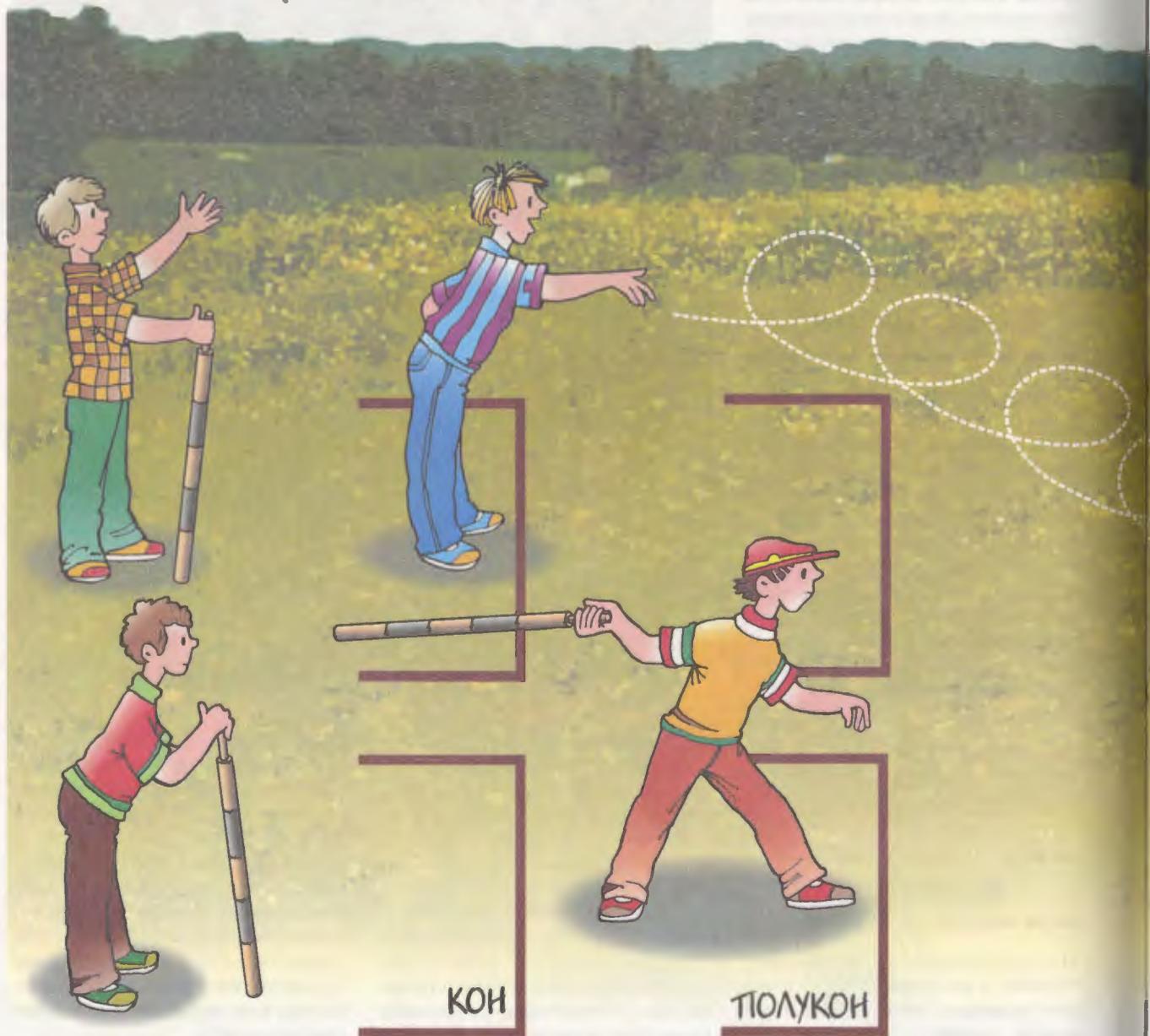
Эта игра — очень популярный в народе вид спорта. Сами городки появились в XIX веке, а произошли они из древней русской игры бабки, известной еще в VI веке. В бабках использовались специально обработанные подкопыт-

ные кости коров, свиней, баранов или овец. Кости выкладывались на площадку, из которой их нужно было выбивать палками. Известно, что бабками увлекались Петр Великий, А. В. Суворов, А. С. Пушкин. Поскольку в деревне коров и свиней хоть отбавляй, желающим сыграть в бабки не составляло труда достать необходимые принадлежности.

Если бабки были игрой деревенской, то пришедшие им на смену городки — игрой городской. Даже само название игры говорит о том, что в нее играли в

городах. В городе, понятное дело, барана или корову на улице не встретишь, поэтому кости заменили деревянными чурками.

Для игры в городки на площадке или плотно утрамбованном участке земли рисуют два квадрата — города — со стороны метра два, по одному квадрату для каждой команды. На них в виде определенных фигур выстраивают деревянные чурки, это и есть городки (в старину они назывались рюхами). Чурки-городки вытачиваются из березы и имеют цилиндрическую форму. Каждая фигу-



ра составляется ровно из пяти городков.

На расстоянии метров десяти от границы города проводят линию — кон и на вдвое меньшем расстоянии другую линию — полукокон. С этих линий делаются броски битой по фигуре, построенной в городе. Если у вас пока маловато силенок и трудно добросить биту до города, попробуйте уменьшить размеры площадки.

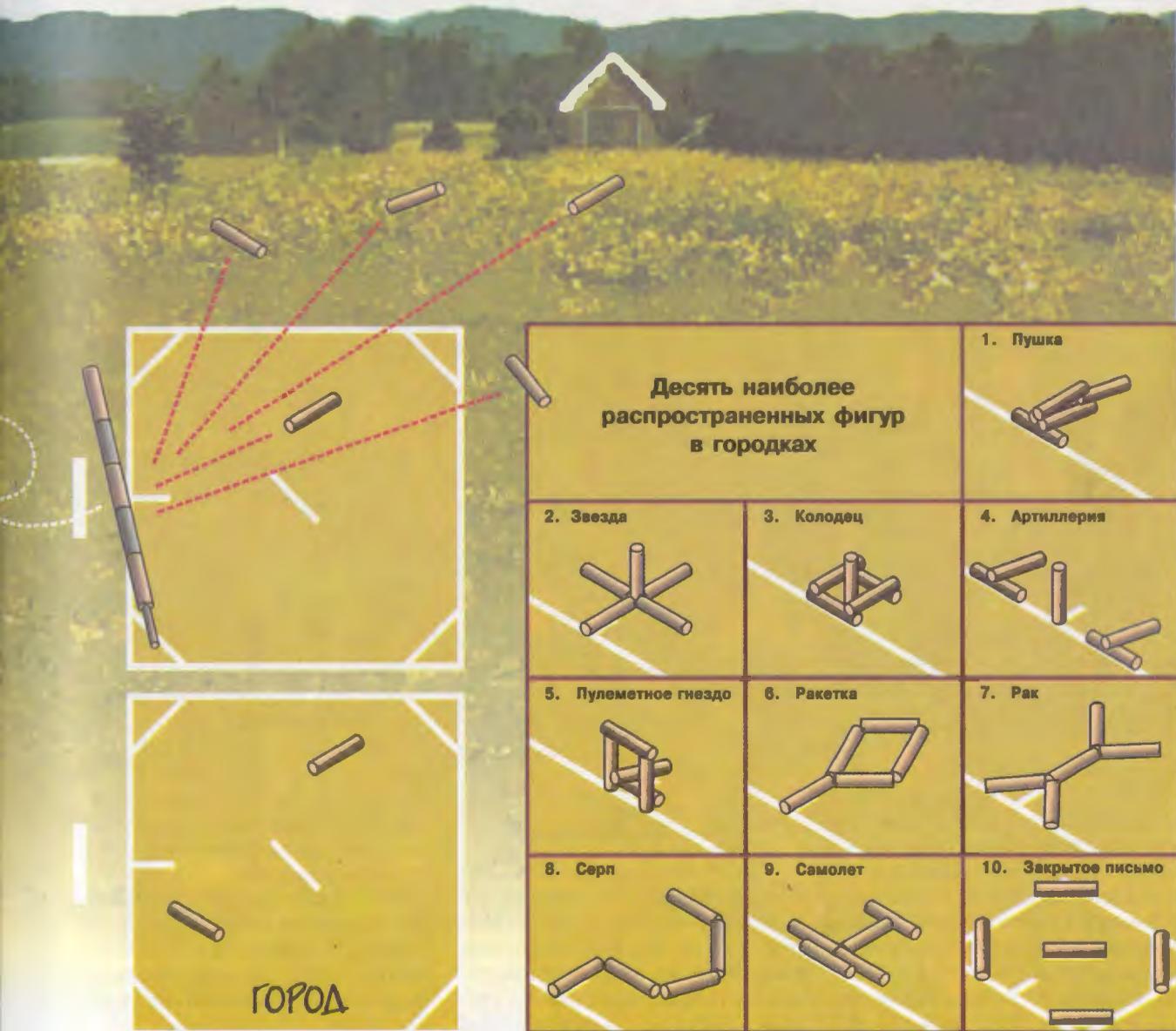
Две команды (можно играть и вдвоем — один на один) стремятся быстрее выбить из города все фигуры в заданной последова-

тельности. Порядок появления фигур определяется их номерами. Чем больше номер, тем сложнее с ней справиться. Самая трудная фигура — письмо.

Первый удар по любой фигуре наносится с дальнего конца. Если выбит хоть один городок, следующие броски уже производятся с полукона. Городок считается выбитым, если он вылетел или выкатился за пределы города назад либо в сторону. Если же городок оказался впереди города, то он возвращается обратно. Мастера-городошники нередко од-

ним ударом выбивают сразу всю фигуру (письмо не в счет), значит, одна неточность может стоить партии.

Что касается закрытого письма, то его надо выбивать целиком с кона, причем сначала требуется удалить марку — городок, расположенный в середине письма, — как бы распечатать его. Если же вместе с маркой нечаянно будет выбит еще какой-нибудь городок, то письмо придется распечатывать заново. Побеждает в игре команда, которая выбьет все фигуры меньшим числом бит.

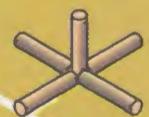


Десять наиболее распространенных фигур в городках

1. Пушка



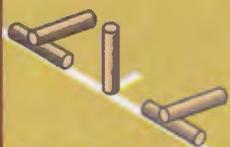
2. Звезда



3. Колодец



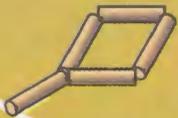
4. Артиллерия



5. Пулеметное гнездо



6. Ракетка



7. Рак



8. Серп



9. Самолет



10. Закрытое письмо



ГОРОД



Горелки

В этой игре принимает участие только нечетное число игроков. Игроки делятся на пары, а тот, кто остался без пары, будет водящим, горельщиком. Пары встают в ряд друг за другом. Горельщик становится к ним спиной на расстоянии 3 метров от первой пары. Пары начинают хлопать в ладошки, с каждым хлопком все быстрее и быстрее. При этом все иг-

рающие хором говорят нараспев вместе с горельщиком:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Горельщик неожиданно кричит: «Первая пара — вперед!» Он может назвать любую пару — вторую, третью или вообще последнюю. Игроки этой пары бегут, обходя горельщика с разных сторон. Обежав его, с  должны

взяться за руки прямо перед ним. Горельщик при этом должен стоять, не оглядываясь, но, как только бегущие попадают в его поле зрения, он бросается вдогонку за любым из них. Горельщику достаточно просто коснуться игрока рукой, прежде чем пара успеет взяться за руки.

С тем, кого поймал горельщик, он становится в пару впереди колонны. А игрок, оставшийся в одиночестве, начинает водить. Если горельщик никого не сумел коснуться, он водит снова.

Лапта

Эта популярная народная игра развивает сиду, ловкость и быстроту реакции. Для игры нужно больше 10 человек. Они делятся на две команды. В лапту играют небольшим резиновым мячом и

лаптой-битой. Битой может быть круглая палка из крепкого дерева длиной около метра и толщиной 3—5 сантиметров. А можно играть теннисным мячом и ракеткой.

Для лапты вполне подойдет ровная площадка длиной около 50, а шириной около 20 метров. Ее делят на три части двумя па-

раллельными линиями, расстояние между которыми 40 метров. Территория между этими двумя линиями называется полем. За одной чертой находится город, за другой — кон.

По жребию команды делятся на бьющую и водящую. Бьющая команда располагается в городе, а водящая — в поле. Борь-



ГОРОД

ПОЛЕ

КОН

ба идет за владение городом. Один из игроков бьющей команды становится на линию города с лаптой в руке. Он называется метальщиком. Игрок водящей команды, подавальщик, бросает мяч в сторону метальщика. Игра

в бегущего, осалить его. За каждого игрока, успешно пробежавшего в оба конца, команда города получает очко. Если игрок благополучно возвращается в город, он приобретает право снова бить по мячу. Если же он

противников, не успевшего скрыться в городе. Если это удастся, команды снова меняются местами. Таким образом, идет упорная борьба за право жить в городе. Когда

начинается с того, что метальщик изо всех сил бьет по мячу лаптой, стараясь его отбросить как можно дальше в поле. Если метальщик промахнулся или мяч упал слишком близко к линии города, то он уступает место другому игроку своей команды. Если удар был удачным и мяч улетел далеко в поле, метальщик бросает биту и бежит через поле за линию кона.

Он может либо остаться там, либо, если успеваает, вернуться обратно в город. Пока он бежит, игроки водящей команды, поймав мяч, стараются попасть им

остался за коном, то метальщиком становится другой игрок из его команды.

Когда метальщик после удачного удара по мячу бежит через поле за линию кона, игроки его команды, которые до этого оставались за коном, стараются вернуться в город. Если в момент пробежки в кого-то из игроков попадут мячом водящие, то игроки водящей команды бегут в город, и команды меняются ролями.

Пока водящие бегут в город, бьющая команда имеет возможность отыграться. Для этого нужно осалить мячом одного из



какой-нибудь команде удастся скрыться в городе, игра продолжается дальше. Команды меняются местами и в том случае, если поданный метальщиком мяч поймает в поле игрок водящей команды. Победителем считается команда, набравшая первой необходимое число очков, например, 15, 20 или 30.

Всем известно, что русская лапта очень похожа на популярную американскую игру — бейсбол. Может быть, кто-то у кого-то скопировал правила? Но в России лапта известна уже с XV века, а американцы вряд ли создали бейсбол по об-

разу и подобию русской лапты. А может быть, у этих игр когда-то был один общий предок? Ученые, изучающие историю игр (есть и такие!), именно так и считают. Они уверены, что игра типа лапты попала в Европу из Индии еще

в раннем средневековье. Поначалу эта игра изображала полную опасностей жизнь бродячих торговцев (команда поля), стремящихся осесть в городе. Эта игра стала очень популярна в Европе, и теперь почти в каждой стране есть свой местный вариант лапты. Так, в Венгрии играют в круговую лапту, а в Германии — в тройную, или немецкую, лапту. А уже из Европы лапта попала в Америку и там превратилась в бейсбол.



Бадминтон

Судя по всему, бадминтон — одна из древнейших игр на земле. Оказывается, в мяч с перьями играли еще около трех тысяч лет назад. В одном из древних манускриптов сообщается, что в 1122 году до нашей эры в Китае во времена правления династии Чу играли в мяч с перьями. Игра называлась «ди-дзяу-ци». Три-четыре гусиных пера скрепляли воедино ободком и играли деревянными ракетками. А в Индии археологи нашли наскальные рисунки, которым около двух тысяч лет. Изображенные на рисунках люди играют в игру, которую называли «пена» — прообраз нынешнего бадминтона.

В Европу бадминтон попал в 1872 году, когда английский герцог Бофорт вернулся в свое поместье Бадминтон из путешествия по Индии. Вместе с пряностями и

изделиями из слоновой кости герцог привез необычные мячи с перьями и ракетки. Игра очень понравилась его родным и знакомым и быстро приобрела большую популярность. До сих пор в городе Бадминтоне, в бывшем имении герцога Бофорта, существует весьма своеобразный музей. В этом музее можно увидеть множество экспонатов, рассказывающих о том, как шло развитие бадминтона. Старинные воланы и ракетки соседствуют там с самыми современными. Сейчас бадминтон на равных входит в семью спортивных игр. Первый чемпионат мира по бадминтону состоялся в 1977 году, а чемпионат Европы еще раньше — в 1968-м. В Международную федерацию по бадминтону входит около 100 стран, в том числе Россия.

Немного о правилах игры

Игра начинается с подачи мяча. Первая подача выполняется с правого поля на правое поле соперника. Если волан не попал в это поле и при этом соперник не дотронулся до волана, то право подачи пе-

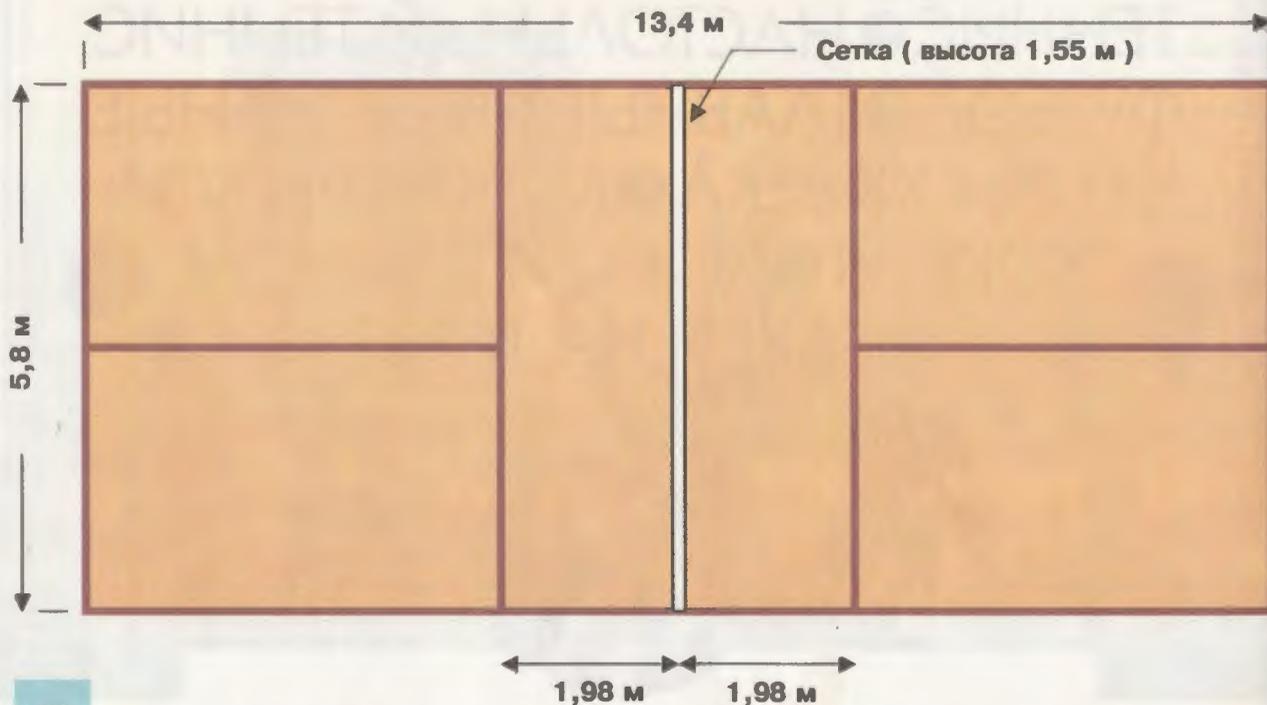
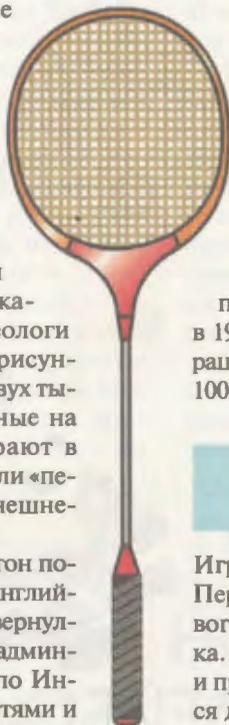


реходит к сопернику. Если соперник отбил волан, игра идет до тех пор, пока волан не упадет на чьей-либо территории. Если волан упал на поле подающего,

то право подачи переходит к сопернику, а если на поле соперника, то подающему засчитывается очко. Очки начисляются только подающему.

При четном и нулевом количестве очков у подающего он подает из своего правого заднего сектора в левый задний сектор соперника. При нечетном количестве очков — из левого сектора в правый сектор. Если при подаче волан не попадет в нужный сектор, подача переходит к сопернику. Подачу можно переиграть, если подающий не попал ракеткой по мячу.

