

Piatnik

ПРАВИЛА ИГР

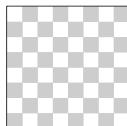
300
ИГР + ШАХМАТЫ



Piatnik

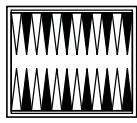
Игровой материал

67 фишек
 15 белых шашек и 15 чёрных шашек
 5 кубиков
 5 кубиков для игры в «Покер»
 1 двойной кубик
 домино из 28 камней
 32 шахматные фигуры
 4 игровых поля
*Oh Pardon /Скачки,
 Backgammon /Лестница
 Halma /Лиса + Курицы
 Мельница /Шашки + Шахматы)*
 2 колоды игральных карт
 игра «Квартет»
 игра «Schwarzer Peter»
 стаканчик для игры с кубиками
 блок для записи «Eskalero»
 блок для записи «Yatze»



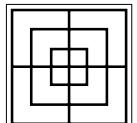
ИГРЫ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

1. ШАХМАТЫ	6
2. Игра в поддавки	6
3. Махараджа	6
4. Съешь последним	6
5. Игра в два хода	6
6. Бой обязателен	7
7. Загони себя в цугцванг	7
8. Кто хитрее	7
9. Делай, как я сказал!	7



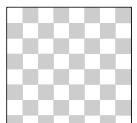
ИГРЫ НА ПОЛЕ БАКГАММОН

10. Бакгаммон	7
11. JACQUET	8
12. СНОЭТТЕ	8
13. Поймай меня	8
14. Кто удачливее	8



ИГРЫ НА ПОЛЕ «МЕЛЬНИЦА»

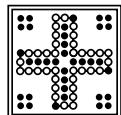
15. Игра «Мельница»	9
16. «Мельница с кубиками»	9
17. «Прыгающая Мельница»	9
18. «Мельница в форме креста»	9
19. «Охота»	9
20. «12 Мельница»	9



ИГРЫ НА ШАШЕЧНОЙ ДОСКЕ

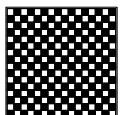
21. Шашки	10
22. Волк и овцы	10
23. Минг – Манг	10
24. Турецкие шашки	10
25. Диагональные шашки	10
26. Пирамида	10
27. Шашки по-польски	10
28. Уголки	10
29. Уголки (2)	11
30. Блокада	11

31. Перекрой движение	11
32. Игра «Поддавки»	11
33. Шашки по-итальянски	11
34. Шашки по-американский	11
35. Шашки по-французски	11
36. Шашки по-английски	11
37. Окружи первым	11
38. Зайцы и волки	11
39. Шашки с премией	11
40. Поддавки II	11



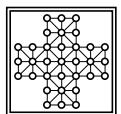
ИГРЫ НА ДОСКЕ (ОН PARDON)

41. Игра OH PARDON (Кто скорее)	12
42. Стоянка такси	12
43. Двойная неудача	12
44. Марафонец	12
45. Охота	12
46. OH PARDON 2	12



ИГРЫ НА ДОСКЕ «ХАЛМА»

47. Халма	13
48. Халма (Соло)	13
49. Гобби	13
50. Гобби 2	13
51. Супер Гобби	13
52. Кошки и мышки	13
53. Цветная Халма	13
54. Радако	13
55. Большие шашки	14
56. Скорость	14



ИГРЫ НА ДОСКЕ «ЛИСА – КУРИЦА»

57. Лиса и Курица	14
58. Кто съест первым	14
59. Чьи воины сильнее	14
60. Три угла	14
61. СОЛИТЭР	15
62. Составь крест	15

ИГРА НА ДОСКЕ «ЛЕСТИЦА»

63. Игра Лестница	15
-------------------------	----

ИГРА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ «СКАЧКИ»

64. Игра «Скачки»	16
-------------------------	----

ИГРЫ «КВАРТЕТ»

65. У кого больше квартетов	16
66. Кто длиннее	16
67. Кто шире	16
68. Кто тяжелее	16
69. Чья скорость выше	16

SCHWARZER PETER

70. Правила игры Schwarzer Peter	17
--	----

ИГРЫ С КОМПЛЕКТОМ «ДОМИНО»

71. Домино	17
72. Домино по-венгерски	17
73. Домино по-итальянски	17

74. Домино по-французски	17
75. Набери 100	18
76. Удача	18
77. Будь первым	18
78. Домино – Мемори	18
79. Математика	18
80. Кто скорее	18
81. Квадрат	18
82. Пятёрочка	18
83. Матадор	18
84. Игра в подкидное домино	19
85. Доберись первым	19
86. Троечка	19
87. Ослик	19
88. Крест	19
89. Крест 2	19
90. Колбаска	19
91. 1001	19

ИГРЫ С ОДНИМ КУБИКОМ ■

Каждый игрок получает по 1 кубику

92. 5 попыток	20
93. Дойди до пятидесяти	20
94. Тото	20
95. Семь попыток	20
96. Математика	20
97. Плюс – Минус	20
98. Несчастливая единица	20
99. Кто раньше	20
100. Макао	20
101. Десять наоборот	20
102. Кто меньше	20
103. Чёт побеждает	20
104. Нечёт побеждает	20
105. Зачистка	20
106. Набери сто очков	20
107. Помощь другу	20
108. Двадцать пять	20
109. Марафон	20
110. Качели	20

ИГРЫ С ДВУМЯ КУБИКАМИ ■■

Каждый игрок получает по 2 кубика

111. Меньшее побеждает	21
112. Дорогая семёрка	21
113. Золотая сотня	21
114. Удачный выброс	21
115. Набери 60	21
116. Кто важнее	21
117. Удача	21
118. Меньший побеждает	21
119. Кто скорее	21
120. Кто смелее	21
121. Сто один	21
122. Вперёд – назад	21
123. Дойди до ста	21
124. Царь	21
125. Шестёрочки и пятёрочки	21
126. Фатальное невезение	21
127. Пусть повезёт	21

ИГРЫ С ТРЕМЯ КУБИКАМИ ■■■

Каждый игрок получает по 3 кубика

128. Высокий номер дома	22
129. Маленький номер дома	22
130. Пять попыток	22
131. Пять выигрывает	22
132. Ленивая шестёрка	22
133. Голубые глазки	22
134. Серые глазки	22
135. Дуплеты	22
136. Пятнадцать	22
137. Один матрос	22
138. Чикаго	22
139. Вишнёвое окно	22

140. Окошко с рамочкой	22
141. Крестьянское окошко	22
142. Комбинированное окошко	22
143. Диагонали	22
144. Высокий турок	22
145. Низкий турок	22
146. Один плюс один – это два	22
147. Пятёрочки	22
148. Последовательность	22
149. Тройки	22
150. Двести один	23
151. Скромный сосед	23
152. Звёздочки	23
153. Пятьдесят один	23
154. Игра в дуплеты	23
155. Игра в последовательности	23
156. Большие дуплеты	23
157. Победа наоборот	23
158. Приятная десятка	23
159. Иванов и его родственники	23
160. Двадцать пальцев	23

ИГРЫ С ЧЕТЫРЬЯМИ КУБИКАМИ ■■■■

Каждый игрок получает по 4 кубика

161. Маски	23
162. Голые соседи	23
163. Прибыльные шестёрки	23
164. Поймай удачу	23

ИГРЫ С ПЯТЬЮ КУБИКАМИ ■■■■■

Каждый игрок получает по 5 кубиков

165. Составь комбинацию	24
166. Победи соперника	24
167. Забудь о двух	24
168. Битва гигантов	24
169. Чьи камни весомее	24
170. Капитан	24
171. Погоны	24
172. «Чёт + нечёт»	24
173. Путешествие в Европу	24
174. Путешествие из Европы	24
175. Отчаянные восьмёрки	24
176. Испытай счастье	24
177. ESKALERO – STARPOKER	24
178. ESKALERO	24
179. YATZEE	25
180. Покер с кубиками	25

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

ПАСЬЯНСЫ

181. 7 колонок	25
182. Устрой себе выходной	25
183. Необходимая карта	25
184. Испытай судьбу	25
185. Без пяти	25
186. Собери 13	25
187. Собери четвёрку	26
188. Важный король	26
189. Сохрани прядок	26
190. Счастливая карта	26
191. Собери ряд	26
192. Мечта сбывается	26
193. Счастливчи	26

ФОКУСЫ С КАРТАМИ

194. Волшебная карта	26
195. Доверчивый зритель	26
196. Из 21 карты угадать задуманную	26
197. Найдите выбранную карту	26
198. Сколько карт переложено?	26
199. Соединение пар	27
200. Таинственное перемещение королей	27
201. Угадайте закрытые верхние карты	27
202. Узнайте, какие карты были взяты	27

203. Умные карты	27
------------------------	----

ИГРЫ В КАРТЫ

204. Преферанс	28
205. Боярин	28
206. Собрание	28
207. Собери коллекцию	28
208. Достигни 21	28
209. Кто последний	28
210. Кто остался	28
211. Дай мне нужную карту	28
212. Восток	29
213. Румми	29
214. Румми 2	29
215. Румми 3	29
216. Собери первым	29
217. Разложи первым	29
218. Умелая защита	29
219. Один, два три	29
220. Капитан	29
221. Удача	29
222. 4 раунда	29
223. Черволовый валет	29
224. Вежливость	30
225. Кто важнее	30
226. Девять карт	30
227. Тик - так	30
228. Будь первым	30
229. Магический Валет	30
230. Внимательность	30
231. Собери четыре	30
232. Монарх	30
233. Повезёт – не повезёт	30
234. Собери масть	30
235. ВЕРЮ-НЕВЕРИО	31
236. Чувство меры	31
237. Поддавки	31
238. Собери больше	31
239. Пятнашки	31
240. Последний шанс	31
241. Несчастливый валет	31
242. Собери квартет	31
243. Не спи	31
244. Собери семёрки	31
245. Счастливые крести	31
246. Черный Петр	31
247. Чей штраф больше	31
248. Угадай-ка	32
249. Лестница вниз	32
250. Чей торс сильнее	32
251. Собери фишкис первым	32
252. Собери фишек больше	32
253. Счастливчик	32
254. Счастливчик 2	32
255. Побеждает сильнейший	32
256. Девяшки побеждают	32
257. День рождения	32
258. Чьи картинки мощнее	32
259. Шляпа	32
260. Любимая дата	32
261. Счастливая масть	32
262. Счастливая масть 2	32
263. Собери больше	33
264. Удачные комбинации	33
265. Две карты	33

ИГРЫ НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ С БУМАГОЙ

266. Чья фантазия богаче	34
267. Чья фантазия богаче 2	34
268. Чья фантазия богаче 3	34
269. Морские баталии	34
270. Кто мудрее	34
271. Кто больше	34
272. Крестики – Нолики	34

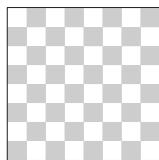
273. Угадай число	34
274. Смекалка	34
275. Угадай слово	34
276. Что в имени твоём?	34
277. Поиграем в слова!	34

ИГРЫ С РУЧКОЙ И БУМАГОЙ

278. Чей рисунок интереснее	34
279. Чей папа веселее	34
280. Чей словарный запас больше	34
281. Чей словарный запас больше – 2	34
282. Чей словарный запас больше - 3	34
283. Кто угадает первым	34
284. Отгадай песню	34
285. Кто сочиняет веселее	34
286. Чей вопрос мудрее	34
287. Кто находчивее	35
288. Кто из игроков знает алфавит лучше	35
289. Кто больше слов составит	35
290. Кто больше слов составит - 2	35
291. Чей кроссворд интереснее	35
292. Как тебя зовут?	35
293. Чьи знания глубже	35
294. Угадай песню	35
295. Чьё письмо интереснее	35
296. Чья память глубже	35
297. Вспомни слово	35
298. Приседание	35
299. Чей рисунок веселее	35
300. Составь кроссворд	35

ИГРЫ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

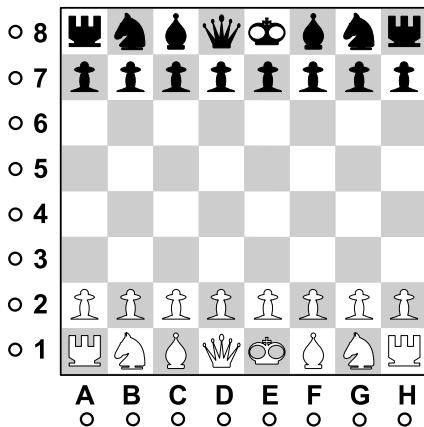
1. ШАХМАТЫ



Шахматная партия играется между двумя игроками, которые поочередно передвигают фигуры на шахматной доске. Игрок, у которого белые фигуры, начинает шахматную партию. Перед началом партии у каждого игрока имеется по 16 фигур (у одного игрока 16 белых фигур, у другого – 16 черных фигур).

У каждого игрока по 2 слона, 2 коня, 2 ладьи, 1 король, 1 ферзь и 8 пешек.

Начальная позиция фигур на шахматной доске следующая:



Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8).

Каждый из игроков, начиная партию, должен расставить свои фигуры именно так, как показано на рисунке. Необходимо сразу запомнить, что белый король стоит на чёрном поле, а чёрный – на белом. Цель каждого игрока поставить мат королю соперника и выиграть партию.

ХОДЫ ФИГУР

За исключением Коня, все фигуры ходят только прямо.

Король – это самая главная фигура. Король ходит только на одну клетку во всех направлениях.

