

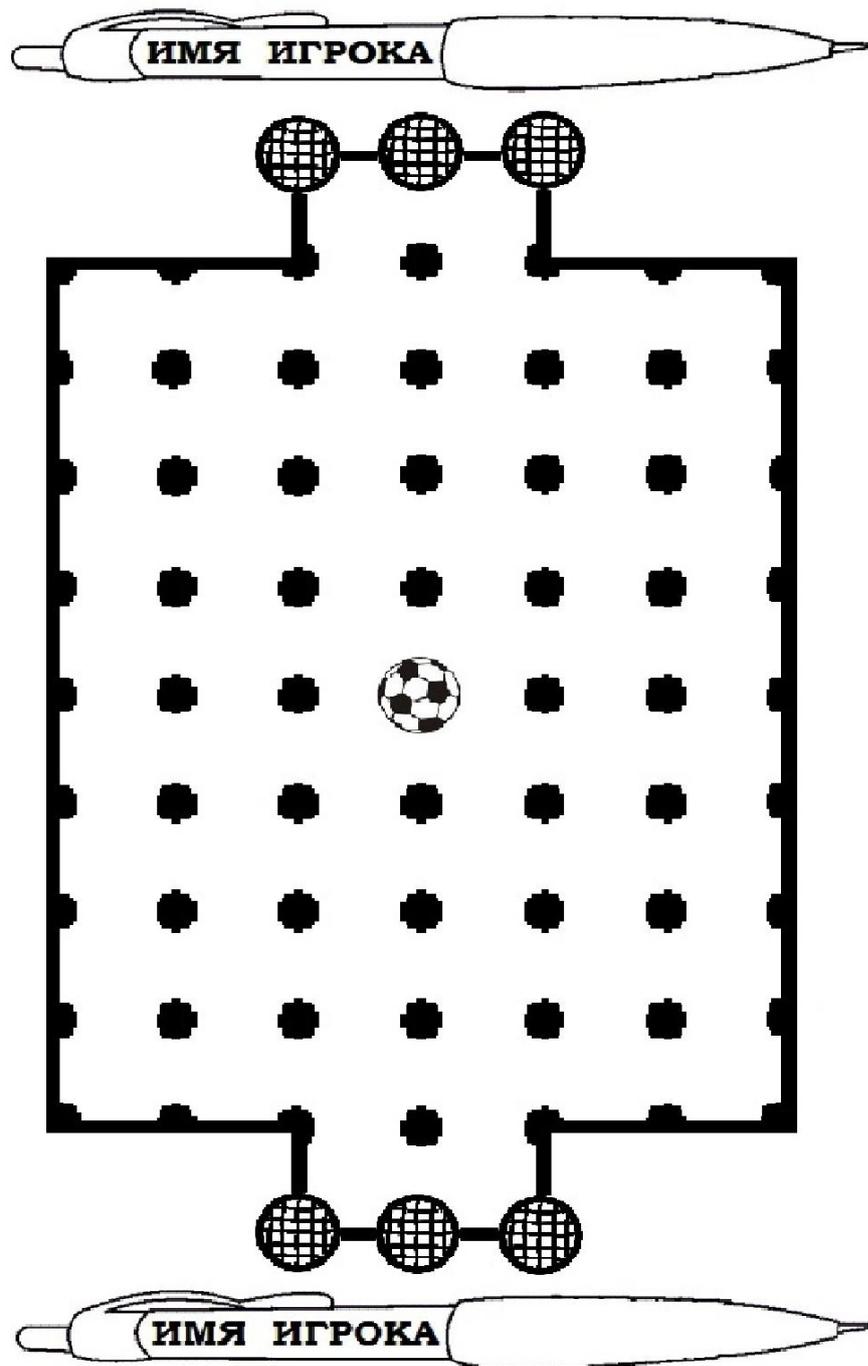


Сообщество **ВКонтакте**

**Футбол на бумаге|Paper soccer**

[https://vk.com/paper\\_soccer](https://vk.com/paper_soccer)

# ПОШАГОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ ФУТБОЛ НА БУМАГЕ



## Футбол на бумаге|Paper soccer

– настольная игра для двух человек, имитирующая игру в футбол. Многие играют в неё в школе или университете прямо во время урока, лекции.