Игра идет до 15 очков (у детей и женщин до 11 очков). При этом разница в счете должна быть не меньше двух очков. Соревнования состоят из трех партий, а победителем считается тот, кто выиграл две партии.



Баскетбол

Всем известно, что баскетбол изобрел американский учитель физкультуры. Но на самом деле в игру, напоминающую баскетбол, играли древние ацтеки и майя, представители вымерших древних цивилизаций Центральной и Южной Америки. Ученые обнаружили на полуострове Юкатан игровые площадки, обнесенные каменными стенами. Этим площадкам не меньше двух с половиной тысяч лет. На площадках были расставлены скульптуры богов, и поэтому мы можем судить, что неперенной частью религиозных праздников той поры была игра с мячом... из смолы. Называлась она «пок-тапок». Игроки стремились забросить мяч в отверстия, просверленные в центре плоских каменных плит на каждой стороне площадки.

Но простой американский учитель физкультуры Джеймс Нейсмит совсем не знал о забавах древних. Поэтому баскетбол в том виде, в каком мы знаем его сейчас, изобрел именно этот уникальный человек. Преподаватель Международной тренировочной школы в Спрингфилде Нейсмит получил задание придумать игру в помещении для группы студентов, недовольных тем, что им приходится в обязательном порядке ходить на занятия по физкультуре.

Условия спортивного зала ставили перед необходимостью играть в мяч только руками. Нейсмит выбрал для новой игры футбольный мяч,



поскольку его можно было легко ловить руками. Кроме того, он прибил гвоздями на высоте трех метров к балкуну, который опоясывал зал, две корзины из-под персиков, в которые нужно было попадать мячом. Сначала Нейс-

сии — наши команды не раз выигрывали чемпионаты мира, чемпионаты Европы и Олимпийские игры. Но, как и в хоккее, сильнейшие баскетболисты все же играют за океаном — в Национальной баскетбольной ассоциации США.



мит хотел использовать для этой цели картонные коробки, поэтому баскетбол вполне мог бы получить и название «боксбол» («бокс» — в переводе с английского «коробка», а «бол» — «мяч»). Но коробок у него под рукой не оказалось, вот и получился баскетбол («баскет» — корзина, «бол» — «мяч»).

Баскетбол популярен и в Рос-

Немного о правилах игры

В начале игры игроки располагаются на площадке за пределами центрального круга. В кругу стоят только по одному игроку от каждой команды. Игра начинается с того, что судья подбрасывает мяч вверх. Как только мяч достигнет верхней точки, игроки, стоящие в центре, прыгают вверх, стремясь отбросить мяч одному из членов своей команды.

Игроки передают мяч друг другу и одновременно передвигаются по площадке в сторону щита противника. Приблизившись к нему, они бросают мяч в корзину. За попадание мяча в корзину таким способом засчитывается 2 очка, а за попадание со штрафного — 1 очко. Побеждает команда, набравшая больше очков. Мяч

можно передавать одной рукой, двумя руками, от груди, от плеча, а вести мяч по площадке можно, ударяя его о землю одной рукой либо двумя руками попеременно.

За ошибки в игре мяч передается противнику. К основным ошибкам относятся:

- пробежка с мячом более двух шагов без удара о землю;
- продолжение ведения мяча игроком после того, как он взял мяч в руки;
- умышленная игра головой, ногами, кулаком.

За грубую игру (толчки, удары, подножки) провинившемуся игроку записывается фол. Игрок, набравший во время игры 5 фолов, удаляется с поля. При умышленной грубости провинившемуся игроку засчитывается фол, а команде назначаются 2 штрафных броска. В последние 5 минут и во все дополнительное время каждый фол наказывается двумя штрафными бросками.



Волейбол

По одной из легенд, волейбол придумали американские пожарники. Как-то раз от нечего делать им захотелось во что-нибудь поиграть. Вот они и натянули веревку между двумя столбами и стали перебрасывать через нее резиновую камеру. По другой легенде, здесь, как и в случае с изобретением баскетбола, отличился учитель физкультуры американского колледжа Уильям Морган. Морган изобрел

его перелетать через сетку. Морган назвал игру «миномет», но чуть позже по предложению своего друга профессора Хальстеда переименовал «миномет» в «волейбол» (то есть «летающий мяч»). Это было в 1895 году, а в 1900-м американская фирма «Сполдинг» изготовила первый волейбольный мяч и были приняты первые правила игры.



бы он перелетел через сетку на половину противника. С этого момента игроки каждой команды стремятся отбить мяч на сторону противника. На своей площадке игрокам разрешается ударить по мячу не более трех раз, при этом ни один игрок не должен касаться мяча дважды.

Если в игре мяч упадет на площадку, то команда при чужой подаче проигрывает очко. Если же мяч приземлится на площадке подающей команды или она допустит ошибку, то право подачи переходит к другой команде, а очков



свою игру для бизнесменов среднего возраста, которым весьма популярный баскетбол был не по силам. На высоте 197 сантиметров была подвешена теннисная сетка, и задача заключалась в том, чтобы ударить руками по мячу, заставляя

Немного о правилах игры

Игра начинается с подачи мяча с места подачи. Мяч вводится в игру ударом одной руки так, что-

при этом никто не получает. Очки начисляются только той команде, которая выполняла подачу.

Игрок выполняет подачу до тех пор, пока он или его команда не допустят ошибку. Ошибкой в игре считается, когда команда, перебивая мяч через сетку, попадает за пределы площадки соперника (аут). Мяч, приземлившись на черту, считается правильным. подача переходит к другой команде, если мяч заденет за сетку при выполнении подачи.

Смена игроков происходит, когда команда выигрывает подачу. Все игроки при этом перемещаются на одно место по движению часовой стрелки. Так в команде меняется подающий игрок.

Партию выигрывает команда, набравшая 15 очков при преимуществе над противником не менее чем в 2 очка.



Теннис

Теннис придумали англичане уже через год после того, как увидели бадминтон. В общем-то, теннис и правда очень похож на бадминтон, только ракетки у теннисистов более тяжелые, играют они мячом и правила игры у них немного другие.

Самые престижные турниры у теннисистов — так называемые турниры «Большого шлема» — Открытый чемпионат Англии, Открытый чемпионат Франции, Открытый чемпионат США и Открытый чемпионат Австралии. Но самый старинный из них и в то же время самый престижный — Уимблдон, Открытый чемпионат Англии. Вряд ли во всем мире найдется человек, который ничего не слышал бы об Уимблдоне.

Не многие спортивные соревнования могут похвастаться столь богатой историей, давними и прочными традициями, как Уимблдонский теннисный турнир, ведущий свою родословную с понедельника 16 июня 1877 года. Существует легенда, будто все началось с машинки для стрижки

газонов, которой в конце прошлого века пользовались во всеанглийском крикет-клубе в пригороде Лондона — Уимблдоне. Однажды машинка испортилась, и клуб решил провести соревнования теннисистов, чтобы собрать средства на ее ремонт.

Так начался первый Уимблдонский турнир, который собрал 22 участника и всего 200 зрителей. Современные турниры, стартующие по традиции в третий понедельник июня, привлекают игроков из почти пяти десятков стран, а посещает их без малого полмиллиона болельщиков. Что же касается той старой машинки для стрижки газонов, то она и сейчас стоит в углу центрального корта. Она слишком громоздка, чтобы ее можно было провезти через узкие входы арены. Наверное, если учесть приверженность англичан к традициям и символам, машинка еще долго будет находиться там и со своего привилегированного места наблюдать за теннисными баталиями.



Уимблдон официально начинается матчем на центральном корте с участием прошлогоднего чемпиона и завершается спустя две недели балом, который открывает вальсом чемпиона и чемпионки в одиночном разряде.

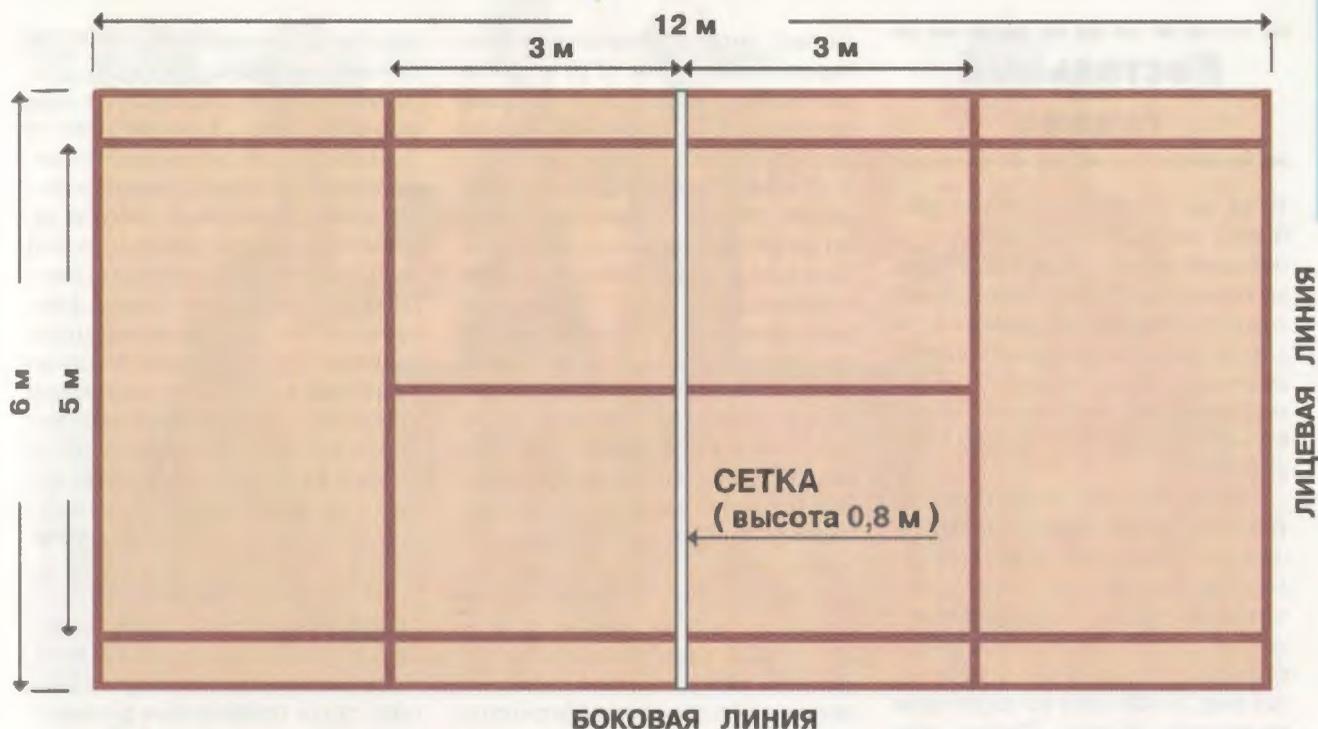
Список лауреатов Уимблдона открывает Спенсер Гор. Кстати, первые 30 лет среди мужчин неизменно побеждали хозяева — англичане, среди которых был даже священник. Преподобный Хартли выигрывал Уимблдон в 1879 и 1880 годах.

В 1884 году Уимблдон открыл свои двери для представительниц прекрасного пола. Спустя три года после этого чемпионкой стала пятнадцатилетняя Шарлотта Дод, которая по сей день остается самой юной победительницей Уимблдона.

Лучшей же теннисисткой всех уимблдонских времен многие эксперты считают француженку Сюзан Ленглен, которая была чемпионкой 6 раз и не проиграла здесь ни одной одиночной встречи. Заодно элегантная француженка ниспровергла старую моду, по которой женщины играли в длинных, до земли, юбках



В 1919 году, поразив чопорных англичан, Сюзан Ленглен появилась на корте в короткой юбке, а на следующий день вышла на корт и без традиционной белой шляпки, заменив ее цветной лентой.



и в блузках с длинными рукавами. В 1919 году, поразив чопорных англичан, Сюзан появилась на корте в короткой юбке, а на следующий день вышла на корт и без традиционной белой шляпки, заменив ее цветной лентой.

Менялась и мужская мода. В 1946 году француз Ивон Петра был последним чемпионом, выступавшим в длинных белых брюках. Кстати, в отличие от других турниров, белая форма остается неизменным условием Уимблдона. В 1987 году знаменитую немецкую теннисистку Штеффи Граф попросили переодеться, когда она вышла потренироваться в цветной майке.

Уимблдон стал таким же атрибутом английского образа жизни, как дерби, выставка цветов в Челси или выезд королевы в карете с форейторами в сопровождении конных гвардейцев. А история тенниса во многом была историей Уимблдона, потому что не может, наверное, ни один теннисист сказать, что его карьера удалась, если он ни разу не побеждал на Уимблдоне.

Советские, а впоследствии российские теннисисты до сих пор

не выигрывали Уимблдон в одиночном разряде. До перестройки им не часто давали возможность попробовать себя в профессиональных турнирах. А в 90-е годы XX века взойшла звезда русского теннисиста Евгения Кафельникова. Евгений — первый и единственный пока русский игрок, кому удалось победить на турнире «Большого шлема». Причем Кафельников сделал это дважды! В 1996 году он выиграл Открытый чемпионат Франции, а в 1999 году — Открытый чемпионат Австралии. Более того, Кафельников первым из наших соотечественников стал первой ракеткой мира, то есть оказался на первой строчке рейтинга сильнейших теннисистов-профессионалов, который еженедельно публикуется штаб-квартирой АТП (Ассоциации теннисистов-профессионалов).

Немного о правилах игры

Подача в теннисе выполняется из-за лицевой линии в противоположный по диагонали ближний к сетке сектор. Отражать мяч пос-

ле подачи можно только после того, как он отскочил от земли. Затем можно отбивать мяч и с лета, и после одного отскока от площадки.

Если первая подача окажется неудачной (мяч попадет в сетку, или заденет ее, либо не попадет в нужное поле), то можно выполнить еще одну подачу. Если и эта попытка окажется неудачной, то очко получит соперник. Затем этот же игрок выполняет подачу с другой стороны своей площадки — и так до тех пор, пока один из игроков не выиграет часть игры — гейм. В следующем гейме начинает подавать второй игрок.

Счет в теннисе ведется особым образом. За выигрыш первого и второго мячей дается по 15 очков (очки суммируются), а за выигрыш третьего — 10. Выигрыш четвертого мяча приносит победу, но при условии, что отрыв в счете от соперника составляет не менее двух мячей. Игрок, первым выигравший шесть геймов с отрывом от соперника в два гейма, считается выигравшим часть матча — сет. Матч состоит из трех или из пяти сетов. Для победы в матче надо выиграть соответственно два или три сета.

Настольный теннис

Если для большого тенниса требуется специальная площадка — большой корт с огромной сеткой, за аренду которого, кстати, надо платить нешуточные денежки, то для игры в настольный теннис достаточно стола, который сейчас можно найти в любом доме отдыха, на турбазе и чуть ли не в каждой школе.

Правила игры в настольном теннисе проще простых: игрок стремится послать ударом ракетки мяч через сетку, причем так, чтобы соперник не мог его отразить. Если цель достигнута, он зарабатывает очко. Игра ведется до тех пор, пока один из партнеров не наберет 21 очко. Правда, при счете 21:20 игра продолжается, так как перевес должен составлять не менее двух очков.

Самое раннее упоминание об этой игре было найдено в каталоге лондонских производителей спортивных товаров в 1880-х годах. Значит, можно считать, что родиной настольного тенниса является Англия. А в России эта игра под названием «пинг-понг» была известна еще в конце XIX века. В пинг-понг играли в аристократических домах Петербурга, Москвы и Одессы. Известно, что им увлекался великий русский писатель Лев Толстой, а партнером у него был его домашний врач Душан Маковицкий.

Еще в XVI веке в Англии и Франции существовала игра, похожая на пинг-понг, но мяч в ней был с перьями. Позже его заменили резиновым. А современный целлулоидный мяч изобрел английский инженер Джеймс Гибс в 1894 году. Легкий и упругий шарик сделал игру по-настоящему увлекательной.

В начале XX века у игроков в настольный теннис была принята строгая вечерняя одежда: женщины — в длинных платьях, мужчины — в смокингах. Известен

случай, когда в команде одной из европейских стран не разрешили выйти на площадку двум ведущим теннисистам, поскольку у них не оказалось смокинга.

Свою историю имеют и ракетки. На старинных рисунках можно увидеть ракетки со струнами, похожие на те, что используются в большом теннисе. Только позднее появились фанерные ракетки. Очень важен материал, которым оклеивается поверхность ракетки. Сначала для этой цели применялся пергамент, кожа или велюр. Однажды английский игрок Гуд зашел в аптеку купить лекарство и увидел на прилавке пупырчатую резину. Купив лист такой резины, он в тот же вечер наклеил кусок ее на ракетку, отправился в клуб настольного тенниса и всех обыграл. В результате Гуд вошел в историю как реформатор покрытия для ракетки. Применение пористой, губчатой резины дало заметный толчок развитию настольного тенниса. Если рань-

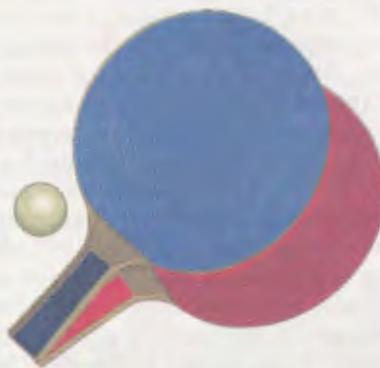
ше игра шла в непосредственной близости от стола, плоскими ударами, то теперь она стала гораздо разнообразнее и динамичнее.

Забавно, но высококвалифицированный игрок может победить неискушенного любителя, используя вместо ракетки любой жесткий, твердый предмет: книгу, кусок дерева или стекла, консервную банку или домашнюю тапочку. Однажды наш чемпион Анатолий Аверин играл записной книжкой и в результате выиграл обед в ресторане на группу спортсменов из 15 человек. Кстати, некоторые теннисисты ставили рекорды, сидя во время игры на стуле или в кресле.

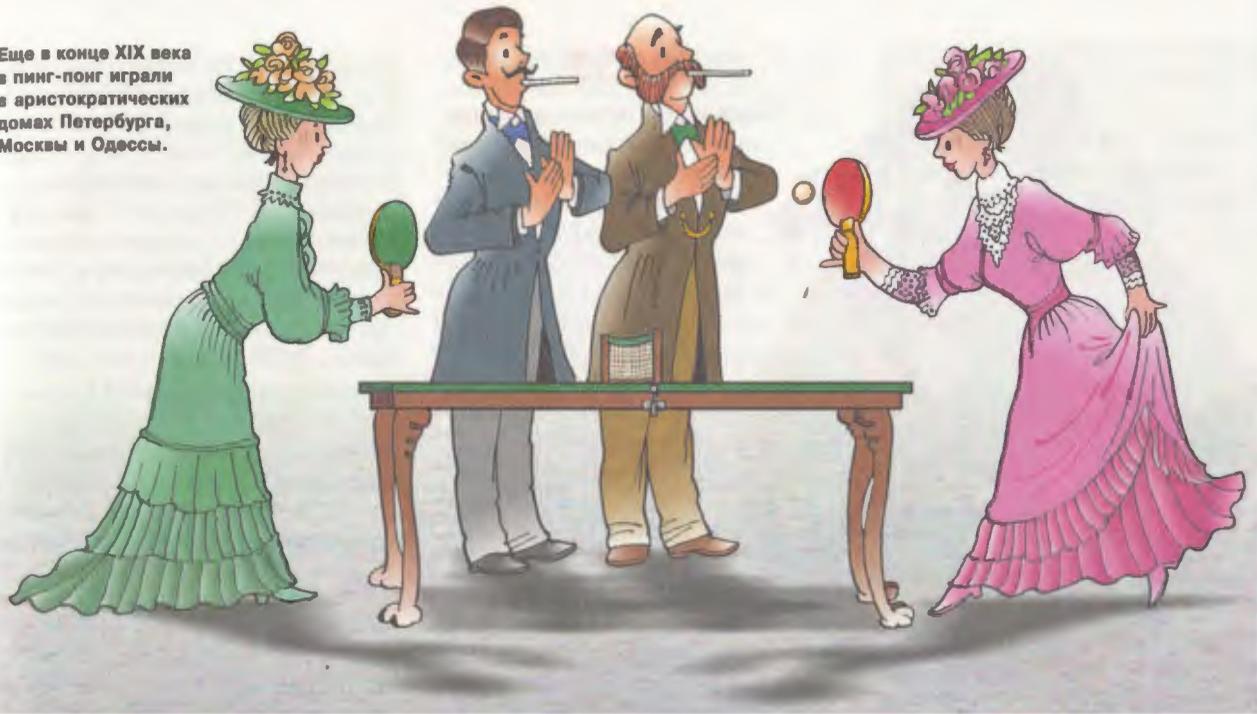
Широкое распространение настольный теннис получил в нашей стране в 20-е годы XX века. Тогда появилось множество секций, стали проводиться разнообразные соревнования. Однако первый чемпионат страны по настольному теннису состоялся только в 1951 году.

