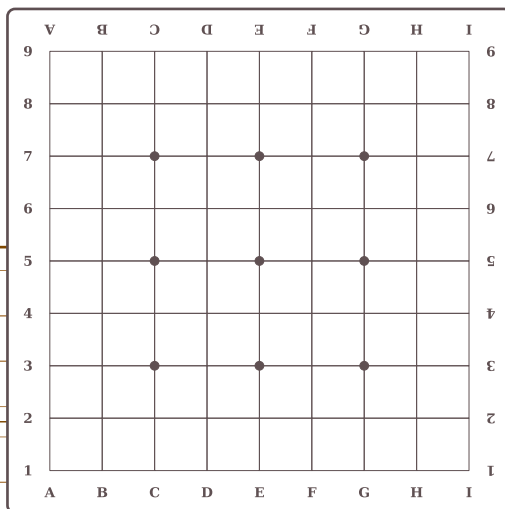
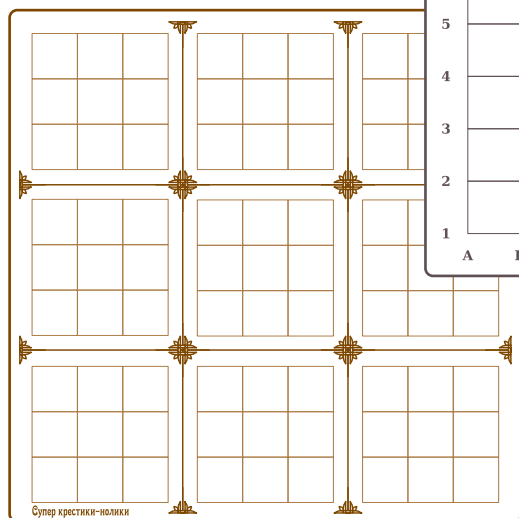


Го Гомоку Реверси Супер крестики-нолики

Сборник правил настольных игр



Содержание

Супер крестики-нолики (X/O)	4
Го	6
Гомоку и Рэндзю	10
Гомоку	11
Рэндзю	11
Вступительные турнирные правила Гомоку	12
Реверси	13

Супер крестики-нолики (X/O)

Возраст игры: менее 50 лет

Происхождение: неизвестно

Крестики-нолики являются прямым потомком игр семейства «три в ряд» — одной из первых популярных игр человечества. Доски для Киркат (Мельницы) были найдены высеченными в камнях и на крышах домов у древних египтян. Первые записи сохранились со времен Римской Империи как «Terni Lapilli» или «три камня в ряд».

Не менее интересно, что у американских индейцев были свои «три в ряд» или «Пикариа». Вероятно, тот вид, в котором мы знаем эту игру сейчас, появился в Британии XVIII века, называясь «noughts and crosses» (нолики-крестики), а затем уже разошелся по всему миру. В Америке ее название «Tic-Tac-Toe» основано, предположительно, на звуке, издаваемом карандашом. Многие считают X/O примитивной детской игрой, тем не менее она самая часто используемая игра при изучении деревьев решений и современных алгоритмов программирования. С другой стороны, в наши дни появилось множество вариаций, превращающих такую простую игру в хорошую математическую головоломку. «Супер крестики-нолики» — одна из таких разновидностей.

Доска представляет собой расширенное поле из классических крестиков-ноликов, состоящее из 9 малых полей размером 3x3 клетки. Общее количество клеток — 81.

Цель игры — собрать линию на большом поле из трех захваченных малых полей (тех, на которых собрана линия из трех фишек своего цвета).

Подготовка к игре

- Игроки решают, кто начинает игру, и выбирают цвета фишек, которые будут обозначать «крестики» одного и «нолики» другого. Все фишки двухцветные, каждый ход игрок берет фишку и выставляет своим цветом.
- Игра начинается с пустой доски.