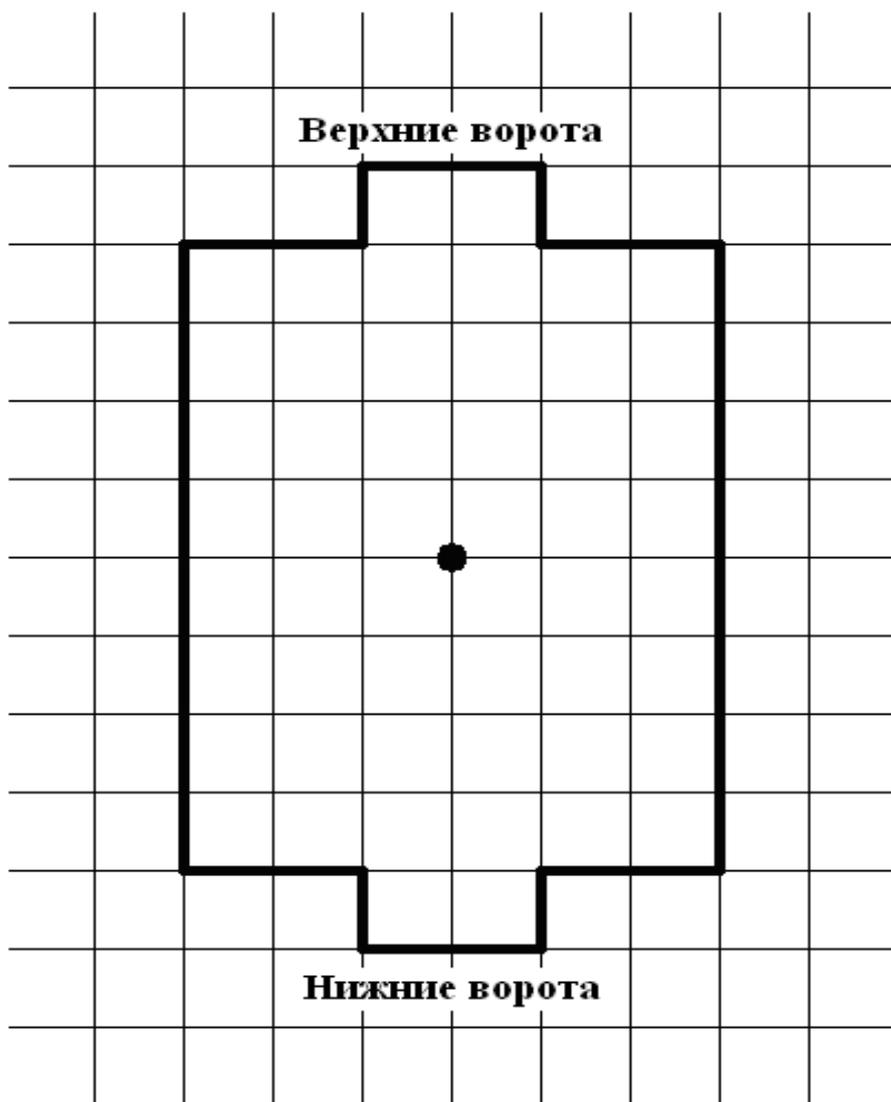
На листе бумаги в клетку рисуется поле, на котором два игрока по очереди делают ходы с помощью ручки. Выигрывает тот, кто забивает гол в ворота соперника или загоняет его в тупик.

## 1 ШАГ:

Находим соперника, берем лист бумаги в клетку, ручку, либо берем гаджет со скачанной игрой, и удобно усаживаемся за стол (в футбол играют **двое**, ходы делают **по очереди**).