Международная федерация настольного тенниса была создана в 1926 году, но лишь через 60 с лишним лет, в 1988 году, эту популярную игру наконец включили в программу Олимпийских игр.

Если в большом теннисе требуются немалая физическая сила и выносливость, то в пинг-понге большее значение имеют реакция и точность удара, поэтому видные достижения в пинг-понге показывают в очень юном возрасте.



Еще в конце XIX века в пинг-понг играли в аристократических домах Петербурга, Москвы и Одессы.



Самым молодым участником международных соревнований была восьмилетняя Джой Фостер из Ямайки, в 1958 году она успешно выступила в чемпионате Вест-Индии.

Настольный теннис не менее зрелищная игра, чем большой теннис, но явно превосходит его по скорости, быстроте. Когда играют

большие мастера, порой бывает очень трудно следить за перемещением мячика, он словно молния перелетает через сетку туда и обратно. Рекорд по числу ударов по шарик — 172 за минуту — установили в 1989 году швейцарцы Томас Бузен и Стефан Ренольд. А у женщин — 168 ударов за минуту — рекорд был установлен в

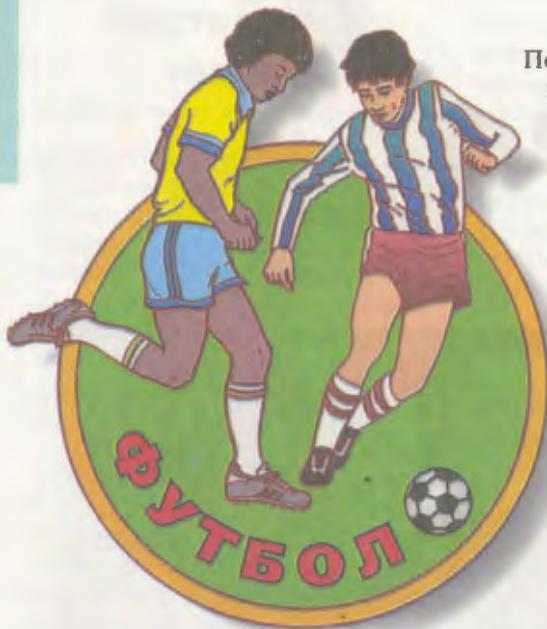
1987 году англичанками сестрами Лайзе. Необычный рекорд установил в 1979 году американец Гэри Фишер. Держа ракетки в обеих руках, он без остановки произвел по шарик 5000 ударов через сетку за 44 минуты 28 секунд.

Первый чемпионат мира по настольному теннису состоялся на рубеже 20—30-х годов XX века, и с тех пор, за редким исключением, проводится раз в два года. С 1930 по 1935 год венгр Виктор Барна был чемпионом мира пять раз, а если учитывать парный разряд, то всего он завоевал 15 золотых медалей. Барна до сих пор самый титулованный игрок в настольном теннисе. Джуан Цзе Тун в 1960-е годы трижды подряд становился королем маленькой ракетки, причем в финале ему всякий раз противостоял один и тот же соперник, тоже китаец — Ли Фу Жун.

Наша страна может похвастаться двумя победами в парной игре. Дважды чемпионом мира стал Станислав Гомозков — один раз в паре с Зоей Рудновой, а другой — с Татьяной Фердман. Рекорд по количеству медалей европейского и мирового достоинства у нашей Зои Рудновой — 30 медалей, из них 16 золотых.

Высококвалифицированный игрок может победить неискушенного любителя, используя вместо ракетки любой жесткий и твердый предмет.





Футбол

Главные футбольные битвы XX века

Пожалуй, нет на нашей планете события, которое могло бы по своей популярности сравниться с чемпионатом мира по футболу. Достаточно сказать, что последнее мировое первенство, которое проходило летом 1998 года во Франции, посмотрело, по самым приблизительным подсчетам, около четырех миллиардов землян! Цифра просто умопомрачительная. Поэтому если уж говорить о футболе, то прежде всего о всех шестнадцати чемпионатах мира. Конечно, есть еще Олимпийские игры и чемпионаты Европы, награды которых почетны для любой сборной. Но все же именно чемпионаты мира, проходящие раз в четыре года, собирают лучших футболистов всего мира.

1930

Первый чемпионат мира проходил в Уругвае в 1930 году. В финальном матче, который состоялся в Монтевидео, сборная Уругвая выиграла у сборной Аргентины со счетом 4:2 и завоевала звание первого чемпиона мира. При этом больше всех голов — 18 — забила именно аргентинцы. И лучшим бомбардиром чемпионата мира стал аргентинец Стабиле. Но, увы, в решающей игре аргентинцам не удалось проявить себя во всей красе...

1934

Во второй раз лучшие команды мира собрались помериться силами в 1934 году в Италии. И к великому восторгу местных тиффози (так называют итальянских футбольных болельщиков), их любимцы с превеликим трудом, лишь в дополнительное время, но все же вырвали победу у команды Чехословакии — 2:1. Кстати, этот чемпионат мира поражает множеством почти мистических совпадений с первым. Как и уругвайцы четыре года назад, итальянцы победили, играя у себя дома. Лучшим бомбардиром опять стал футболист из команды, потерпевшей поражение в финальной игре, — на этот раз им был чех Не-



Знаете ли вы, что...

...только одному игроку удалось в финальном матче сделать хет-трик, то есть забить три мяча. В 1966 году этим отличился англичанин Джеффри Херст, и его команда выиграла у сборной ФРГ.

едлы, забивший пять голов. Второе место в споре голеадоров опять занял игрок из команды победителей. Четыре года назад это был уругваец Сеа, а сейчас — итальянцы Конен и Скъявио, вколовшие в ворота своих противников по четыре мяча каждый. Совпало и общее количество голов, забитых на чемпионате, — 70. Вот такие чудеса!

1938

Воздух на следующем чемпионате мира, который проходил во Франции в 1938 году, был безнадежно отравлен смертоносным дымом Второй мировой войны. Ряд команд отказались от участия: вместо положенных 16 сборных собралось лишь 15. Австрия, успешно сыгравшая в отборочных матчах и пробившаяся в компанию 16 избранных, на финальную часть чемпионата мира прислать своих футболистов не смогла, так как была оккупирована Германией. А команды Бразилии, Румынии, Кубы и Голландской Индии, например, попали в число 16 счастливых членов практически по зеленой улице — их соперники отказались играть отборочные матчи.

В битве за золото третьего чемпионата мира сошлись итальянцы и венгры. И снова итальянцы победили — 4:2.

1950

Четвертого футбольного пиршества болельщикам пришлось дожидаться довольно долго — целых 12 лет. В 1950 году мировое первенство принимали бразильцы, но в финальном матче бразильцев побеждают уругвайцы. Счет игры Уругвай — Бразилия — 2:1.

1954

В 1954 году на чемпионате, проходившем в Швейцарии, победила сборная ФРГ. В финальной игре немцы выиграла у венгров со счетом 3:2.

Знаете ли вы, что...

...всего один футболист умудрился стать и чемпионом мира, и серебряным призером, но в составе разных сборных. Луиджи Монти, играя за команду Аргентины, стал вторым призером чемпионата мира 1930 года, а в 1934-м завоевал чемпионский титул, выступая за сборную Италии.

1958

Шестой чемпионат мира можно запросто провозгласить историческим. Во-первых, именно в 1958 году в Швеции показал себя во всем великолепии тот самый бразильский паренек, которого до сих пор зовут королем футбола. Нетрудно догадаться, что речь идет о Пеле. Сказать, что этот семнадцатилетний мальчик (он до сих пор остается самым юным чемпионом мира в истории) забил в финальной игре два гола, — значит, сказать недостаточно. Много лет прошло с тех пор, как Пеле повесил бутсы на гвоздь, и много великих игроков в разное время выходило на футбольный газон, но никто из них не мог даже сравниться с гением Пеле. Его реактивная скорость, поразительная непредсказуемость, фантастическое голевое чутье стали самым настоящим откровением. К тому же именно бразильцы, выиграв в финале у шведов со счетом 5:2, положили начало рекорду, который до сих пор не побит. Они сумели стать чемпионами мира четыре раза! И наконец, чемпионат 1958 года стал эпохальным для нашей страны: тогда впервые в мировом первенстве приняла участие сборная СССР.

1962

Славный поход бразильцев за мировым футбольным господством продолжился на седьмом чемпионате мира в 1962 году в

Чили. В финале сборная Бразилии пополняет свой золотой запас, обыграв в финале команду Чехословакии — 3:1.

1966

А вот восьмой чемпионат мира до сих пор остается для нашего футбола самым счастливым. Еще он примечателен тем, что там впервые были вручены четыре комплекта медалей: золотые, позолоченные, серебряные и бронзовые. Поэтому не стоит удивляться, когда сборную СССР называют бронзовым призером чемпионата мира 1966 года, несмотря на то что наша команда заняла



**8-Й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1966. Англия**

лишь четвертое место. Но, как бы там ни было, в первый и последний раз наша сборная сумела выйти в полуфинал. В воротах у нас играл Лев Яшин. Если Пеле был лучшим нападающим за всю историю футбола, то Лев Яшин, пожалуй, был лучшим голкипером. Он выручал команду в самых, казалось бы, безнадежных ситуациях. Однако советские футболисты в матче за третье место, к сожалению, проиграли португальцам — 1:2. А в финале сражались сборные Англии и ФРГ. Англичане сумели не ударить лицом в грязь у себя на родине и в дополнительное время выиграли — 4:2.

Знаете ли вы, что...

...лишь один футболист трижды становился чемпионом мира. Его имя — Эдсон Арантес ду Насименту (таково полное имя легендарного бразильца Пеле). Всего же Пеле сыграл на четырех чемпионатах мира и провел на этих самых престижных футбольных турнирах 14 матчей.

1970

На сей раз главные футбольные события четырехлетия переместились в Мексику. В 1970 году бразильцы, до этого слегка расслабившиеся от своих успехов, снова собрались с силами и в финальном матче одолели команду Италии — 4:1. И снова был неудержим Пеле. Один из голов в финале — его заслуга. Мы же можем гордиться нашим Анатолием Бышовцем, который забил на девятом чемпионате мира столько же мячей, сколько и сам Пеле, — 4. Между прочим, мексиканцы оценили игру советского нападающего очень высоко. На стадионе «Ацтека» в Мексике до сих пор стоит бронзовый бюст Анатолия Бышовца!



**9-Й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1970. Мексика**



10-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1974. ФРГ

1974

Мюнхен. Потрясающий финал! Сборная Голландии с неподражаемым «летучим голландцем» Йоханом Кройфом против сборной ФРГ с ее великим «кайзером Францем» Беккенбаэром. Каждая из команд забила по голу с пенальти, а победила сборная ФРГ, которая смогла, кроме этого, забить гол с игры.

1978

В 1978 году снова не везет голландцам. Опять вождь золотого утконоса. Теперь уже обидчиками голландцев стали аргентинцы. Несмотря на



11-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1978. Аргентина

то что голландцы сражались как львы, сборной Аргентины удалось уложить их на лопатки в своем родном Буэнос-Айресе со счетом 3:1.

1982

На двенадцатом чемпионате мира, который состоялся в 1982 году в Испании, сборная Италии разобралась со сборной ФРГ — 3:1.



12-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1982. Испания

1986

В Мексике в 1986 году пробил час Аргентины и ее великого форварда Диего Марадоны. Они победили команду ФРГ — 3:2.



13-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1986. Мексика



14-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1990. Италия

1990

В 1990 году немцы получают возможность в финальном матче в Риме покататься с аргентинцами за поражение четырехлетней давности. Сборная ФРГ выигрывает у Аргентины — 1:0.

1994

В 1994 году на пятнадцатом чемпионате мира в США не было предела ликования Бразилии. В этот великий для себя день, 17 июля, бразильцы спустя 24 года вновь вернули себе звание чемпионов мира. Более того — они стали четырехкратными чемпионами, единственной командой, которой это удалось! В финальном матче основное и дополнительное



15-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1994. США

время закончилось вничью — 0:0. А в серии пенальти сильнее оказались бразильцы — 3:2. Сборная России тоже получила пусть не столь масштабный, но все равно повод для гордости. Наш Олег Саленко поделил звание лучшего бомбардира чемпионата с болгариним Христо Стоичковым. Оба забили по шесть мячей. Но уникальность достижения Саленко в

том, что пять из своих шести голов россиянин забил в одном матче — в игре с Камеруном. До сих пор на чемпионатах мира подобное не удавалось ни одному футболисту!

1998

В 1998 году на чемпионате мира победила сборная, до этого ни разу не обладавшая заветным кубком. На шестнадцатом чемпионате мира успех у себя дома праздновали французы, сенсационно обыгравшие бразильцев — 3:0!

Кое-что о сборной России

Сборная СССР впервые сыграла на чемпионате мира в 1958 году. Ее дебют состоялся 8 июня в матче с англичанами, который закончился вничью — 2:2. Главным тренером советской команды был Гавриил Качалин. Первый гол нашей сборной на чемпионате мира был забит Никитой Симоняном. А первую победу футболисты сборной СССР одержали над сборной Австрии — 2:0.

Всего сборная СССР сыграла в финальных турнирах 31 матч, одержала 15 побед, 6 игр закончила вничью и 10 проиграла. Ее высшее достижение — четвертое место и бронзовые медали на чемпионате мира 1966 года. Всего сборная СССР в финальных турнирах забила 53 мяча. Больше всех потрудились нападающий Валентин Иванов (пять голов). Он забил один гол в 1958 году и четыре — в 1962-м.

Что же касается сборной России, то ее история пока очень короткая. Команда России выступила только на одном чемпионате мира — в 1994 году в США и не сумела выйти из группы, выиграв лишь один матч (у камерунцев со счетом 6:1).

На менее значимых в футболе турнирах мы добивались более весомых успехов. Сборная СССР дважды становилась олимпийским чемпионом (в 1956 и 1988 годах). Один раз победила на чемпионате Европы — в 1960 году. И дважды была серебряным призером чемпионата Европы — в 1964 и 1988 годах.



16-й ЧЕМПИОНАТ МИРА
1998. Франция



БОКОВАЯ ЛИНИЯ

Мини-футбол

Есть у футбола младший брат — мини-футбол. И он, между прочим, тоже очень популярен. Считается, что первыми в Европе начали играть в современный мини-футбол австрийцы. В 1958 году один из руководителей сборной Австрии — Й. Аргауэр привез идею этой игры из Швеции с чемпионата мира по футболу. Там он увидел двустороннюю тренировочную игру бразильцев в зале с участием таких выдающихся футболистов, как Пеле, Вава, Зико, Диди, Гарринча. Аргауэр увлекся мини-футболом и предложил организовать турнир.

Игра-эксперимент всем пришлась по душе. Постепенно мини-футбол получил признание и в других странах.

Немного о правилах игры

Игра начинается начальным ударом в центре поля. При этом мяч должен быть направлен на половину соперников. Все игроки должны быть на своей половине площадки, причем игроки команды, не выполняющей удара, — должны находиться не ближе трех метров от мяча. Так же начинается игра после перерыва и после забитого гола. Игрок, который выполнил начальный удар, не имеет права коснуться мяча раньше кого-нибудь из остальных игроков. Мяч, забитый в ворота непосредственно с начального удара, не засчитывается.

В футболе существует правило «вне игры». Это правило действует только на половине противника. Суть его в том, что игрок атакующей команды в момент передачи ему мяча должен иметь между собой и линией ворот противника не менее двух иг-

роков защищающейся команды (вратарь тоже считается). Нарушения не будет, если игрок получит мяч от противника, с углового удара или при вбрасывании.



Когда мяч выходит за боковую линию, его вбрасывают в поле с того места, где он пересек линию. Вбрасывание производит игрок противоположной коман-

ды двумя руками. При этом игрок должен обеими ногами стоять на земле.

Когда мяч выходит за линию ворот от игрока нападающей команды, назначается удар от ворот. Если мяч выходит за линию ворот от игрока защищающейся команды, назначается угловой удар (из угла поля). Игрок, выполнивший удар, не имеет права касаться мяча до тех пор, пока до него не дотронется кто-либо из других игроков.

В футболе существуют и наказания.

Свободный удар назначается: за нарушение правила «вне игры» с места его нарушения; если вратарь с мячом в руках делает более четырех шагов; за опасную игру, блокирование противника без мяча, толкание вратаря.

Штрафной удар назначается за грубую игру в пределах своей штрафной площадки. Мяч, забитый в ворота непосредственно со штрафного удара, засчитывается. А мяч, заброшенный после свободного, засчитывается, если после удара его коснулся кто-нибудь из других игроков.



Хоккей

Родоначальниками хоккея принято считать канадцев. Но мало кто знает о том, что с таким же успехом на эту роль могут претендовать и англичане. В 60-х годах XX века в Канаде в одном из английских полков зрители увидели необычную игру на небольшой ледовой площадке клюшками с плоской деревянной шайбой. Английские солдаты часто устраивали хоккейные матчи, и хоккей очень полюбился местному населению. Он стал быстро распространяться, чему немало способствовали и климатические условия Канады с ее длинными и суровыми зимами.

Первый в мире официальный хоккейный матч состоялся в Монреале в 1875 году. И несмотря на то что с тех пор прошло больше века, главные хоккейные события

лорда Стэнли, придумавшего этот Кубок еще в 1892 году. Кубок Стэнли — огромная серебряная чаша, на которой выгравированы фамилии всех игроков команд, когда-либо владевших этим кубком. Ни чемпионы мира, ни Олимпийские



игры не могут сравниться по накалу с борьбой за Кубок Стэнли. Ведь лучшие хоккеисты планеты, стоит им только проявить себя, тут же устремляются в НХЛ. Зимой, во время Олимпийских игр, чемпионат НХЛ в самом разгаре, и ни один из клубов не отпустит своих лучших игроков-легионеров, чтобы те

чивается, начинается розыгрыш Кубка Стэнли и у заокеанских игроков появляется шанс помочь своим сборным. Но все равно приехать могут далеко не все, а только те, чьи команды не попали в розыгрыш Кубка Стэнли или выбыли из него в первых раундах. Остальные же остаются за океаном и продолжают сражаться за Кубок Стэнли.

Исключением из этого не очень хорошего правила стала Олимпиада 1998 года. Хоккейные монополисты из Северной Америки все-таки согласились организовать чемпионат НХЛ и дать возможность всем суперзвездам сыграть на Олимпийских играх. В финале этой Олимпиады встретились сборные России и Чехии. К сожалению, россияне проиграли — 0:1.

Долгое время канадцы считались в Европе непобедимыми, и миф об их непобедимости суждено было развеять советским хоккеистам. В 1954 году сборная СССР впервые



Calgary
Flames



Montreal
Canadiens

по-прежнему происходят на ледовых аренах Северной Америки. Национальная хоккейная лига (НХЛ), которая была основана в 1917 году и в которую входят канадские и американские клубы, считается сильнейшей в мире, а главный трофей, за который сражаются заокеанские команды, — самой престижной в хоккее наградой. Он называется Кубком Стэнли — в честь губернатора Канады



New Jersey
Devils



Pittsburg
Penguins

постояли на Олимпиаде за честь своих сборных. А вот чемпионаты мира проводятся весной, когда регулярный чемпионат НХЛ закан-



Boston
Bruins



Edmonton
Oilers

приехала на чемпионат мира и с ходу стала чемпионом, одержав над канадцами победу с разгромным счетом — 7:2. Громоподобно дебютировав на первом своем чемпионате мира, советские хоккеисты очень быстро стали в Европе самой грозной командой. Сборной СССР до сих пор принадлежат совершенно невероятные достижения, которые, воз-

можно, никогда не будут побиты. Так, советская команда сумела победить на девяти чемпионатах мира подряд — с 1963 по 1972 год. Четыре раза подряд были выиграны Олимпийские игры — 1964,



1968, 1972 и 1976 годы. Но назвать себя действительно лучшей командой мира сборная СССР не могла, так как самые яркие звезды заокеанского хоккея на чемпионатах мира и Олимпиадах не играли. Конечно же, канадцы слышали о победах сборной СССР, однако были уверены, что при

Знаете ли вы, что...

