

Solitaire Chess™

«Шахматы для одного» это игра-головоломка для одного игрока, основывающаяся на правилах игры в шахматы, но в упрощённой форме.

Ничего страшного, если вы никогда не играли в классические шахматы — «Шахматы для одного» это отличная возможность приобрести навыки игры и почувствовать уверенность в своих силах. Если вы — профессионал, нет проблем! Сложные уровни будут достаточно хороши, чтобы проверить ваше умение. «Шахматы для одного» придутся по вкусу всем любителям хороших головоломок!

1 пластмассовый лоток
(с отсеком для хранения фигур)



Защелкните фиксатор, удерживающий карточки

30 двусторонних карточек с заданиями
(60 заданий)

Буклет с инструкцией
Включая подсказки и решения

10 шахматных фигур
(1 король, 1 ферзь, 2 коня, 2 слона, 2 ладьи, 2 пешки)

Цель игры:

Каждым ходом бейте одну из фигур на доске, пока не останется одна фигура



Начало игры:

1. Выберите карточку с заданием и положите ее на игровое поле (игровое поле можно закрепить на отсеке для хранения фигур).
2. Расставьте фигуры, как показано на карточке с заданием.

Правила игры:

1. Двигайте шахматные фигуры в соответствии с правилами их движения (стр. 6-7) *. Каждый ход должен заканчиваться «съеданием» другой фигуры. Просчитывайте ходы наперед!
2. Если на доске остались 2 и более фигур, переиграйте это задание.
3. Если на доске осталась одна фигура, значит, **ВЫ ВЫИГРАЛИ!**

*Фигуры двигаются так же, как и в обычных шахматах.

Сравнение игры «Шахматы для одного» и обычных шахмат:

«Шахматы для одного» это головоломка, а не игра в классические шахматы. Данная игра может быть классифицирована как «шахматные задачи», что означает, что в ней используются правила шахмат с некоторыми изменениями.

В данной головоломке фигуры двигаются так же, как и в обычных шахматах. Когда вы продумываете путь решения задания, вы думаете таким же образом, как и в обычных шахматах. Тем не менее, любители шахмат увидят отличия этих двух игр.

Отличия этой игры от шахмат:

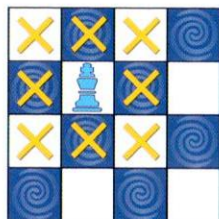
- Эта игра для одного игрока; все фигуры одного цвета.
- Каждый ход должен заканчиваться «съеданием» другой фигуры.
- Все фигуры расставляются, как показано на карточке. Пешки могут двигаться только по диагонали, «съедающая» другую фигуру.
- Достигнув последнего ряда, пешка не превращается в другую фигуру.
- Правило «шах королю» не действует.
- В каждом задании, где присутствует король, король должен оставаться последней фигурой на доске.

Что делать, если вы не можете найти решение:

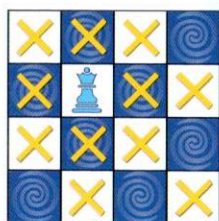
Некоторые задания данной головоломки вызовут у вас затруднения. В то же время, вы заметите, что в процессе прохождения уровней, ваши навыки будут быстро улучшаться. Ниже вы найдете некоторые подсказки, которые вам помогут.

- Ищите фигуру, которая не может никого бить. Затем продумайте ходы в обратном порядке, держа в уме, что эта фигура должна быть «съедена» в какой-то момент.
- Тщательно изучите все возможности по «съеданию» других фигур. Возможна ситуация, при которой все фигуры будут «съедены» одной другой, например, ферзем.
- Если в задании есть король, это автоматически означает, что он будет делать последний ход.
- Ищите нестандартные ходы, например, «съедите» ферзя первым ходом. Внимательно изучайте возможные ходы коня. Не забывайте, что он двигается «буквой Г».
- После каждого хода внимательно изучайте все возможные варианты продолжения игры. Помните, каждое задание имеет решение!
- Если вы зашли в тупик, используйте нашу систему подсказок (стр. 9-12).

