

T

P



Первые



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

ФОНДА

ПРЕЗИДЕ ГРАНТОВ



ИСТОРИЯ БЕЗ ФАЛЬШИ

ВЕРНЕМ ИСТОРИЮ МОЛОДЕЖИ

ПОСОБИЕ ПО ВОЕННО - ИСТОРИЧЕСКОЙ ИГРЕ

"ШАХ - БОЙ"



ЦЕЛЬ ИГРЫ: СОЗДАТЬ ПОЛОЖЕНИЕ ШТАБ - БИТ ИЛИ УНИЧТОЖИТЬ ЖИВУЮ СИЛУ ВРАГА (ПОЛОЖЕНИЕ БИТ)



Примечания:

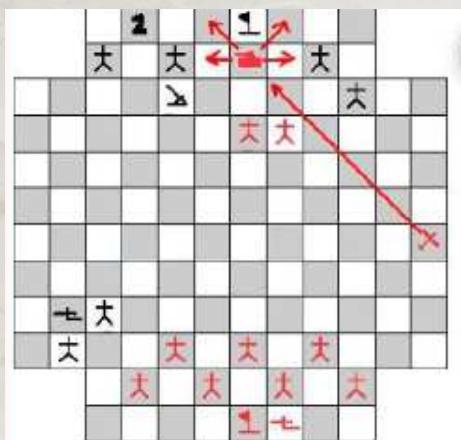
1. Снять огнем за один ход больше одной фигуры нельзя.
2. Нельзя за одно действие совершить и ход огнем, и перемещение фигуры с места.
3. Штаб с доски не снимают.
4. После снятия последнего бойца противника (т.е. уничтожение его живой силы) игра прекращается, вне зависимости от наличия других фигур.
5. Если ваша очередь делать ход, и вы дотронулись до любой из фигур - вы обязаны ей сходить.

Время игры: 60 минут партия
и 1 минута на обдумывание хода.

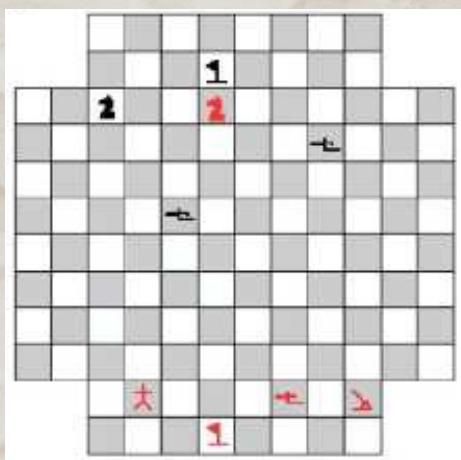
Ценность - сила каждой фигуры относительно бойца.
По истечении времени партии если никто из игроков не
создал положение "штаб - бит" или "бит"
подсчитывается общая сумма ценности сбитых фигур
противника.

Побеждает тот, у кого эта сумма потерь меньше.