...абсолютный рекордсмен по числу матчей, проведенных за карьеру, — канадец Горди Хоу. Он сыграл в 1767 играх регулярного чемпионата НХЛ и в 157 матчах плей-офф. Знаменитый канадец выступал с 1946 по 1971 год за команду «Детройт Ред Уингз» и в сезоне 1979/80 года — за «Хартфорд Уэйлерз». Кроме этого, Хоу сыграл 419 матчей за «Хьюстон Аэрос» и «Нью-Ингленд Уэйлерз» в рамках Всемирной хоккейной ассоциации с 1973 по 1979 год, что дает вместе рекордный результат — 2421 игра в матчах НХЛ. Кроме того, Горди Хоу — единственный в мире хоккеист, отпраздновавший на льду свое пятидесятилетие и успевший поиграть в одной команде со своими сыновьями — Марти и Марком.

встрече легко размажут нашу сборную по льду.

Но вот наступил «момент истины» — сентябрь 1972 года, когда наконец произошла встреча лучших советских хоккейных сил с канадскими. Канадские журналисты не скупчились на траурные для советской команды прогнозы. Но наши совсем не настроены были проигрывать.

И вот наступило 2 сентября 1972 года. Трибуны в монреальском ледовом дворце «Форум» были забиты до отказа. Тысячи канадцев пришли посмотреть на первый матч суперсерии, а к телеэкранам, без преувеличения, припал весь мир. Начало получилось для советской сборной



неутешительным. Когда уже на 30-й секунде наш вратарь Владислав Третьяк пропустил гол, трибуны взревели. Еще более яростное ликование захлестнуло «Форум», когда на 6-й минуте Пол Хендерсон забил вторую шайбу. Электроорган издевательски заиграл похоронную музыку. Но, как выяснилось, радовались канадцы рано. Советские хоккеисты освоились и... выиграли со счетом 7:3, повергнув своих соперников в состояние шока.

После этого потрясающего матча произошел очень забавный эпизод. Один канадский журналист еще накануне игры опрометчиво написал, что готов съесть целый номер своей газеты, если русские забьют профессионалам хоть одну шайбу. Пришлось бедолаге выполнять свое обещание. В Торонто перед отелем, где остановилась сборная СССР, готовясь сыг-

Знаете ли вы, что...

...самая титулованная команда за всю историю хоккея — сборная СССР. У советской сборной 22 титула чемпионов мира, Европы и Олимпийских игр. Кстати, и на Олимпиадах абсолютный рекорд принадлежит советской команде. Всего сборная СССР становилась олимпийским чемпионом 8 раз: в 1956, 1964, 1968, 1972, 1976, 1984, 1988 и 1992 годах.

рвать следующий матч суперсерии, журналист уселся на ступеньки лестницы, поставил рядом с собой тарелку супа. И, мелко покрошив в суп газету, стал есть...

В Торонто, во втором матче серии-72, победили хозяева — 4:1, в Виннипеге сыграли вничью — 4:4, а в Ванкувере успех снова сопутствовал сборной СССР — 5:3. В Ванкувере канадские болельщики впервые стали освистывать своих любимцев. Сразу после игры знаменитый нападающий сборной Канады Фил Эспозито, давая интервью телевидению, обиженно



говорил в протянутые ему микрофоны: «Я работал на 200 процентов, а вы недовольны. Кто же знал, что русские так сильны?»

В Москву на ответные игры канадцы приехали взвинченными до предела. В первом ответном матче победа тем не менее была за нами — 5:4. В двух других, отличавшихся необыкновенно упорной, даже ожесточенной борьбой,

победили канадцы — 3:2, 4:3. Драматично сложился для советской команды последний матч в Москве. После второго периода сборная СССР была впереди — 5:3, и исход встречи почти не вызывал сомнений. Но Фил Эспозито и Иван Курнуайе сумели сравнять счет. Ничья? Оставалось всего семь минут до финальной сирены. Если бы матч закончился

серия была закончена... Но вряд ли советских хоккеистов можно назвать по-настоящему проигравшими. Все-таки они сражались с легендарными канадскими профессионалами на равных и доказали всему миру, что канадцев можно побеждать!

Что же касается главного приза профессионального хоккея — Кубка Стэнли, то со временем шанс

ваны на Кубке Стэнли в 1994 году — Алексей Ковалев, Сергей Зубов, Александр Карповцев, Сергей Немчинов победили в розыгрыше Кубка Стэнли в составе «Нью-Йорк Рейнджерс».



вничью, сборная СССР по разнице забитых и пропущенных шайб стала бы победителем серии. Наверное, так и подумали русские хоккеисты и изменили своему обычному стилю — перешли к обороне. И за 34 секунды до конца матча Хендерсон вывел канадцев вперед — 6:5. На этом супер-

стать его обладателями появился и у русских игроков. Но это произошло уже в 90-е годы, когда окончательно рухнул «железный занавес» и русские хоккейные звезды получили возможность попробовать свои силы в НХЛ. Первые русские фамилии были выгравиро-

Немного о правилах игры

Игра начинается вбрасыванием шайбы в центральной точке.

Вбрасывание на месте остановки игры производится, если:
игра остановлена из-за травмы игрока;

при наказании за нарушение правил игры;

когда ворота были случайно сдвинуты.

Вбрасывание на месте нарушения правил производится, если:

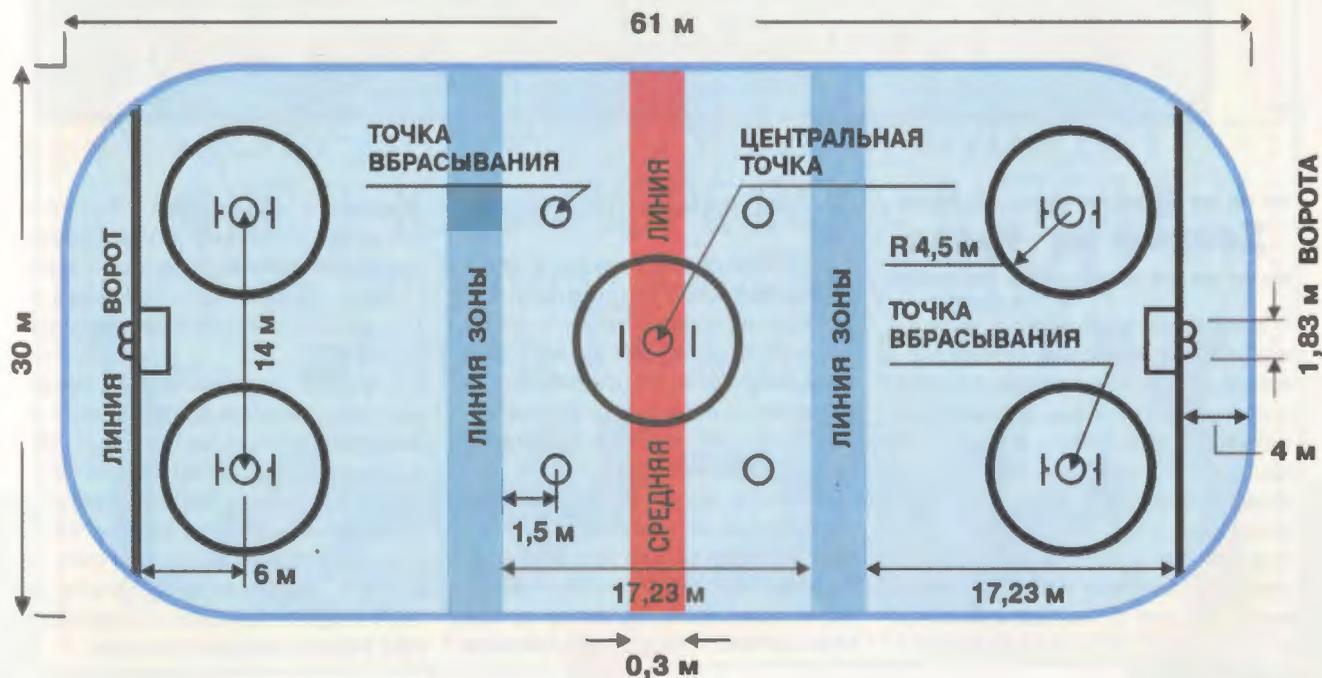
шайба вылетела через борт за пределы поля;

игрок поймал шайбу рукой;

шайба коснулась постороннего предмета;

при падении игрока на шайбу;

при передаче шайбы из средней зоны и зоны защиты игроку в зону нападения.



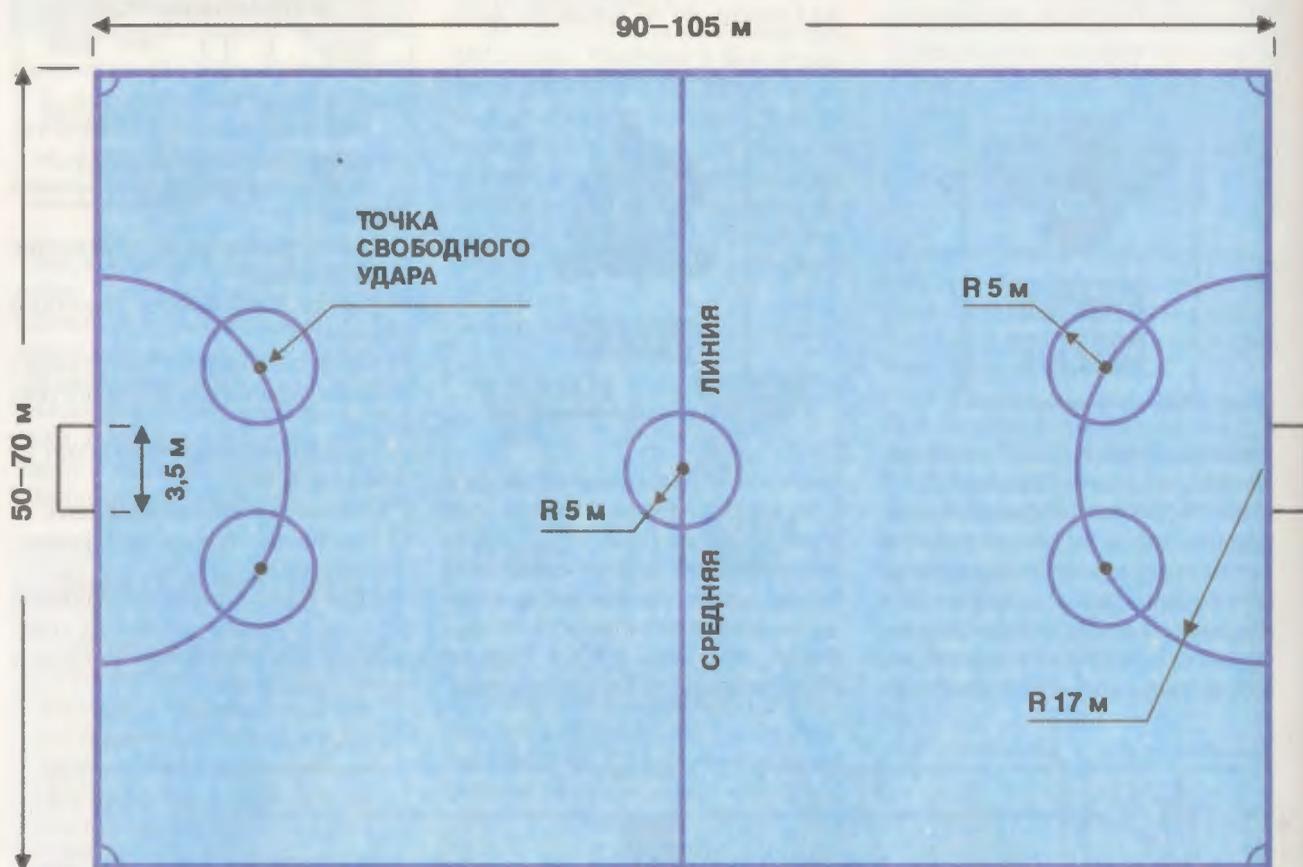
Хоккей с мячом

Если хоккей с шайбой принято называть канадским, то хоккей с мячом — русским. Есть у него, впрочем, и другое название — бенди. Сейчас ни один дотош-

ный историк не сможет разгадать, как появилась эта игра. Известно лишь, что на Руси хоккей знали издавна. В Московском государстве уже в X—XI веках были популярны не только плавание, кулачные бои, верховая езда, лапта и городки, но и игра с шарами и клюшками. Ключ-

кование — прототип русского хоккея.

В отличие от канадского хоккея в русский, как и в старину, играют на открытых площадках. Поэтому он и популярен в северных странах: в Швеции, Финляндии, Норвегии, Дании. И, разумеется, в России.



Хоккей на траве

В хоккей на траве играют специальными клюшками. Изображение двух игроков в игровой позе с изогнутыми палками в руках, обнаруженное в Египте в одной из гробниц, относится к 2050 году до нашей эры! Есть сведения, что подобная игра была известна в Англии уже в 1277 году. В современном виде этот веселый «зеленый» хоккей появился в Англии в 1870 году. С 1924 года проводят-

ся международные соревнования.

Если в хоккей с шайбой или в русский хоккей женщины практически не играют, то в хоккее на траве дело обстоит иначе. Эта игра довольно популярна среди девушек, и девичьи команды существуют во многих школах и университетах мира.

Хоккей на траве среди мужчин входит в программу Олимпийских игр с 1928 года, а среди женщин — с 1980-го. Олимпиады и чемпионаты мира среди мужчин чаще других выигрывали

Индия и Пакистан. Трудно объяснить, почему так успешно выступают команды именно этих стран, — может быть, в Индии и Пакистане самая лучшая трава на планете?!

Хоккей на траве весьма богат на голы, а самый крупный счет в международных матчах был зафиксирован на Олимпийских играх в 1932 году: Индия нанесла поражение США со счетом 24:1. Среди женщин рекордный счет — 23:0 — был зафиксирован в 1923 году, когда команда англичанок обыграла француженок.

ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ



ШТАНДЕР ● КОЛДУН
ГОРОДКИ СО СНЕЖКАМИ
ГОРЯЩИЙ МЯЧ ● РЫБАКИ И РЫБКИ
СОБАЧКА ● ЧЕХАРДА ● ЖМУРКИ
● ЗВОНОК ● МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ ●
ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ ● МЫШКА
● ПТИЧКА НА ДЕРЕВЕ ●



Штандер

В эту игру с мячом могут играть от пяти до десяти человек. Для начала выбирают водящего. Он подбрасывает мяч в воздух и выкрикивает имя кого-нибудь из играющих. Тот должен поймать мяч, в свою очередь подбросить его вверх и тоже назвать чье-нибудь имя.

Игрок, который замешкался и не сумел поймать мяч, бежит за ним, а другие тем временем разбегаются врассыпную. Поймав мяч, зазевавшийся игрок кричит:

«Штандер!» Все остальные замирают на месте. Тот, кто держит мяч, должен попасть им в кого-то и тем самым выбить его из игры. Бросают при этом, как правило, в игрока, который стоит ближе всего.

Если попасть удастся, то бросавший встает на место своей жертвы и бьет мячом в следующего, перемещается на его место, выбирает новую цель — и так до тех пор, пока не дойдет до последнего из играющих.

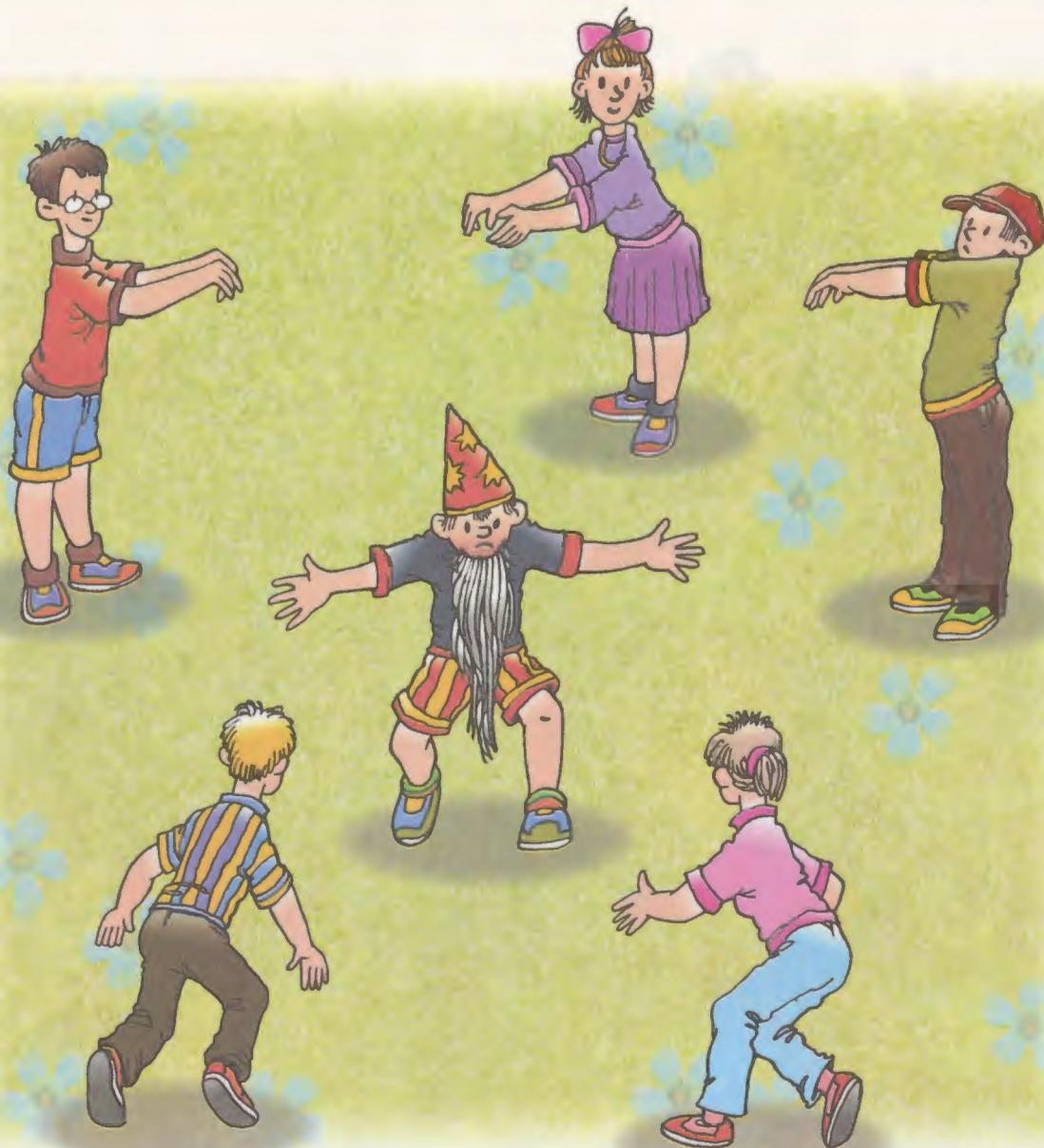
К последнему, убежавшему дальше всех, разрешается приблизиться на три шага. Это право трех

шагов можно использовать и раньше, но только один раз за всю игру. Игрок, в которого целятся мячом, не имеет права двигаться с места, но он может встать боком, присесть, уклониться от летящего мяча.

Когда все игроки оказываются выбитыми, игра начинается сначала, причем начинает ее тот, кто выбивал мячом игроков.

Если получается так, что бросавший промахнулся и не сумел попасть, то игра начинается сначала, а водящим становится тот игрок, которого не удалось выбить.





Колдун

Играющие — от пяти до десяти человек — сначала определяют границы территории, на которой будет проходить игра. Это может быть двор или площадка, за пределы которых убежать нельзя. Водящий отворачивается от остальных и громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду колдовать!» Остальные в это время разбегаются кто куда. Досчитав до

конца, водящий разворачивается и начинает ловить игроков.

Если водящий сумел дотронуться рукой до игрока, тот считается заколдованным. Заколдованный должен остановиться и стоять с вытянутыми руками. Игроки, до которых не успел дотронуться колдун, могут спасти заколдованного, расколдовав его ударом по руке. Игра идет до тех пор, пока колдун не заколдует всех. Последний заколдованный в следующей игре становится колдуном.

СЧИТАЛКА

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутой,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут.
Не найдет тебя
медведь, —
Выходи, тебе гореть!



Городки со снежками

В игре принимают участие несколько команд, в каждой команде должно быть по три-четыре человека. Команды выстраиваются в одну линию за чертой. На расстоянии восьми метров от каждой

команды устанавливают фанерную мишень. Когда бой начинается, каждая команда бьет по своей мишени снежками, стараясь ее сбить.

Как только чья-то мишень упала, бой прекращается. Упавшая мишень передвигается на один метр дальше. После этого стрельба начинается снова. Побеждает та команда, чья мишень после десяти обстрелов оказалась дальше всех.

