

Пролетен турнир по ускорен шах и стратегически настолни игри – дама, шашки и китайски шах

РЕГЛАМЕНТ

ОРГАНИЗАТОРИ: ПЕГ "д-р Иван Богоров".

ЦЕЛ И ЗАДАЧИ: Популяризиране на шахматната игра и стратегическите настолни игри сред подрастващите.

ДАТА И МЯСТО: 22.05.2025 г., Център по природни науки на ПЕГ "д-р Иван Богоров", ет. 3.

УЧАСТНИЦИ: ученици и учители, разпределени в три възрастови групи: 8-12 г., 13-18 г. и над 18 г.

Не знаете как се играе?

Попитайте приятел, Google или прочетете указанията по – долу.

Предвид многообразието на вариантите на различните игри, предлагаме информация за играта и уточняваме правилата на състезанието..

1. УСКОРЕН ШАХ - СИСТЕМА НА ПРОВЕЖДАНЕ:

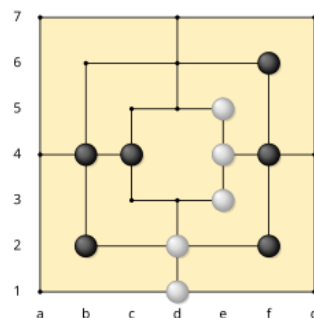
Участието в състезанието е индивидуално. След жребий, всеки от участниците ще получи персонален номер. След жребий ще се определят и съперниците в срещите. В първия кръг **всяка двойка** ще играе **три игри**, по **6 минути всяка**. Победа носи 1 точка, равенство – 0.5 точки, загуба – 0 точки. Във втори кръг продължават участниците, победители от първия. При равен брой точки от трите игри, продължават и двамата.

За определяне на новите противници, преди началото на втория кръг, отново се тегли жребий и т. н. до излъчване на крайния победител. Загубилите не продължават участието си.

2. ДАМА – ПРАВИЛА НА ИГРАТА И СИСТЕМА ЗА ПРОВЕЖДАНЕ:

Това е игра, която развива стратегическото мислене и тренира ума, както на децата, така и на възрастните.

Полето за игра представлява мрежа от 24 кръстопътя или точки. Всеки играч има девет пионки, оцветени в различен цвят (комбинацията от цветове варира). Целта е играчите да образуват ред – три от пионките им да бъдат подредени в една линия хоризонтално



или вертикално. Това позволява на играча да премахне пионка на противниковия играч от дъската. Печели този, който пръв успее да остави противника си с две пионки, т.е. без възможност да направи ред от три или този, който остави съперника си без ход.

Обикновено играта протича в три фази:

Първа – поставяне на пуловете по свободните точки.

Втора – преместване на пуловете по точките с цел образуване на ред.

Трета – образуване на редове докато противника не остане с три пула.

Първата фаза е подготвителна. В нея играчите определят кой ще започне пръв да поставя пионките си върху дъската. Поставя се по една пионка на ход като играчите се редуват. Ако в тази фаза играч успее да направи ред от три пионки хоризонтално или вертикално, той има правото да вземе една от противниковите пионки и да го изключи от играта. След подреждането на всички пионки се започва с втората фаза.

Втората фаза е преместването на пионките по празните точки с цел оформянето на редове. Пионките не могат да се прескачат и се местят само с една позиция. Играчът може да разедини редът, който е направил като изтегли пионка от него и след това да си я върне, за да оформи пак ред и да получи отново правото да отнеме противникова пионка /тъкачница/. Когато един от играчите остане с три пионки, настъпва третата фаза.

Третата фаза позволява на играчът с три пионки да прескача на всяка една празна точка по дъската с цел да формира редове. Печели този, който успее да намали противниковите пионки до два, т.е. да не може вече да прави редове или този, който остави противника си без ход.

Участието в състезанието е индивидуално. След жребий, всеки от участниците ще получи персонален номер. След жребий ще се определят и съперниците в срещите. В първия кръг **всяка двойка** ще играе **три игри**. Победа носи 1 точка, равенство – 0.5 точки, загуба – 0 точки. Във втори кръг продължават участниците, победители от първия. При равен брой точки от трите игри, продължават и двамата.

За определяне на новите противници, преди началото на втория кръг, отново се тегли жребий и т. н. до излъчване на крайния победител. Загубилите не продължават участието си.

3. ШАШКИ – ПРАВИЛА НА ИГРАТА И СИСТЕМА ЗА ПРОВЕЖДАНЕ:

Играят **двама** играчи – всеки избира свой цвят пионки. Цялата игра преминава единствено по **черните** полета и всеки играч започва играта с 12 пионки (шашки), разположени на три реда от страната на състезателя. Целта на играта е да се вземат всички



противникови фигури или да се постигне позиция, в която противникът да не може да мести. Шашките могат да се движат по едно поле диагонално напред. Движението назад не е позволено. Ако шашката стигне до срещуположния край на дъската (последния ред), тя се превръща в “**цар**”, който добавя и заден ход към своите способности. Ако шашка стои до противникова фигура (посока напред) и полето след нея е празно, то играчът е длъжен да вземе противниковата фигура, като я прескочи и я премахне от дъската. Ако след прескачането е възможно да се прескочи още една противникова фигура, то играчът е длъжен да вземе и нея, т.е. могат да се вземат няколко фигури с един ход. Същото правило се прилага и за царя, с една разлика – царят може да взема и назад. Могат да се прескачат само противникови фигури, собствените – не. Ако играчът има няколко възможности да вземе противникова фигура, може да избере всяка от тях. Шашката, прескочила противникова шашка и превърнала се в цар, не може да продължи да скача като цар в рамките на този ход.

Участието в състезанието е индивидуално. След жребий, всеки от участниците ще получи персонален номер. След жребий ще се определят и съперниците в срещите. В първия кръг **всяка двойка** ще играе **три игри**. Победа носи 1 точка, равенство – 0.5 точки, загуба – 0 точки. Във втори кръг продължават участниците, победители от първия. При равен брой точки от трите игри, продължават и двамата.

За определяне на новите противници, преди началото на втория кръг, отново се тегли жребий и т. н. до излъчване на крайния победител. Загубилите не продължават участието си.

4. КИТАЙСКИ МОРСКИ ШАХ – ПРАВИЛА НА ИГРАТА И СИСТЕМА ЗА ПРОВЕЖДАНЕ:

Играта се играе от **двама** играчи. Всеки разполага с по **8 фигури** – пешки, пулчета, пионки или др. с различен цвят. Подреждат се върху шахматната дъска, както следва- само на черните квадрати, за играч №1, и само на белите – за играч №2. Пионките се движат **само по диагонал напред**. Целта на играта - максимално бързо да бъдат препоредени в противоположния край на дъската. Собствените пионки могат да се прескачат. Например, последната от три или четири, може да прескочи всички заети пред нея полета. Ако полето е свободно, пионката се премества само с една позиция. Противниците не губят фигури, защото те се предвижват по независими полета.



Участието в състезанието е индивидуално. След жребий, всеки от участниците ще получи персонален номер. След жребий ще се определят и съперниците в срещите. В първия кръг **всяка двойка** ще играе **две от три игри**. Победа носи 1

точка, загуба – 0 точки. Във втори кръг продължават участниците, победители от първия.

За определяне на новите противници, преди началото на втория кръг, отново се тегли жребий и т. н. до излъчване на крайния победител. Загубилите не продължават участието си.