

Игры на доске 5x5

1. 5x5 – двадцать пять

Это настольная логическая игра для двух игроков, придуманная Виктором Анатольевичем Купченко в 2024 г.

1.1 Условия игры:

- в игре принимают участие два игрока
- у каждого игрока имеется по 5 фишек одного цвета
- игра проводится на доске размером 5x5 клеток; от этого игра и получила своё название

1.2 Правила игры:

- игроки по очереди выставляют по одной фишке в любую из клеток доски, так, чтобы построить ряд из 4-х фишек по горизонтали, вертикали или диагонали
- если посредством выставления фишек этого достичь не удалось, то игра продолжается путём перемещения выставленных фишек; за один ход игрок может переместить свою фишку на соседнюю свободную клетку по горизонтали, вертикали или диагонали
- разрешается перепрыгивание через одну любую фишку по горизонтали, вертикали или диагонали

ВНИМАНИЕ: игроки могут начинать перемещать фишки ещё до того, как все фишки будут выставлены, т. е. после выставления хотя бы одной фишки

1.3 Победа и поражение:

- выигрывает тот, кто первым выстроит непрерывный ряд из 4-х фишек по горизонтали, вертикали или диагонали
- если игрок трижды повторяет один и тот же ход, ему засчитывается поражение

2. ТИКО

Тико – настольная логическая игра для двух игроков, придуманная Джоном Скарнэ в 1945 г.

В игре Тико используется доска 5x5 клеток.

В игре участвуют два игрока: чёрный и белый. В начале игры у каждого из игроков есть по четыре шашки своего цвета.

Целью игры Тико является формирование вертикального, горизонтального или диагонального ряда из четырех шашек своего цвета, стоящих рядом друг с другом, или размещение их квадратом 2x2 клетки (существует вариант игры Тико, в котором выигрышной позицией также считаются квадраты 3x3, 4x4 и 5x5).

Игра начинается с пустой доски. Начинает игрок, играющий черными шашками.

На начальном этапе каждый игрок выставляет по одной своей шашке за ход в любую пустую клетку доски.

Если ни один из игроков не побеждает после того, как все шашки выставлены на доску, начинается второй этап игры. На этом этапе игроки перемещают одну из своих шашек за ход на соседнюю по горизонтали, вертикали или диагонали свободную клетку.

3. СИДЖА

Сиджа — старинная логическая настольная игра для двух участников. Распространена на северо-востоке Африки и в Саудовской Аравии.

Обычно играют на поле 5×5 клеток и у каждого игрока по 12 фишек. Но используются также поля 7×7 (по 24 фишки) и 9×9 (по 40 фишек).

Процесс игры делится на две фазы.

Первая фаза в сидже:

Игроки попеременно выставляют по две фишки на любые две клетки поля, кроме центральной. При этом стараются занять более выгодные позиции, с учётом того, кто будет производить первый ход во второй фазе игры.

Вторая фаза в сидже:

Фишка ходит в любом направлении (в том числе и по диагонали) на одну клетку, если она свободна.

Правила:

- игрок, начавший расстановку, делает и первый ход в центральную клетку.
- пропустить ход нельзя.
- если после хода фишка противника попала между двумя фишками ходящего игрока (захвачена стражниками), то она считается съеденной и убирается с поля. Причём съедаются сразу все захваченные фишки по всем направлениям (по вертикали, по горизонтали и по диагонали). Теоретически их может быть до семи.
- есть необязательно, но уже съеденные фишки оставлять на поле нельзя. Причём фишки, изначально зажатые между фишками противника, не являются съеденными, так же, как и своя фишка, поставленная игроком между двумя фишками противника.
- ход может быть холостым (без съедения). После него ходит противник. Но если взята фишка противника, делаются новые ходы любой своей фишкой. Эти ходы тоже пропускать нельзя и их может быть любое количество, но только не холостых. Холостой ход уже не производится.
- противник считается побеждённым, если у него остаётся не более одной фишки. Игрок также может, оценив позицию, признать своё поражение, но только раньше, чем у него будет съедено 11 фишек.