СЧИТАЛКА

- Заяц белый, куда бегал?
- В лес, в дубраву.
- Что там делал?
- Лыко драл,
Под колоду убирал.
Если найдешь,
То водить пойдешь.

Горящий мяч

Для этой игры нужно начертить на земле круг диаметром 8 метров. Если игроков очень много, то можно нарисовать круг и поболь-

ше. Водящий с мячом стоит вне круга, а игроки — внутри. Водящий старается попасть мячом в игрока, сжечь его. Тот, в кого попадает мяч, выходит из круга и становится помощником водящего. Теперь они могут бросать мяч друг другу, делать обманные движения, стараясь выбивать игро-

ков из круга. Число помощников водящего растет, а число игроков внутри круга уменьшается. Игра продолжается до тех пор, пока не будет выбит последний игрок. Игроки, находящиеся внутри круга, могут поймать мяч. Тогда они получают право вернуть себе сгоревшего товарища.



Рыбаки и рыбки

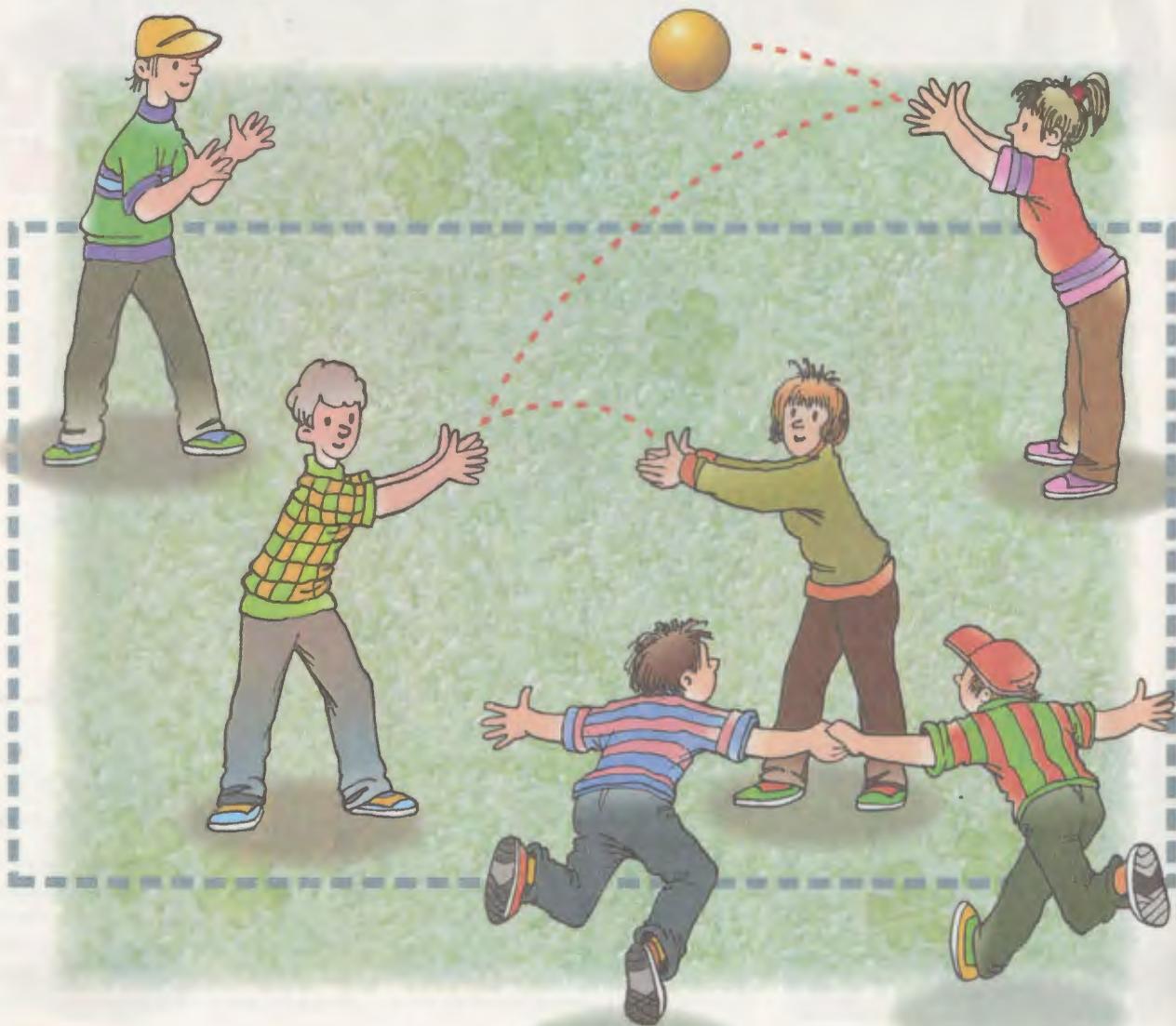
Участников в этой игре должно быть много. Сначала выбирают по жребию двух рыбаков. Остальные игроки — рыбки. Рыбаки выходят за территорию площадки, а рыбки разбегаются по площадке. Когда рыбки начинают перебрасываться мячом, рыбаки берутся за руки — растягивают сеть — и забегают на площадку. Им нужно поймать руками-сетью ту рыбку, у которой в руках мяч.

Попавший в сеть игрок бросает мяч в рыбок. Если он попал в кого-нибудь, то они образуют с этим игроком новую пару рыба-

ков. Если же пойманной рыбки не удастся попасть мячом в другую рыбку, то она освобождается из сети и игра продолжается. Мяч могут поймать и рыбаки. В таких случаях все игроки замирают на месте. Рыбак бросает мяч два раза, целясь в рыбок. И если ему удастся выбить двух рыбок, то они тоже образуют новую пару рыбаков. Если рыбак выбивает только одну рыбку, то новая пара рыбаков не создается и игра продолжается. При образовании каждой новой пары рыбаки выходят за пределы площадки и потом возвращаются бегом, взявшись за руки. Игра заканчивается, когда на площадке останутся только двое игроков.

Собачка

Это игра с мячом для трех человек. Двое игроков бросают мяч друг другу, а третий — собачка — встает между ними. Собачка старается поймать мяч. Если собачке удалось перехватить мяч, брошенный игроком, то этот игрок занимает ее место. Если собачке не удастся поймать мяч, но при этом мяч ее задел, она уже не имеет права двигаться с места. Ей остается лишь уворачиваться и надеяться, что мяч рано или поздно удастся перехватить.

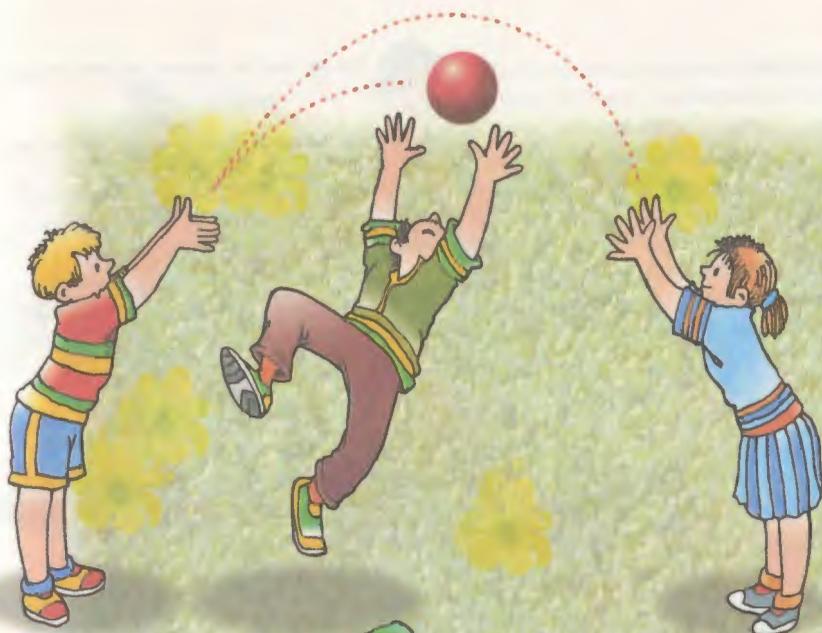


СЧИТАЛКА

Если игра требует двух водящих, то их можно выбрать такой считалкой:

**Ехала торба
С высокого горба.
В этой торбе:
Хлеб, соль, вода,
Мука, пшеница.
Ты с кем хочешь
делиться?**

Тот, на кого попало последнее слово, называет имя кого-нибудь из игроков, и они вместе водят.



Чехарда

Играющие делятся на две команды и строятся в колонны. Первые игроки команд наклоняются, а следующие начинают через них перепрыгивать, опираясь руками на их согнутые спины. Тот, кто

перепрыгнул, отходит на метр вперед и тоже наклоняется. Задача команд — двигаться вперед как можно быстрее. Если кто-нибудь из игроков не смог перепрыгнуть, он выбывает из игры.

Количество игроков в командах постепенно уменьшается. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется всего один игрок. Эта команда считается проигравшей.

СЧИТАЛКА

Раз, два, три, четыре, пять,
 Вышел зайчик погулять,
 Вдруг охотник выбегает,
 Прямо в зайчика стреляет.
 Пиф-паф, ой-ой-ой,
 Умирает зайчик мой!
 Принесли его домой,
 Оказался он живой.



Жмурки

Число участников в этой игре может быть любым — от 4 до 20. Играющие выбирают водящего, завязывают ему глаза и ставят в середину круга. Потом все игроки берутся за руки, хоровод начинает двигаться и делает это до тех пор, пока водящий (жмурка) не крик-

нет: «Стой!» Все останавливаются, а жмурка вытягивает руки вперед и идет, пока не дотронется до кого-нибудь из хоровода. Этот игрок дает ему руку, и жмурка просит его подать голос. Игрок называет имя водящего или произносит какое-нибудь слово, но при этом стара-

ется говорить так, чтобы водящий не узнал его, — пищит, хрипит, картавит.

Если водящий угадал, кто перед ним, то он меняется местами с этим игроком. Если же жмурка не смог понять, кого он поймал, то он начинает водить снова.

Звонок

Собравшиеся поиграть в звонок образуют круг. Чем шире этот круг, тем интереснее играть. Внутри круга входят двое выбранных по жребию игроков: один с колокольчиком, а другой со жгутом в руках.

Вообще-то эта игра напоминает жмурки. Игроку, у которого в руках жгут, завязывают глаза, и он старается настичь и ударить жгутом своего противника, который в это время звонит в колокольчик. Как только это ему удастся, игроки меняются местами. Потом в круг выходит новая пара. Согласно легенде, когда-то с

помощью этой игры даже испытывали судьбу человека, подозреваемого в преступлении. Подозреваемый должен был звонить в колокольчик, а судье завязывали глаза и в руки давали лук и стрелы. Если судья попадет в человека с колокольчиком — значит, преступник будет наказан. Если промахнется — обвинение не подтвердилось.



Выбивалы

В эту игру лучше всего играть впартером. Сначала нужно начертить круг или площадку размером примерно 6 на 12 метров. После этого игроки выбирают двоих выбивал.

Выбивалы встают по разные стороны площадки лицом друг к другу, а остальные игроки становятся внутри площадки. Водящие бросают мяч друг другу, делают обманные движения и стараются выбивать игроков. Тот, в кого попали, выбывает из игры. Игроки уворачиваются от мяча

и в то же время стремятся его поймать. Тот, кто сумел поймать мяч, получает право вернуть внутрь круга выбитого игрока. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. В следующей игре выбивалами становятся два игрока, которых выбили последними.



Море волнуется

Для этой игры нужно не меньше пяти человек. Сначала выбирают водящего. Каждый игрок, кроме водящего, чертит себе круг на земле и становится в него. Водя-

щий ходит вокруг игроков со словами: «Море волнуется — раз, море волнуется — два, море волнуется — три!» Пока водящий это говорит, все играющие выбегают

из своих кругов и бегают по площадке. На счет «три» все, включая водящего, стараются заскочить в любой круг. Тот, кто остался без круга, становится водящим.

Третий лишний

В третьего лишнего играют от 8 до 30 человек. Играющие становятся по кругу парами. Игроки должны стоять друг за другом лицом к центру круга. Расстояние между парами должно быть не меньше метра. Двое водящих стоят вне круга с разных сторон.

По счету «раз, два, три» один водящий начинает убегать, а второй — догонять его. Спасаясь от преследователя, убегающий может пристроиться спереди к любой паре и закричать: «Третий лишний!» Тот, кто стоял сзади, оказывается лишним. Теперь он вынужден убегать от водящего. Если догоняющий дотронется до своей жертвы, то они меняются ролями.

СЧИТАЛКА

Малечина, калечина,
Сколько часов
до вечера?
Раз, два, три, четыре,
пять,
Ты идешь искать.



Золотые ворота

Эту игру любят младшие школьники. Выбирают двух игроков, которые будут изображать золотые ворота. Для этого им нужно встать лицом друг к другу, взяться за руки и поднять их вверх. Остальные играющие тоже берутся за руки и проходят цепочкой через ворота.

Игроки, изображающие ворота, нараспев говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
не пропустим вас!

Ворота закрываются при последнем слове. Для этого водящие опускают руки, и тот, кто оказался между руками, считается пойманным. Его спрашивают: «С кем

ты будешь — с Луной или с Солнцем?»

Игроки, изображающие ворота, перед началом игры договорились между собой, кто из них Луна, а кто — Солнце. Остальные об этом, конечно, не знают. Если пойманный игрок говорит: «С Солнцем», то попадает в команду Солнца, а если «С Луной», становится членом команды Луны.

Ворота снова открываются, поется песня, а оставшиеся игро-



ки продолжают проходить через ворота. Чтобы не быть пойманными, они ускоряют шаг и даже переходят на бег. А поюшие меняют скорость речитатива.

Когда все пойманы и поделены на команды, устраивают перетягивание. Солнце и Луна встают друг к другу лицом и берутся за руки. Члены их команд стоят сзади, причем каждый обхватывает за талию впереди стоящего. Кто перетянет, тот и победил.

СЧИТАЛКА

На золотом крыльце
сидели:
Царь, царевич, король,
королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты будешь такой?
Говори поскорей,
Не задерживай
добрых и честных
людей!

Предположим, что тот, на кого попало последнее слово «людей», отвечает: «Сапожник». Тогда с него начинают считать снова и тот, на кого придется слово «сапожник», становится водящим.

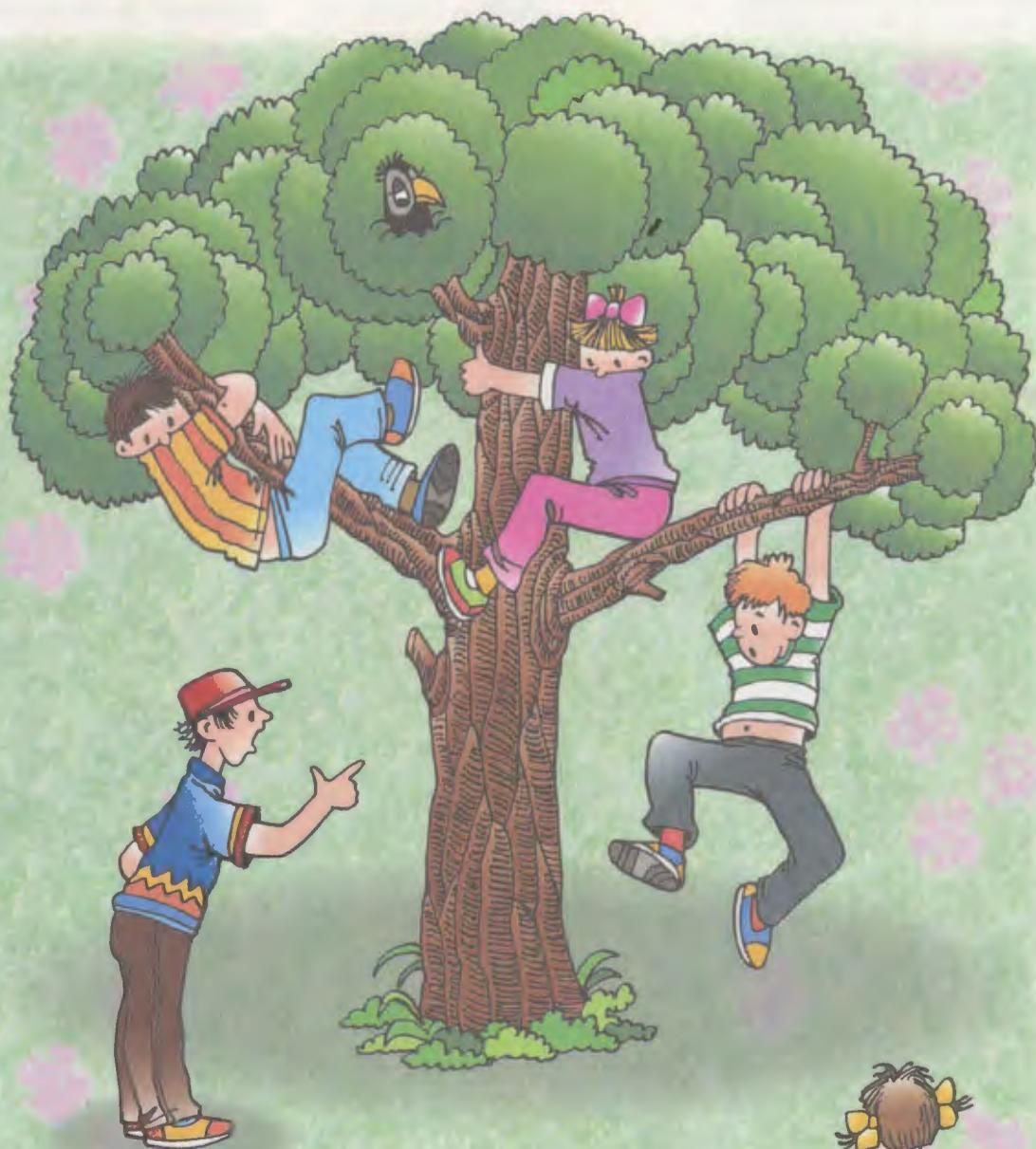


Мышка

Это игра для небольшой компании. Обычно в нее играют четверо мышек и один водящий (кот). Мышки занимают норки (их можно нарисовать мелом на асфальте, а можно просто занять углы любой площадки). Кот встает посередине. Ему нужно занять одну из норок. Он подходит к одной из них и спрашивает: «Мышка, мышка! Не продашь ли ты мне свою норку?» Мышка может продать свою норку или оставить ее за собой. Если

кот слышит в ответ: «Не продается!» — он идет к другой норке. Здесь мышка решает рискнуть. Она говорит коту: «Обернись задом!» Кот поворачивается к ней спиной и готовится бежать в любую освободившуюся норку. Между тем мышка за его спиной перемигивается с другими мышками и таким образом договаривается, кто с кем меняется местами. Они начинают перебегать, а коту в этот момент нельзя теряться. Он должен разгадать замыслы мышек и успеть в одну из освобождающихся норок. Та мышка, которая осталась без норки, становится котом.





Птичка на дереве

Игроки, как обычно, считалкой выбирают водящего и сразу же разбегаются враспынную. Тот, кого водящий коснется рукой, выбывает из игры. Убегающие могут спастись от водящего на дереве, то есть запрыгивать на что-нибудь

деревянное. Это может быть скамейка, доска или пенек. Запрыгнув на дерево, нужно крикнуть: «Птичка на дереве!» Водящий стоит рядом и считает: «Раз, два, три!» При счете «три» надо спрыгивать на землю и убежать от водящего. Игра продолжается до тех пор, пока водящий кого-нибудь не поймает. Пойманный становится водящим в следующей игре.



КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ



♣ ИСТОРИЯ КАРТ ♠

♥ КАРТЫ В РОССИИ ♦ ГАДАНИЯ
НА КАРТАХ ♦ ИГРЫ И ПАСЬЯНСЫ:
БЕССЕРДЕЧНЫЙ ♦ ПИШТИ ♦ ВОЙНА
ЧЕРНЫЙ ПЕТР ♦ АКУЛИНА ♦ ПЕКСЕСО
ЧЕТЫРЕ РЯДА БЕГУЩАЯ ВОЛНА
♥ ♣ ЗВЕЗДА ♠ ♥ ♣ ♦



История карт

У карт история настолько древняя, что невозможно даже сказать со всей уверенностью, где и когда они появились впервые. По одной из версий карты изобрели египтяне для гадания. По другой — родиной карт является Индия. Третья версия говорит о том, что карты создали арабы. И наконец, есть



еще предположение, будто на самом деле карты появились в Китае. Об этом, кстати, говорится в словаре Чин Цзетуна, известном в Европе с 1678 года: «Карты с четырьмя мастями изобретены в Китае в 1120 году, и уже через 12 лет они стали достаточно популярными».