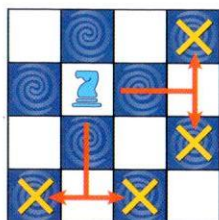
Правила движения фигур: изображения фигур смотрите на стр. 8



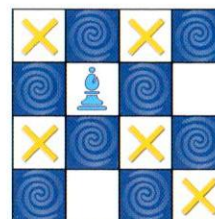
Король бьет другие фигуры, двигаясь только на одну клетку в любом направлении. Помните, что ни в одном задании король не может быть бит.



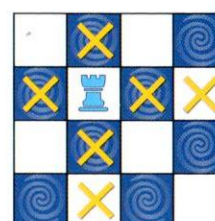
Ферзь бьет, двигаясь на любое кол-во свободных клеток по прямой или по диагонали.



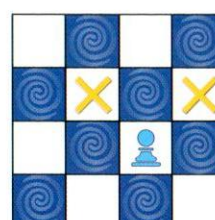
Конь бьет, двигаясь «буквой Г», т.е. сначала продвинувшись вперед на 2 клетки, а затем на одну клетку влево или вправо. Конь - единственная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Конь бьет ту фигуру, на чьей клетке заканчивается его движение.



Слон бьет, двигаясь по диагонали на любое кол-во свободных клеток. Слоны всегда остаются на клетках того цвета, на котором они изначально стояли.

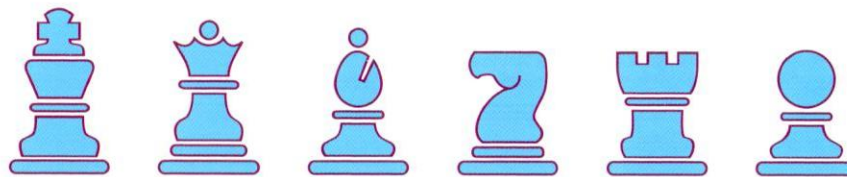


Ладья бьет, двигаясь по вертикали или по горизонтали на любое кол-во свободных клеток.



Пешки бьют другие фигуры, совершая движение по диагонали на одну клетку. Пешки могут двигаться только вверх и только «съедая» другую фигуру. Достигая высшей клетки, пешки не превращаются в другие фигуры.

Фигуры в игре «Шахматы для одного»:



Король

Ферзь

Слон

Конь

Ладья

Пешка

О разработчике:

Игра «Шахматы для одного» была разработана Весой Тимоненом, инженером по программному обеспечению, живущим в Финляндии. Его интересы включают головоломки, магию, программирование и резьбу по дереву. Это вторая игра ThinkFun, разработанная Весой.

Подсказки в игре «Шахматы для одного»

«Шахматы для одного» это сложная головоломка по многим причинам. Чтобы успешно решать задания, Вам часто придется проигрывать в уме целые комбинации ходов, прежде чем начать двигать фигуры.

Для тех случаев, когда Вы осознали, что не знаете, в каком направлении двигаться, мы предусмотрели систему подсказок. Существует 3 типа подсказок:

- Какую фигуру двигать первой – стр. 10
- Какая фигура должна быть «съедена» первой – стр. 11
- Какая фигура останется последней на доске – стр. 12

Также Вы заметите, что мы разбросали на разные строки ответы на задания, следующие друг за другом. Это сделано для того, чтобы Вы случайно не подсмотрели подсказку для следующего задания, когда будете смотреть подсказку для текущего.

Наша философия:

Пройдя несколько уровней, через некоторое время Вы можете снова вернуться к ним, и Вам будет не просто вспомнить решение. Поэтому «Шахматы для одного» это не просто забавная игра, но и прекрасное упражнение для мозга. Вас удивит, насколько быстро Вы забудете путь прохождения заданий. И Вам захочется решить их снова.

Подсказка – какую фигуру двигать первой:

Начинающий 1:	Пешка	Начинающий 6:	Конь	Начинающий 11:	Ладья
Средний 16:	Ладья	Средний 21:	Конь	Средний 26:	Слон
Продвинутый 31:	Ладья	Продвинутый 36:	Слон	Продвинутый 41:	Пешка
Эксперт 46:	Конь	Эксперт 51:	Ладья	Эксперт 56:	Конь
Начинающий 2:	Конь	Начинающий 7:	Ферзь	Начинающий 12:	Ферзь
Средний 17:	Слон	Средний 22:	Конь	Средний 27:	Конь
Продвинутый 32:	Слон	Продвинутый 37:	Слон	Продвинутый 42:	Ладья
Эксперт 47:	Пешка	Эксперт 52:	Ладья	Эксперт 57:	Слон
Начинающий 3:	Ладья	Начинающий 8:	Конь	Начинающий 13:	Король
Средний 18:	Ладья	Средний 23:	Ладья	Средний 28:	Ладья
Продвинутый 33:	Пешка	Продвинутый 38:	Слон	Продвинутый 43:	Слон
Эксперт 48:	Пешка	Эксперт 53:	Ладья	Эксперт 58:	Конь
Начинающий 4:	Пешка	Начинающий 9:	Ферзь	Начинающий 14:	Ладья
Средний 19:	Пешка	Средний 24:	Конь	Средний 29:	Слон
Продвинутый 34:	Ладья	Продвинутый 39:	Конь	Продвинутый 44:	Король
Эксперт 49:	Пешка	Эксперт 54:	Конь	Эксперт 59:	Конь
Начинающий 5:	Король	Начинающий 10:	Конь	Начинающий 15:	Слон
Средний 20:	Ладья	Средний 25:	Конь	Средний 30:	Ладья
Продвинутый 35:	Конь	Продвинутый 40:	Слон	Продвинутый 45:	Конь
Эксперт 50:	Слон	Эксперт 55:	Пешка	Эксперт 60:	Конь

Подсказка – какая фигура должна быть «съедена» первой:

Начинающий 1:	Слон	Начинающий 6:	Ладья	Начинающий 11:	Ладья
Средний 16:	Ферзь	Средний 21:	Слон	Средний 26:	Конь
Продвинутый 31:	Пешка	Продвинутый 36:	Ладья	Продвинутый 41:	Слон
Эксперт 46:	Ладья	Эксперт 51:	Слон	Эксперт 56:	Пешка
Начинающий 2:	Ладья	Начинающий 7:	Ладья	Начинающий 12:	Слон
Средний 17:	Ладья	Средний 22:	Ладья	Средний 27:	Ферзь
Продвинутый 32:	Конь	Продвинутый 37:	Пешка	Продвинутый 42:	Пешка
Эксперт 47:	Ладья	Эксперт 52:	Слон	Эксперт 57:	Пешка
Начинающий 3:	Пешка	Начинающий 8:	Ферзь	Начинающий 13:	Слон
Средний 18:	Слон	Средний 23:	Ферзь	Средний 28:	Конь
Продвинутый 33:	Слон	Продвинутый 38:	Ферзь	Продвинутый 43:	Конь
Эксперт 48:	Ладья	Эксперт 53:	Пешка	Эксперт 58:	Слон
Начинающий 4:	Ладья	Начинающий 9:	Пешка	Начинающий 14:	Ферзь
Средний 19:	Слон	Средний 24:	Ладья	Средний 29:	Ладья
Продвинутый 34:	Ладья	Продвинутый 39:	Слон	Продвинутый 44:	Слон
Эксперт 49:	Слон	Эксперт 54:	Конь	Эксперт 59:	Слон
Начинающий 5:	Слон	Начинающий 10:	Ферзь	Начинающий 15:	Пешка
Средний 20:	Слон	Средний 25:	Пешка	Средний 30:	Конь
Продвинутый 35:	Пешка	Продвинутый 40:	Ферзь	Продвинутый 45:	Слон
Эксперт 50:	Конь	Эксперт 55:	Конь	Эксперт 60:	Ладья

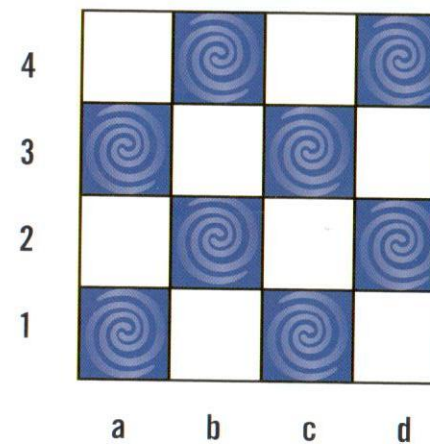
Подсказка – какая фигура останется последней на доске:

Начинающий 1: Пешка	Начинающий 6: Король	Начинающий 11: Конь
Средний 16: Конь	Средний 21: Ферзь	Средний 26: Конь
Продвинутый 31: Король	Продвинутый 36: Конь	Продвинутый 41: Конь
Эксперт 46: Ладья	Эксперт 51: Ладья	Эксперт 56: Ладья
Начинающий 2: Конь	Начинающий 7: Ферзь	Начинающий 12: Ферзь
Средний 17: Ферзь	Средний 22: Ферзь	Средний 27: Слон
Продвинутый 32: Ладья	Продвинутый 37: Ладья	Продвинутый 42: Ладья
Эксперт 47: Ладья	Эксперт 52: Король	Эксперт 57: Ладья
Начинающий 3: Ладья	Начинающий 8: Ладья	Начинающий 13: Король
Средний 18: Ферзь	Средний 23: Слон	Средний 28: Слон
Продвинутый 33: Конь	Продвинутый 38: Ладья	Продвинутый 43: Пешка
Эксперт 48: Ладья	Эксперт 53: Ладья	Эксперт 58: Ладья
Начинающий 4: Ладья	Начинающий 9: Конь	Начинающий 14: Слон
Средний 19: Конь	Средний 24: Ферзь	Средний 29: Конь
Продвинутый 34: Конь	Продвинутый 39: Ладья	Продвинутый 44: Король
Эксперт 49: Пешка	Эксперт 54: Слон	Эксперт 59: Пешка
Начинающий 5: Король	Начинающий 10: Слон	Начинающий 15: Ладья
Средний 20: Ладья	Средний 25: Конь	Средний 30: Конь
Продвинутый 35: Ферзь	Продвинутый 40: Ладья	Продвинутый 45: Слон
Эксперт 50: Ладья	Эксперт 55: Слон	Эксперт 60: Пешка

Решения к заданиям:

В ответах к заданиям указаны координаты игровых полей, а не названия фигур. Когда Вы будете смотреть ответы*, учитывайте координаты игровых полей в таком порядке, как указано ниже.

Координаты игровых полей (ряды и столбцы):



* Примечание к решениям: Иногда путь решения, который избрали Вы, может отличаться от указанного в Решениях. Это не означает, что Вы ошиблись.

Тем не менее, в каждом задании, независимо от пути решения, в конце останется именно та фигура, которая указана в Решении.

Решения:

Начинающий 1:
a2 → b3
b3 → a4

Начинающий 2:
b4 → a2
a2 → c3

Начинающий 3:
d4 → d1
d1 → a1
a1 → a3
a3 → c3

Начинающий 4:
a2 → b3
b2 → b3
b3 → c3

Начинающий 5:
b1 → a2
a2 → b2
b2 → c3

Начинающий 6:
a1 → b3
a2 → b3
b3 → c3

Начинающий 7:
c2 → a2
a2 → b1
b1 → b4

Начинающий 8:
b2 → c4
a4 → c4
c4 → c1

Начинающий 9:
c4 → c3
a2 → c3
c3 → b1

Начинающий 10:
c3 → a2
b1 → a2
a2 → c4

Начинающий 11:
d4 → a4
b2 → a4
a4 → c3

Начинающий 12:
b3 → c4
c4 → a2
a2 → d2

Начинающий 13:
b3 → a2
b4 → b2
a2 → b2
b2 → c1

Начинающий 14:
d3 → c3
a1 → c3
c3 → b4

Начинающий 15:
b3 → a2
c2 → a2
a2 → a1

Средний 16:
b4 → b3
c2 → a1
a1 → b3
b3 → d2

Средний 17:
a4 → b3
a2 → b1
b1 → b3
b3 → c3

Средний 18:
a2 → a1
a3 → c1
c1 → a1
a1 → d4

Средний 19:
b1 → a2
a2 → b3
d4 → b3
b3 → a1

Средний 20:
a3 → b3
b3 → b2
b2 → b4
b4 → c4

Средний 21:
b1 → c3
a3 → a1
a1 → c3
c3 → c4

Средний 22:
a1 → c2
b3 → a4
a4 → c2
c2 → d2

Средний 23:
a3 → c3
a4 → c3
a1 → c3
c3 → d2

Средний 24:
c2 → a1
a1 → b3
b2 → b3
b3 → d3

Средний 25:
b2 → c4
a2 → d2
c4 → d2
d2 → b1

Средний 26:
a3 → c1
c4 → c1
a2 → c1
c1 → b3

Средний 27:
c4 → b2
d2 → b2
a3 → b2
b2 → a1

Средний 28:
a4 → b4
b4 → b1
a2 → b1
b1 → d3

Средний 29:
d4 → b2
b2 → c1
d3 → c1
c1 → a2

Средний 30:
a1 → a4
d3 → b2
b2 → a4
a4 → c3

Продвинутый 31:
c1 → c2
b3 → c2
a3 → c3
c2 → c3
c3 → d4

Продвинутый 32:
a3 → b4
b4 → c3
c3 → a1
a2 → a1
a1 → d1

Продвинутый 33:
a1 → b2
b2 → a3
b4 → a3
c2 → a3
a3 → b1

Продвинутый 34:
a1 → a2
d1 → b3
b3 → a2
c1 → a2
a2 → b4

Продвинутый 35:
b2 → d3
d3 → b4
b4 → a2
c4 → a2
a2 → a1

Продвинутый 36:
c3 → a1
d3 → c2
b4 → c2
c2 → a1
a1 → b3

Продвинутый 37:
b2 → c1
d2 → c1
c3 → c1
c1 → c4
c4 → a4

Продвинутый 38:
d3 → c2
b3 → d4
d4 → c2
c1 → c2
c2 → a2

Продвинутый 39:
c1 → a2
d4 → b2
b1 → b2
b2 → a2
a2 → a3

Продвинутый 40:
a2 → b3
d1 → c2
c2 → b3
d3 → b3
b3 → b4

Продвинутый 41:
d3 → c4
b2 → c4
c1 → a3
c4 → a3
a3 → b1

Продвинутый 42:
d2 → d4
b2 → d4
d4 → a1
a3 → a1
a1 → c1

Продвинутый 43:
b1 → d3
c3 → d3
d3 → a3
c2 → a3
a3 → b4

Продвинутый 44:
a2 → b1
d1 → a4
a3 → a4
a4 → a1
b1 → a1
a1 → b2
b2 → c3

Продвинутый 45:
b4 → a2
a2 → c1
c4 → c1
d2 → c1
c1 → a3

Продвинутый 46:
b4 → a2
b2 → a2
d4 → a1
a2 → a1
a1 → c1

Эксперт 47:
a1 → b2
c3 → b1
b1 → d2
c2 → b2
b2 → d2
d2 → d4

Эксперт 48:
d3 → c4
b3 → c4
c4 → a2
b4 → b2
b2 → a2
a2 → a1

Эксперт 49:
c1 → b2
d4 → c2
a1 → a2
a2 → b2
b2 → c2
b1 → c2
c2 → d3

Эксперт 50:
b2 → c1
c1 → a3
a3 → b4
b3 → b1
b1 → b4
b4 → d4

Эксперт 51:
b2 → b3
b3 → c3
c3 → c4
c4 → b4
b4 → b1
b1 → a1

Эксперт 52:
b2 → b1
a3 → c1
b1 → a1
a1 → c1
c1 → c3
b3 → c3
c3 → d4

Эксперт 53:
c3 → c4
c4 → d4
b2 → d4
d4 → a1
b3 → b1
b1 → a1
a1 → a2

Эксперт 54:
c1 → a2
c2 → b1
b2 → d2
d2 → a2
b1 → a2
a2 → c4

Эксперт 55:
a1 → b2
d4 → b2
c1 → c2
c2 → b2
b2 → b1
a2 → b1
b1 → d3

Эксперт 56:
d2 → b3
b1 → b3
b3 → d3
d3 → a3
a3 → a4
a4 → a1
a1 → c1

Эксперт 57:
c4 → d3
d3 → b1
d4 → b3
b3 → d2
d2 → b1
b4 → b1
b1 → a1

Эксперт 58:
a3 → b1
c2 → b2
b2 → b1
b1 → a1
a1 → a2
a2 → d2
d2 → d4

Эксперт 59:
c2 → a1
d1 → b3
a1 → b3
b3 → d2
c1 → d2
d2 → c3
c3 → b4

Эксперт 60:
a3 → c4
b3 → c4
c4 → a2
c1 → a2
a2 → c3
b2 → c3
c3 → d4