Ход игры

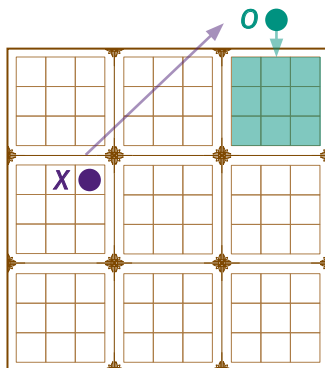
1. Первый игрок делает ход на любую из 81 клеток малых полей.
2. Расположение фишки первого игрока внутри его малого поля определяет соответствующее малое поле, на котором должен будет сходить следующий игрок, и так далее по очереди.

Например, если **игрок X** сделал ход в верхний правый угол на своем малом

поле, то **игрок О** обязательно должен сделать ход в верхнем правом малом поле на его любую свободную клетку, как показано на картинке.

3. Когда на малом поле выстраивается линия из 3 одинаковых фишек по вертикали, горизонтали или диагонали — поле считается завоеванным этим игроком, для дальнейших ходов закрывается и из него убираются все фишки, кроме образующих победную линию.

4. Если ход игрока выпадает на малое поле, которое уже захвачено одним из игроков или полностью заполнено, то этот игрок выбирает для своего хода любое доступное малое поле.



Конец игры

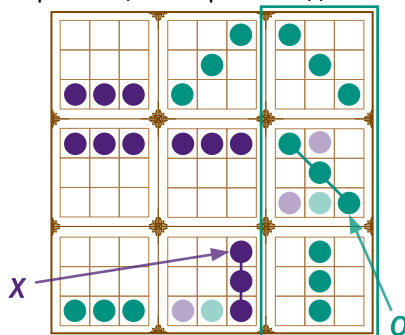
Игра заканчивается, когда

- игрок побеждает, захватив 3 малых поля в ряд на большом поле;
- у игроков не осталось возможностей хода, при этом ни один из них не достиг победы. В таком случае побеждает игрок, выигравший на большем количестве малых полей (при равном количестве объявляется ничья).

Поскольку игра ассиметрична, то математически честная игра должна состоять из двух партий со сменой игрока, совершающего первый ход.

Пример окончания игры

Игрок X поставил свою фишку, победив на нижнем среднем малом поле. Своим ходом он отправил **игрока О** на верхнее правое поле. На этом поле нет возможности действовать, поэтому **игрок О** сходил в среднем правом поле, победив как на нем, так и в партии.



Другая вариация игры

Измените условие победы, а заодно и свою стратегию: выигрывает игрок, который захватит максимум малых полей.

Дополнительные возможности

Выставляйте фишки синхронно, при этом по-прежнему задавая поле для следующего хода своего соперника. Если вдруг оба игрока решили сходить на одну и ту же клетку, то уступайте друг другу по очереди.

Го

Возраст игры: от 2000 до 5000 лет

Происхождение: Древний Китай

Го (яп. 囲碁 igo — «и-го», кит. 围棋 wéiqí — «вэйци», кор. 바둑 badug — «падук») — логическая настольная игра на захват территории с глубоким стратегическим содержанием. Исторические свидетельства позволяют утверждать, что игра была достаточно распространена 2500 лет назад — именно к этим временам относятся первые упоминания Го в документах.

До XIX века игра культивировалась исключительно в Восточной Азии, в XX веке распространилась по всему миру. По общему числу игроков это одна из самых распространенных настольных игр в мире. Она входит в пять базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр: шахматы, шашки (международные, русские, бразильские и чекерсу), Го, Бридж и Сянци.

Полноразмерная доска содержит 19×19 линий и 361 пункт. Для обучения и более быстрых партий также используются доски меньших размеров с нечетным количеством линий: 17×17, 15×15 или, как правило, 13×13 (169 пунктов) и 9×9 (81 пункт). Для лучшего ориентирования на доске отмечены небольшими точками девять пунктов хоси («звезда»), образуемых пересечениями четвёртых от каждого края и центральных горизонталей и вертикалей. Центральный пункт хоси называется *тенген*.

- *Пункт доски* — это пересечение (соединение) линий.
- *Территория* — это все свободные пункты доски, огороженные камнями одного цвета. Естественные границы доски являются и пунктами доски, и естественными границами территорий.
- *Дамэ* («дыхание») — соседние по вертикали и горизонтали от камня свободные пункты. В углу доски у камня может быть 2 дамэ, на краю доски 3 дамэ, в остальных пунктах 4 дамэ.