В Европу карты попали во времена крестовых походов. Поначалу к картам относились терпимо.

Но потом суеверные люди увидели в карточных играх вмешательство нечистой силы и стали требовать их запрета. В 1254 году появился эдикт Людовика Святого, запрещающий под страхом наказания кнутом играть в карты на территории Франции. А вот и другое из самых ранних упоминаний карт. Относится оно уже, правда, к 1379 году. Именно тогда итальянский живописец Никколо Кавен-

Крестоносцы познакомили Европу с картами.





лицу внес в хронику своего города Витербо такую запись: «Введение в Витербо игра в карты, происходящая из страны Сарацинов и называемая там наиб». Сарацинами в те времена называли арабов.

В египетской колоде карт — картах Таро — было 78 листов. Колода, которой пользовались в средневековой Европе, состояла уже из 52 карт. И поскольку на картах поначалу все же больше гада-

ли, чем играли, у этой колоды было свое мистическое толкование. Согласно этому толкованию, 52 карты соответствуют количеству недель в году. Четыре масти символизируют четыре времени года. Каждое время года, в свою очередь, тянется 13 недель, поэтому в каждой масти 13 карт.

В XV веке короли, дамы и валеты изображались в виде легендарных героев древности. Так, на-

пример, короля червей рисовали в виде Карла Великого, короля франков. Юлий Цезарь выступал в виде короля бубен; древнееврейский царь Давид был королем пик, а Александр Македонский — королем треф.

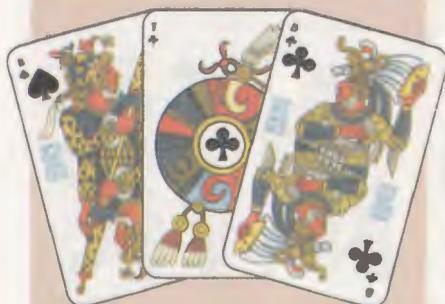
Зеркальные карты, то есть карты, в которых одна половина отражает другую, появились в Италии в XVII веке, но полностью вошли в обиход в XIX.



Карты в России

В России карты появились в XVII веке и были восприняты здесь настороженно, если не сказать больше. В «Уложении» царя Алексея Михайловича, принятом в 1649 году, картежников рекомендовалось сечь кнутом и рубить им руки и пальцы. То есть поступать с ними, как с ворами. Указ 1696 года велит обыскивать всех заподозренных в причастности к карточной игре и бить кнутом тех, у кого карты будут обнаружены. В 1717 году за игру в карты грозят денежным штрафом, а с 1733-го картежникам уготованы тюрьма и батоги.

Постепенно нравы смягчились. Уже при Петре Втором карты становятся одной из любимых придворных забав. Анна Иоанновна карты тоже очень любила. Она никогда не стремилась



к выигрышу и порой даже нарочно проигрывала тем, кого хотела наградить. А если кого и обыгрывала, то денег с проигравшего не брала. Указ, который она издала в 1733 году, запрещал играть «как в деньги, так и на пожитки, и на деревни, и на людей».

При императрице Елизавете Петровне запрет касался уже только азартных игр.

А Петр Третий вообще решает замечать батоги и тюрьму крупным денежным штрафом. Да и то штраф заставляют платить далеко не всех картежников. Вполне безобидные игроки по маленькой

могли спать спокойно. Штрафовали лишь тех, кто играл на большие суммы и в долг. Более того, Петр Третий при этом предостерегал, что в каждом случае расследование нужно вести крайне аккуратно и тщательно проверять все факты, «дабы не причинить напрасных поклепов, обид и беспокойств».



При Екатерине Второй в карты играли везде и с огромной страстью. Императрица сначала старалась бороться с этим, но со временем Екатерина Великая и сама стала поигрывать в картишки. Одно из письменных свидетельств тому можно найти в записках юного польского князя Адама Чарторижского: «В Бриллиантовой зале двор обыкновенно собирался по вечерам. Там бывало самое интимное общество и придворные кавалеры, которых к этому обязывала



служба. Императрица играла в карты...» Разумеется, играла Екатерина не азартно, ставки были крайне скромными, по сто рублей. Можно сказать, на интерес.

Император Александр Первый, напротив, испытывал к картам отвращение. И во времена его правления карты, по сути, были изгнаны из императорского дворца. Вернул их туда Николай Первый. Он, впрочем, тоже играл не на деньги. И даже не на интерес. При Николае игра в карты была своего рода ритуалом: во время игры император общался со своими подданными, обсуждал с ними важные государственные дела.

Октябрь 1917 года осудил любые карточные игры как азартные, хотя официально они не запрещались. Карты как бы ушли в подполье — стали больше семейной, дружеской забавой.

Великие картежники

Наверное, одним из самых фанатичных игроков за всю историю карт в России был фаворит Екатерины генерал-поручик и генерал-адъютант Зорич. Вот что писал о нем известный историк князь Щербатов: «Зорич ввел в обычай

непомерно великую игру». А Пушкин упоминал Зорича в своей «Пиковой даме»: «Покойный Чаплицкий, тот самый, который умер в нищете, промотав миллионы, однажды в молодости своей проигрался — помнится, Зоричу — около трехсот тысяч».

При этом огромные доходы не избавляли Зорича от неоплатных долгов. Были случаи, когда несметный богач возвращался домой с полдороги: дальше ехать было не на что. После смерти Зорича



выяснилось, что его долги равняются совершенно фантастической для того времени сумме — двум миллионам рублей.

Любил карты и Пушкин. Правда, в карты поэту чаще всего не везло. На эту тему существует множество историй — забавных и достаточно печальных. Так, однажды Пушкин приехал в Боровичи и решил пообедать. При расплате ему не хватило пяти рублей, и Пушкин решил поставить их на карту. Карта за картой — и сам не заметил, как получилось, что проиграл 1600. Поэт расплатился довольно сердито, взял займа 200 рублей и уехал, как сам Александр Сергеевич позже признавался, «крайне недовольным собой». Вообще, как правило, в трех из четырех случаев Пушкин

проигрывал. Однако это, кажется, совсем не смущало великого поэта. О картах Пушкин даже говорил, что это его единственная привязанность в жизни.

Известный русский баснописец Иван Андреевич Крылов сделал карточную игру едва ли не своей второй, а может быть, и первой профессией. Он сам рассказывал, что играл исключительно ради денег, и игра была для него самым настоящим источником заработка. Один из друзей Крылова — Петр Александрович Плетнев рассказывал об Иване Андреевиче, что тот «отыскивал сборища, в которых предавались игре с самозабвением. Он готов был съездить в другой город, ежели узнавал, что там найдутся товарищи по игре».



Гадания на картах

Вообще-то карты были придуманы не для игры, а для того, чтобы с их помощью гадать, предсказывать судьбу. Карты предоставляли людям заманчивую возможность заглянуть в

свое прошлое, настоящее и будущее.

У гадания на картах есть три заповеди, которые нельзя нарушать. Во-первых, колодой, которая служит для гадания, нельзя играть. Во-вторых, после того как колода перетасована, тот человек, на которого гадают, должен снять колоду, причем обяза-

тельно левой рукой. И наконец, на каждый отдельный вопрос нужно гадать только один раз.

В основе всех современных гаданий лежит система знаменитой французской гадалки-прорицательницы госпожи Ленорман. Она родилась в 1772 году в небольшом городке под Парижем в семье богатого торговца мануфактурой.



Король червей
Дом.
Успех в любом деле



Король треф
Тучи.
Неприятности



Король пик
Лилии.
Высокое покровительство



Король бубен
Рыбы.
Сбывающиеся надежды



Дама червей
Аист.
Счастье



Дама треф
Змея.
Недоброжелательность



Дама пик
Букет цветов.
Любовь



Дама бубен
Развилка.
Выбор



Валет червей
Сердце.
Дружба



Валет треф
Метла.
Раздор



Валет пик
Ребенок.
Доверие



Валет бубен
Коса.
Несчастный случай



Туз червей
Барин.
Перемены



Туз треф
Кольцо.
Брак



Туз пик
Барыня.
Перемены



Туз бубен
Солнце.
Удача



10 червей
Собака.
Верный друг



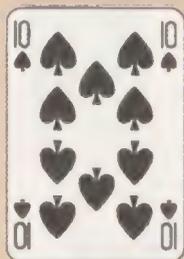
10 треф
Медведь.
Сила

Каждой карте Мария Ленорман придавала свое особое значение.

Когда девочка подросла, отец отдал ее в женский монастырь, и именно там Мария впервые обнаружила свои феноменальные способности. Так, она предсказала матери-настоятельнице, что той недолго осталось быть в стенах монастыря. И действительно, через несколько месяцев женщину перевели в другой монастырь.

Позже, поселившись в Париже, Мария открыла вместе с подружкой гадалый салон, который имел колоссальный успех. Французы всех сословий буквально атаковали гадалок, а в самый разгар революции к госпоже Ленорман зашли даже «вожди» — Марат, Робеспьер, Сен-Жюст. Госпожа Ленорман предсказала им скорую насильственную

смерть — и оказалась права. Именно Ленорман предсказала Жозефине корону Франции, а ведь тогда Наполеон был только генералом и никто не мог представить, что он станет императором. Ленорман умерла в 40-х годах XIX века, а секреты ее гаданий стали известны уже после ее смерти благодаря ученикам и последователям.



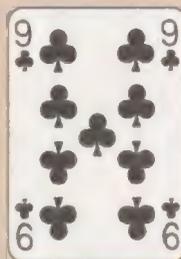
10 пик
Корабль.
Новое



10 бубен
Книга.
Учеба



9 червей
Гонец.
Важное
известие



9 треф
Лиса.
Обман



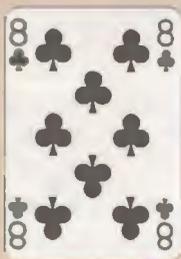
9 пик
Якорь.
Надежда



9 бубен
Гроб.
Болезнь



8 червей
Луна.
Награда



8 треф
Гора.
Препятствие



8 пик
Сад.
Радость



8 бубен
Ключ.
Выход
из лабиринта



7 червей
Дерево.
Здоровье



7 треф
Крысы.
Потеря
имущества



7 пик
Письмо.
Повестка



7 бубен
Совы.
Проблемы



6 червей
Звезды.
Повторение
каких-то событий



6 треф
Крест.
Беда



6 пик
Башня.
Положение



6 бубен
Клевер.
Ожидание

Гадание по системе Марии Ленорман

Существуют три способа гадания, которые приписывают Марии Ленорман. Мы решили описать самый простой и популярный из них. Основное значение во всех гаданиях Марии Ленорман имел расклад колоды и то, как ложится карта — головой или ногами. Гадать можно на день, на месяц, на

год и даже на всю оставшуюся жизнь. Период времени определяют до раскладывания карт.

В самом простом способе гадания по системе Ленорман карты раскладываются на четыре горизонтальных ряда, по девять карт в каждом ряду. Затем отыскивается карта того человека, кому гадают. Если это мужчина, то его карта — туз червей. Если женщина, то туз пик. А ребенку отводится валет.

Вертикальный ряд, в котором

оказалась карта, принимается за основной ряд. При этом все карты, лежащие слева от этого ряда, рассматриваются как прошлое спрашивающего, а карты, лежащие справа, — будущее. Карты, которые расположились выше, — силы и обстоятельства, влияющие на человека, а карты внизу — то, на что человек может повлиять сам. Чем ближе карта к карте спрашивающего, тем сильнее ее влияние.

Силы и обстоятельства, которые влияют на человека



Карточные игры для детей

Бессердечный



Эта игра называется так вовсе не потому, что в нее играют злые дети. Просто перед началом игры из колоды вынимают все «сердечки», то есть черви, которые для игры не нужны. В эту игру можно играть только вдвоем, причем никакого особенного умения не надо — все зависит только от случая.

Сначала нужно рассортировать колоду по мастям. Бубны нужно перетасовать, положить в одну стопку рубашкой вверх и открыть верхнюю карту. Один игрок берет себе все пики, а другой — все трефы.

После этого каждый игрок кладет на стол верхнюю карту из своей колоды рубашкой вверх. Затем оба одновременно переворачивают карты, и тот, у кого карта оказалась крупнее, выигрывает бубну.

Потом открывают следующую бубновую карту, и игроки снова ходят. Игра продолжается до тех пор, пока все бубны не будут разыграны. Если оба игрока сыграли одинаковыми картами, то эта бубна переходит в следующий розыгрыш, и тогда разыгрываются уже две карты. После этого определяют победителя — игрока, набравшего больше очков. В этой игре туз — младшая карта, за нее дается одно очко, а король — старшая. За бубнового короля игрок получает 13 очков, за даму — 12, за валета — 11. Все остальные карты стоят столько, сколько на них написано.

Пишти

В начале игры каждому игроку сдаются по 4 карты и 4 карты кладутся на стол — это прикуп. Никто не должен смотреть карты. Когда сдача закончена, сдающий открывает верхнюю карту прикупа.

Каждый игрок по очереди открывает свою верхнюю карту и кладет ее на открытую карту прикупа. Если игрок положит карту того же достоинства, что и верхняя, то он забирает все лежащие открытыми карты. Тогда следующий игрок открывает вторую карту прикупа, и снова игроки кладут на нее свою следующую верхнюю карту. Когда все 4 карты, которые были на руках у игроков, разыграны, сдают следующие 4 карты, и игра продолжается до тех пор, пока не кончится колода. Выигрывает тот, кто забрал больше карт.

Чтобы играть было еще инте-



реснее, можно подсчитывать очки:

- если игрок берет оставшуюся на кону одну карту, говорят, что у него «пишти» — 10 очков;
- игрок, у которого больше карт, получает 3 очка;

- игрок, у которого десятка бубен, получает 3 очка;
- игрок, у которого двойка треф, получает 2 очка;
- за туза дается очко;
- за валета дается очко.

Акулина

Очень популярная и довольно простая игра (еще ее называют «Ведьма» или «Колдунья»), рассчитанная на двух и более участников. Для нее нужна колода из 32 карт, если играют от двух до шести человек, и 52 карты, если играют более шести человек. Сдающий раздает все карты по очереди справа налево. После этого каждый, начиная с того, кто сидит слева от сдающего, сбрасывает карты парами (например, две дамы, две десятки), предварительно вытянув у соседа справа одну карту. Акулину, в роли которой выступает дама пик, сбрасывать нельзя. Она постоянно меняет своего хозяина, и в конце игры у проигравшего остаются на руках две дамы — Акулина и какая-нибудь из трех остальных.



1-й игрок



Третьи карты
одинаковые
по достоинству — дамы



2-й игрок



Третьи карты —
король и семерка.
Кон выигрывает 1-й игрок



2-й игрок

Война

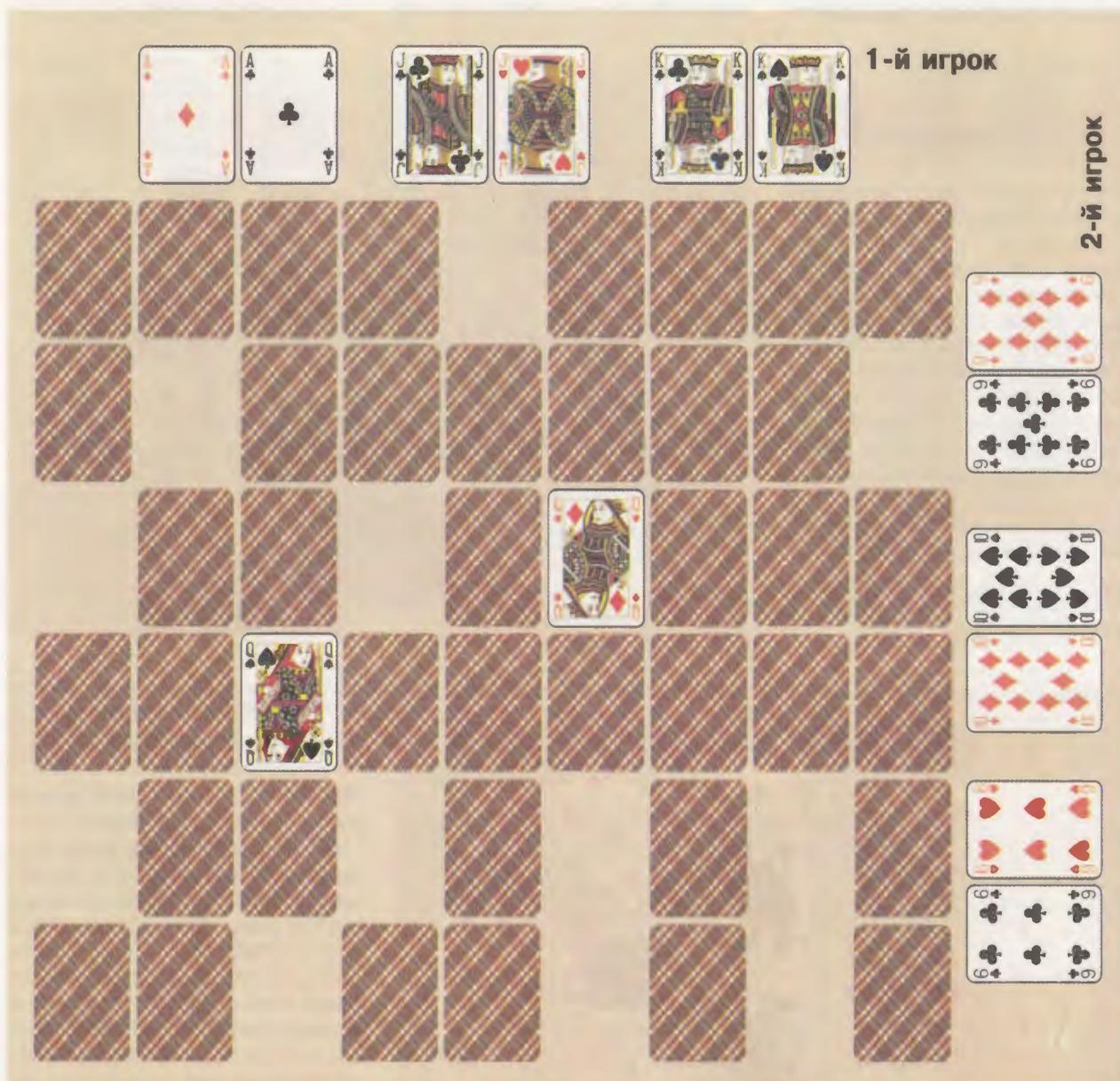
В «Войну» играют вдвоем колодой из 32 карт. Перед каждым игроком лежит по стопке из 16 закрытых карт. Участники переворачивают по одной верхней карте. У кого карта старше (масть при этом не имеет значения), тот забирает обе открытые карты и кладет их под низ своей стопки. Если карты совпадают по достоинству (валет и валет или туз и туз), то они откладываются в сторону, а игроки переворачивают по 3 карты. У кого последняя карта будет старше, тот забирает все карты. Если ситуация повторяется — снова открывают по 3 карты до тех пор, пока спор не будет разрешен в чью-то пользу. Проигрывает тот, кто остался без карт.

Пексесо

Число игроков — два или больше. В пексесо играют колодой из 54 карт (с двумя джокерами). Каждый игрок стремится к тому, чтобы собрать как можно больше пар одного цвета — черных или

красных. Кроме того, каждая пара имеет свою стоимость. Так, за туз начисляется очко, за короля — 4, за даму — 3, за валет — 2, а за другие карты — согласно номиналу. Например, за десятку — 10, девятку — 9 и т. д. Игра начинается с того, что сдатчик раскладывает карты в закрытом виде так, что-

бы они образовали прямоугольник. Заходит сосед сдатчика слева. В свой ход каждый игрок открывает по две любые карты. Если они образуют пару, игрок забирает их себе и открывает две новые. В случае неудачи карты возвращаются на место, и игру продолжает следующий участник.



Черный Петр

Для «Черного Петра» нужна колода из 52 карт, количество участников — от трех и более. Игра

начинается с того, что из колоды выбирают 12 любых парных карт и туза — черного Петра. Каждую пару из тех, что есть на руках, можно сбросить. После этого все по очереди — каждый

у своего соседа слева — тянут по одной карте. Парные карты сбрасываются снова.

Выигрывает тот, кто останется без карт, а проигрывает обладатель черного Петра.

Пасьянсы

Пасьянсы зародились во Франции. В XVII веке к ним часто обращались узники, находя в них утешение во время тюремного заключения. В переводе с французского слово «пасьянс» означа-

ет терпение, настойчивость. Пасьянс — карточная забава, головоломка, смысл которой заключается в том, чтобы разложить карты по определенной схеме.