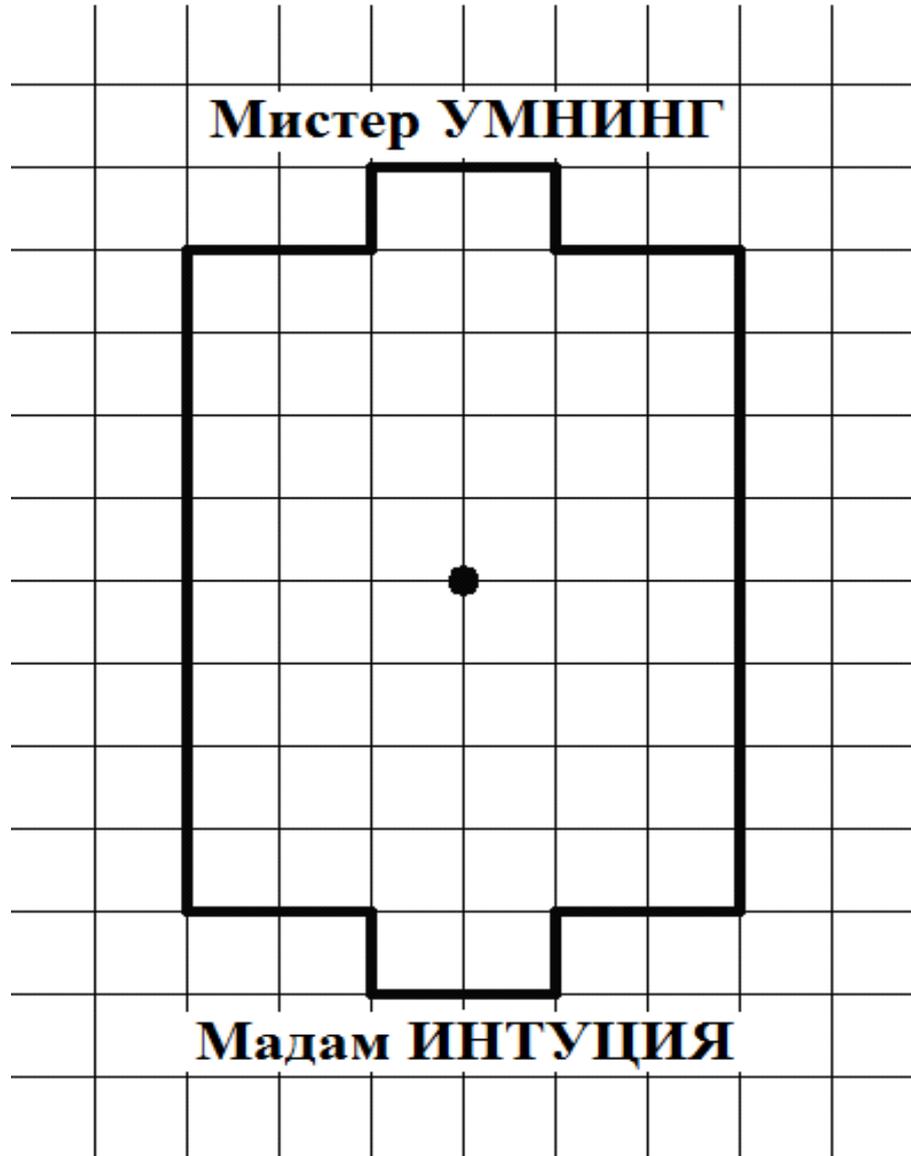
## 2 ШАГ:

Рисуем поле. **Жирным** выделены границы и центр поля:



### 3 ШАГ:

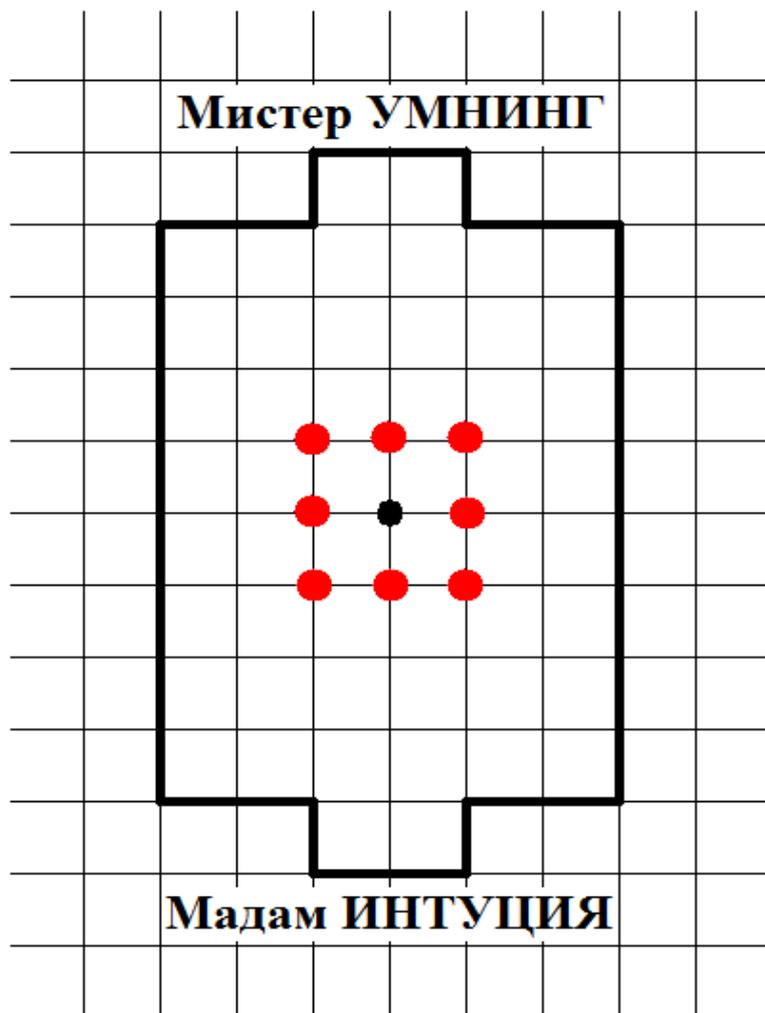
Определяемся, за какие ворота будем играть (Верхние или Нижние) и подписываем каждый свои ворота – в нашем случае **сторона, играющая за Верхние ворота, назвала себя «Мистер УМНИНГ»**, а **сторона, играющая за Нижние ворота, – «Мадам ИНТУЦИЯ»**:



#### 4 ШАГ:

Линии внутри поля пересекаются, и ходы делаются **ПО ЭТИМ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМ**.