Королева – самая сильная фигура и она может ходить, как пожелает в любом открытом направлении.

Ферзь – ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали.

Ладья – ходит прямо, по вертикали или горизонтали.

Слон – ходит на любое поле по диагонали, белый слон ходит по белым полям, а чёрный – по чёрным.

Во время своих ходов, каждая из этих фигур не может перемещаться через поле, занятое другой фигурой. Исключение – рокировка и ход конём, но об этом позже!

Конь – фигура особая и ходит буквой «Г». Две клетки вперед, одна вправо или влево. Конь – это единственная фигура, которой позволено перепрыгивать через фигуры противника.

Пешка – ходит только вперёд, по вертикали.

с исходной позиции пешка может продвинуться на два поля (если они свободны), или только на одно поле – в зависимости от сложившейся ситуации.

пешка бьет фигуру соперника, которая расположена по диагонали, одновременно забирая её.

(захват на проходе) пешка, которая атакует поле, пересеченное пешкой соперника, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, имеет возможность съесть пешку, по диагонали, но ее захват не обязательно!

если пешка достигает 8 горизонтали, ее нужно поменять на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета. Эта замена пешки

называется «превращение» пешки в фигуру.

Рокировка – это перемещение короля и ладьи по горизонтали. Этот ход выполняется следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья перемещается через короля на то поле, которое король только что пересек.

Рокировка невозможна если:

- король и ладья уже делали ход. Обе фигуры должны стоять на изначальном местонахождении на шахматной доске.

Рокировка невозможна временно:

- если поле, на котором стоит король, атаковано одной из фигур соперника;

- если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-то фигура, мешающая рокировке.

Если в процессе игры, один из игроков нападает на короля соперника, то он объявляет «шах». Игрок не может делать ход, который оставляет или ставит его короля под «шах»! Игрок, для которого это было произнесено, должен эту угрозу разрешить.

Это происходит таким образом:

- игрок может защитить своего короля;

- бить эту фигуру, если это возможно, или необходимо;

- сделать ход королём на другую клетку, где он не будет подвергаться шаху.

Если такой возможности нет, то другой игрок объявляет «мат», и выигрывает эту партию.

Игра может также закончиться вничью, если:

- обе стороны согласны на это;

- на доске возникла ситуация «пат», когда один из игроков не может дальше продолжать игру, и его ходы заблокированы фигурами другого игрока;

- позиция на игровой доске повторилась три раза.

Важно! Если один из игроков, коснулся своих фигур, и при этом не сказал ни слово, он обязан произвести ход этой фигурой! Если это возможно! Если это невозможно, то игрок может делать другой ход!

Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю другого игрока, или один из игроков произнёс слово «сдаюсь».

Партия заканчивается в ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур.

Одним из отличий шахмат от шашек является то, что в этой игре – бой не обязательен!

2. Игра в поддавки

Эта игра аналогична игре в шахматы, только победителем игры будет считаться тот игрок, который первым останется без своих фигур.

Бить фигуры соперника в этой игре обязательно!

3. Махараджа

Эта игра интересна тем, что один из игроков, например с белыми фигурами, расставляет свои фигуры, как обычно, полный комплект с 16 фигурами, а другой игрок играет только с одним королём. Правда этот король воплотил в себе, все ходы других игроков, и может передвигаться, как ладья, или конь, или ферзь, или слон. Цель игры – поставить мат игроку, который имеет одного короля.

4. Съешь последним

Победителем в этой игре будет тот игрок, который последним съест любую фигуру другого игрока.

5. Игра в два хода

Эта игра от классической игры в шахматы отличается тем, что игроки ходят не один раз, а два. Естественно, если один из

игроков объявит шах другому игроку, то это можно делать только один раз. Если в процессе игры возникнет ситуация, что один из игроков не может пойти два раза, то партия признаётся ничейной.

6. Бой обязателен

Отличие этой игры от классических шахмат состоит в том, что в этой игре бой обязателен. Это значит, что игрок должен обязательно бить фигуры другого игрока, и если у игрока представится возможность объявить «шах», то он победил, так как в этом случае, он может съесть короля соперника.

7. Загони себя в цугцванг

Эта игра отличается от классических шахмат тем, что, несмотря на стандартные правила, победителем игры будет объявлен тот игрок, который больше не сможет сделать ни одного хода.

8. Кто хитрее

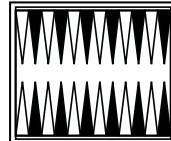
Игроки расставляют все свои фигуры по правилам классических шахмат и производят возможные ходы по правилам шахмат. Если ход сделан и фигура заняла определённое место, то она не может дальше быть передвинута ни на какую клетку. Идея игры состоит в том, что ни одну фигуру нельзя ставить на то шахматное поле, которое находится под ударом соперника. Кто это сделал первым – проиграл!

9. Делай, как я сказал!

Прелест этой игры заключается в том, что эта игра ведётся по правилам шахмат, но есть одно очень важное изменение: перед каждым ходом один из игроков сообщает своему сопернику, какой ход он не имеет права делать!

ИГРЫ НА ПОЛЕ БАКГАММОН

10. Бакгаммон



В эту игру входят:

- 1 игровое поле для игры
- 15 шашек белого и 15 чёрного цвета
- 2 кубика
- 1 двойной кубик.

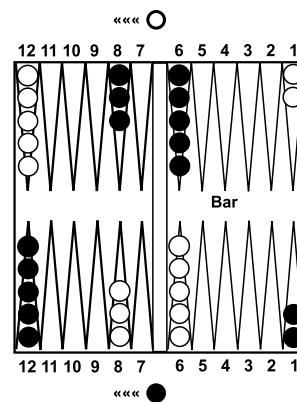
В эту игру играют 2 человека, один из игроков играет белыми шашками, а другой чёрными. Перед началом игры, каждый из игроков расставляет свои шашки на игровом поле.

Игрок, у которого белые шашки, должен расставить свои фигуры последовательно на полях: 2 шашки на поле S1, 5 шашек на S12, 3 шашки на W8 и 5 шашек на W6. Другой игрок, у которого чёрные шашки, расставляет свои фигуры следующим образом: 2 шашки на W1, 5 шашек на W12, 3 шашки на S8, и 5 шашек на S6. Игрок белыми фигурами должен переставить свои шашки с поля S1 на поле S12, а его соперник, который играет чёрными шашками, должен их переставить с поля W12 на поле W1.

Перед началом игры, каждый из игроков бросает свои кубики, у кого выпадет большее количество очков, начинает первым. В случае если у игроков выпала равная сумма очков, они снова бросают кубики, чтобы выяснить, кто начинает игру.

Поле игрока белыми шашками - W6 – W1

Поле игрока чёрными шашками - S6 – S1

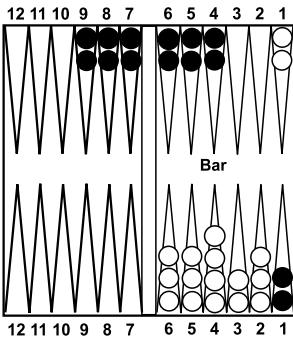


В процессе игры, каждый из игроков перемещает кубики, на то суммарное количество очков, которое выпало у него на кубиках. Причём, по своему желанию, игрок может передвигать одну, или две шашки. Если у игрока выпало две одинаковые цифры на кубиках, то в это время он может ходить не 2 раза, а четыре (например, у игрока выпало $5 * 5$). Это значит, что игрок может или сделать одной шашкой 20 ходов, или 2 шашками по 10 ходов, или 4 шашками по 5 ходов). Правда в этом случае, необходимо учитывать, что могут возникнуть моменты, когда поле, на которое хочет попасть один из игроков - занято (стена), тогда он сможет сходить только на те поля, которые не заняты шашками соперника. В случае если игрок может сделать только один ход, то он обязан передвинуть шашку на то количество очков, которое выпало на одном из кубиков и является наибольшим.

В процессе игры могут возникнуть следующие ситуации:

Стена

В этом случае на полях соперников находится минимум по 2 шашки. Игроки не имеют права ставить на занятые противником поля свои шашки, а могут только перепрыгивать их. (В случае если на поле соперника не имеется шашек или имеется только одна шашка, то игрок имеет право на это поле поставить свою фигуру и тем самым убрать фигуру соперника), такая шашка называется сбитой - см. пункт 2).



Удар

Шашка одного игрока может быть сбита шашкой другого игрока, при этом она покидает игровое поле, но ее можно ввести в игру на открытое поле соперника (поля 1 – 6).

Пропуск хода

Если после того, как игрок бросил кубики, у него нет возможности пойти, или он попал на стену, или нет свободного поля, то он должен пропустить ход. Но если одно из полей открыто, игрок может воспользоваться этим и выставить на свободное поле шашку, которая до этого была сбита. При этом необходимо учитывать, что суммировать очки кубиков для вывода сбитой шашки категорически запрещено!

Выход с поля

Когда один из игроков соберет все свои шашки на своей игровой территории, тогда, и только тогда, он может начать выводить свои фигуры. Если во время вывода фигур, одна из шашек была сбита противником, то сначала она должна быть поставлена на поле соперника, а потом её необходимо перенести на свою территорию и только тогда продолжить вывод своих фигур. В процессе вывода шашек, каждый из игроков должен использовать все выпавшие у него на кубиках цифры, даже если этим ходом он может ухудшить свои позиции.

Игрок, который первым переместит все свои 15 шашек на своё поле, и первым их оттуда выведет – побеждает.

Дополнение:

Если проигравший игрок, не оставил ни одной шашки в своём лагере, и, по крайней мере, хотя бы одну смог вывести с поля, то считается, что он проиграл («просто»). Если получилось так, что он не смог вывести ни одной фишке, то он проиграл вдвойне («гамон»). В случае если этот игрок не смог вывести ни одной своей шашки и дополнительно к этому имеет минимум одну шашку на поле соперника, то говорят, что он проиграл «втройне», или полностью проигрался в Бакгаммон».

Игра в Бакгаммон с двойным кубиком

Двойной кубик – это кубик, на котором последовательно обозначены цифры от 2 до 64 (2, 4, 8, 16, 32, 64). С помощью этого кубика игроки, принимающие участие в Бакгаммоне, могут удвоить свои ставки перед тем, как они первый раз бросят кубики. Затем каждый из игроков может увеличить свою ставку от 2 до 64. Мы рекомендуем делать это только в том случае, если у игрока при первом броске выпадает одинаковое количество чисел – дуплет!

11. JACQUET

Отличие этого варианта игры Бакгаммон от классического заключается в том, что все игровые фишки ставятся рядом с игровой доской и выставляются на доску по количеству чисел, которые выпали на кубике. Когда действие завершается, игра проходит по классическим правилам игры Бакгаммон.

12. CHOETTE

В этом варианте игры Бакгаммон в отличие от классической могут принимать участие от 3 и более игроков. Игрока, у которого выпало наибольшее количество очков, называют «Человек из коробки», он играет один против остальных

участников. Следующего участника, которому выпадет наибольшее количество очков, называют «Капитаном». Оставшиеся игроки, которые принимают участие в игре – стоят по должностям ниже «Капитана». Каждый новый игрок становится последним по должности. В этой версии «Человек из коробки» играет против «Капитана» по правилам игры Бакгаммон для двоих, а остальные игроки - партнёры Капитана, могут вступить в игру тогда, когда «Человек из коробки» проигрывает, и они заступят на его место, а он сам перемещается в конец очереди, чтобы снова начать игру. Если к игре присоединяется новый игрок, то он становится последним, а тот, кто был «Человеком из коробки», становится предпоследним! Бывший «Капитан» становится «Человеком из коробки», а следующий игрок становится «Капитаном». Он обладает последним словом при решении возможных споров, но при этом должен прислушиваться к мнению других игроков. Если «Капитан» проигрывает, то он занимает последнее место. Все игроки должны считаться с ним. Если наступит момент, когда «Человек из коробки» увеличит свою ставку, тогда каждый из игроков должен решить для себя, соглашаться с ним или отклонить его предложение. Если «Капитан» не согласен с удвоением ставки, то каждый из игроков должен согласиться с его мнением. В процессе игры ситуация может меняться в зависимости от ранга игроков. Кто из игроков на определённый момент будет иметь наивысшее звание, должен всегда поддерживать «Капитана». Если «Капитан» выигрывает, то он попадает в замок.

13. Поймай меня

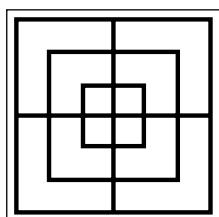
Каждый игрок получает по 6 фишек, которые надо расположить на полях 1-6 соответствующей стороны. Игру начинает игрок, у которого на кубике выпало наименьшее число. Игра проводится двумя кубиками, но считаются только числа 1 или 6, или дуплеты. Фигуры двигаются против часовой стрелки, пока один из игроков не потеряет все фишки. Если на кубиках выпадает 1 и 6, то фигура игрока продвигается на сумму чисел вперед. Если на кубиках выпадают или обе единицы, или обе шестёрки, то сумма очков, на которую фигура должна быть передвинута, увеличивается. Если выпадает любой дуплет кроме двух 6, то две фигуры передвигаются вперёд на сумму выпавших чисел. Если у игрока выпал дуплет, то он снова может бросать фишки. Если в процессе игры, фишку попадает на поле, где уже находится фигура соперника, то эта фишка выходит из игры. Если фишку попадает на поле, занятое своей фиgурой, то она передвигается далее вперёд на свободное поле. Если у игрока остается одна фишка, то его передвижение меняется. Его фишка направляется сразу же на следующий угол поля. Если это поле занято противником, то его фигура убирается. Если у игрока выпадает одна 1, то фишка передвигается в следующий угол, если же выпадает одна 6, то игрок двигает фишку на 2 угла поля вперед. Если выпадает 1 или 6 дуплетом, то фишка может передвинуться на удвоенное число углов вперед. Все другие дуплеты не считаются, но при этом игрок имеет возможность перебросить кубик. Победит тот, кто первым вытолкнет все фишки соперника.