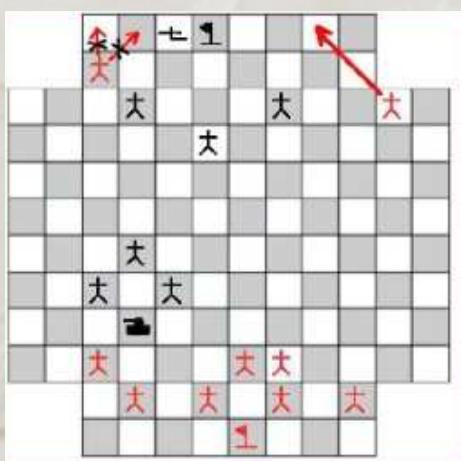
ТЕРМИНОЛОГИЯ



ШТАБ БИТ - ПОЗИЦИЯ, ПРИ КОТОРОЙ ШТАБ НАХОДИТСЯ ПОД БОЕМ ФИГУРЫ ПРОТИВНИКА И НЕ МОЖЕТ ИЗБЕЖАТЬ АТАКИ



БИТ - УНИЧТОЖЕНИЕ ВСЕЙ ЖИВОЙ СИЛЫ ПРОТИВНИКА

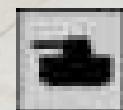
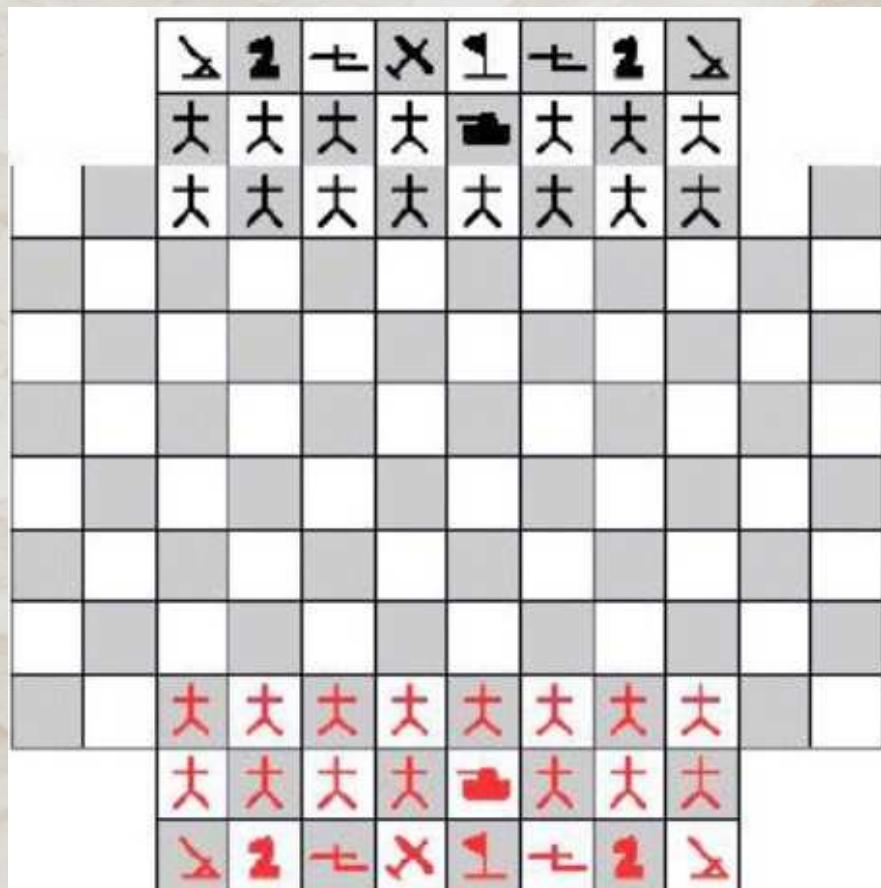


ПРОРЫВ ПЕХОТЫ В ТЫЛ - БОЕЦ, ДОШЕДШИЙ ДО ПОСЛЕДНЕЙ ЛИНИИ ВРАЖЕСКОГО ФРОНТА (СТОРОНЫ ПРОТИВНИКА) МОЖЕТ ОСТАТЬСЯ В ИГРЕ, ЛИБО ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ, ЗАБРАВ С СОБОЙ ЛЮБУЮ ФИГУРУ ПРОТИВНИКА С ПОЛЯ (КРОМЕ ШТАБА), ПРИ УСЛОВИИ ЧТО БОЙЦА НЕ МОГУТ СРУБИТЬ ФИГУРЫ ПРОТИВНИКА

ПО ШТАБУ - ПОЗИЦИЯ, ПРИ КОТОРОЙ ШТАБ НАХОДИТСЯ ПОД БОЕМ ФИГУРЫ ПРОТИВНИКА, НО МОЖЕТ ИЗБЕЖАТЬ АТАКИ

ХОД ОГНЕМ - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ

РАССТАНОВКА



ТАНК



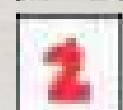
ШТАБ



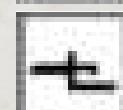
ПУШКИ



БОЕЦ



КОННИЦА



ПУЛЕМЕТ



САМОЛЕТ

НАЧАЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОВОЙ ДОСКИ ДОЛЖНО
БЫТЬ БУКВАМИ К ИГРОКУ

БЕЛЫЕ ХОДЯТ ПЕРВЫЕ

ЦВЕТ ФИГУР МОЖНО ВЫБРАТЬ С ПОМОЩЬЮ ЖЕРЕБЬЕВКИ

БОЕЦ

ПОРАЖАЕТ: БОЕЦ, ПУЛЕМЕТ,
КОННИЦА, ПУШКА, САМОЛЕТ

УЯЗВИМОСТЬ: ВСЕМИ ФИГУРАМИ

ЦЕННОСТЬ: 1

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

НА ОДНУ КЛЕТКУ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ, ЕСЛИ СТОИТ НА ЧЕРНОЙ КЛЕТКЕ

НА ДВЕ КЛЕТКИ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ, ЕСЛИ СТОИТ НА БЕЛОЙ КЛЕТКЕ