В данном игровом наборе **фиолетовые** фишки выступают в роли черных, а **бирюзовые** — белых.

Цель игры — обрести контроль над большей частью территории, чем у противника, и набрать большее количество очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый огороженный пункт территории.

Игра начинается на пустой доске. Ходы совершаются по очереди. Первыми ходят черные.

Подготовка к игре

У первого игрока в Го есть большое преимущество, поэтому до начала партии игроки договариваются о величине форы или (чаще) размере коми.

- **Коми** — это компенсация, которую получает играющий белыми за право первого хода черных. По завершении партии коми добавляются к очкам, набранным игроком. Обычно размер коми нецелый для исключения ничьих. Российская Федерация Го в официальных правилах определяет коми в 6.5 очков, но это значение может меняться. Для доски 9x9 и игроков примерно одного уровня мы рекомендуем использовать коми величиной 3.5 очков.
- **Фора** — количество ходов, которые более опытный игрок, играющий за белых, позволяет сделать менее опытному до начала партии.

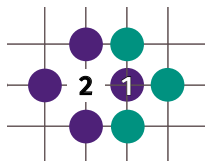
Один из игроков берёт горсть камней, а другой угадывает, четное или нечетное количество камней взято. Если он угадал, то выбирает цвет своих камней, иначе право выбора цвета достается сопернику.

Ход игры

1. **Постановка камня.** Камни ставятся в пункты доски и передвигать их нельзя. Все соединенные (находящиеся на пересечениях, соседних по линиям) между собой камни образуют группу (цепь).
2. **Дамэ камня или группы.** Камень или группа остаются на доске только при наличии у них как минимум одного дамэ. Если камни объединить в группу, то их дамэ тоже объединятся.
3. **Захват камней.** *Атари* («опасность») — ситуация, когда у камня или группы камней осталось единственное дамэ. Если противник поставит в это дамэ свой камень, он снимает окруженные камни с доски (захватывает в плен).
4. Игрок может пропустить ход (спасовать) или признать свое поражение (сдаться).
5. Два вида **запрещенных** ходов.
 - a. **Самоубийственный ход.** Нельзя делать ход, после которого у твоего камня или группы твоих камней не окажется ни одного дамэ, если при этом с доски не будет снят хотя бы один камень противника.
 - b. **Бесконечное повторение позиции (см. Ситуация ко).** Правило ко запрещает захват камня, если это приводит к повторению позиции, которая была на доске за один ход до этого. Игрок, потерявший камень, обязан сходить на другой пункт доски или спасовать, прежде чем он сможет совершить ход на пункт доски этой ситуации ко.

Ситуация ко

Это расстановка, при которой игроки могли бы бесконечно захватывать камни друг друга, делая ход на одно и то же перекрестье.



Пример ситуации ко: предположим, что **бирюзовые** сейчас сходят в пункт **2**, взяв **фиолетовый** камень, находящийся в пункте **1**. Если после этого **фиолетовые** ходом в пункт **1** захватят **бирюзовый** камень, поставленный на предыдущем ходу, повторится та же расстановка на доске, которая была до хода **бирюзовых**. Затем **бирюзовые** могут снова пойти в **2**, затем **фиолетовые** — снова в **1** и так пока не кончатся камни.

Могут возникать и ситуации, внешне напоминающие ситуацию «ко», но таковыми не являющиеся.

Условия окончания игры

Игра заканчивается, когда

- на доске не осталось ни одного хода, который вел бы либо к увеличению, либо к уменьшению чьей-то территории;
- оба игрока пасуют подряд.

Перед подсчетом очков стороны определяют статусы групп камней и снимают мертвые группы с доски так, как будто они были бы захвачены в процессе игры (на захват таких групп зачастую просто не хотят тратить ходы в процессе игры).

Побеждает тот, кто набрал больше очков.

Подсчет очков

- Пересечения, окруженные камнями двух цветов, не приносят очки.
- Каждое свободное пересечение территории, окруженное камнями одного цвета, приносит по 1 очку соответствующему игроку.
- Захваченные в плен камни приносят по 1 очку.
- Игроющему белыми начисляется коми (если до начала партии было решено играть с коми).