14. Кто удачливее

Каждый из игроков получает по 12 фишек, которые он ставит на правой стороне доски (по 6 в две колонки). Первым начнет тот, у кого на кубике выпало наибольшее количество очков. Этот игрок снимает нижние фишки и передвигает их вперёд в соответствии с выпавшими на кубиках очками. Если выпал дуплет, можно передвигать не только две фишки, но игрок получает возможность пойти ещё раз. Если у игрока выпадет число, с помощью которого бала снята и передвинута фишка, то очередь хода переходит к другому игроку. Если один из игроков снял все свои верхние фишки, то он начинает их передвигать вниз в соответствии с выпавшими на кубиках очками. Как только один из игроков сделает это, он начинает ставить все свои фишки по правилам Бакгаммон. Тот, кто закончит первым – побеждает.

ИГРЫ НА ПОЛЕ «МЕЛЬНИЦА»

15. Игра «Мельница»



Мельница - одна из самых древних игр, и в классическом варианте у каждого игрока по 9 шашек (9 белых и 9 чёрных).

Цель игры - поставить свои шашки таким образом, чтобы образовалась мельница. Мельница – это 3 шашки любого цвета, которые расположены в одном направлении.

Игроки поочерёдно ставят на игровое поле по одной шашке. Как только один из игроков построил первую мельницу, он имеет возможность снять любую шашку противника, которая находится на игровом поле. Если в процессе игры будут образованы сразу две мельницы, то игрок, которому это удалось, забирает у другого игрока сразу две шашки.

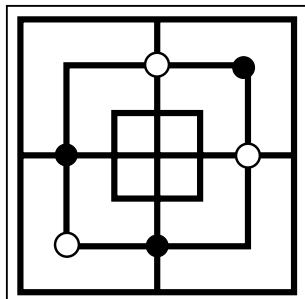
В ходе игры возникнет момент, когда все шашки игроков будут выставлены, но при этом ни один из игроков не имеет право ставить на поле две шашки одного цвета или на одно поле две шашки разного цвета! Затем игроки по очереди передвигают свои шашки, по одной за ход вдоль линий на соседние свободные поля. Потом наступает момент, когда у одного из игроков остается три шашки, тогда он получает возможность во время очередного хода переставлять любую из своих шашек на любой из свободных полей, а его партнёр продолжает ходить по линиям, пока у него не останется тоже три шашки. Ни один из игроков не может использовать одну и ту же мельницу (линию) дважды. Он может повторить ее любое количество раз, но шашку соперника он получает только за первую мельницу. Игра считается оконченной, если у кого-то из игроков осталось две шашки. В этом случае другой игрок считается победителем. В случае если у каждого из игроков осталось по три шашки, то игра считается законченной вничью!

16. «Мельница с кубиками»

Каждый из игроков получает по 9 шашек, соответственно белых и чёрных. Дополнительно у каждого из игроков имеются по 3 кубика. Отличие этой игры от стандартной «Мельницы» состоит в том, что перед тем как сделать ход, каждый из игроков должен бросить свои кубики. Если игрок сделает ход, и у него на кубиках выпало 4, 5, 6 или два раза 3 и один раз 6, или два раза 3 и один раз 5, или один раз 5 и два раза 2, или два раза 1 и один раз 4, то он имеет возможность в случае, если у соперника уже построена мельница, снять оттуда одну шашку, и на это место поставить свою! Если после этого хода, это позволяет ему составить новую мельницу, то этот игрок может дополнительно снять ещё одну шашку соперника. При других ходах игрок может поставить только одну шашку. В случае если на доске расставлены все шашки, то игроки продолжают игру уже по классическим правилам «Мельницы».

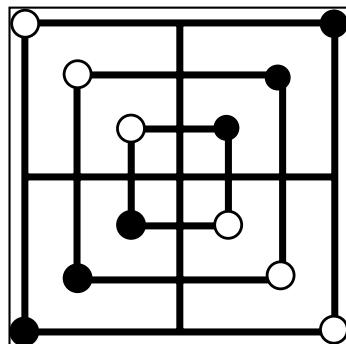
17. «Прыгающая Мельница»

Каждый из игроков, должен расставить свои шашки таким образом, как показано на рисунке. Игроки, принимающие участие в игре, по очереди ходят, прыгая на любую клетку игрового поля. Игрок, который первым составит «Мельницу», побеждает.



18. «Мельница в форме креста»

Каждый из игроков получает по 6 шашек, которые он должен расставить так, как показано на рисунке. Каждый из игроков по очереди ходит один раз. Кто из игроков первым составит мельницу, тот и побеждает.



19. «Охота»

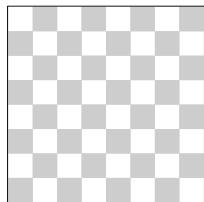
У игрока, который играет белыми фигурами – в наличие 3 шашки, у соперника, играющего чёрными – 7 шашек. Игрок чёрными шашками должен, совершая ходы, попытаться создать новые мельницы, так как старые мельницы в засчёт не идут. Белые фигуры, имеющие возможность прыгать по всему полю, пытаются этому воспрепятствовать. Если чёрным фигурам в течение 15 ходов не удалось создать мельницы, то они проигрывают, а победителями игры становятся белые. После того как игроки сыграли, можно начать новую партию, в этом случае, они могут поменяться цветами фигур.

20. «12 Мельница»

Каждый из игроков получает по 12 шашек. Игра ведётся на классической доске мельница, и по классическим правилам этой игры. Имеется лишь одно маленькое отличие - можно строить мельницу по диагоналям, что в правилах классической мельницы исключено.

ИГРЫ НА ШАШЕЧНОЙ ДОСКЕ

21. Шашки



В эту известную игру легко можно научится играть. Каждый из игроков получает по 12 белых и 12 чёрных фигур (шашек).

Оба игрока должны расставлять шашки на квадраты одного цвета. Каждый должен выстроить шашки в три ряда напротив друг друга. Игру начинают белые шашки. Шашки соперников движутся вперёд постоянно по диагонали на одну клетку вперёд. Поля, на которых находятся уже свои шашки или шашки противника, занимать нельзя. Каждый из противников ходит напротив друг к другу по чёрным полям и пытается съесть или запереть шашки противника. Ходить по белым полям, как и возвращаться назад – запрещено! Имеется лишь одно исключение. Дамка! Но об этом мы расскажем вам ниже!

«Съедать» шашки противника можно в различных направлениях. Это происходит следующим образом. Шашка одного из игроков, которая съела шашку противника, перепрыгивает через неё по диагонали (при условии, что следующее по диагонали поле – свободно). Битые шашки соперника снимаются с доски. Другим очень важным правилом является тот момент, что если игрок дотронулся до своей шашки, то он должен ходить, а если до шашки соперника, бить её. Исключение – если это невозможно! Если один из игроков сделал неправильный ход, то другой игрок должен заставить соперника переходить. Неправильные ходы делать запрещено! Ходить назад – запрещено, бить назад – запрещено!

Если шашка достигает последнюю диагональ соперника – она получает название «Дамка». Чтобы её отличить от других шашек, на неё накладывается перевернутая фигура того же цвета. Принципиальное отличие от обычной шашки состоит в том, что она может перемещаться в различных направлениях (естественно только по свободным полям) и на любое число полей. Дамка может бить различное количество шашек, в этом она неограничена – самое главное поле сбитой шашки должно быть свободным. Естественно шашкам своего цвета, перепрыгивать через дамку нельзя.

Победителем становится игрок, который сбил (съел) все шашки противника, и если противник не имеет возможности сделать хотя бы еще один ход (цугцванг).

22. Волк и овцы

Один из игроков получает шашки, которые называются овцами, другой игрок получает одну шашку, которая называется волком. Шашки противников расставляются на первой горизонтали поля (на чёрные поля), и располагаются напротив друг друга. Каждый из игроков ходит поочерёдно. Игру начинает волк. Цель игры состоит в том, что волк должен пробраться на первую горизонталь соперника, а овцы должны ему в этом помешать. Белым фигурам позволено ходить только вперёд, чёрным – вперёд и назад.

Игра заканчивается тогда, когда волк не может делать ход из-за того, что он окружён шашками противника. В этом случае выигрывают овцы. Если же волку удалось пробраться на первую горизонталь противника – тогда он выиграл.

23. Минг – Манг

Каждый из игроков получает по двадцать шашек. Игрок должен расставить свои фигуры, как показано на рисунке.

Игроки получают по 15 шашек и 5 халма – кеглей. Игроки могут ходить по горизонтали или вертикали. Прыгать запрещено, так как пройденный путь должен быть свободен как от своих фигур, так и фигур соперника. Фигуры соперника, которые попали в плен, меняются на фигуры своего цвета. Фигура считается взятой в плен, если она будет окружена двумя фигурами соперника на одной прямой и между ними нет ни одной свободной клетки. Это правило распространяется также на

фигуры, если в каждом конце помещена фигура соперника. Если две одинаковые фигуры стоят на одной прямой и между ними есть свободная клетка, то соперник может занять эту клетку и не будет при этом взятым в плен. Если всё же игрок делает дальше ход своей фигурой, для того чтобы поставить её обратно при следующем ходе, то его фигура может быть взята в плен. Фигуры, которые находятся в углу, не могут быть взяты в плен и не могут быть окружены. Вместе с тем, если одному из игроков удалось покинуть угловую позицию, то по всей вероятности он проиграет эту игру.

24. Турецкие шашки

Каждый из игроков получает по 16 фигур, причём эти фигуры, в отличие от традиционных шашек выставляются соответственно на 2-й и 3-й горизонталях. Таким образом, первый и центральный ряды остаются свободными.

Игра происходит по следующим правилам.

Каждая шашка имеет возможность ходить вперёд или в сторону. По диагонали ходить нельзя.

Каждая фигура, которая достигла последней горизонтали (1) соперника, превращается в дамку.

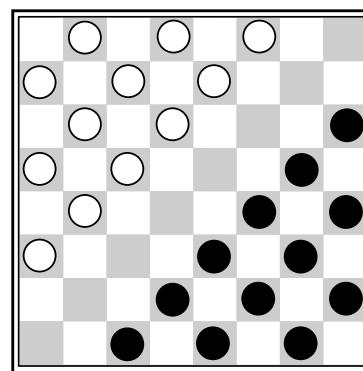
Фигура соперника может быть съедена только тогда, когда позади неё имеется свободное поле, на которое соперник может прыгнуть вперёд, или в сторону (по диагонали прыгать нельзя). Сбитыми могут быть, как одна, так и несколько фигур.

Дамка ходит вверх, вниз, по любым свободным полям, и при этом может сбивать любое количество шашек соперника.

Победителем признаётся тот игрок, который сбил (съел) все шашки противника, или если противник не имеет возможности сделать хотя бы одного хода (цугцванг).

25. Диагональные шашки

Эта игра по правилам аналогична классическим шашкам, принципиальное отличие состоит в том, что шашки должны быть расставлены следующим образом –



26. Пирамида

Десять шашек, которые принимают участие в игре, должны быть расставлены на доске, как показано на рисунке. Фигуры игрока могут ходить по диагонали и перепрыгивать через фигуры соперника, занимая место. В отличие от классических шашек, фигуры противника в этом случае не снимаются, а победителем этой игры признаётся тот игрок, который первым займёт первоначальные позиции другого игрока.

27. Шашки по-польски

Эта игра является одной из разновидностей классических шашек. Принципиальное отличие состоит в том, что в этой игре, игроки могут бить шашки соперника не только вперёд, но и назад и при этом могут сбивать много шашек соперника, что в классических шашках отсутствует. Во всём остальном – правила совпадают с классическими шашками.

28. Уголки

Эта игра аналогична принципу игры «Пирамида», о которой мы рассказали выше. Принципиальное отличие состоит в том, что каждый из игроков расставляет свои шашки уголком, начиная с чёрного цвета, который расположен у каждого игрока в его

углу. В игре принимают участие по 9 шашек с каждой стороны, причём вначале игрок кладёт первую шашку в угол, затем три, а потом ещё пять. Соперник поступает аналогично. Выигрывает тот игрок, который первым переставит все свои шашки на поле соперника.

29. Уголки (2)

Эта игра аналогична предыдущей, отличие заключается только в том, что игроки должны расставить 9 белых и 9 черных шашек в противоположных углах доски в форме квадрата. Ходят пешки на соседнюю по горизонтали или вертикали клетку, а прыгают через фишку, которая стоит на соседней (по горизонтали или вертикали) клетке, если за ней место свободно. Задача - занять быстрее противника его угол. Шашки могутходить только по горизонтали, они могут перепрыгивать через другие шашки, но при этом не только через одну или несколько своих шашек, но и через чужие шашки. Цель игры - поменять свои шашки как можно быстрее.