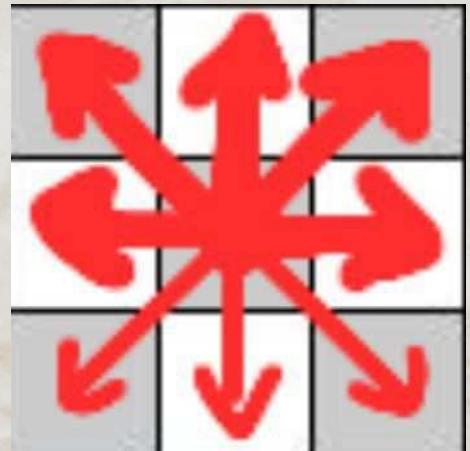
ХОДЫ ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ НЕ СОВЕРШАЕТ

ЗАХВАТ:

ЗАХВАТЫВАЯ ПРОТИВНИКА,
ЗАНИМАЕТ ЕГО МЕСТО

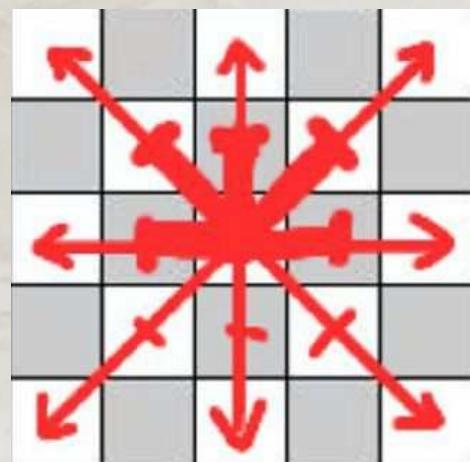
ЗАХВАТЫВАЕТ ТОЛЬКО ФИГУРЫ,
РАСПОЛОЖЕННЫЕ НА СОСЕДНИХ
КЛЕТКАХ, И БЕССИЛЕН ПЕРЕД ТЕМИ,
ЧТО НАХОДЯТСЯ ЗА ЕГО СПИНОЙ.

НЕ СТРЕЛЯЕТ*



ТОНКИЕ СТРЕЛКИ УКАЗЫВАЮТ, КУДА ФИГУРА МОЖЕТ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ

ТОЛСТЫЕ СТРЕЛКИ УКАЗЫВАЮТ, КУДА ФИГУРА ПОМОЖЕТ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ И ПОРАЖАТЬ



* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) – ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ
ПОТЕРЯ БОЙЦА = ПОТЕРЯ ЖИВОЙ СИЛЫ
НЕТ ЖИВОЙ СИЛЫ = НЕТ ИГРЫ

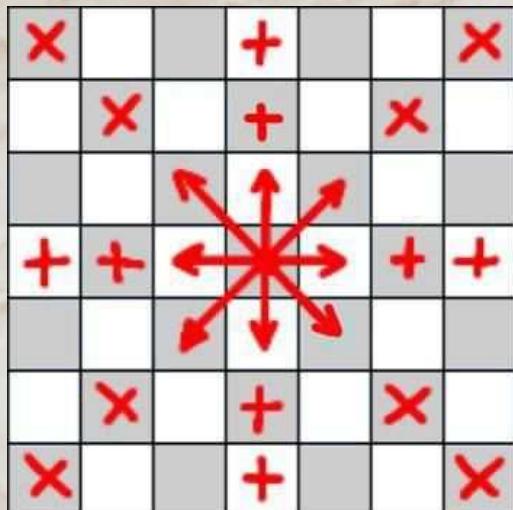
ПУЛЕМЕТ



ПОРАЖАЕТ: БОЕЦ, ПУЛЕМЕТ, КОННИЦА, ПУШКА, САМОЛЕТ

УЯЗВИМОСТЬ: ВСЕМИ ФИГУРАМИ

ЦЕННОСТЬ: 3



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ НА ОДНУ КЛЕТКУ

ХОДЫ ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ НЕ СОВЕРШАЕТ

ЗАХВАТ:

НЕ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ХОД НА ДРУГУЮ КЛЕТКУ И ВЫСТРЕЛИТЬ ОДНОВРЕМЕННО

СТРЕЛЯЕТ ДО ТРЁХ КЛЕТОК В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ И ЧЕРЕЗ ОДНУ ФИГУРУ СВОЕГО ЦВЕТА

СТРЕЛКА - ВАРИАНТЫ ХОДА

КРЕСТИК - ВАРИАНТЫ СТРЕЛЬБЫ

* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ

КОННИЦА

ПОРАЖАЕТ: БОЕЦ, ПУШКА,
ПУЛЕМЕТ, КОННИЦА

УЯЗВИМОСТЬ: ВСЕМИ ФИГУРАМИ

ЦЕННОСТЬ: 5



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

ПРЯМЫМ ИЛИ ТУПЫМ УГЛОМ НА
ТРЕТЬЮ КЛЕТКУ (КЛЕТКА, НА
КОТОРОЙ СТОИТ ФИГУРА, НЕ
СЧИТАЕТСЯ)