Центр поля окружает восемь пересечений (показаны на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**):



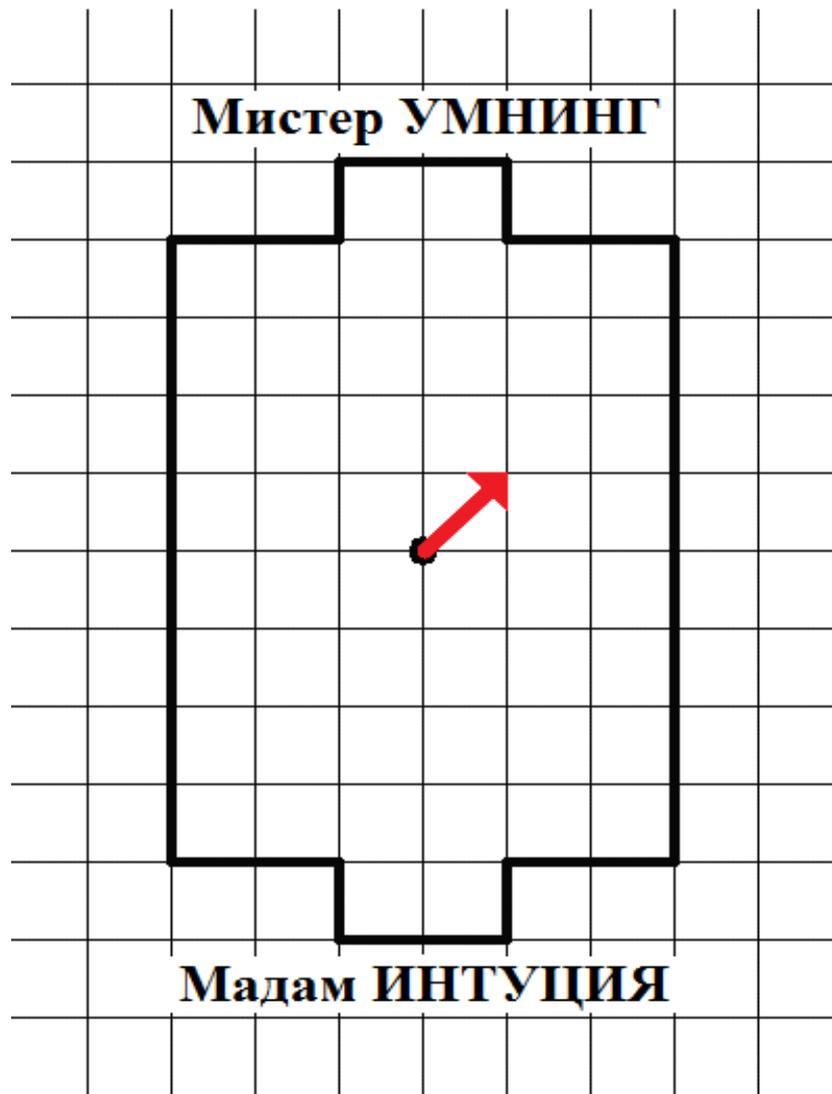
Итак, делаем **первый ход** – ставим ручку в центр поля и ведем ручкой до **одного из восьми** пересечений, окружающих центр, и останавливаемся в нем – первый ход сделан!

Показательная партия будет состоять из **7 ходов** – по цветам радуги:

<u>1 ход</u>	<b>Красный</b>	<b>Каждый</b>
<u>2 ход</u>	<b>Оранжевый</b>	<b>Охотник</b>
<u>3 ход</u>	<b>Желтый</b>	<b>Желает</b>
<u>4 ход</u>	<b>Зеленый</b>	<b>Знать</b>
<u>5 ход</u>	<b>Голубой</b>	<b>Где</b>
<u>6 ход</u>	<b>Синий</b>	<b>Сидит</b>
<u>7 ход – ГОЛ!</u>	<b>Фиолетовый</b>	<b>Фазан</b>
<u>7 ход – ТУПИК!</u>	<b>Фиолетовый</b>	<b>Фазан</b>

**ПЕРВЫЙ ХОД** может быть таким –  
Мадам ИНТУЦИЯ делает **первый ход**

**ХОД ПОКАЗАН КРАСНЫМ:**



## **1 ход**

Мадам ИНТУЦИЯ **остановилась** (сделала свой ход) в одном из **восьми** пересечений, окружающих центр, потому что в это пересечение **ЕЩЕ НЕ БЫЛО СДЕЛАНО ХОДА!**

**Это главное правило ФУТБОЛА и обязанность каждого игрока:**

- останавливаться (ход сделан) в пересечении, в которое еще не было сделано хода (**НЕЗАНЯТОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ**);

- отталкиваться (продолжать ход, **«ДАВАТЬ ПАС», «РИКОШЕТИТЬ»**) из пересечения, в которое уже был сделан ход (**ЗАНЯТОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ**).