30. Блокада

В этой игре принимают участие по 8 шашек с каждой стороны, причём, они расставляются на чёрные поля. Эти шашки могутходить по чёрным полям только вперёд. В этой игре сбить фигуры противника получается не путём «съедания», а путём окружения противника. Это происходит тогда, когда фигура соперника окружена другими фигурами, а именно – когда в непосредственной близи не находят собственную фигуру. Эти окружённые фигуры снимаются с доски и передаются сопернику. Игрок, который получит все фигуры соперника, признаётся победителем.

31. Перекрой движение

Эта игра аналогична предыдущей, отличие заключается в том, что игроки в этой игре могутходить не только вперёд, но и назад. Всё остальное остаётся без изменений.

32. Игра «Поддавки»

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Отличие заключается в том, что победителем игры будет признан тот игрок, который первым отдаст все свои шашки, или позволит их запереть, благодаря чему у него не будет возможности продолжать игру.

33. Шашки по-итальянски

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Принципиальная разница заключается в том, что в этой игре шашка не может быть назад, а дамка имеет возможностьходить только на один ход в любом направлении. Победителем игры признаётся игрок, который или съест, или запрёт все шашки соперника.

34. Шашки по-американский

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Принципиальная разница заключается в том, что после того, как шашка должна превращаться в дамки, она остаётся простой шашкой – это значит, что она лишается всех привилегий, которые имела дамка и игра продолжается дальше. Победителем игры признаётся игрок, который или «съест», или запрёт все шашки соперника.

35. Шашки по-французски

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Принципиальная разница заключается в том, что все шашки могут быть только назад, при этом, имея возможность как обычно продолжать движение вперёд. Те шашки, которые добрались до последней горизонтали, превращаются в дамки, которые могут двигаться вперёд и назад, и съедать неограниченное количество чужих шашек.

36. Шашки по-английски

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Только при этом усложнённом варианте игры, шашки обоих игроков дополнительно могут съедать другие шашки и по горизонтали (слева и справа), и по вертикали (сверху и снизу).

37. Окружи первым

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки», и на поле как обычно присутствуют 12 шашек каждого цвета. Шашки передвигаются как обычно только по диагонали на один ход, но эта игра отличается от других игр в шашки тем, что если появляется свободное поле позади одной или нескольких шашек соперника, то другой игрок в это время может их перепрыгнуть. При этом те шашки, которые были перепрыгнуты, остаются в игре. Цель игры – как можно скорее довести свои шашки до шашек соперника, окружить их, и выиграть при этом партию.

38. Зайцы и волки

У каждого из игроков имеется в наличии по три шашки, которые располагаются по вертикали Е. Белые располагаются на полях e1, e2, e3, а чёрные - e6,e7,e8. Белые шашки – это зайцы, а чёрные – это волки. Белые (зайцы) начинают игру. Правилами игры предписано, что игрокам разрешается перепрыгивать через шашки соперника, но только в том случае, если шашка одного из игроков стоят прямо перед соперником, и позади – свободная клетка. Если движение вперёд невозможно, то игроки могут двигаться или назад, или перепрыгивать через другие шашки. Игроки могут делать свои ходы, перемещая свои шашки на один ход в разные направления.

39. Шашки с премией

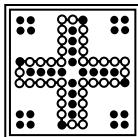
Правила этой игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Оба игрока играют 12 шашками. В процессе игры, каждый из игроков может рассчитывать на получение ещё двух дополнительных шашек - 13 и 14. Это произойдет только тогда, когда исчезнут шашки с первого ряда по горизонтали. При этом у белых появится шашка на поле (e 1), а у чёрных - соответственно на поле (e 8). Затем, если 13-я шашка уже покинет свое место, то на поле появится 14-я шашка!

40. Поддавки II

Эта игра аналогична игре «Поддавки», имеется лишь одно различие: среди 12 чёрных шашек – одна дамка, которая может находиться в любом месте, среди 3 рядов. Цель игры: Белые шашки должны – как можно больше лишиться своих шашек за 12 ходов. Дополнительный пункт, чёрные шашки бить нельзя!

ИГРЫ НА ДОСКЕ (ОН PARDON)

41. Игра OH PARDON (Кто скорее)



Игра OH PARDON, или (Кто скорее) с давних пор завоевала популярность и является одной из самых любимых игр не только детей, но и взрослых, которые тоже увлечённо играют. В этой игре принимают участие от 2 до 4 игроков.

Для этой игры необходимы:

- игровая доска,
- 16 фишек (по 4 каждого цвета),
- 1 кубик.

Если в игре принимают участие 2 игрока, то они получают по 2 комплекта фишек разного цвета, если в игре принимают участие 4 игрока, то каждый из игроков получает по 1 комплекту фишек, которые необходимо поставить на поле своего цвета.

Цель игры – переместить все фишки своего цвета, на поля аналогичного цвета, обозначенные на доске. Кто первый сможет это сделать - побеждает. Оставшиеся игроки продолжают игру, чтобы выяснить, кто займет 1,2,3, и 4 места.

Для того, чтобы начать игру, каждый из игроков бросает кубик, у кого выпадет наибольшая цифра, начинает первым. Игроки ходят по очереди и передвигают свои фишки на то количество ходов, которое выпало у них на кубике.

Игрок, у которого выпала цифра 6, может сделать еще один ход. Также этот игрок имеет возможность, в случае если у него выпала эта цифра, взять любую фишку своего цвета, которая еще не в игре, и поставить её на поле в начало, откуда стартуют фишки. Каждый из игроков имеет такое поле. Когда у кого-нибудь на кубике выпадает цифра 6, он ставит свою фишку на это поле и продолжает свой ход. После этого игрок снова бросает кубик, и в зависимости от того, что выпадет на кубике, передвигает свою фишку дальше.

В процессе игры у каждого игрока наступит момент, что он попадёт на поле, где расположен другой игрок, или другой игрок перейдёт на поле, которое до этого было занято фишкой другого цвета. После этого игрок, на поле которого попала фишка соперника, произносит «ОН PARDON», а фигура другого игрока возвращается на начальное поле, на котором находились 4 фишки этого игрока.

В процессе игры возникнут ситуации, когда одному из игроков надо будет перескочить через фигуры противников. В таких ситуациях фишки других игроков не снимаются, в отличие от других игр, где это было возможно!

К окончанию игры, каждый из игроков должен поставить фишки своего цвета на специальные поля того же цвета. Если у игрока на кубике выпало больше очков, то он должен спуститься вниз и во время своего последующего хода попытаться выбросить необходимое число, которое позволит передвинуть фишку на необходимое свободное поле.

42. Стоянка такси

Правила этой игры аналогичны «ОН PARDON». Разница состоит в том, что до начала игры, каждый из игроков может назвать поле, (а всего количество этих полей равнозначно количеству участников, которые находятся в игре), попав на которое другие игроки пропускают следующий ход. Это значит, что на это поле одновременно могут попасть фигуры разных игроков. Если это случается в тот момент, когда у игрока осталась только одна фишка, то игрок имеет право не обращать внимание на это поле и продолжить игру дальше. Все остальные правила игры «ОН PARDON» остаются в силе!

43. Двойная неудача

Правила этой игры похожи на правила «ОН PARDON». Разница состоит в том, что в процессе игры, на фишку одного из игроков,

может повторно попасть фишка того же игрока. В этом случае, количество фишек одного игрока на одном поле удваивается, а другой игрок, попав на это поле, должен переставить фишку на ближайшее справа поле. Если и это поле занято фишкой другого игрока, то этот игрок должен возвратить фишку своего цвета на поле, где первоначально стояли его фишки. Все остальные правила игры «ОН PARDON» остаются в силе!

44. Марафонец

В этой игре могут принимать участие только 2 игрока, фигуры которых располагаются по диагонали друг к другу. Каждый из игроков имеет в своём наличии не 4 фигуры, как всегда, а 5 причём эта фигура отличается по цвету от остальных четырех и называется «марафонец». В отличие от других фишек, эта фигура движется в обратном направлении, и её задача состои в том, чтобы сбить фигуры противника. Игрок сам решит, чем ему ходить марафонцем или стандартными фигурами, но он должен обязательно:

Вывести все свои фигуры из своего лагеря.

Сбивать другие фигуры только марафонцем.

Все выбитые марафонцем фигуры, выводятся из игры.

После того как марафонец сбил все фигуры, то он должен вернуться в стартовое положение и оттуда начать своё движение снова, но уже по правилам игры «ОН PARDON».

5. Марафонец, который первым попадёт в свой лагерь – побеждает.

45. Охота

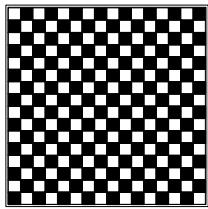
В этой игре принимают участие только два игрока, фигуры которых располагаются по диагонали. В лагере каждого игрока находятся по 4 охотника и 4 тигра. Игроки начинают по правилам игры «ОН PARDON». В процессе игры, если один из игроков (охотник) сбивает фигуру другого игрока (тигра), то тигр возвращается в начальную позицию, а охотник получает дополнительный ход. Цель игры: охотнику нужно сбить 10 тигров.

46. OH PARDON 2

Правила этой игры аналогичны правилам «ОН PARDON». Разница состоит в том, что игрок, на кубике которого выпала цифра 1, тоже может выводить с помощью этой цифры свои фигуры из лагеря. Это преимущество есть и у другого игрока, он тоже, если у него выпала цифра 1, получает дополнительный ход, благодаря которому можно вывести еще одну фишку на игровое поле или продолжить движение уже играющих фигур дальше. Все остальные правила игры «ОН PARDON» остаются в силе!

ИГРЫ НА ДОСКЕ «ХАЛМА»

47. Халма



В эту игру играют 2 человека. Каждый из игроков получает по 19 фигур. В случае если играют 4 человека, то они получают по 13 фигур. Всего в игре находится 64 фигуры. На игровой доске 4 угла, в которых расположено по 13 фигур, отмечены красными линиями. Эти 13 клеток образуют так называемый «маленький дворик». Если в игре принимают участие 4 человека, то каждый из игроков занимает 13 клеток своего «дворика» своими 13 фигурами одного цвета, а если участников двое, то каждый из игроков занимает по диагонали один из расположенных больших дворов до зелёной полосы, которая отгораживает 19 клеток с фигурами.

Идея игры состоит в том, чтобы свои фигуры перевести в лагерь другого игрока. Кто это сделал первым – побеждает. Каждый из игроков имеет возможность передвигать свои фигуры или прямо, или по диагонали, или назад, или, перепрыгивая через фигуру соперника, если она находится перед ним, или рядом. В отличие от игры в шашки, фигура соперника в этом случае, не убирается с игрового поля. Но это можно делать только в том случае, если позади фигуры соперника имеется свободное поле! Для того чтобы скорее оказаться в лагере соперника – необходимо как можно чаще перепрыгивать через фигуры соперника! Задача соперника в этом случае состоит в том, чтобы не только воспрепятствовать этому, но и самому как можно скорее добраться до лагеря своего противника. Игроки могут придерживаться следующей тактики - с одной стороны они должны по возможности задержать появление фигур противника в своём дворе, (оставив там одну или несколько своих фигур), с другой стороны - как можно скорее попасть в лагерь соперника, задержав там несколько его фигур, не давая им возможность, скорее покинуть свой лагерь. Самое главное, это должно происходить очень быстро, путём наименьшего количества ходов.

В случае если в игре принимают участие 4 игрока с 13 фигурами на каждом из 4 маленьких двориков, то каждый из игроков стремиться завоевать для себя двор. Или, а это ещё более интересно, когда два игрока, которые расположились по диагонали, играют вместе и стремятся как можно скорее обменяться дворами, что позволит им обоим начать перепрыгивать через фигуры, и при этом они больше будут препятствовать двум другим игрокам. Игроку, который первым расположил свои фигуры, больше не будет необходимости совершать другие ходы. В этой игре победит та группа игроков, которая первой обменяет дома.

48. Халма (Соло)

В эту игру может играть только один человек! В игре задействовано игровое поле «Халма» и 13 фигур. Игрок занимает угол 13 фигурами одного цвета. Затем этот игрок должен с помощью минимального количества ходов перебраться в противоположный угол. После того, как одна игра закончилась, игрок должен записать то количество ходов, которое потребовалось ему для того, чтобы перебраться. В следующей партии он должен повторить то же самое, только попытаться сделать это меньшим количеством ходов!

49. Гобби

Каждый из двух игроков получает по 19 фигур. Игроки ходят по 1 разу. Цель игры – занять 5 рядом расположенных клеток в одном направлении - причём абсолютно не важно, будет это по горизонтали, вертикали или по диагонали. Каждый из игроков должен принять во внимание, что он должен получить с одной стороны как можно больше возможностей для создания рядов, а с другой - постоянно препятствовать своему сопернику, который будет пытаться сделать то же самое и занять один ряд. После того как игрок наловится, он сможет делать это довольно быстро. Если один ряд будет состоять их четырёх

шашек и будет открыт со всех сторон, то он не может быть заблокирован соперником, в этом случае тот игрок, который смог создать такой ряд – признаётся победителем, но это считается только тогда, когда другой игрок не успел создать свой ряд раньше. Если создать ряд не удастся ни одному из игроков, которые имеют по 19 шашек, то игра считается законченной вничью.

50. Гобби 2

Эта игра похожа на игру «Гобби», в ней также участвуют 2 игрока. Принципиальное отличие состоит в том, что в этой игре образуются не только прямые, но и ломаные ряды, причём количество фигур не должно быть менее 5! Исключение составляют те ряды, которые имеют в своём составе ровно 5 фигур, и что особенно важно – в каждой конфигурации имеют одинаковое количество фигур, а именно 3!