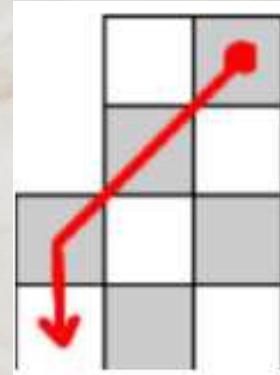
МОЖЕТ СОВЕРШАТЬ ХОДЫ
ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ СВОЕГО ЦВЕТА

ЗАХВАТ:

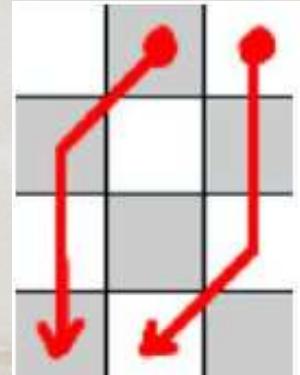
ЗАХВАТЫВАЯ ПРОТИВНИКА,
ЗАНИМАЕТ ЕГО МЕСТО

НЕ СТРЕЛЯЕТ*

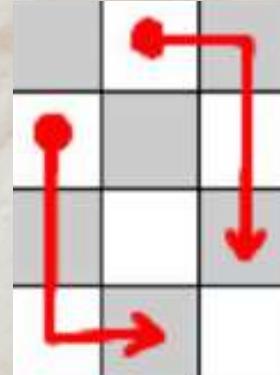
КАРЬЕР



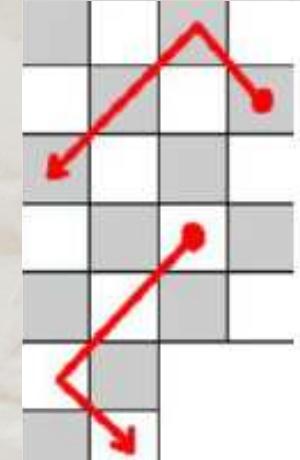
ГОЛОП



КАРЬЕР



РЫСЬ



СТРЕЛКА - ВАРИАНТЫ ХОДА

* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ

ТАНК



ПОРАЖАЕТ: БОЕЦ, ПУЛЕМЕТ, КОННИЦА,
ТАНК, ПУШКА

УЯЗВИМОСТЬ: ТАНК, ПУШКА, САМОЛЕТ,
ШТАБ

ЦЕННОСТЬ: 7

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИЕ ПО ПРЯМОЙ
ЛИНИИ ДО ДВУХ КЛЕТОК ЗА ХОД

ХОДЫ ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ НЕ СОВЕРШАЕТ

ЗАХВАТ:

ЗАХВАТЫВАЯ
ЗАНИМАЕТ ЕГО МЕСТО

ПРОТИВНИКА,

НЕ СТРЕЛЯЕТ*

СТРЕЛКА - ВАРИАНТЫ ХОДА

* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ

ПУШКА

ПОРАЖАЕТ: БОЕЦ, ПУЛЕМЕТ, КОННИЦА,
ТАНК, САМОЛЕТ, ПУШКА

УЯЗВИМОСТЬ: ВСЕМИ ФИГУРАМИ

ЦЕННОСТЬ: 9



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

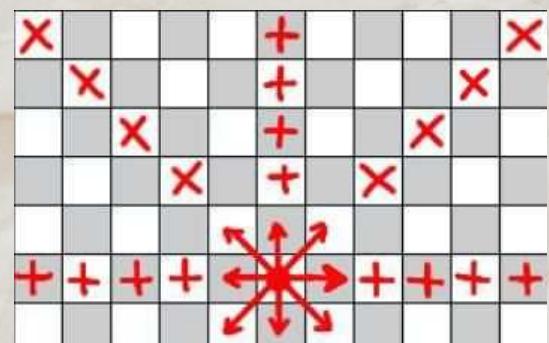
В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ НА ОДНУ
КЛЕТКУ

ХОДЫ ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ НЕ
СОВЕРШАЕТ

ЗАХВАТ:

НЕ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ХОД НА
ДРУГУЮ КЛЕТКУ И ВЫСТРЕЛИТЬ
ОДНОВРЕМЕННО

СТРЕЛЯЕТ ДО ПЯТИ КЛЕТОК В
ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ И ЧЕРЕЗ
ОДНУ ФИГУРУ СВОЕГО ЦВЕТА



СТРЕЛКА - ВАРИАНТЫ ХОДА
КРЕСТИК - ВАРИАНТЫ СТРЕЛЬБЫ

* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ

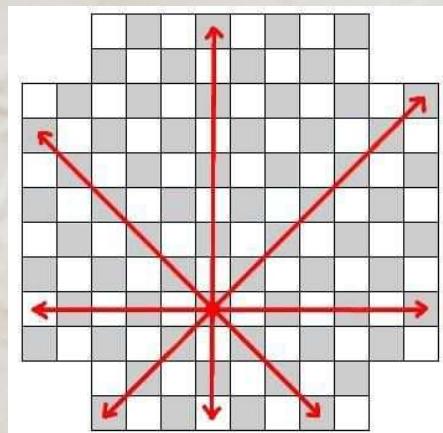
САМОЛЕТ



ПОРАЖАЕТ: БОЕЦ, ПУЛЕМЕТ,
КОННИЦА, ТАНК, САМОЛЕТ, ПУШКА

УЯЗВИМОСТЬ: БОЕЦ, ПУЛЕМЕТ,
ПУШКА, САМОЛЕТ, ШТАБ

ЦЕННОСТЬ: 10



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИЕ ПО ПРЯМЫМ
ЛИНИЯМ И ВО ВСЮ ГЛУБИНУ ДОСКИ

**СОВЕРШАЕТ ХОДЫ ЧЕРЕЗ ОДНУ
ФИГУРУ СВОЕГО ЦВЕТА**

ЗАХВАТ:

ЗАХВАТЫВАЯ
ЗАНИМАЕТ ЕГО МЕСТО

ПРОТИВНИКА,

НЕ СТРЕЛЯЕТ*

СТРЕЛКА- ВАРИАНТ ХОДА

* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ

ШТАБ



ПОРАЖАЕТ: ВСЕ ФИГУРЫ

УЯЗВИМОСТЬ: ВСЕМИ ФИГУРАМИ

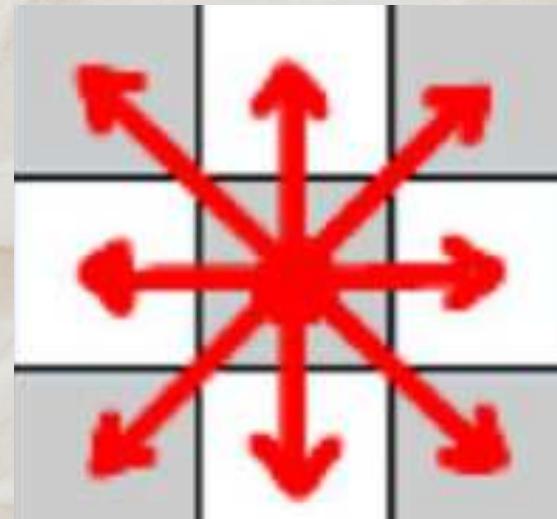
**ЦЕННОСТЬ: НЕ УЧИТЫВАЕТСЯ
(САМАЯ ВАЖНАЯ ФИГУРА)**

**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:
В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИЕ НА ОДНУ
КЛЕТКУ**

**ХОДЫ ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ НЕ
СОВЕРШАЕТ**

**ЗАХВАТ:
ЗАХВАТЫВАЯ ПРОТИВНИКА,
ЗАНИМАЕТ ЕГО МЕСТО**

НЕ СТРЕЛЯЕТ*



СТРЕЛКА - ВАРИАНТ ХОДА

* СТРЕЛЬБА(ХОД ОГНЕМ) - ЗАХВАТ ФИГУРЫ НА РАССТОЯНИИ
НЕТ ШТАБА = НЕТ ИГРЫ

ПОСОБИЕ РАЗРАБОТАНО КОМАНДОЙ ПРОЕКТА
"ИСТОРИЯ БЕЗ ФАЛЬШИ - ВЕРНЕМ ИСТОРИЮ МОЛОДЕЖИ"
КЕМЕРОВСКАЯ ОБЛАСТЬ - КУЗБАСС, ГОРОД БЕЛОВО
2025 ГОД



ИГРАТЬ В "ШАХ - БОЙ" ОНЛАЙН