Очередной ход совершается из **последнего ЗАНЯТОГО ПЕРЕСЕЧЕНИЯ**.

**ХОДЫ**

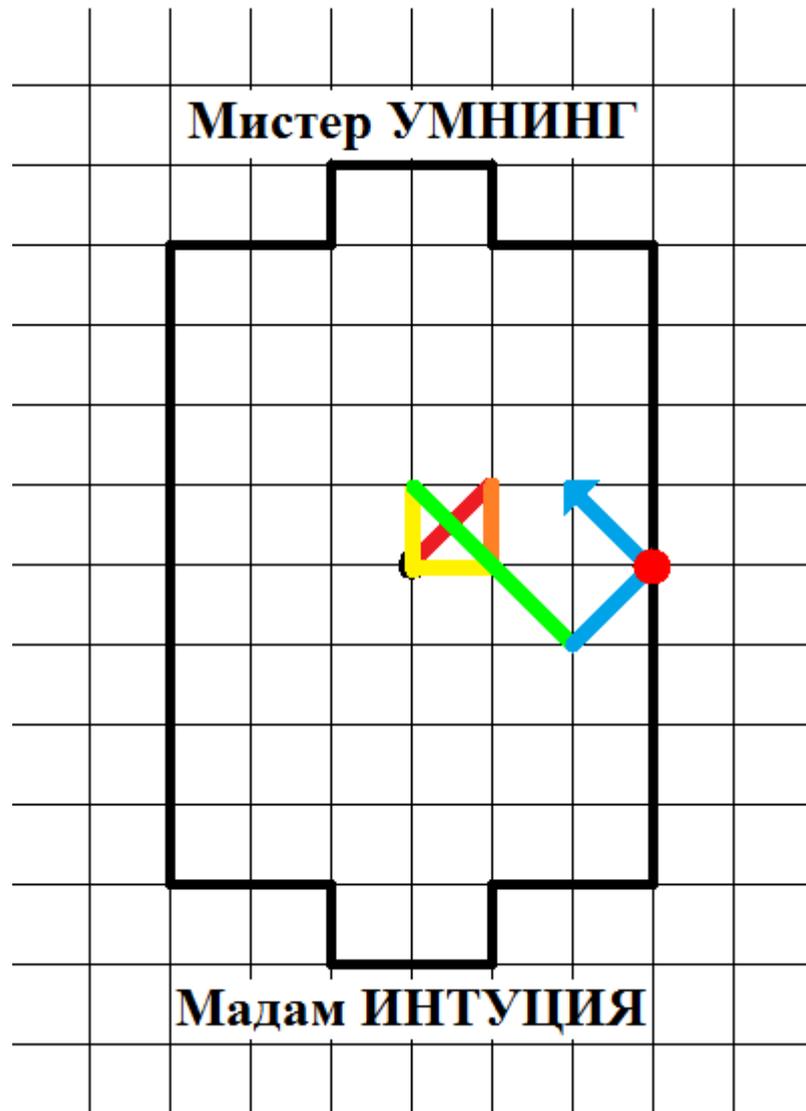






**ПЯТЫЙ ХОД** может быть таким –  
Мадам ИНТУЦИЯ делает пятый ход

**ХОД ПОКАЗАН ГОЛУБЫМ:**



**5 ход**

Как видно из рисунка – Мадам ИНТУЦИЯ, делая пятый ход, **попадала в два пересечения:**