51. Супер Гобби

Эта игра также является одним из вариантов игры «Гобби», но её отличие состоит в том, что здесь можно «съедать» сразу 2 фигуры противника, но что особенно важно, они должны быть окружены с двух сторон по одной линии!

Примером этого может стать момент, когда на одной линии находится одна чёрная и две белые фигуры. В этом случае, если очередь хода у игрока с чёрными фигурами, то своим ходом, он может окружить другие белые фигуры и убрать их с доски!

52. Кошки и мышки

Один из игроков имеет 2 фигуры (Кошки), а у другого 20 фигур (мышки). Кошки ставятся в центр игрового поля, а мышки рассредоточиваются по всему игровому полю. Мыши могут передвигаться по игровому полю, делая один ход в любую сторону. Кошки при этом имеют преимущество, которое заключается в том, что они не только могут делать ход в одну сторону, но и совершать прыжки, которые позволяют им поймать мышку. В этом случае кошки могут съесть мышку, убрав её с доски, но это не обязательно! Мыши съедать котов не имеют права! Задача игроков, которые владеют мышками, заставить котов делать такие ходы, которые позволят мышкам окружить котов, препятствуя им в передвижении, а коты в свою очередь должны скусить столько мышей, чтобы те не смогли их окружить!

53. Цветная Халма

Правила этой игры соответствуют классической игре «Халма». Отличие состоит в том, что та фигура, которая находится на чёрном поле, может быть передвинута только на чёрное поле, но при этом ей запрещено прыгать, зато это позволяет фигуре, но она тоже может переходить только на поля белого цвета. Если фигуры одного из игроков достигли лагеря противника, то внутри него уже обоим игрокам позволяет совершать прыжки. Игрок, который первым переместил свои фигуры в лагерь соперника, побеждает.

54. Радако

Два игрока, которые принимают участие в игре, получают по 16 фигур, которые они расставляют друг против друга. Затем каждый из игроков бросает кубик, который позволит им решить, кто начнет первым! Затем игрок, которому выпало ходить первым, бросает кубик, и передвигает свои фигуры, на то количество полей, которое выпало на кубике. Игрок, у которого на кубике выпало 1 или 6, может повторить свой ход. Победителем считается тот, кто переведёт свои фигуры первым на поле соперника. Если в процессе игры, фигура одного из игроков попала на поле, на котором находится противник, то игрок, который попал на это поле, может снять фигуру соперника и на её место поставить свою! Если до цели осталось 4 хода, а у игрока на кубике выпало 5 или 6, то он должен стоять на месте, и ждать пока не выпадет 4. Если выпало 1,2,или 3, то игрок передвигает свою фигуру на необходимое количество клеток, пытаясь во время следующего хода выбросить недостающее ему количество очков!

55. Большие шашки

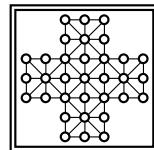
Каждый из игроков расставляет свои 16 фигур на игровом поле «Халма», причём они располагаются на последних рядах доски. Эта игра проводится по стандартным шашечным правилам, но отличие состоит в том, что в этой игре разрешено также прыгать и через свои фигуры! Это разрешается делать только вперёд, причём свои фигуры, через которые перепрыгнули, не убираются с доски! Фигуры, которые стали «Дамками», могут перепрыгивать только через фигуры соперника!

56. Скорость

В этой игре, а в ней могут принимать участие два человека, ходят по очереди, ставя свои фигуры в центр доски (в результате образуется квадрат (6*6)). Каждый из игроков получает по 20 фигур. Когда все игроки выставят свои фигуры, они направляют их к краю доски. Каждая фигура при этом может делать только ход на 1 поле, но в любом направлении! В случае если одно поле окажется свободным, то игрок может перепрыгнуть его, причём количество прыжков ограничивается только количеством свободных полей. Победителем игры будет признан тот игрок, который первым расположит все свои фигуры на любом из краёв доски.

ИГРЫ НА ДОСКЕ «ЛИСА – КУРИЦА»

57. Лиса и Курица



В набор входит:
Игровой план
2 фишki с лисицами
20 фишек с курицами

Две фишki с лисицами располагаются в левых и правых углах игрового поля. Кубики с курицами располагаются на свободных полях напротив лисиц, но при этом необходимо учитывать, что поля непосредственно перед лисицами должны быть свободны. Каждый из игроков ходит по очереди по одному разу.

Курица начинает игру первой. Курицы могут ходить только вперёд и в сторону. Лисицы могут ходить по всем направлениям. Дополнительно лиса имеет преимущество перед курицами в том, что она может прыгать через куриц, одновременно съедая их.

Для того чтобы выиграть курице, необходимо запереть все 9 полей домика, где обитают лисы. В то же время, команда куриц считается проигравшей, если в ней останется менее 9 штук, так как это минимальное необходимое количество, необходимое для победы над лисами.

58. Кто съест первым

Каждый из игроков получает по 11 шашек, и участники делают свои ходы по-очереди. В этой игре очень важным является то, что игроки не могут ставить свои шашки рядом вертикально или горизонтально. Когда каждый из игроков расположит все свои шашки на игровом поле, они смогут перемещать по одной фишке или горизонтально, или вертикально. Задача каждого участника – поставить три шашки одного цвета или по вертикали, или по горизонтали. Если одному из игроков это удалось сделать, то он имеет возможность убрать с игрового поля любую фишку соперника – съесть её. Кто из игроков сделает это первым – побеждает.

59. Чьи воины сильнее

В этой игре принимает участие два игрока. Первый получает две фишki одного цвета, и этими фигурами он должен защищать свою крепость (защитники), которые должны охранять 9 полей креста. Второй игрок, который получает 24 фишki (рыцари), которыми он должен завоевать эту крепость. Перед началом игры все 24 рыцаря стоят перед крепостью, а защитники находятся в любых местах крепости. Задача рыцарей - попасть на эти 9 полей крепости. При этом им необходимо или заставить защитников покинуть крепость совсем, или изловчиться так, чтобы защитники вышли за пределы крепости. Рыцари могут передвигаться только в направлении крепости, а защитники – в любом направлении! Через свои или чужие фигуры рыцари перепрыгивать не могут. Если за рыцарем имеется свободное поле, то защитники могут переступать через эти фишki и убирать их с доски – съедать их. В процессе игры защитники должны быть очень внимательны, так как если они «проворонят» возможность скусить рыцаря, то следующим ходом рыцарь может скусить защитника. Если случится так, что рыцари не смогут захватить крепость или один из защитников останется внутри крепости, то игра считается законченной вничью. В случае, если на поле останется только 8 рыцарей, то они игру проигрывают.

60. Три угла

В этой игре могут принимать участие от 2 до 4 человек, каждый из которых получает равное количество фишек, всего в игре принимает участие 44 фишki. Каждый из игроков ставит свою фигуру во время своего хода на игровое поле. В процессе игры наступит момент, когда один из игроков сможет создать треугольник, за это он получит одно очко. Самое главное – центральное поле должно всегда оставаться свободным. Игрок, который создаст наибольшее количество треугольников – побеждает.

61. СОЛИТЭР

Для проведения игры необходимо 44 фишки. В эту игру может играть один человек. Благодаря этой игре, мы надеемся на это, терпение участника намного возрастёт. Перед началом игры игрок так расставляет свои фишки, что на поле должно оставаться одно свободное поле. Затем перепрыгивая другие фишки по диагонали или по вертикали, игрок снимает эти фишки с доски. В конце игры должна оставаться только одна фишечка, которой надо находиться в центре.

62. Составь крест

Эта игра является одной из разновидностью игры в Солитэр. Задача игры – вначале выстроить девять фишек таким образом, чтобы в центре доски образовался крест равной длины по всем сторонам, а затем, выбрать из игры восемь из девяти фишек таким образом, чтобы в самой центральной точке осталась одна фишечка.

ИГРА НА ДОСКЕ « ЛЕСТНИЦА »

63 Игра Лестница

В эту игру играют от 2 до 4 человек, возрастом не младше 4-х лет.

В набор входит:

Игровой план

Кубик

4 фишечки (медведики) в 4 цветах.

Каждый из участвующих игроков (медведики), бросает кубики, игрок, который выбросил наибольшее число, начинает первым. В случае если один из игроков попадёт на поле красного цвета, то он имеет возможность подняться по лестнице вверх.

С поля 3 вперёд на поле 41

28	
22	73
29	51
37	57
55	83
67	88
77	96

Если игрок попадает на чёрное поле, то он должен спустится по лестнице вниз

С поля 21 – назад на поле 1

33	12
65	26
77	19
90	71
93	85
94	61

Победителем считается игрок, который первым достигнет конечного поля.

ИГРА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ «СКАЧКИ»

64. Игра «Скачки»

В эту игру могут играть от 2 до 4 игроков. Интереснее всего, по нашему мнению, играть вчетвером. Каждый из игроков выбирает для себя понравившуюся ему фишку – это цвет его лошади – и бросает кубик. Игрок, у которого выпало наибольшее число, начинает первым. Перед началом игры, каждый из участников ставит свою лошадь на поле «START». Затем тот, кто начинает, бросает свой кубик и передвигает свою лошадь на то количество ходов, которое выпадет на кубике. После этого ход переходит к следующему игроку и т.д.

В процессе своего движения, каждый из игроков может попасть на следующие, очень важные поля - 10, 20, 30, 40, 50, 60.

10 – Если один из игроков попадает на поле 10, то его следующий ход возможен только тогда, когда на его кубике выпадет цифра 6.

20 – Игрок наскочил на препятствие и поэтому вынужден пропустить ход.

30 – Игрок на лошади попал в воду, и вынужден прекратить «Скачки».

40 – После прохождения препятствия всадник упал с лошади – этот игрок должен начать снова с поля «START».

50 – Попав на это поле, игрок должен ждать, пока все другие игроки перескочат эту отметку. Лишь после этого, игрок может продолжить своё продвижение дальше.

60 – Игрок, который первым достигнет этого поля, побеждает.

ИГРЫ «КВАРТЕТ»

65. У кого больше квартетов

Каждый из игроков, принимающий участие в игре, получает равное количество карт. Желательно, чтобы в игре участвовали 2, 4 или 8 игроков, тогда каждый из игроков смог бы соответственно получить по 16, 8 или 4 карты. Перед этим карты должны быть хорошо перемешаны. Цель игроков: создать как можно больше «Квартетов», т.е. получить по 4 карты, на которых нарисованы номера (от 1 до 8). Игроки смотрят на карты, затем по очереди меняются друг с другом по часовой стрелке. После того, как игрок поменялся с другим игроком картой, и если у него появился квартет, то он откладывает его в сторону и продолжает игру. Игрок, который соберет наибольшее количество квартетов – побеждает.

66. Кто длиннее

Каждый из игроков, принимающий участие в игре, получает равное количество карт. Желательно, чтобы в игре участвовали 2, 4 или 8 игроков, тогда каждый из игроков смог бы соответственно получить по 16, 8 или 4 карты. Перед этим карты должны быть хорошо перемешаны. Каждый из игроков берёт по одной своей карте и смотрит на правый угол, где написано «Лднге» - длина. Затем все называют свою длину. Игрок, у которого длина больше, забирает все сравниваемые карты. Игра продолжается до тех пор, пока у игроков не закончатся карты, тогда они подсчитывают количество полученных карт. Игрок, у кого этих карт больше – побеждает.

67. Кто шире

Игра похожа на предыдущую игру, только сейчас сравнение идёт по 2 строчке - «Breite» - ширине. Каждый из игроков, принимающий участие в игре, получает равное количество карт. Желательно, чтобы в игре участвовали 2, 4 или 8 игроков, тогда каждый из игроков смог бы соответственно получить по 16, 8 или 4 карты. Перед этим карты должны быть хорошо перемешаны. Каждый из игроков берёт по одной своей карте и смотрит на правый угол, где указано ширине. Игрок, у которого ширина корабля больше, забирает все сравниваемые карты. Игра продолжается до тех пор, пока у игроков не закончатся карты, тогда они подсчитывают количество полученных карт. Игрок, у кого этих карт больше – побеждает.

68. Кто тяжелее

Игра похожа на предыдущую игру, только теперь сравнение идёт по 3 строчке – «Gewicht» - весу. Каждый из игроков, принимающий участие в игре, получает равное количество карт. Желательно, чтобы в игре участвовали 2, 4 или 8 игроков, тогда каждый из игроков смог бы соответственно получить по 16, 8 или 4 карты. Перед этим карты должны быть хорошо перемешаны. Каждый из игроков берёт по одной своей карте и смотрит на правый угол, где указан вес. Игрок, у которого вес наибольший, забирает все сравниваемые карты. Игра продолжается до тех пор, пока у игроков не закончатся карты, тогда они подсчитывают количество полученных карт. Игрок, у кого этих карт больше – побеждает.

69. Чья скорость быстрее

Игра похожа на предыдущую игру, только сейчас сравнение идёт по 4 строчке – «Geschwindigkeit» – скорости. Каждый из игроков, принимающий участие в игре, получает равное количество карт. Желательно, чтобы в игре участвовали 2, 4 или 8 игроков, тогда каждый из игроков смог бы соответственно получить по 16, 8 или 4 карты. Перед этим карты должны быть хорошо перемешаны. Каждый из игроков берёт по одной своей карте и смотрит на правый угол, где указана скорость. Игрок, у которого корабль быстрее, забирает все сравниваемые карты. Игра продолжается до тех пор, пока у игроков не закончатся карты, тогда они подсчитывают количество полученных карт. Игрок, у кого этих карт больше – побеждает.

