



Тонкин

Правила игр



Возраст игры: 150 лет и более
Происхождение: Франция (Европа) или Юго-Восточная Азия

Тонкин - абстрактная игра для двух игроков, в которой есть место тактике и стратегии. Как и в большинстве абстрактных шашечных игр, на изучение правил потребуется не более 5 минут, а удовольствие останется навсегда! Доподлинное происхождение игры неизвестно. Популярность игра приобрела во Франции в конце XIX века. Название происходит от одноименной французской колонии в северном Вьетнаме, что находилась на границе с Китаем в конце XIX - начале XX веков.

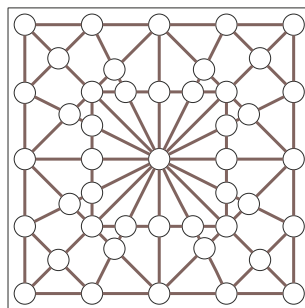
На первый взгляд, игра кажется простой, но требует большой концентрации внимания, чтобы следить за всем игровым полем в ожидании открывающихся возможностей и появления рисков. Игру можно считать потомком известной по всему миру «Мельницы», с большей увлекательностью и реиграбельностью. Главные отличия не только в поле: фишки соперников не убираются с доски на протяжении всей игры, а условия победы вариативны.

Цель игры

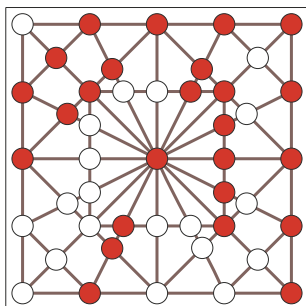
Составить ряд из трех, пяти или семи своих фишек, лежащих на одной прямой.

Подготовка к игре

Определите игрока, который ходит первым. Приготовьте игровое поле и по 10 фишек одного цвета для каждого игрока.



Игровое поле



Пример собранных
победных рядов

Ход игры

1 этап. Расстановка

В начале игры игровое поле пустое. Игроки по очереди выставляют фишки на любое свободное перекрестие, и так до тех пор, пока все фишки не будут выставлены. Если одному игроку удастся расположить свои фишки в ряд на прямой линии - он выиграл и игра заканчивается.

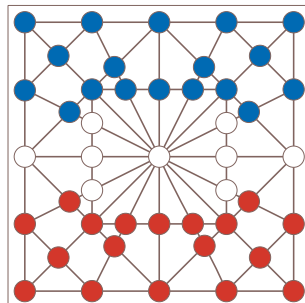
2 этап. Передвижение

Далее, игроки по очереди передвигают фишки в любую сторону на одно свободное соседнее перекрестие по соединительной линии. Одна фишка за один ход. Запрещается перепрыгивать через другие фишки.

Выигрывает тот, кому первому удастся расположить свои фишки в ряд на прямой линии.

Шашки на поле Тонкин

- У каждого игрока по 18 шашек одного цвета. Расстановка показана на рисунке. Фишки ходят по линиям вперед или вбок на одну позицию. Ходить назад обычным фигурам запрещено, как и во всех старинных шашках, будь то Алькерки или национальные.
- Фишка становится дамкой при достижении последней линии - она ходит вперед и назад на любое количество шагов.
- Рубка осуществляется перепрыгиванием через фишку оппонента. Рубка обязательна! Серия рубок разрешена и весьма желательна для победы.
- Выигрывает игрок, который срубит все фишки соперника или запрет их на поле - то есть лишит возможности сделать ход.



*Расстановка для
игры в шашки*

Поиграйте и почувствуйте разницу с обычным прямоугольным полем!



Сайт



Вконтакте