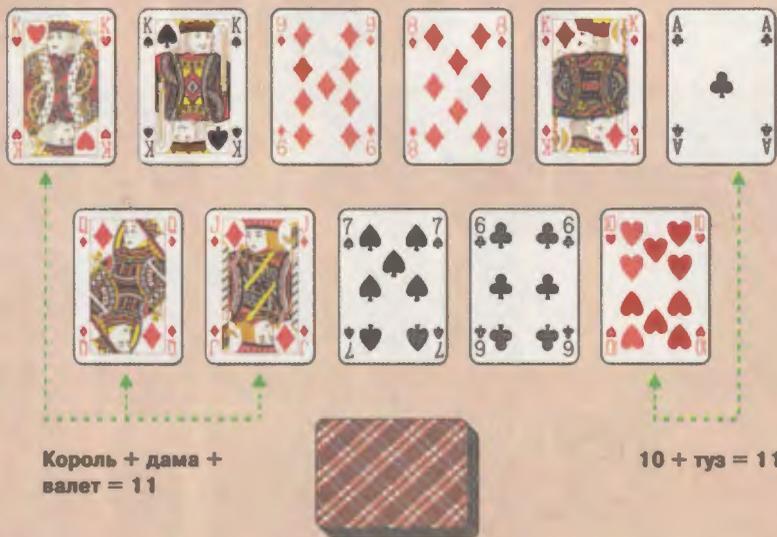
С помощью пасьянсов тоже можно гадать. Перед тем как начать раскладывать пасьянс, загадывают желание. Если пасьянс сойдется — значит, желание

сбудется. Если нет — то нет. Например, пасьянс, который носит имя Марии Медичи, согласно легенде, сошелся у самой Марии Медичи за всю ее жизнь только дважды. Один раз — перед свадьбой, а в другой — перед смертью. Всего пасьянсов существуют сотни, от простейших до головоломных.

Одиннадцать

Для этого пасьянса нужна одна полная колода из 52 карт.

Сначала выкладывают шесть карт в ряд, а под ними еще один ряд, но уже из пяти карт. После этого нужно снимать попарно карты из двух рядов, которые дают в сумме число 11. Карты снимают независимо от масти и заменяют новыми из колоды. Туз (одно очко) снимается вместе с десяткой, двойка с девяткой и т. д. Король, дама и валет составляют в сумме одиннадцать, и их можно снять вместе. Пасьянс сойдется, если вам удастся разобрать оба ряда.



Четыре дамы, или кадрий

Для этого пасьянса тоже нужна полная колода (52 карты).

Снимайте по одной карте из колоды до тех пор, пока не появится дама, а вслед за ней и три другие дамы. Остальные снятые карты складывайте в запасную колоду. После того как выйдут все дамы, сложите вместе исходную и запасную колоды, не перетасовывая их. Из образовавшейся новой колоды снимайте карты, выкладывая пятерки и шестерки. На пятерки нужно собрать карты в нисходящем порядке до королей, а на шестерки — в восходящем порядке до валетов.

Этот пасьянс можно раскладывать без соблюдения мастей.



Бегущая волна

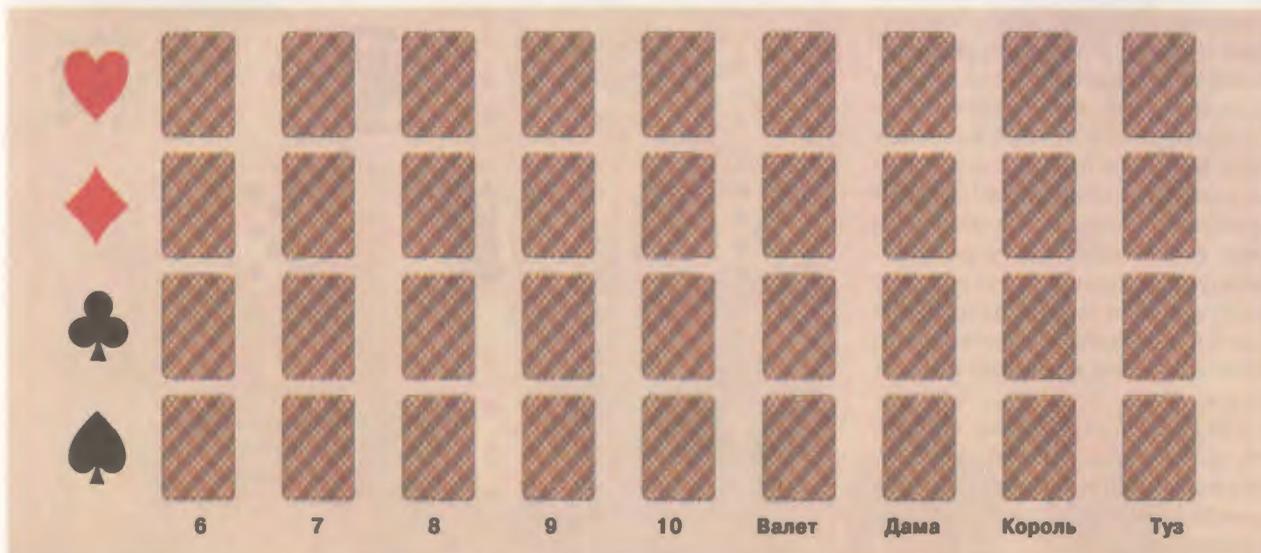
Для этого пасьянса нужна малая (или так называемая пикетная) колода из 36 карт.

Из колоды выкладываются четыре горизонтальных ряда по девять карт рубашкой кверху. При этом предполагается, что первый

ряд является червовым, второй — бубновым, третий — трефовым, а четвертый — пиковым. Кроме этого, считается, что в каждом ряду карты выложены по восходящей от шестерки до туза.

Начинаем раскладывать пасьянс с того, что открываем первую карту первого ряда. На этом месте должна быть шестерка червей. На самом

деле карта оказывается восьмеркой треф, которая по нашей схеме должна быть третьей картой третьего ряда. Перекладываем эту карту на соответствующее место, а карту, которая занимала это место, на то, которое она должна занимать, и т. д. Пасьянс сошелся, если в итоге удастся выложить четыре ряда в заданном порядке — от шестерки до туза.



Звезда

Для раскладывания этого пасьянса берут полную колоду из 52 карт.

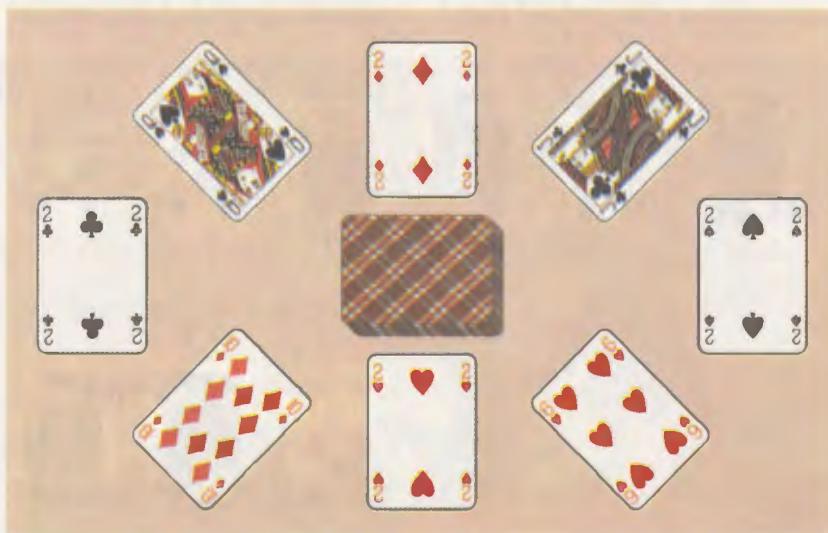
Пасьянс заключается в том, чтобы собрать четыре масти по возрастанию от двойки до туза. Карты снимают с колоды до тех пор, пока не появится двойка. Остальные карты по мере их выхода складывают в центральную колоду. Двойки вокруг центральной колоды выкладываются следующим образом: две черные — справа и слева, две красные — сверху и снизу. В результате получается звезда. Потом на двойки выкладывают тройки, четверки, пятерки и так до туза.

Для того чтобы было легче разложить этот пасьянс, создают так называемый резервный отряд. Его формируют из четырех карт, которые помещают между

двойками, в каждом углу по одной карте. Резервные карты позволяют увеличить шансы для раскладки пасьянса. Допустим, что двойка пик еще не появилась из колоды, а тройка пик уже вышла. Тогда тройку помещают в резервный угол. Когда двойка

появится из колоды, эту тройку можно будет на нее уложить.

В каждом резервном углу можно выкладывать только одну карту. При этом резервные карты должны превышать верхнюю карту кучки двоек не более чем на два-три очка.



Четыре ряда

Для раскладывания пасьянса нужна колода из 36 карт.

Из колоды снимают карты, которые выкладывают в четыре ряда, каждый из девяти карт. Затем из нижнего ряда снимают пары карт одинакового достоинства, например две восьмерки или два туза. После удаления таких карт карты, находящиеся над ними в третьем ряду, становятся свободными. Если одна из этих свободных карт будет соответствовать любой из карт в нижнем ряду (окажется одного с ней достоинства), то их обе снимают. Образовавшееся пустое место в третьем ряду освобождает карту, расположенную над ним во втором ряду. Эту карту снимают вместе со свободной картой одинакового достоинства, находящейся в любом из нижних рядов.

Если в конечном итоге все карты оказываются снятыми, то пасьянс вышел. Но если карты остаются в заключении, то пасьянс считается неразложенным.

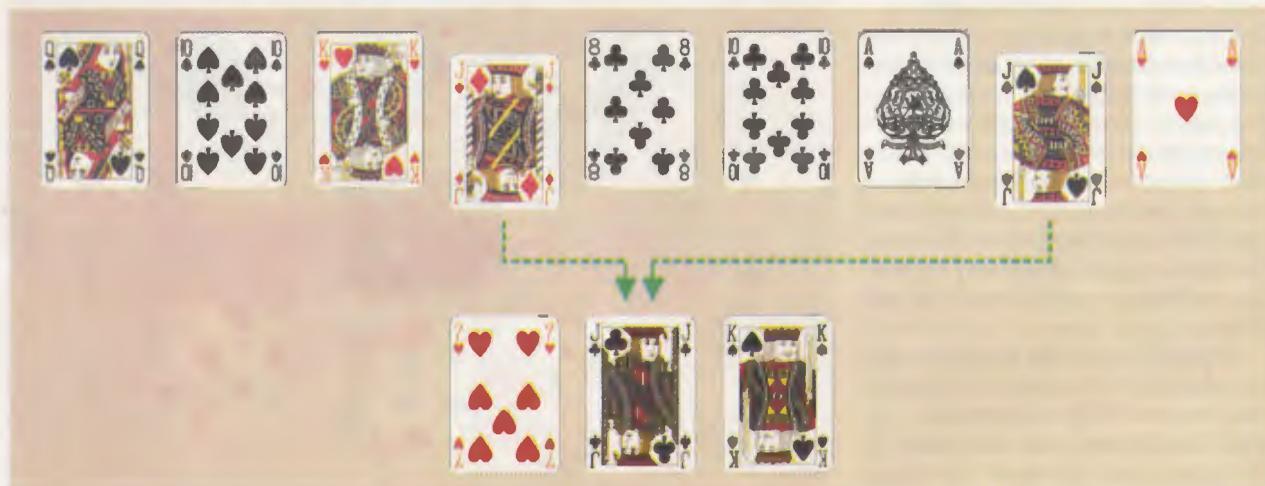


Узник

Согласно легенде, этот пасьянс был изобретен арестантом, обреченным на пожизненное заключение в одиночной камере. Узник раскладывал этот пасьянс в течение десяти лет, и он у него сошелся лишь однажды.

Для «Узника» нужна колода из 36 карт. Сначала раскладывают верхний ряд из девяти карт рубашкой вниз. Затем — нижний ряд, который состоит из трех карт. Ключевая карта — средняя в нижнем ряду. Например, это валет. Если в верхнем ряду есть валеты, их снимают и укладывают на среднюю карту нижнего ряда. За-

тем из колоды снова вынимают три карты и раскладывают нижний ряд заново — поверх предыдущего. И снова ищут в верхнем ряду карты, совпадающие по достоинству со средней картой нижнего ряда. И так до тех пор, пока не закончится колода. Считается, что пасьянс сошелся, если в верхнем ряду не остается карт.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



АРКАДЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ★ КВЕСТЫ

СТРАТЕГИИ ★ СИМУЛЯТОРЫ

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ ★ ЛОГИЧЕСКИЕ

ИГРЫ ★ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ШАХМАТЫ

★ ПЕРВАЯ ПОБЕДА КОМПЬЮТЕРА ★

★ ЭРА ЭЛЕКТРОННЫХ

ЧЕМПИОНОВ



Кто придумал первую электронную игру?

Компьютерных игр существует великое множество. Компьютер сейчас, кажется, превратился в лучшего друга чуть ли не каждого школьника. А началось все в 1971 году, когда американский программист Нолан Башнелл выпустил первую в истории видеоигру, которая называлась ComputerSpace, то есть «Компьютерное пространство». Примерно в это же время компания Nintendo (которая существовала с прошлого века, но всю жизнь специализировалась на выпуске игровых карт) решила расширить свой бизнес и заняться электронными играми.

Фантасты, предсказывавшие будущее, писали о «мыслящих машинах», но они даже и представить не могли, что эти машины



будут использовать для игр. Индустрия развлечений очень быстро нашла применение техническим новинкам и превратила их в послушные орудия борьбы с Человеческой скукой.



Аркады – самые первые компьютерные игры

О первых видеоиграх легко сможет составить представление любой, кто бывал в кинотеатрах середины 80-х годов XX века. Там в фойе непременно стояло несколько игровых автоматов. Но если в нашей стране самой привлекательной была возможность выпустить десять зеленых торпед по символическим кораблям, то подростки в США и Японии предавались развлечениям более красочным. В 1979 году японская корпорация Taito выпустила автомат с игрой



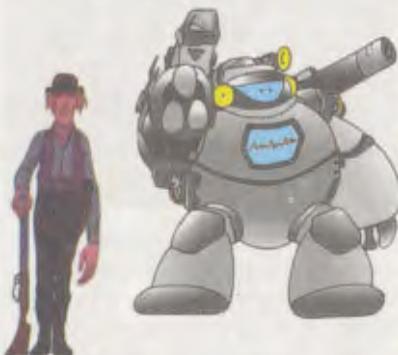


Space Invaders («Космические захватчики»). Впервые землянам представилась возможность вволю пострелять по «летающим тарелкам», которые прибыли к нам с явно агрессивными намерениями. Успех нового аттракциона был настолько велик, что за два года игровые автоматы Taito были установлены в 74 странах, — и начался настоящий бум электронных «стрелялок». Сюжеты для игр зачастую брались неземные, и названия их тоже были соответствующими: Galactic Defender («Защитник галактики»), Star Castle («Звездный замок»), Asteroids («Астероиды»). Со временем у игроков появилась возможность пострелять и в более привычные ми-



шени — в шерифов из вестернов, к примеру, или в животных на охоте.

Именно из игровых автоматов на экраны персональных компьютеров перекочевали все аркадные игры, в том числе и суперпопулярные 3D Shooters — трехмерные «стрелялки».



С игрового автомата — на персональный компьютер

А потом появились персональные компьютеры. Цены на них снижались, а мощность персоналок увеличивалась. И в конце концов выяснилось, что и эти не очень красивые компактные ящики могут играть не хуже громоздких игровых автоматов. И все завертелось...

Сколько сейчас выпускается компьютерных игр — выяснить практически невозможно. Сотни крупных и мелких компаний ежедневно выбрасывают на рынок все новые разработки. Это индустрия с многомиллиардными оборотами. И очень быстро создатели компьютерных игр столкнулись с той же проблемой, которую решали первые кинематографисты, — с нехваткой кассовых сюжетов. И как и сто лет назад, на помощь пришли более традиционные виды искусства. И прежде всего литература.



Ролевые игры

Первые компьютеры не могли похвастать особо выразительной графикой. Поэтому и первые игры часто были текстовыми. Выглядело все это примерно так, как до сих пор показывают работу компьютерщиков в кино: игрок вводил в компьютер команды с клавиатуры, а машина, подумав, выдавала ему ответные сообщения.

Соответственно и первые игры для



BattleTech. Действие большинства этих игр (кроме BattleTech, разумеется) происходит в фантастических мирах, а заниматься приходится в основном исследованием различных лабиринтов. Компьютер оказался прекрасным партнером для RPG — кто лучше проследит за соблюдением всех правил и просчитает изменения



PC использовали сюжеты, не требующие особых изобразительных изысков. Здесь как нельзя более кстати под руку программистам подвернулись ролевые игры (они же Role-Playing Games, или RPG). Эти игры существовали уже давно в настольном варианте. У них были миллионы поклонников, а сами они послужили основой для немалого количества книг. В нашей стране лучше всего известны серии Dragon Lance, Forgotten Realms и

многочисленных характеристик героев! В итоге компьютерные RPG быстро приобрели огромную популярность, и со временем практически каждая из популярных линий настольных ролевых игр получила свое компьютерное воплощение: и Dragon Lance, и Dark Sun, и Forgotten Realms, и Might & Magic. Появилась у них со временем и симпатичная графика, возникли и целые сериалы, не связанные напрямую с настольными и литературными первоисточниками.





Квесты

Эти игры очень похожи на ролевые, а отличаются от них тем, что в квестах характер героя не развивается, как в RPG. Здесь герою приходится просто двигаться к назначенной цели, решая по пути разнообразные задачи. Игроку нужно преодолеть все опасности, дойти до конечной цели и выполнить задание. Например, спасти заколдованную принцессу или найти сокровище. Такая игра может растянуться не на один час и даже не на один день, потому что каждый шаг в ней можно сделать, лишь совершив множество ошибок и в конце концов найдя единственно правильное решение.



Стратегии

Это самые долгие, многочасовые или даже многодневные игры. И неудивительно, ведь стратегия — это вам не просто палить из огнемета по всему, что движется, или гонять по экрану разноцветные шарики. В известной всем и каждому «Цивилизации» игрок выстраивает целое государство, воюет с соседями, захватывает и присоединяет к своему царству другие города. При этом ему приходится решать и множество других вопросов: строить ли стену вокруг города, закупать ли продукты и т. д.

Или вот еще суперпопулярная игра SimCity — здесь все то же самое, но в рамках одного города.



Стратегий создано множество, на самые разные вкусы: здесь и «Футбольный менеджер», и «Железнодорожный магнат», и «Средневековый феодал». Нужно сказать, что эти игры горячо любят не только дети, но и взрослые (и еще неизвестно, кому они нравятся больше).





Симуляторы

Начиналось все, как обычно, очень серьезно. Первые симуляторы были созданы для того, чтобы тренировать пилотов, прежде чем посадить их в кабину настоящего самолета и разрешить оторваться от земли. Потом создали автомобильные симуляторы. А отсюда до компью-

терной игры было уже рукой подать. И теперь по экранам игровых приставок и персональных компьютеров со свистом проносятся не только «реальные» самолеты, автомобили, катера и мотоциклы, но и совершенно фантастические творения программистов, которые лишь отчасти напоминают средства передвижения, но при этом бойко обгоняют друг друга, мчась по кольцам Сатурна.