SCHWARZER PETER

70. Правила игры Schwarzer Peter

Каждый из игроков, принимающих участие в игре, а она возможна при участии 2 или 4 человек (лучше при 4), получает карты. Если уже в начале игры один из игроков заметит, что у него есть парные карты, ему следует отложить их в сторону. Затем игрок, который начинает первым, вытягивает у соседа слева одну карту, и кладет к себе. Проверяет на наличие парных карт. Если таковых нет, то игрок у кого забрали карту, восполняет ее левой картой соседа т.д. В процессе игры, наступит момент, когда один из игроков обнаружит у себя карту «Schwarzer Peter». Если она у него останется – не будет вытасчена другими игроками – он проиграет. Цель игры – избавиться от этой карты, «сплавить» её любому другому игроку.

ИГРЫ С КОМПЛЕКТОМ «ДОМИНО»

71. Домино

Комплект домино состоит из 28 костяшек. В этой игре могут участвовать от 2 до 6 человек. При двух играх каждому из них достается по 8 костяшек, при трех или четырех - по 5, при 5 или 6 - по 4 костяшки. Оставшиеся кости откладываются просто в сторону, и их называют «базар». Первым начинает тот игрок, который имеет самый крупный дубль (6-6). Если такого ни у кого не окажется, то игроки идут на «базар», где по очереди достают по одной костяшке, и тот, кто найдет эту кость, начинает игру. К этой костяшке участники по очереди добавляют другие. Но это возможно только тогда, когда у другого игрока есть костяшки, половинки которых имеют одинаковую ценность со свободными половинками уже стоящих костяшек. Если таковых нет, то игрок идет на «базар», где берет кости по одной, пока не отыщет то, что ему нужно. Если он не найдет ничего подходящего (при этом костяшек на «базаре» может не остаться совсем), очередь хода переходит к другому игроку. Побеждает в игре тот, кто первым выложит все свои камни.

72. Домино по-венгерски

В игре принимают участие от двух до четырех человек. Предварительно кости должны быть хорошо перемешаны, и если в игре участвуют два человека, то они получают по 12 костяшек каждый, если 3 человека, то по 8 костяшек, если 4, то по 6 костяшек. Остальные кости кладутся на «базар». Игру начинает тот игрок, кто обладает наибольшим дублем. Другой игрок может выставить свою кость, если у него есть или равное количество очков на половинках с уже выставленными костяшками, или дубль, который также имеет одинаковое количество очков с уже выставленными костяшками, или сумма его костей будет на одно очко больше или меньше последнего выставленной кости. Таким образом, каждый из игроков может выставлять свои кости в двух направлениях. Кто из игроков первым выложит свои кости - побеждает. В случае если у игроков нет больше возможности сходить, то игра прекращается, и тот, у кого сумма очков на костях минимальная – побеждает.

73. Домино по-итальянски

В этой игре могут принимать участие от 4 до 6 человек. 6 игроков получают по 4 кости, 5 по 5, 4 по 6 кости. Игру начинает тот игрок, который обладает дублем «6-6». После того, как один из участников выставил этот дубль, он имеет право поставить еще одну костику, у которой на одной из сторон должна находиться шестерка, и при этом он должен назвать сумму, которая выпала на кости. Следующий игрок должен повторить эту сумму. Если у него нет такой суммы, то он должен идти на «базар» и искать необходимый ему камень, если и там его нет, то очередь хода переходит к другому игроку. Побеждает тот участник, который первым выставил все свои камни. В случае если у игроков нет больше возможности сходить, то игра прекращается, и тот участник, у кого сумма очков на костях максимальная – побеждает.

74. Домино по-французски

В этой игре участвуют двое человек. После тщательного перемешивания каждый игрок получает по 8 кости. Лишние кости кладутся на «базар». Игрок, который ходит первым (он должен иметь наибольший дубль), объявляет сумму кости, которую выставляет, есть этого дубля. Следующий участник должен выставить кости, одну или несколько, сумма которых должна быть равна сумме выставленного первого дубля. Если он не сможет этого сделать, ему придется идти на «базар» в поисках подходящих костей. Следующий участник должен выставить свою кость таким образом, чтобы сумма этой кости (или кости) равнялась сумме последней выставленной кости. Победителем считается игрок, который избавится от наибольшего количества кости.

75. Набери 100

В этой игре должно принимать участие 4 человека, которые делятся на две команды по два игрока. За каждую

выставленную костяшку команда получает по 1 очку. Если один из игроков команды выставляет дубль, то сумма очков команды удваивается. Команда, набравшая первой сто или более очков - побеждает.

76. Удача

Каждый из игроков, участвующих в игре, а их должно быть не меньше 4, получает по 7 костяшек рубашкой вниз. Затем участники поочерёдно раскрывают свои кости по одной, у кого сумма очков на открытой в этом раунде костяшке наибольшая, тот получает все кости, принимающие участие в раунде. Если в ходе раунда у одного или нескольких игроков обнаруживаются костяшки с равным количеством очков, то эти костяшки выходят из игры – и раунд считается недействительным. Победителем признается тот, у кого по истечении игры будет наибольшее количество костей.

77. Будь первым

В этой игре могут принимать участие четыре и более игроков. Если играют четверо, то каждый получает по 7 костяшек, если пятеро, то по 5, если шесть или семь участников, то по четыре, а если играют восемь человек, то каждому достается лишь по три костяшки. Остаток костяшек, если он есть, не учитывается. Начинает тот игрок, у кого на руках дубль «1-1». Каждый участник во время своего хода может выложить столько костей последовательно, сколько будет возможно, самое главное, если одна из костей, например, заканчивается на цифру 5, то последующая выкладываемая кость должна начинаться с этой цифры. Выкладывая костяшки одну за другой, игрок должен продумать свои ходы на несколько шагов вперед. Как только этот участник не сможет ходить дальше, ход перейдет к следующему игроку, и уже следующий попытается выставить как можно больше костяшек за один ход. Выигрывает тот игрок, у кого первым не останется ни одной костяшки. Остальные участники подсчитывают свои очки. У кого осталось больше – тот и проиграл.

78. Домино – Мемори

В игре принимают участие от двух до четырёх человек. Если в игре участвуют два или три игрока, то они получают по восемь костяшек, если четыре игрока, то по семь. Все свои кости участники кладут перед собой в ряд рубашкой вниз и не смотрят их. Лишние кости не учитываются! Начинающий игрок берет любую костяшку из своего ряда и выставляет ее. Следующий игрок берёт любую свою кость. Он выкладывает ее, если она подходит (это возможно, если на костяшке одна из цифр совпадает с цифрами уже выставленной кости), если она не подходит – кладет ее обратно в свой ряд. За один ход игрок может выложить только одну свою костяшку. Выигрывает тот, кто быстрее избавится от всех своих костей. Остальные участники игры подсчитывают очки на оставшихся у них костяшках. У кого больше – тот и проиграл.

79. Математика

В игре принимают участие от двух до четырёх человек. Если в игре участвуют два или три игрока, то они получают по восемь костей, если четыре игрока, то по семь. Лишние кости кладутся на «базар». Начинает тот игрок, у кого на руках находится дубль «1-1». Если его у участников нет, то игра начинается с любого имеющегося следующего минимального дубля. Очки игрокам начисляются в процессе игры. Участник, начинающий игру (с дублем), получает два очка. Ту же сумму участники получают, если выложенная ими кость по числу очков равна числу очков на костяшке, которая находилась перед ней. Игрок получает три очка, если он выкладывает дубль в ходе игры. Если у участника, который должен ходить, нет подходящей костяшки, то он может взять с «базара» одну кость. Последние две костяшки, которые останутся на «базаре», участия в игре не принимают. Игра заканчивается, когда у кого-нибудь из игроков не останется костей! Участник, у которого на руках не осталось дублей, получает 2 очка. Если дублей ни у кого не осталось, то 2 очка достаются игроку, у кого наименьшая сумма очков на оставшихся на руках костяшках. Если дубли есть у всех, то 2 очка получает владелец наименьшего дубля. Победителем признается игрок, который

наберет 25 очков (это в случае, если в игре принимает участие 2 игрока), если участвуют 3 игрока, то игра проводится до 15 очков.

80. Кто скорее

В игре принимают участие от двух до четырёх человек. Если в игре участвуют два или три игрока, то они получают по восемь костяшек, если четыре игрока, то по семь. Остальные кости не учитываются. Начинает тот игрок, у кого на руках находится дубль «0-0». Если его у участников нет, то игра начинается с любого имеющегося следующего минимального дубля. Каждый из игроков за свой ход может выложить любое количество костей, или, если повезёт, то один игрок может выложить все свои кости за один ход. В этом случае игра считается законченной, и этот игрок признаётся победителем. В случае если у игроков нет возможности сходить, игра заканчивается, а победителем игры признаётся тот участник, у кого наименьшее количество очков на его костяшках.

81. Квадрат

В игре принимают участие от двух до четырёх человек. Каждый из игроков получает по 7 костяшек (если участвуют 4 игрока, а если в игре участвуют 2 или 3 игрока, то остальные кости кладутся на «базар»). Игру начинает обладатель дубля «6-6». Каждый из игроков выставляет свои кости последовательно, единственное, что необходимо учитывать, это фактор, что число костяшек по горизонтали и по вертикали должно составлять 4 костяшки. Игрок, который составит квадрат последним – победитель. Если возникает момент, когда кто-либо из участников не может сделать ход, он должен идти на «базар». Если там уже нет костей или нет нужной костяшки, он пропускает ход. Жульничать нельзя!

82. Пятёрочка

Количество игроков — от 2 до 6. Если играют двое, то раздают по семь костяшек. Если играют трое или четверо человек, то игроки получают по пять костяшек. Если играют пятеро или шестеро, то раздают по 4 костяшки. Игрок, который начинает первым, выкладывает любую кость. Как только в раскладе появится первый дубль, открывается четырехсторонняя цепочка — в дальнейшем кости докладываются не только справа и слева, но также сверху и снизу (во все 4 стороны). Очки в этой игре начисляются, когда сумма костей со всех сторон кратна пяти. За каждую пятерку игроку начисляется пять очков. Соответственно, игроки могут в ходе игры получить 10, 15, 20, 25 и т.д. очков. Дубли, кроме первого, с которого открывается цепочка, участники могут раскладывать по своему усмотрению — вдоль или поперек. Игрок, который первым закончит, выигрывает. Игра ведётся до 100 очков. Если возникает ситуация, когда игрокам некуда сходить, то игра прекращается, и у каждого участника отсчитывается от набранный им суммы та сумма очков, которую он имеет на руках. Затем начинается новый раунд...

83. Матадор

Играть могут от двух до четырех человек. Если участвуют два или три игрока, они получают по шесть костяшек, а если участвуют четыре игрока, то по пять костей. Основное правило этой игры: сумма очков на близстоящих костяшках должна быть равна 7. Пример: к двойке подставляется пятёрка, к тройке – четверка, к единице – шестерка. Исключение составляют матадоры – это кости, которые изначально дают сумму 7: (6-1, 5-2, а также дубль «0-0»).

Матадоры (за исключением дубля «0-0») выкладываются, как обычные кости. К костяшкам с боковой (пустой) стороны можно докладывать только Матадор. Все остальные правила аналогичны правилам классического домино. Игра будет закончена тогда, когда игроки не смогут делать ходы. Побеждает тот, у кого на руках останется минимальная сумма.

84. Игра в подкидное домино

В эту игру играют вдвоем, втроем или вчетвером. Всем игрокам независимо от их количества раздается по 6 костей. Остальные камни кладутся на «базар». Первая кость берется с «базара»

и открывается перед игроками. Участник, который начинает игру, может выложить не одну костяшку, а несколько, но при этом их надо выкладывать по правилам классического домино. Игрок может выложить 3 или 4 костяшки подряд. Выкладываются кости только в одну сторону. Если игрок за свой ход выложил одну костяшку, он получает одно очко. За две костяшки, выложенные одновременно, он получает два очка, за три кости – три очка и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока у участников есть возможность делать ходы и пока на базаре есть запасные костяшки. После окончания игры участники подсчитывают очки. Полученные результаты сравниваются. Игрок, у которого больше очков, побеждает.

85. Доберись первым

В игре участвуют четыре человека. Каждый получает по пять костяшек. Игра начинается с дубля «5-5». Если этой костяшки у игроков нет, они идут на «базар». Игра начнется тогда, когда один из участников найдёт этот дубль. Игрок, который выложит эту кость, получает 10 очков. В дальнейшем игра ведётся по правилам классического домино, но игроки стараются выложить свои костяшки таким образом, чтобы сумма очков на противоположных сторонах всегда была кратна 5, за это они будут вознаграждаться. Полученные очки игрокам надо записывать. Выигрывает тот участник, который первым наберет 200 или более очков.

86. Троека

Кости раздаются по правилам классического домино, а подсчет очков и порядок игры идет по правилам «Пятёрочки» с той лишь разницей, что число очков на костяшках должно быть кратным не пяти, а трём. Если в игре участвуют два человека, то играют до 333 очков, при большем количестве игроков – до 103 очков.