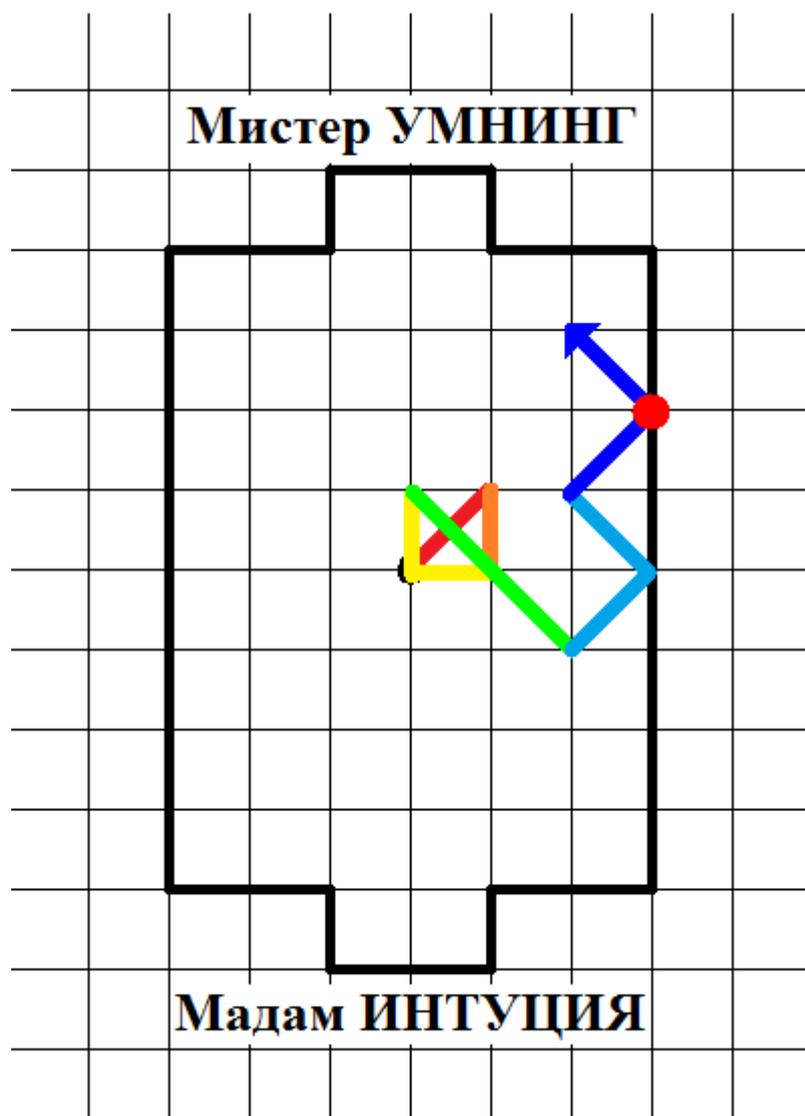
- первое пересечение **НАХОДИТСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** (показано на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**) и Мадам ИНТУЦИЯ оттолкнулась от него (продолжила свой ход), поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ** и от них надо отталкиваться;

- второе пересечение оказалось **НЕЗАНЯТЫМ** и Мадам ИНТУЦИЯ в нем остановилась.

**ХОДЫ**

**ШЕСТОЙ ХОД** может быть таким –  
Мистер УМНИНГ делает **шестой ход**

**ХОД ПОКАЗАН СИНИМ:**



**6 ход**

Как видно из рисунка – Мистер УМНИНГ, делая шестой ход, **попадал в два пересечения:**

- первое пересечение **НАХОДИТСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** (показано на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**) и Мистер УМНИНГ оттолкнулся от него – «отрикошетил», поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ** и от них надо отталкиваться;

- второе пересечение оказалось **НЕЗАНЯТЫМ** и Мистер УМНИНГ в нем остановился.

**ХОДЫ**

## **ЗАПОМНИТЕ:**

Линия, которую вы рисуете ручкой во время хода – называется **МАРШРУТОМ**.

Ходить по пройденным маршрутам (по уже нарисованным линиям) – **ЗАПРЕЩАЕТСЯ!**

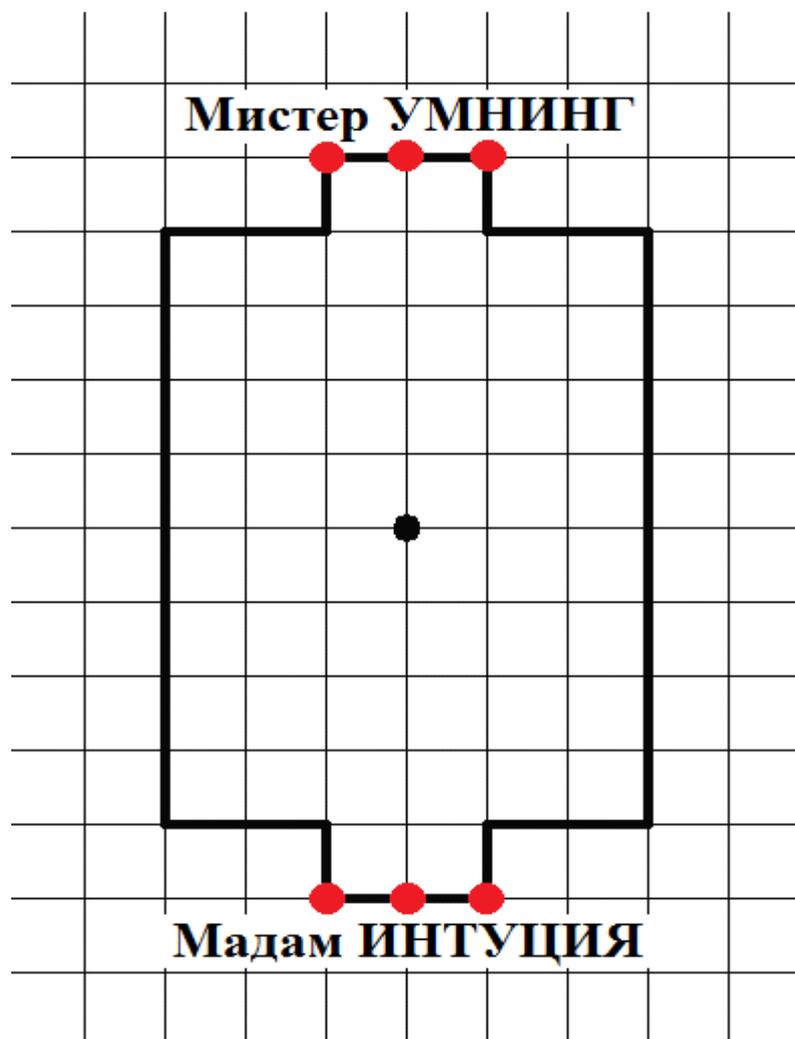
То есть, ходить по нарисованным линиям, ходить «по пройденному» – **ЗАПРЕЩЕНО!**