Спортивные игры

Некоторые родители считают: какие глупости — футбол на компьютере, лучше бы пошел во дворе мячик погонял с ребятами! Но разве во дворе почувствуешь себя настоящим Роналдо или Бартезом? И когда это еще наша футбольная сборная завоюет Кубок



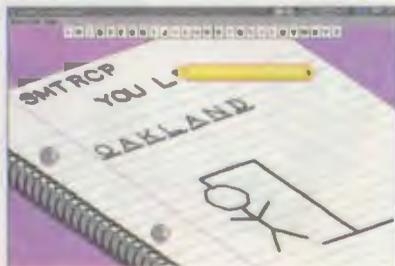
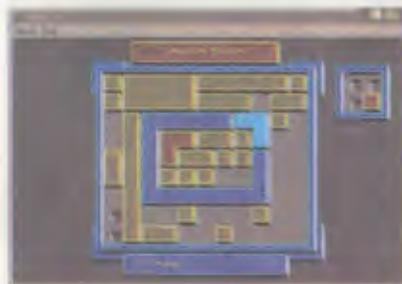
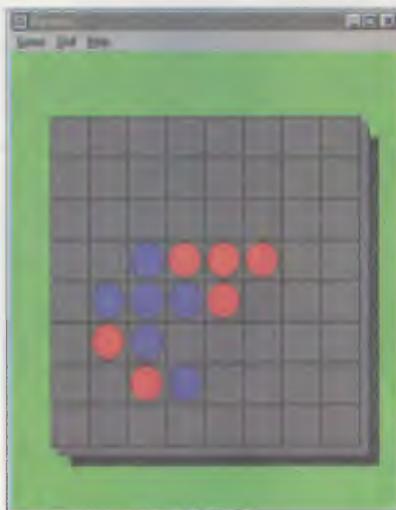
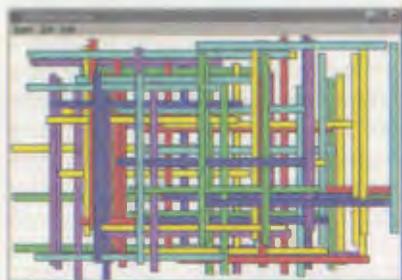
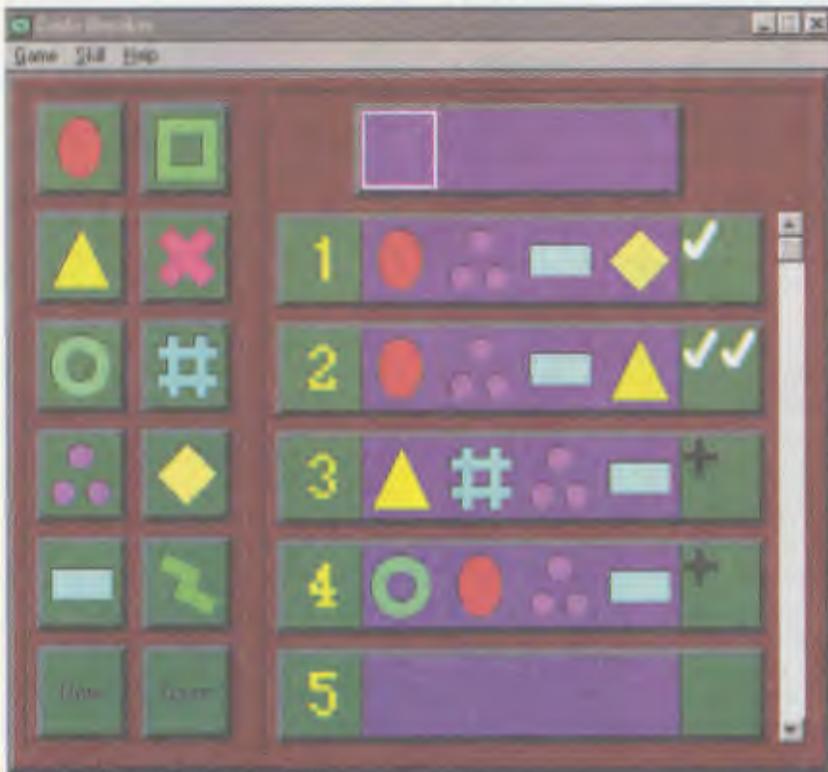
мира в реальном мире... А вот в виртуальном все в твоих руках, и если очень сильно постараться, то можно увидеть заветную чашу в руках у Тихонова, например. А ведь в электронном виде существует не только футбол, но и хоккей, баскетбол, теннис, гольф и вообще практически все игровые виды спорта. Так что можно устраивать чемпионаты с утра до вечера. Но лучше все-таки при этом не забывать сыграть пару матчей с друзьями в реальной жизни, а то мускулатура ослабеет так, что и джойстиком управлять не сможешь, — какие уж тогда победы!





Логические игры

Такие игры существовали давным-давно, задолго до появления компьютера. Очень многие из них мы уже описали в нашей книге: крестики-нолики, рэндзю, морской бой, «Быки и коровы», реверси и др. А в электронный вид их, наверное, перевел программист, которому не с кем было играть, и он решил создать себе партнера по играм.



Компьютерные шахматы

Примечательно, что еще полвека назад, на заре компьютерной эры, для проверки «разума» машины были выбраны именно шахматы. Это объясняется и огромной популярностью игры, и тем, что, в отличие от многих видов творческой деятельности, шахматы обладают объективным критерием: если компьютер регулярно обыгрывает вас, значит, он сильнее.

Принципы шахматной игры компьютеров полстолетия назад сформулировал один из основоположников кибернетики Клод Шеннон. Он предложил выбирать ход на шахматной доске следующим образом: в позиции, которую нужно проанализировать, компьютер перебирает на заданную глубину все возможные варианты и заключительным позициям приписывает определенные оценки. На их основе компьютер оценивает позицию и указывает лучший ход. В первых программах глубина перебора измерялась ты-

сячами вариантов, а программа «Дип Блю» довела свое быстрое действие до 200 миллионов позиций в секунду.

Если на первых порах ученые обращались к игре в основном в научных целях, то теперь шахматисты взяли реванш — они извлекают из общения с компьютерами все больше пользы, особенно в связи с бурным развитием персональных компьютеров. Машины анализируют различные позиции, находят комбинации, решают задачи. Для многих любителей шахмат персональный компьютер с шахматной программой стал постоянным партнером: партии с ним не только доставляют удовольствие, но и повышают квалификацию. Выпущены десятки шахматных программ, и каждый игрок может подобрать себе достойного электронного партнера.

Непобедимый механический шахматист

Первую шахматную машину еще два века назад изобрел венгерский барон Вольфганг Кемпелен. В 1769 году в Вене он продемон-



стрировал механического игрока, одетого в экзотический турецкий наряд. Автомат вызвал всеобщий восторг, так как побеждал сильнейших шахматистов того времени. Увы, это чудо было лишь мистификацией. Весь секрет заключался в том, что внутри ящика с шахматной доской находился человек, управлявший замысловатым механизмом. Сам он не был виден даже при открытых дверцах, а иллюзию реальности создавала система зеркал, расположенных под определенными углами и маскирующих перегородки.

Автомат Кемпелена был необычайно популярен в XVIII и XIX веках: «турок»-шахматист совершил турне по королевским дворцам





Европы, побывал в Англии, Германии, России, Франции и всюду имел шумный успех. После смерти Кемпелена в 1804 году автомат вновь отправился в путешествие по столицам мира. В 1809 году в своем штабе с ним сражался сам Наполеон.

Кто же прятался внутри «турка»? В течение почти 70 лет публичных выступлений мозг автомата поочередно заменяли знаменитые австрийские шахматисты. С Наполеоном, например, сражался один из лучших венских мастеров Альгайер. Непобедимый механический игрок еще несколько раз переходил из рук в руки и наконец в 1836 году был помещен в филладельфийский музей, где спустя два десятилетия сгорел. Так закончилась карьера автомата Кемпелена. А тайна его действия была раскрыта лишь в 1834 году в одном из французских журналов.

Кто же лучше играет в шахматы — компьютер или человек?

Первый чемпионат мира по шахматам среди компьютеров состоялся в 1974 году, а всего за четверть века прошло 8 чемпионатов среди суперкомпьютеров и 15 среди микрокомпьютеров. Если в прежние годы компьютеры чаще сражались с игроками, подобными себе, то есть с другими компьютерами, то в последнее время, когда они крепко встали на ноги, сильнейшие из роботов бросили вызов гроссмейстерам.

Рискованное пари

Дискуссии о том, когда компьютеры сумеют побеждать гроссмейстеров, велись еще в 60-е годы XX века. С этим связана одна забавная история. Международный мастер Дэвид Леви в 1968 году заключил пари с известным кибернетиком Маккарти на 500 долларов, что на протяжении десяти лет ни одному компьютеру не удастся обыграть его в серьезном матче. И действительно, за это время мастер провел три поединка с машинами и ни разу не уступил им.

В 1978 году на международной выставке в Торонто мастер получил причитающиеся ему 500 долларов и на следующие шесть лет предложил такое же пари, но уже на 6 тысяч долларов. Никто не принял его вызова, но, так или иначе, в 1984 году Леви сыграл по телефону матч с «Крэй Блитц» и опять победил. Удача воодушевила Леви до такой степени, что он предложил новое пари всем желающим, уже на 100 тысяч долларов. Он заявил, что в течение последующих десяти лет любой компьютер будет повержен шахматистом — правда, тем, которого выберет Леви. Судя по дальнейшим достижениям шахматных программ, если бы это пари кто-нибудь принял, Леви пришлось бы рассчитывать уже только на чемпиона мира (да и то в последнем матче с «Дип Блю» Каспаров его подвел). Во всяком случае, уж никак не на самого себя: в 1989 году Леви сразился с программой «Дип Сот» («Глубокая мысль»), и компьютер победил с сухим счетом — 4:0.

Первая победа компьютера

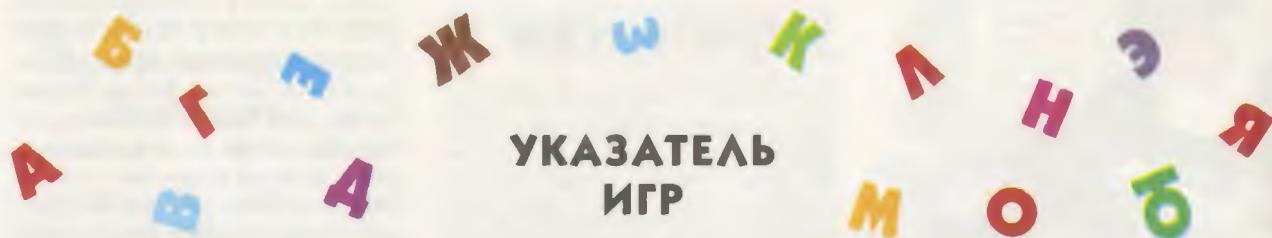
В 1997 году в Лондоне состоялся турнир «Гран-при» с участием многих знаменитостей. И уже на старте произошла сенсация: впервые в истории электронный гроссмейстер «Гениус» выиграл матч из двух партий у чемпиона мира со счетом

1,5:0,5. Когда с этой программой предстояло играть Ананду, индийский гений шахмат сказал: «Раньше, когда я смотрел фильм «Терминатор», мне было до слез жаль робота. Но сейчас у меня этого чувства к нему не осталось». А после победы над электронным соперником Ананд поделился еще одним наблюдением: «Во время игры в зале собралось много шахматистов, которые болели за меня, а вот за «Гениуса» ни один из его коллег-компьютеров не болел. И мне снова захотелось пожалеть робота!»

Эра электронных чемпионов началась?

По сравнению с упомянутой программой «Дип Сот» современная ее версия представляет существенную переработку, поэтому ученые решили дать своему детищу новое имя — «Дип Блю». Узнав как-то, что в казино Лас-Вегаса самая ценная фишка имеет голубой цвет, они сохранили в названии слово «Дип» («Глубокая») и добавили фирменное «Блю» («Голубая»). В результате и родилась на свет суперпрограмма «Дип Блю» — «Глубокая Голубая». В мае 1997 года в Нью-Йорке настоящей сенсацией завершился поединок электронного гроссмейстера «Дип Блю» и Гарри Каспарова — со счетом 3,5:2,5 верх взяла машина. Вот и наступила эра новых чемпионов!





УКАЗАТЕЛЬ ИГР

3D Shooter 119
 BattleTech 120
 Dark Sun 120
 Dragon Lance 120
 Forgotten Realms 120
 Might&Magic 120
 SimCity 121
 Акулина 112
 Американка 50
 Анаграмма 6
 Анаграмма-
 псевдоним 7
 Аркады 118—119
 «Астероиды» 119
 Бадминтон 72
 Бадминтон японский
 65
 Балда 12
 Балда королевская 12
 Балда поэтическая 13
 Баскетбол 73—74
 Бег по кругу 59
 «Бегущая волна» 115
 Безумные крестики-
 нолики 32
 Бейсбол 70
 Бессердечный 111
 Бильярд 48—52
 Большая охота
 54—55
 «Быки и коровы» 39,
 123
 Бэкгэммон 31
 Вейши 36
 «Война» 112
 Волейбол 75

«Волки и овца» 25
 Все буквы алфавита
 9
 Выбивалы 98
 Вытеснение 61
 Гадание на картах
 108—110
 Го 36—37
 Гобанк 35
 Гомоку 35
 Горелки 68
 Городки 66—67
 Городки со снежками
 92
 Горящий мяч 93
 «Доброе утро,
 охотник!» 64
 Домино 42—43
 Домино
 латиноамериканское
 43
 Домино на
 шахматной доске
 43
 Домино французское
 43
 «Железнодорожный
 магнат» 121
 Жмурки 96
 «Защитник
 галактики» 119
 «Защищай товарища»
 56
 «Звезда» 115
 «Звездный замок» 119
 Звонок 97

Змей 31
 Знамя 62
 Золотые ворота 100
 Игра четырех царей
 16
 Кадриль 43
 «Какуго, или пять
 ступеней» 34
 Калах 45
 Карамболь 51
 Карты 104—116
 Карты с точками 42
 Квадратобязнь 35
 Квесты 121
 Кегли 46
 Колдун 91
 «Компьютерное
 пространство» 118
 «Космические
 захватчики» 119
 Крестики-нолики
 32—33, 123
 Крестики-нолики из
 слов 32
 Кроссворд 4—5
 Лапта 69—70
 Магараджа 22
 Макси-шахматы 22
 Манкала 44—45
 Мариенбад 46
 Мастермайнд 40
 Матадор 31
 Мельница 33
 Метagramма 10
 Мини-футбол 84
 Мини-шахматы 22

Молния 43
«Море волнуется» 98
Морской бой 28—29,
123
Мышка 101
Наборщик 5
Нарды 30
Нарды короткие 31
Нарды длинные 31
Настольный теннис
78—79
«Не дать уйти» 54
«Не падай в ров» 56
Ним 46
Нимби 46
«Одиннадцать» 114
Окружение десанта
37
Отгадай слово 11
Отелло 38
Палиндром, или
перевертыш 8
Пасьянс Марии
Медичи 114
Пасьянсы 114—116
Пексесо 113
Пента 35
Пирамида малая
русская 50
Пирамида
московская 50
Пишти 111
Поддавки в
крестиках-ноликах
32
Поддавки шахматные
22
Поддавки шашечные
26
«Поймай за хвост
дракона» 61
Прага 63
«Прихлопни комара»
59

Птичка на дереве
102
Пул 50
«Пять в ряд» 33
«Рассада» 35
Ребус 5
Реверси 38
Ролевые игры, или
RPG 120
Рыбаки и рыбки 94
Рэндзю 34—35, 123
Салки обезьяны 57
Салки перекрестные 57
Салки цепные 57
Салки японские 65
Сальта 26
«Севастополь» 43
Симуляторы 122
Слепое домино 43
Снежный ком 13
Снукер 51
Собачка 94
Стратегии 121
Тавлеи 30
Таро 105
Теннис 76—77
Третий лишний 99
Триктрак 31
Триктрак
голландский 31
Тупинз 46
«Убей медведя» 60
Уголки 26
«Узник» 116
Футбол 80—84
«Футбольный
менеджер» 121
Хоккей 85—87
Хоккей на траве 88
Хоккей с мячом 88
Цзяньшицзы 46
«Цивилизация» 121
Чайнворд 5
Чатуранга 16

«Черный Петр» 113
Чет или нечет 59
«Четыре в ряд» 33
«Четыре дамы, или
кадриль» 114
Четыре краски 40
«Четыре ряда» 116
Чехарда 95
Чисоло 45
Шарада 5
Шатрандж (шатранг)
16
Шахматы 16—23,
124—125
Шахматы
гексагональные
(шестиугольные) 22
Шахматы Тамерлана
22
Шахматы Фишера 22
Шашки 24—26
Шашки канадские 24
Шашки русские 24
Шашки сенегальские
24
Шашки
ставропольские 25
Шашки стоклеточные
25
Шашки суданские 24
Шашки-самоеды 25
Шашматы 23
Шлагбаум 65
Штандер 90
«Щелк!» 35
Эрудит 14



ДЛЯ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ИГРЫ

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Гук Е. Я. и Рассказова И. А.

Иллюстрации: И. Тер-Аракелян, С. Дурнев

Оформление и макет **И. У. ТЕР-АРАКЕЛЯН**
Ответственный редактор **Е. И. САЛОМАТИНА**
Технический редактор **М. В. ГАГАРИНА**
Корректоры **Л. А. РОГОВА** и **Н. А. ЛЕЛЕКОВА**

Лиц. изд. № 071924 от 02.07.99.

Налоговая льгота — общероссийский
классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953000 — книги, брошюры.

*Издание подготовлено в компьютерном центре
издательства «РОСМЭН».*

Подписано к печати 17.04.2000.

Формат 84×108 1/16. Бумага офс. № 1. Печать офс. Гарнитура Таймс.
Усл. печ. л. 13,44. Доп. тираж 25 000 экз. Заказ № 272. С — 148.

ООО «Росмэн-Издат».

125124, Москва, а/я 62. 1-я ул. Ямского поля, 28.

МЕЛКООПТОВЫЙ СКЛАД:

Москва, 1-я ул. Ямского поля, 28 (левое крыло). Тел.: (095) 257-34-75.

ОТДЕЛ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ:

все города России и СНГ: (095) 257-46-61; Москва и Московская обл.: (095) 257-41-32.

Отпечатано на Тверском ордена Трудового Красного Знамени
полиграфкомбинате детской литературы им. 50-летия СССР
Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания
и средств массовых коммуникаций.
170040, Тверь, пр. 50-летия Октября, 46.



Гук Е. Я., Рассказова И. А.

Г83 Игры: Энциклопедия/Илл. И. Тер-Аракеляна, С. Дурнева. — М.: РОСМЭН, 2000. — 127 с.: ил. — (Энциклопедия).

На страницах книги «Игры» рассказывается о самых разных играх от шахмат до баскетбола и от биллиарда до компьютерных игр. Читатель сможет узнать, где и когда возникли популярные сейчас игры, как в них играли несколько веков назад, и как играют сейчас, и что нужно делать, чтобы стать непобедимым игроком. Множество интересных и любопытных фактов о самых разнообразных играх сопровождается большим количеством ярких, забавных иллюстраций.

ББК 92
ISBN 5-8451-0148-4

© ООО «Росмэн-Издат», 2000



Сколько слонов поместится на синем ките? Скорее всего, вы не знаете. А ваш ребенок на страницах «Большого атласа животных» сможет найти информацию о том, какие звери и птицы населяют континенты, кто быстрее всех бежит, кто выше прыгает и многое, многое другое. А главное – это будет еще один шаг на пути ребенка к пониманию красоты окружающего мира.

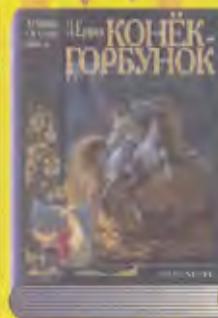
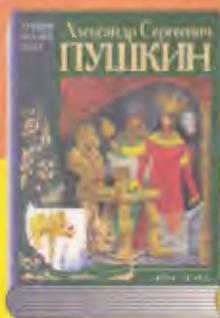


Первый российский атлас животных – книга, нужная каждому ребенку и взрослому!



Подарите ребенку сказку! Чудесные сказки, любимые и детьми, и взрослыми. Мир волшебства и фантазии, где добро всегда побеждает зло, а читатель раскрывает лучшие стороны своей души.

В прекрасно иллюстрированную серию «Лучшие сказки мира» войдут произведения А. С. Пушкина, П.П. Ершова, Г.-Х. Андерсена, Ш. Перро, братьев Гримм и многие другие.



Возрождаем традиции классической детской библиотеки. Серия «Большая детская библиотека» украсит любую книжную полку. В нее войдут лучшие мировые классические произведения, любимые читателями всех возрастов, – детективы, приключения, фантастика, рассказы, повести, стихи. Авторы этих прекрасных книг в представлении не нуждаются: А. Дюма, А. Конан Доил, Ж. Верн, Г. Уэллс, А. Азимов, А. Беллев, К. Чуковский, А. Барто, Э. Успенский, Г. Остер и многие другие известные авторы.





Энциклопедия «Игры» расскажет читателю о самых разных играх — от шахмат до баскетбола и от бильярда до компьютерных игр. И малышам, и детям постарше, и даже взрослым наверняка будет очень интересно узнать, где и когда возникли их самые любимые игры, как в них играли несколько веков назад и как играют сейчас. Из этой книги читатель узнает, как стать непобедимым игроком в морской бой, в крестики-нолики и во многие другие игры. Множество интересных и любопытных фактов о самых разнообразных играх сопровождается большим количеством ярких, забавных иллюстраций.

ISBN 5-8451-0148-4



9 785845 101488