87. Ослик

В этой игре обычно принимают участие двое или трое человек. Каждый из игроков получает по 7 костяшек (если в игре участвует меньшее количество человек, то оставшиеся кости образуют «базар»). Начинает участник, у которого окажется дубль «1-1». Игроки ходят по часовой стрелке. Если кто-нибудь из игроков не может сделать очередной ход, то он пропускает его (если на «базаре» он не найдет подходящей кости). Игра заканчивается, когда один из игроков выложит все свои кости. Игрок, который наберет больше всех очков, проигрывает и зарабатывает букву «О», во второй раз, если он проигрывает, он получает «С» и так далее, пока не образуется все слово «ОСЛИК!»

88. Крест

В этой игре обычно принимают участие 2 или 3 человека. Каждый из игроков получает по 7 костяшек (если в игре участвует меньшее количество человек, то оставшиеся кости образуют «базар»). Начинает участник, у которого окажется дубль «1-1». Игроки ходят по часовой стрелке. Участники выкладывают кости в четырех направлениях от дубля «1-1». Если у игрока имеется дубль, то после хода соперника он должен закрыть этим дублем предыдущее число. Дальше ход в этом направлении невозможен. Игра заканчивается, когда закрыты все 4 стороны. Потом производится подсчёт очков. Игрок, который имеет наибольшее количество очков, в этой партии проигрывает. К полученным в этой партии очкам он прибавляет очки других игроков, которые они набрали в ходе этого раунда. Проигрывает тот, кто первым наберёт 500 очков.

89. Крест 2

Эта игра похожа на предыдущую игру, единственное и очень важное отличие состоит в том, что если у игрока имеется дубль, то после хода соперника этот игрок не должен (может, но не обязан) закрывать этим дублём предыдущее число в обязательном порядке. Участник, который наберет наибольшее количество очков, проигрывает партию. К полученным в этой партии очкам он прибавляет очки других игроков, которые они набрали в ходе раунда. Проигрывает тот, кто первым наберёт 999 очков.

90. Колбаска

В этой игре обычно принимают участие двое или трое человек. Каждый из игроков получает по 7 костяшек (если в игре участвует меньшее количество человек, то оставшиеся кости образуют «базар»). Начинает участник, у которого окажется дубль «1-1». Игроки ходят по часовой стрелке. Участники выкладывают кости в четырех направлениях от дубля «1-1». Если один из игроков обладает дублем, он должен его использовать. Происходит это следующим образом: участник, имеющий дубль, может отсечь им уже выставленные кости так, что все кости, которые находятся до стартового дубля, достаются следующему игроку по часовой стрелке. Если в ходе игры наступает момент, когда у игрока нет необходимой ему кости, он ищет ее на «базаре» до тех пор, пока не найдёт или пока там не закончатся кости. Если на базаре больше нет костей, а игрок не нашёл нужной ему кости, то очередь хода переходит к следующему участнику. Игрок побеждает, если у него не остается ни одной кости!

91. 1001

В эту игру играют вдвоем, втроем или вчетвером. Всем игрокам независимо от их количества раздается по 7 костей. Если участников менее чем 4 игрока, то оставальные камни кладутся на «базар». Игру начинает игрок, который имеет дупль «4 - 4 ». Если он у игроков отсутствует, то игроки должны по очереди идти на базар и проводить поиск там. Участник, который начинает игру, может выложить не одну кости, а несколько, но при этом их надо выкладывать по правилам классического домино. За выложенный один камень игрок получает 2 очка, за два камня 4 и т.д. Если игрок выложил 3 кости подряд – он получает дополнительную премию в 5 очков, а если 4 , то в 10 очков. Соответственно, если игрок выложил 5 камней - то 15 очков, а если 6 , то 20 очков. Если игроку удалось выставить сразу все свои камни, то раунд прекращается, а игрок, который сделал это – получает премию в размере 100 очков. После этого игроки снова тщательно перемешивают камни, и начинается следующий раунд. Если после хода одного из игроков, другой не имеет возможности пойти, он должен пойти на базар и выбрать там один камень. Если он не подходит, то ход переходит к другому игроку, и игра продолжается. Игрок, который первым набрал 1001 , или более очков – победитель.

ИГРЫ С ОДНИМ КУБИКОМ

Каждый игрок получает по 1 кубику

92. 5 попыток

■ Каждый игрок получает по 1 кубику. У каждого игрока по 5 попыток. Кто выбросит наибольшее количество очков – победитель.

93. Дойди до пятидесяти

■ Каждый из игроков должен набрать ровно пятьдесят очков. Считываются только пятёрки. Если игрок наберёт больше количества очков, чем необходимо, то в этом случае, он вычитает от последней суммы выпавшее количество очков и ход переходит к другому игроку. Кто первый наберет 50 очков – победитель!

94. То-то

■ Каждый игрок пишет на листочки цифры от 1 до 10. После каждой попытки игроки записывают полученное количество цифр напротив номера попытки. После окончания игры, полученные суммы сравнивают. У кого больше, тот и победитель.

95. Семь попыток

■ Каждый игрок пишет на листочек цифры от 1 до 7. Затем игроки бросают кубики 7 раз. Результаты 1 и 2 попытки должны быть удвоены, третья попытка зачёркивается, к четвёртой прибавляется сумма третьей, пятая попытка удваивается, а к шестой попытке добавляются суммы 1, 3 и 5 попытки.

96. Математика

■ Каждый игрок пишет на листочки цифры от 1 до 7. Затем игроки бросают кубики 7 раз. Результаты 1 и 2 попытки складываются, третья попытка - удваивается, к четвёртой прибавляется сумма первой и третьей попытки, пятая попытка удваивается, а к шестой попытке прибавляется результат второй и четвёртой попытки.

97. Плюс – Минус

■ Каждый игрок пишет на листочек цифры от 1 до 10. Затем игроки бросают кубики 7 раз. Вначале складываются результаты попыток 1,3,5,7,9. Затем складываются результаты попыток 2,4,6,8,10. От большей суммы каждый игрок вычитает меньшую сумму. У кого последняя цифра получится больше, тот и победитель.

98. Несчастливая единица

■ Каждый из игроков бросает кубики. У кого из игроков выпала единица, считается проигравшим.

99. Кто раньше

■ Каждый из игроков бросает кубики, один за другим, кто из игроков первым наберёт 21 или более очков, считается победителем. После окончания игры, очередь хода переходит к другому игроку и игра повторяется!

100. Макао

■ Игрок должен набрать 12 очков. Каждый из игроков может бросать кубик столько раз, сколько ему необходимо. Если он превысит цифру 12, то этот игрок проиграл.

101. Десять наоборот

■ Эта весёлая игра интересна тем, что каждый из игроков считает не результаты своих попыток, а считает результаты другого игрока. Победитель тот, кто наберёт после 10 попыток большее количество очков.

102. Кто меньше

■ Каждый из игроков имеет 5 попыток. У кого результат меньше, тот и победитель.

103. Чёт побеждает

■ Каждый из игроков имеет 10 попыток. Считываются только четные попытки. Кто наберет большее количество очков, тот и победитель.

104. Нечёт побеждает

■ Каждый из игроков имеет 10 попыток. Считываются только нечетные попытки. Кто наберет большее количество очков, тот и победитель.

105. Зачистка

■ Каждый из игроков пишет на листе бумаги последовательно цифры от 1 до 6. После этого каждый из игроков бросает свои кубики. Затем каждый из игроков вычёркивает ту цифру, которая выпала у него на кубике. В случае повторения результата кубика очередь хода переходит к другому игроку. Выигрывает тот игрок, который первым зачеркнёт все цифры в своём столбике.

106. Набери сто очков

■ Каждый из игроков должен стремиться набрать первым сто очков. Полученные единицы и шестёрки не учитываются, в этом случае очередь хода переходит к другому игроку. У кого получится больше, тот должен вычесть полученное число, и передать ход другому игроку, затем снова попытаться набрать ровно 100.

107. Помощь другу

■ Цель игры – первым набрать до 100 очков. Если у игрока выпала тройка, то он должен передать свой ход другому игроку, а сам следующий раунд начать с 0 очков.

108. Двадцать пять

■ Каждый игрок из пяти попыток должен набрать ровно 25 очков. Кто это сделает первым – победитель. Если это ни у кого не получилось, игра повторяется.

109. Марафон

■ У каждого из игроков 10 попыток. Игрок выбрасывает кубики 10 раз. Кто получит наибольшее количество единиц и пятёрок – победитель!

110. Качели

■ Каждый из игроков имеет 10 попыток. Если игрок выбросил числа: 1,2,3,9,10, их нужно прибавлять, а если числа 4, 5,6,7, 8 – вычитаются.

У кого больше очков – тот и победитель!

ИГРЫ С ДВУМЯ КУБИКАМИ

Каждый игрок получает по 2 кубика

111. Меньшее побеждает

■ ■ У игрока есть пять попыток. Каждый из игроков в течение 5 раз последовательно бросает свои кубики. Игрок, набравший меньшую сумму – победитель!

112. Дорогая семёрка

■ ■ Каждый из игроков пишет на листе бумаги следующие цифры . 2,3,4,5,6,8,9,10,11,12. Цифры семь в этом списке нет. Каждый из игроков бросает свои кубики, исходя из полученных сумм, вычёркивает цифры из списка. Если на кубиках выпадает сумма «7», то очередь хода переходит к другому игроку. Выигрывает тот игрок, который первым зачеркнёт цифры из списка.

113. Золотая сотня

■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики. Если в процессе игры у игроков выпадут одинаковые цифры (дупель), то игрок может повторить свой ход. Цель игры – набрать 100 очков. У кого получится больше, тот должен вычесть полученное число, передав ход другому игроку, затем снова набрать ровно 100 очков.

114. Удачный выброс

■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики. Если в процессе игры у игроков выпадут одинаковые цифры (дупель), то игрок удваивает свои очки. Ход затем переходит к другому игроку. Цель игры – набрать 100 очков. У кого получится больше, тот должен вычесть полученное число, передав ход другому игроку, затем снова набрать ровно 100 очков.

115. Набери 60

■ ■ Каждый из игроков должен набрать шестьдесят очков. Результат считается, если игрок выбросил сумму шесть. Кто первый наберет 60 очков – победитель!

116. Кто важнее

■ ■ Каждый из игроков в течение 10 попыток последовательно бросает свои кубики. Кто набрал большее количество очков – победитель!

117. Удача

■ ■ Каждый из игроков имеет 10 попыток и бросает свои кости. Если у одного из игроков количество очков составила 6, или 12, то он выиграл. У кого больше удачливых попыток, тот и победитель.

118. Меньший побеждает

■ ■ Каждый игрок имеет 10 попыток. Расчёт производится таким образом, что игрок выигрывает тогда, когда в результате подсчёта он обнаружит, что имеет наибольшее количество пар 1 – 1, за которые он получает 20 очков. Другие пары в расчёте не принимаются. Остальные кости имеют обычную ценность.

119. Кто скорее

■ ■ Кто из игроков из минимального количества попыток наберёт 13 очков, тот победил.

120. Кто смелее

■ ■ В начале игроки бросают по одному кубику, чтобы определить количество раундов. У кого выпало больше, такое количество раундов предстоит сыграть. Затем каждый из игроков умножает полученную сумму очков на количество очков, которое выпало в предварительном раунде, и у кого больше сумма, тот и выиграл.

121. Сто один

■ ■ Каждый из игроков должен дойти до 101 или больше. Если в процессе выброса кубиков сумма была меньше 11, то результат не учитывается и очередь хода переходит к другому

игроку. В случае если у игрока была сумма не менее 11, то игрок может делать еще один ход.

122. Вперёд – назад

■ ■ Игра состоит из двух частей. Вначале первый игрок бросает свои два кубика в течение 10 раундов и записывает свои лучшие результаты, из которых потом отбирает 5 лучших. Потом он делает то же самое, выписывает 5 худших результатов, суммирует оба. Затем всё это повторяет другой игрок, и у кого сумма оказалась больше, тот и победитель.

123. Дойди до ста

■ ■ Цель игры – игроки должны получить 100 или более очков. Каждый игрок бросает свои кубики последовательно, но если один из игроков выбросит дупель, ему придётся начать снова игру с результатом 0.

124. Царь

■ ■ Кто из игроков в кратчайшее время сможет набрать 5 дупелей (5 * 5), признаётся победителем.

125. Шестёрочки и пятёрочки

■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики в течение 10 раундов. Кто из игроков в это время получит наибольшее количество комбинаций (5 * 6), признаётся победителем.

126. Фатальное невезение

■ ■ Один из игроков называет одну цифру от 1 до 50 (и наоборот). Другой игрок, бросая свои кубики, должен обязательно выбросить это число. Кто не сможет это сделать - проиграл.

127. Пусть повезёт

■ ■ Игра состоит из 10 раундов. Тот игрок, который в течение 10 раундов набрал большее количество дупелей, тот выиграл.

ИГРЫ С ТРЕМЯ КУБИКАМИ

Каждый игрок получает по 3 кубика

128. Высокий номер дома

■ ■ ■ Цель игры - набрать самую большую комбинацию из трёх кубиков (6,6,6). Кто из игроков сделал это первым – победитель!

129. Маленький номер дома

■ ■ ■ Цель игры - набрать самую маленькую комбинацию из трёх кубиков (1, 1, 1). Кто из игроков сделает это первым – победитель!

130. Пять попыток

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики 5 раз. У кого выпала большая сумма, тот и выиграл.

131. Пять выигрывает

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики 5 раз. У кого выпала наименьшая сумма, тот и выиграл.