По окончании игры вместо прибавления очков за захваченные камни пленных зачастую выставляют («возвращают») на территорию, занимаемую игроком соответствующего цвета. В таком случае возвращенные камни естественным образом отнимают у игрока его очки территории, что сводит на нет необходимость прибавления очков за них его противнику.

Статусы групп камней

- Группы с неопределенным статусом: существуют на доске в процессе игры, к концу игры статус таких групп определяется.
- Живые: противник **не** мог бы захватить группу в плен.

Как правило живые группы имеют не менее 2-х «глаз» — пересечений, в которые противник не может сходить, потому что это был бы самоубийственный ход, при котором не будет срублен ни один камень.

Группа А на рисунке является живой группой. **Бирюзовые** не могут сходить ни в один из пунктов, отмеченных «+» и называемых «глазами», так как такие ходы являются «самоубийством» и запрещены правилами. Говорят, что если у группы есть два «глаза», то она живет; группы с одним «глазом» — умирают. **Группа А** живет и приносит 2 очка территории **фиолетовым**.

- Мертвые: противник мог бы захватить группу в плен при продолжении игры.

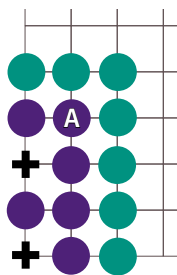
Группа В на рисунке является мертвой группой. У этой группы имеется два дыхания. Если **бирюзовые** сходят в один из пунктов, отмеченных «+», у **фиолетовых** останется одно дыхание. Если **фиолетовые** при этом съедят **бирюзовый** камень, то у группы все равно будет оставаться лишь одно дыхание. Оно будет закрыто следующим ходом **бирюзовых**, а вся группа — захвачена.

Если **фиолетовые** изначально проигнорируют первый ход **бирюзовых** и сыграют в другом месте, то вторым ходом **бирюзовые** закроют второе дыхание и снимут группу с доски.

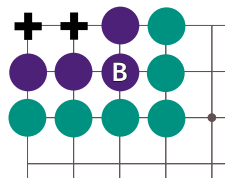
Группы С и D на рисунке находятся в уникальной ситуации. Они являются живыми, при этом не имея двух «глаз» и не давая игрокам очков территории. Такое положение называется сэки.

Если бы **бирюзовые** ходили первыми и попытались захватить **группу D**, то ответный ход **фиолетовых** привел бы к захвату **бирюзовых** камней из **группы С**.

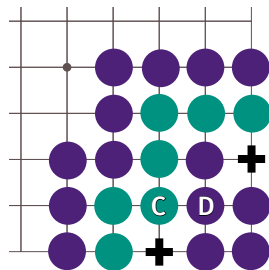
Если **фиолетовые** ходили бы первыми и попробовали захватить **группу С**, то это привело бы к захвату **фиолетовых** камней и возможному дальнейшему достроению **бирюзовой** группы до «двух» глаз.



живая группа с 2-мя «глазами»



мертвая группа без «глаз»



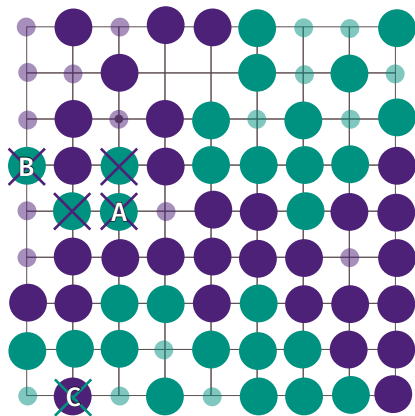
уникальные живые группы без «глаз»

Пример окончания партии

В данном примере партия была закончена, когда игроки поняли, что ее продолжение не приведет к увеличению их очков.

Бирюзовые группа А и камень **В** — мертвы, потому что из них не получится построить группу с 2-мя «глазами», необходимыми для обеспечения ее выживаемости. Они снимаются с доски и попадают в плен **фиолетовых**.