Границы поля считаются пройденными маршрутами, ходить по границе и выходить за нее – **ЗАПРЕЩЕНО!**

**В игре можно победить ДВУМЯ СПОСОБАМИ:**

### **1-Й СПОСОБ ВЫИГРЫША:**

Для победы в партии вам необходимо «**ЗАБИТЬ ГОЛ**» в ворота соперника, т.е. занять любое из трех пересечений, находящихся в его воротах (показаны на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**):

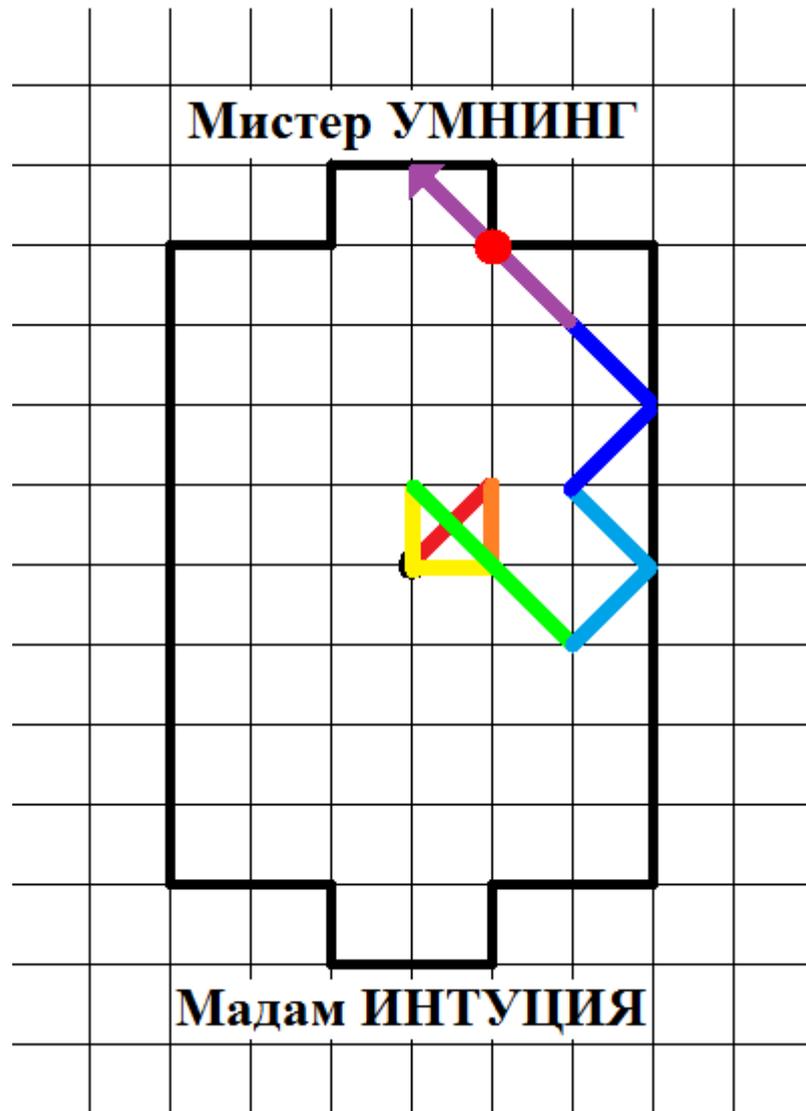


Игрок проигрывает, если «**ЗАБИВАЕТ ГОЛ**» в свои ворота – «**АВТОГОЛ**».

[ХОДЫ](#)

Так СЕДЬМОЙ ХОД может быть таким –  
Мадам ИНТУЦИЯ делает седьмой ход и ЗАБИВАЕТ ГОЛ!

