**«ЙОГА»**

В разные века игра имела разные названия «Солитёр» (историческое название), «Тактика», «Подумай»

Возраст: 6+

Тип игры – логическая, стратегия

**Количество игроков**

- Вариант на одного (головоломка)

- Вариант для двух игроков

Продолжительность раунда: 10 минут

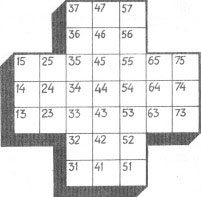
**В комплекте**

Игровое поле, на котором крест – накрест расположены 33 отверстия (по горизонтали и вертикали - три ряда по 8), в которые устанавливаются колышки (фишки) – четыре квадрата 3х3, в середине – ячейка пустая.

Всего в игре 32 фишки.

**Варианты поля**

Можно играть, используя доску с лунками, в которые кладутся шарики, или с отверстиями, в которые втыкаются обычные колышки. Можно - фишками или монетками, начертив доску на листке бумаги. Инвалидам по зрению предпочтителен вариант с колышками.

**Вариант игры – на одного, головоломка.**

Для обозначения позиции на доске в ходе игры, клетки принято нумеровать двузначными числами:

- первая цифра означает номер столбца, считая по порядку слева направо,

- вторая — номер строки, отсчитываемой снизу вверх.

Задача – убрать как можно больше фишек («срубить колышки») с игрового поля.

**Перед началом**

Разместите 32 фишки на доске, оставив центральное отверстие (44) свободным. (см. все рисунки «Варианты поля»).

**Как ходить**

Вы можете совершать ходы по горизонтали

и вертикали, перепрыгивая через фишку

на свободное место. Убирайте те фишки,

через которые вы перепрыгнули (которые вы «срубили»).

Нельзя перепрыгивать несколько фишек;

ход завершается в пустой лунке, вставать

на занятую нельзя. Нельзя делать ход, не перескакивая через фишку.

Сложность в том, что по ходу игры фишка может оказаться окруженной пустыми лунками.

Это тупик, так как «срубить» её нельзя.

**Можно усложнить игру, например:**

- Победить, используя минимальное количество ходов (засчитывая двойные и более за один),

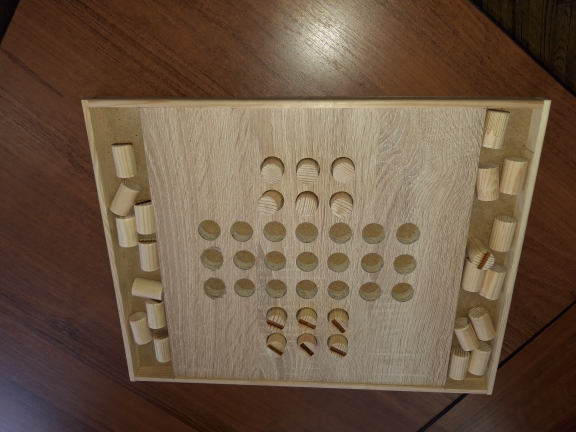
- Закончить игру с фишкой в центре,

- Закончить игру с фишкой в центре с минимальным количеством ходов.

**Предлагаем адаптированный вариант игры «Йога (Солитёр)»**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Деревянное игровое поле – с глубокими лунками, в которых прочно закреплены  бочонки, с одной стороны которых  нанесена тактильная маркировка.  «Срубленные» фишки помещаются  в боковые карманы |

**А еще в эту игру можно играть вдвоем. Для этого нужны разноцветные (в нашем случае – маркированные) фишки.**

Игроки устанавливают по шесть фишек в крайних противоположных отверстиях. Задача игры - занять своими фишками позицию противника раньше, чем он займет вашу, делая при этом ходы на одну клетку, в том числе и по диагонали, или перешагивая через фишки (как свои, так и противника). По сути, эти правила напоминают игру "уголки" с шашками на обычном клетчатом поле.

**Еще вариант – «быстрая игра»**

Фишки выставляются на поле, как в варианте для головоломки. Для хода игрок выбирает любую фишку, стоящую на поле. Ходы можно совершать по вертикали и горизонтали, перепрыгивая через фишку на свободное место. Как и в головоломке, нельзя перепрыгивать несколько фишек или делать ход, не перескакивая через фишку.

За один ход можно «срубить» одну и более фишек.

Игроки, делая свои ходы по очереди, подсчитывают «срубленные» фишки, после окончания раунда. Выигрывает тот, кто набрал большее их количество.