Фиолетовый камень **С** тоже не выживет. Он также снимается с доски и попадает в плен **бирюзовых**.



Итого **фиолетовыми** захвачены 14 пунктов территории (включая 4, которые занимали снятые пленные камень **В** и **группа А**), а за пленных они получают еще +4 очка. Счет **фиолетовых**: 18 очков.

Итого **бирюзовыми** захвачены 11 пунктов территории (включая 1, который занимал снятый пленный камень **С**), а за пленный камень **С** они получают еще +1 очко. Бирюзовые также получают заранее обговоренные 3.5 очка. Счет **бирюзовых**: 15.5 очков.

Гомоку и Рэндзю

Возраст игры: более 300 лет

Происхождение: Япония периода Эдо

Название Гомоку (五目並べ *gomokunarabe*) в Японском языке состоит из *go*, означающего пять, *toku*, являющегося счетным словом, и *narabe*, означающего «выстроить в ряд».

Есть мнение, что игра Гомоку зародилась в Древнем Китае два тысячелетия назад и была завезена в Японию в VII веке, но никаких явных доказательств этому нет. Первые исторические записи об игре датируются серединой 18-го века. Упоминалось, что торговец Куванайя Буэмон, часто посещавший аристократическую семью Нидзе, был невероятно умел в этой игре и способствовал ее распространению. Самая ранняя официально изданная книга по Гомоку появилась в 1856 году, в позднем периоде Эдо. Она называлась «Сборник эффективных ходов в Гомоку» (Gomoku Jōseki Collection).

Игра популярна в Китае, где носит название «Вузики» (五子棋 wǔzǐqí). Также игра известна в Корее под названием «Омок» (오목 omok).

В Гомоку при равнозначных силах первый игрок всегда выигрывает партию. Поэтому были придуманы дополнительные правила, часть из которых превратились в Рэндзю (連珠 renju). Эта спортивная версия игры использует дополнительные правила и ограничения для первого игрока. Гомоку же считается простой семейной игрой.

В данном игровом наборе **фиолетовые** фишки выступают в роли черных, а **бирюзовые** — белых.

Гомоку

Гомоку очень проста и является своего рода более продвинутой версией крестиков-ноликов.

Цель игры — первым собрать непрерывный ряд из 5 камней своего цвета. Ряд может быть вертикальным, горизонтальным или диагональным.

Подготовка к игре

В Гомоку играют камнями Го на доске 15х15 (в старину использовали доску 19х19). Иногда как и в Го для более быстрой игры используют доски 13х13 или 9х9. Каждый игрок играет камнями своего цвета.

Игра начинается с пустой доски. Первыми ходят черные. Фишки выставляются, как и в Го, на пересечения.

Конец игры

Когда игрок собирает непрерывный ряд из 5, он выигрывает партию.

Рэндзю

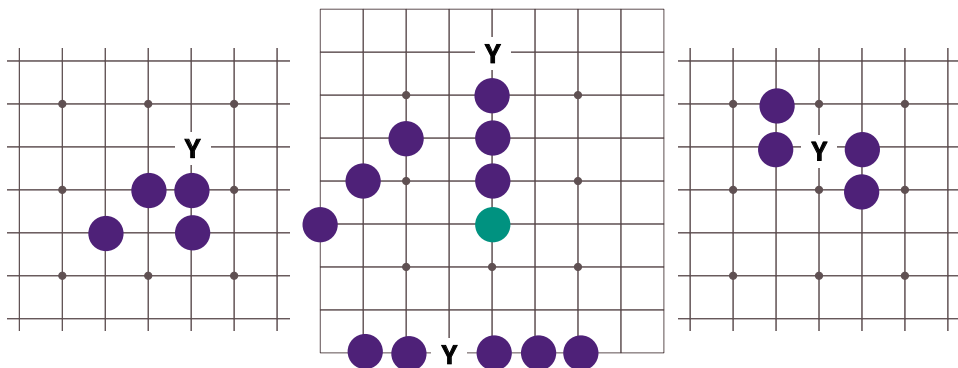
Рэндзю является турнирной игрой и разновидностью Гомоку, в которой на первого (черного) игрока накладываются следующие ограничения:

- Запрещено формировать вилку 3х3.
- Запрещено формировать вилку 4х4.
- Запрещено формировать «перелинию» — 6 и более камней в ряду.