ХОД ПОКАЗАН ФИОЛЕТОВЫМ:



**7 ход – ГОЛ!**

Как видно из рисунка – Мадам ИНТУЦИЯ, делая седьмой ход, попадала в два пересечения:

- первое пересечение **НАХОДИТСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** (показано на рисунке – **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**) и Мадам ИНТУЦИЯ «отрикошетила» от него (продолжила свой ход), поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ** и от них надо отталкиваться;

- второе пересечение оказалось **ПЕРЕСЕЧЕНИЕМ, НАХОДЯЩИМСЯ В ВОРОТАХ** Мистера УМНИНГА, и, заняв это пересечение, Мадам ИНТУЦИЯ выиграла партию – **ЗАБИЛА ГОЛ** Мистеру УМНИНГУ.

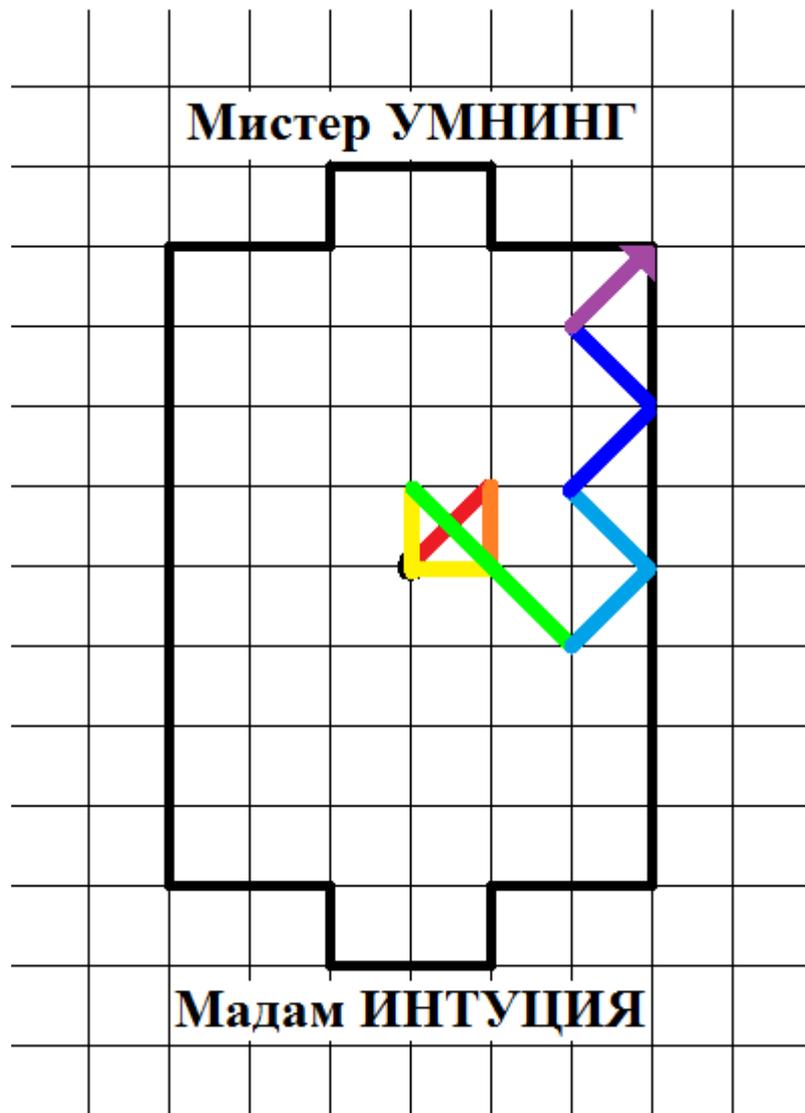
**ХОДЫ**

## 2-Й СПОСОБ ВЫИГРЫША:

Партию проигрывает игрок, оказавшийся в **ЗАНЯТОМ ПЕРЕСЕЧЕНИИ**, из которого невозможно сделать ход – «**ПОПАВШИЙ В ТУПИК**» (например, попав в угол – вы проигрываете партию).

Так **СЕДЬМОЙ ХОД** может быть таким –  
Мадам **ИНТУЦИЯ** делает седьмой ход и **ПОПАДАЕТ В ТУПИК!**

**ХОД ПОКАЗАН ФИОЛЕТОВЫМ:**



**7 ход – игрок ПОПАЛ В ТУПИК!**

Как видно из рисунка – Мадам **ИНТУЦИЯ**, делая седьмой ход, **ПОПАЛА В УГОЛ**, а значит, проиграла партию, т.к. оказалась в занятом пересечении (поскольку **ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, НАХОДЯЩИЕСЯ НА ГРАНИЦЕ ПОЛЯ** являются **ЗАНЯТЫМИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯМИ**), из которого невозможно сделать ход – **ПОПАЛА В ТУПИК!**

**ПЕРВАЯ ПАРТИЯ СЫГРАНА!**

ХОДЫ