Второй (белый) игрок не имеет никаких ограничений.

Также игроки имеют право «пасовать» в свой ход, не выкладывая на поле камень. В случае, если оба игрока спасуют друг за другом, партия завершается и объявляется ничья.

Примеры ходов первого (фиолетового) игрока: Y-ходы запрещены.



Вступительные турнирные правила Гомоку

Ввиду того, что Рэндзю из-за своих ограничений становится гораздо сложнее для первого (черного) игрока, есть более простые турнирные правила для Гомоку, позволяющие более простым способом сравнить шансы опытных игроков. Обычно играют с одним из выбранных правил.

- **Пре.** Первый игрок кладет черный камень в центр поля. Затем второй игрок кладет белый камень на любое место. После этого первый игрок кладет черный камень на любое место, но не ближе чем на 3 клетки от первого камня. По завершении этих ходов игра продолжается как обычное Гомоку.
- **Длинное Пре.** В этой вариации второй черный камень кладется на расстоянии минимум 4-х клеток от первого камня.
- **Смена.** Первый игрок кладет в любое место поля 3 камня: 2 черных и 1 белый. Затем второй игрок выбирает за какой цвет он будет играть. После этого игра проходит как обычно, начиная с размещения одним из игроков своего белого камня.
- **Смена 2.** Для второго игрока появляется новая опция: он может положить дополнительно 2 камня (1 черный и 1 белый), в любое место поля. Затем передать выбор цвета первому игроку.

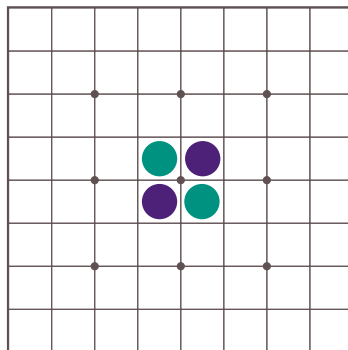
Ко всем турнирным вариациям дополнительно применяется правило, что черный игрок не может выиграть игру, создав «перелинию» — 6 и более камней в ряду.

Реверси

Происхождение: Великобритания, 1880 год.

Есть упоминания, что в игру играли и до 1880 года. Наполеон I Бонапарт во время заточения на острове Святой Елены любил играть в Реверси. Возродили игру в Японии, где она в 1971 году под названием «отелло» вновь стала популярна.

В данном игровом наборе фиолетовые фишки выступают в роли черных, а бирюзовые — белых.



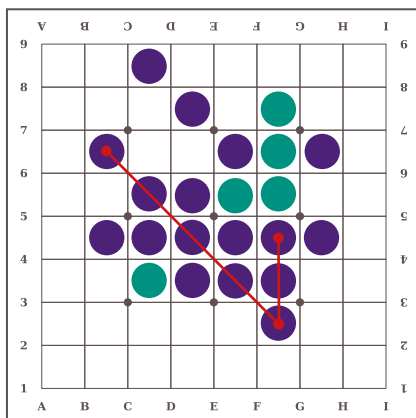
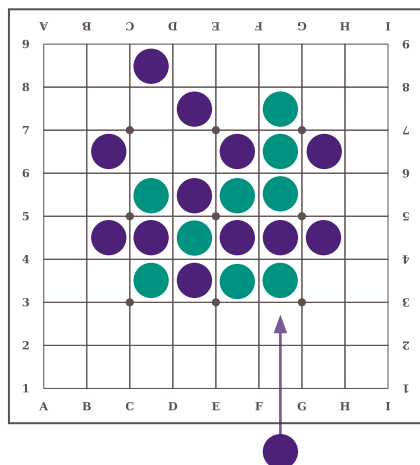
Подготовка к игре

Для игры понадобится доска 8x8 (64 клетки) и 64 фишки, стороны которых окрашены в контрастные цвета.

Начальная расстановка: 4 фишки в центре доски, как показано на рисунке.

Ход игры

1. Первый ход делают черные. Далее игроки ходят по очереди.
2. Деля ход, игрок ставит фишку на клетку доски «своим» цветом вверх.
3. Деля ход, игрок должен поставить свою фишку таким образом, чтобы между этой поставленной фишкой и одной из уже имеющихся на доске фишек его цвета находилась одна фишка или непрерывный ряд фишек



соперника, будь то горизонтальный, вертикальный или диагональный. Все фишки соперника, входящие в такой «закрытый» на этом ходу ряд, переворачиваются стороной ходившего игрока вверх (меняют цвет).

4. Если в результате одного хода «закрывается» одновременно более одного ряда фишек противника, то переворачиваются все фишки, оказавшиеся на этих «закрытых» рядах, расходящихся от поставленной фишки (см. рисунок на предыдущей странице).
5. Игрок вправе выбрать любой из возможных для него ходов.
6. Если игрок имеет возможные ходы, он не может отказаться от хода.
7. Если игрок не имеет допустимых ходов, то ход передается сопернику.

Конец игры

Игра прекращается, когда на доску выставлены все фишки или когда ни один из игроков не может сделать хода. По окончании игры проводится подсчет фишек каждого цвета, и игрок, чьих фишек на доске выставлено больше, объявляется победителем. В случае равенства количества фишек засчитывается ничья.

Другие возможности игры

- **Антиреверси.** Отличается от Реверси тем, что при подведении результатов игры выигрывает тот, у кого фишек меньше.
- **Реверси с черной дырой.** Отличается только тем, что одна из клеток доски (случайно выбирается в начале игры) помечается как «черная дыра». При этом на нее нельзя сделать ход, и фишки с одной стороны такой клетки не могут захватить фишки с другой.

Турниры по абстрактным и древним играм для детей и взрослых

Турнирные форматы — это пространства для знакомства с собой и с новыми областями знаний. Это возможность проявить логическое и интуитивное мышление, умение принимать решения, а также развивать глубокое понимание математики, эмоционального интеллекта и культуры игры.

В турнирных играх особенно важно уметь видеть общую картину. Здесь развивается тактическое и стратегическое мышление за счет отказа от привычных шаблонов, пробования нестандартных ходов и обучения быстрым переключениям. Мы предлагаем комплекты и методики для проведения турниров по абстрактным играм со всего мира — от древнейших до современных — для взрослых, молодежи, подростков и детей от 6 лет.



О турнирах

Издательство настольных игр viaVUCA



- Образовательные программы на базе настольных игр.
- Уникальные механики и захватывающий геймдизайн.
- Качественные материалы.
- Разработка игр под заказ.
- Интернет магазин: viavuca.com

Мы в соц. сетях и наши контакты:



vk.com/viavuca



+7 (924) 624-74-90



t.me/via_vuca



info@viavuca.com



[vk.com/
drevnie_igry](https://vk.com/drevnie_igry)

Издательство настольных игр viaVUCA®

Сборник правил настольных игр
«Го, Гомоку, Реверси, Супер крестики-нолики»

Серия: «Абстрактные и древние игры»

Руководитель издательства: Алена Просекина

Директор по производству: Дарья Цивилева

Арт-директор: Александра Куставинова

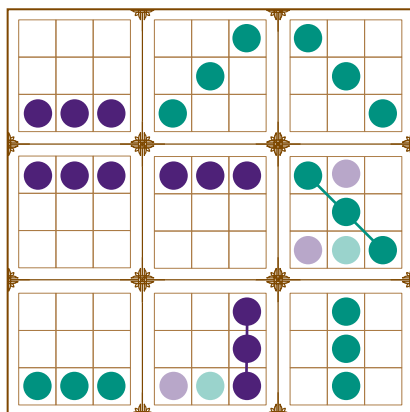
Методист: Ирина Просекина

Верстка правил: Екатерина Малинкина

Благодарим за участие в тестированиях игр сотрудников
ООО «Полюс-НТ».

Перепечатка и публикация компонентов игры без разрешения
правообладателя запрещены, © ООО «Полюс-НТ», 2025.

Версия: 1.0.1, 2025 год.



Супер крестики-нолики

Реверси