132. Ленивая шестёрка

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики 10 раз. Полученные шестёрки в расчёт не принимаются. Игрок, набравший наибольшее количество очков – победитель!

133. Голубые глазки

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики 10 раз. Полученные чётные цифры в расчёт не принимаются. Игрок, набравший наибольшее количество очков – победитель!

134. Серые глазки

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики 10 раз. Полученные нечётные цифры в расчёт не принимаются. Игрок, набравший наибольшее количество очков – победитель!

135. Дуплеты

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики 5 раз. В расчёт принимаются только дуплеты (двойные выпадения одинаковых цифр) и двойные дуплеты (тройные выпадения одинаковых цифр). Игрок, набравший наибольшее количество очков – победитель!

136. Пятнадцать

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои кубики и пытается с помощью математических действий составить 15.

Например: выпало 3,3 и 6, значит $(6 \cdot 3) - 3 = 15$

2,5 и 6, значит $(5 \cdot 6) / 2 = 15$

Вам дано - 30 секунд. Игрок, который не справился с заданием - проиграл. Количество партий играется по договорённости.

137. Один матрос

■ ■ ■ Хотя каждый из игроков имеет три кубика, начинать можно только с одного, и то при условии, что на кубике выпадет цифра 1. Если этого не происходит, то очередь хода переходит к другому игроку. Игра заканчивается, если кто-то из игроков первым получит все единицы.

138. Чикаго

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает три кубика, причём подсчёт очков производится следующим образом: если игрок выбросил 1 - игроки получают 100 очков, если 6, то 60 очков.

Все остальные очки считаются согласно их выпадению. Кто после семи раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель.

139. Вишнёвое окно

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает три кубика, причём подсчитываются только шестёрки. За выпавшие дупле игроки получают 18 очков, за двойные дупле – 36. Кто из игроков после

десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

140. Окошко с рамочкой

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает три кубика, причём подсчитываются только двойки. За выпавшие дупле игроки получают 6 очков, за двойные дупле – 12. Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

141. Крестьянское окошко

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает три кубика, причём подсчитываются только четвёрки. За выпавшие дупле игроки получают 12 очков, за двойные дупле – 24. Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

142. Комбинированное окошко

■ ■ ■ В этой игре три раунда, очки подсчитываются, по принципу, указанному в играх 12,13,14. Кто из игроков после трёх раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

143. Диагонали

■ ■ ■ Игра проводится из 10 раундов и победителем игры считается игрок, который в процессе игры чаще всего получал комбинации 1,2,3.

144. Высокий турок

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои 3 кубика, но в расчёт принимаются только 2 наибольшие. После 10 раундов происходит подсчёт очков. Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель. Исключение: если выпадают три одинаковые цифры, они считаются полностью, а не только две, как предусмотрено правилами!

145. Низкий турок

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает свои 3 кубика, но в расчёт принимаются только 2 наименьшие. После 10 раундов происходит подсчёт очков. Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель. Исключение: если выпадают три одинаковые цифры, они считаются полностью, а не только две, как предусмотрено правилами!

146. Один плюс один – это два

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает десять раз свои три кубика. Подсчёт производится таким образом, что очки считаются только тогда, когда сумма одного кубика равна сумме двух других.

Например: 1,2,3 – OK ($1+2=3$)

3,4,5 ($3+4=7$, а не 5) - не считаются.

Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

147. Пятёрочки

■ ■ ■ Игра проводится из пяти раундов, но подсчитываются только выпавшие пятёрки. Кто из игроков после пяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

148. Последовательность

■ ■ ■ Игра проводится в десять раундов, но подсчитываются только выпавшие комбинации: 1,2,3 - 3,4,5 - 4,5,6. Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

149. Тройки

■ ■ ■ Игра ведётся из десяти раундов, но подсчитываются будут только дупле, двойные дупле или любые последовательные комбинации.

Кто из игроков после десяти раундов наберёт наибольшее количество очков – победитель!

150. Двести один

■ ■ ■ Каждый из игроков в процессе своего хода бросает три кубика. Если в процессе хода выпадает один дупель (две одинаковые цифры), то этот игрок имеет право удвоить сумму. Если выпадает последовательность цифр, то этот игрок, то же имеет право удвоить их сумму. Если выпадает двойной дупель (три одинаковые цифры), то их сумма утраивается. Кто из игроков наберёт быстрее всех двести одно очко – победитель!

151. Скромный сосед

■ ■ ■ Игра ведётся 10 раундов, но эта игра отличается от других тем, что если в процессе бросания кубика у игрока выпадет 3 или 6, то от общей суммы он должен отнять сумму выпавших цифр с этими кубиками.

152. Звёздочки

■ ■ ■ Каждый из игроков имеет пять попыток для броска. Очки подсчитываются, если только выпадают двойки.

153. Пятьдесят один

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает три кубика 5 раз. Игрок, который набрал ровно 51 очко – выиграл и продолжает свою игру с нуля очков. Игрок, который набрал меньше 51 очка, имеет возможность продолжить игру с той суммы, на которой он закончил. Игра закончится только после, того, когда игрок наберёт ровно 51 очко.

154. Игра в дуплеты

■ ■ ■ Игра идет пять раундов, и в этой игре побеждает тот игрок, у которого в процессе игры выпадет больше дупелей.

155. Игра в последовательности

■ ■ ■ Игра идет пять раундов. В этой игре побеждает тот игрок, у которого в процессе игры выпало больше последовательных кубиков, причём не важно, это будут 1,2,3 или 4,5,6. Главное, чтобы их количество было больше, чем у другого игрока.

156. Большие дуплеты

■ ■ ■ Игра идет пять раундов. В этой игре побеждает игрок, у которого в процессе игры выпадет больше больших дупелей, чем маленьких.

157. Победа наоборот

■ ■ ■ Играют любое количество раундов. Цель игры не набрать 99 очков. Кто набирает 99 или больше – проиграл!

158. Приятная десятка

■ ■ ■ Игра ведётся 10 раундов.

Если в процессе игры у игрока выпадет ровно 10 очков, он получает премию в 10 очков, если выпало меньше, или больше 10 очков, тогда его очки уменьшаются на 10 очков. Кто из игроков набрал больше очков по результатам 10 раундов – победитель.

159. Иванов и его родственники

■ ■ ■ Каждый из игроков бросает кубики по очереди. Игра состоит из 6 раундов. В первом раунде игрок бросает два раза по три кубика, во втором - два раза по два кубика, в третьем - два раза по одному кубику. Если после первой попытки, игрок выбросил единицу, он автоматически может бросать два кубика, чтобы получилось 2, если это удалось – он пытается выбросить число, больше на один. Итак, цифра 1 показывает главу семейства, цифра 2 - его жену, а последующие количества - его родственники.

160. Двадцать пальцев

■ ■ ■ У каждого игрока 10 попыток для броска кубиков. Кто первый, при минимальном количестве попыток наберёт 20 очков, тот и победитель. Главное, чтобы очков было не больше, или не меньше, а именно 20.

ИГРЫ С ЧЕТЫРЬЯМ КУБИКАМИ

Каждый игрок получает по 4 кубика

161. Маски

■ ■ ■ Каждый игрок бросает 4 кубика. Цель игры – набрать 10 000 очков или больше. Если на кубике выпала единица игрок получает 100 очков, за пятёрку игрок получает 50 очков. Все другие цифры очков не приносят. Единственное, на что могут рассчитывать игроки в этой партии, это если выпадут три одинаковые цифры. Причём, три раза по 3 принесут игроку 200 очков, три раза по 4 – 400 , три раза по 5 – 500, три раза по 6 – 600 очков. Если три раза выпала единица, то принесёт сразу 1000 очков, а выпавшая последовательность 1,2,3,4 .даже 2000 очков. Если выпадут 4 одинаковые цифры, то игрок может рассчитывать на 4000 очков.

Кто из игроков наберёт быстрее всех 10 000 очков, или больше – победитель.

162. Голые соседи

■ ■ ■ Прелест этой игры состоит в том, что чем больше игроков принимают в ней участие, тем лучше. Игру начинают два игрока. Игроки бросают 4 кубика и подсчитывают количество очков. Игрок, у которого меньшее количество очков, остаётся ни с чем («гол»), а игрок, у которого большее количество очков - получает не только свои очки, но и очки соседа, и с этими очками продолжает играть дальше уже с другими игроками.

Игрок, который остаётся последним – победитель!

163. Прибыльные шестёрки

■ ■ ■ У каждого игрока 4 попытки. У кого из игроков выпало больше шестёрок, тот и победил.

164. Поймай удачу

■ ■ ■ В этой игре принимают участие несколько человек и у каждого из игроков есть 4 попытки. Каждый из игроков бросает кости и после подсчитывает очки, которые выпали. Затем игроки меняются между собой результатами и так повторяют четыре раза. Игрок, который набрал меньшее количество очков – победитель!

ИГРЫ С ПЯТЬЮ КУБИКАМИ

Каждый игрок получает по 5 кубиков

165. Составь комбинацию

■■■■■ Победителем этой игры будет признан тот игрок, который в процессе 10 раундов игры сможет выставить наибольшее количество комбинаций. Причём не важно как это будет: две одинаковые цифры (одна пара), или две пары, или три одинаковых, или комбинация (3 + 2), или 4 одинаковых или 5 одинаковых. Главное, кто в процессе 10 раундов наберёт наибольшее количество комбинаций.

166. Победи соперника

■■■■■ У каждого игрока есть пять попыток для броска. При первом броске игроку необходимо получить комбинацию 1 – 2 – 3. Если это произошло, то игрок переходит ко второй части игры. Здесь ему необходимо тоже из новых 5 попыток создать комбинацию 4 – 5 – 6.

Кто из игроков это сделает первым – победитель.

167. Забудь о двух

■■■■■ Игра ведётся из пяти раундов. Если у игрока выпали 3 или 4, то они не учитываются во время подсчёта. Игрок, набравший наибольшее количество очков – победитель.

168. Битва гигантов

■■■■■ В процессе этой игры каждый из игроков бросает 5 раз один кубик, затем 5 раз два кубика и т.д. Кто наберёт наибольшее количество очков – победитель.

169. Чьи камни весомее

■■■■■ Отличие этой игры от предыдущей состоит в том, что игрок в процессе бросания использует все свои кубики, и каждый из игроков имеет для этого 5 попыток. Кто наберёт наибольшее количество очков – победитель!

170. Капитан

■■■■■ Каждый из игроков должен использовать в процессе игры 5 кубиков, но сначала игрок делает бросок тремя кубиками. При броске трех кубиков одновременно, он должен получить связку 5 – 6. Если это произойдёт, он делает еще один ход, если нет – очередь переходит к другому игроку.

После того, как была выставлена эта связка, игрок должен продолжить игру с оставшимися двумя кубиками, и повторить эту связку снова.

Кто это сделает первым – победитель!

171. Погоны

■■■■■ У каждого игрока есть 5 попыток. Кто из игроков сумеет набрать наибольшее количество дупелей - победитель.

172. «Чёт + нечёт»

■■■■■ У каждого игрока есть 5 попыток. После каждой попытки складываются чётные цифры, а затем - нечётные. Кто из игроков сумеет набрать наибольшее количество очков – победитель!

173. Путешествие в Европу

■■■■■ Каждый из игроков должен собрать последовательность 1 – 2 – 3 – 4 – 5 путём наименьшего количества выбросов кубиков. Кто это сделал первым - победитель.

174. Путешествие из Европы

■■■■■ Каждый из игроков должен собрать последовательность 5 – 4 – 3 – 2 – 1 путём наименьшего количества выбросов кубиков. Кто это сделал первым - победитель.

175. Отчаянные восьмёрки

■■■■■ Каждый из игроков бросает кубики десять раз по очереди. Каждый раз игрок должен выбирать кубики, сумма которых составила 8 очков.

Игрок, который наберёт большее количество очков – победитель.

176. Испытай счастье

■■■■■ Каждый из игроков пишет на листе цифры от 1 до 6. У каждого игрока есть пять попыток. Игроки договариваются между собой, какие цифры на кубиках они ожидают после броска всех кубиков.

Победитель - игрок, угадавший наибольшее число кубиков!

177. ESKALERO – STARPOKER

■■■■■ Каждый из игроков бросает кубик три раза. Игроки бросают все 5 Покерных кубиков. Цель участника – с минимальным количеством брошенных кубиков (от 1 до 3) достичь максимального количества комбинаций. Следующий игрок должен достичь того же количества комбинаций, которая была у предыдущего участника, или превысить его. Если это ему удалось, или двое или несколько игроков достигли одинакового результата, то они проводят специальный дополнительный раунд, и тот, кто получит наибольшее количество очков – побеждает.

Ценность кубиков:

9 – самая маленькая,
10, валет, дама, король, туз – имеют наибольшие ценности

Ценность комбинаций:

1. Пара – это когда появляются два кубика одинакового уровня.
Ценность – минимальная у 2-х 9, максимальная у 2-х тузов.

2. Две пары – это когда появляются два кубика одного уровня и два кубика другого уровня.

2.1 Побеждает та из 2-х пар, ценность которой выше.
2.2 Если одна из пар одинакова у обоих игроков, то решает ценность второй пары.

3. Три одинаковых кубика – это когда у игроков выпадет одновременно три кубика с одинаковой величиной.

4. Маленькая улица – 9, 10, валет, дама, король.

5. Большая улица – 10, валет, дама, король, туз.

6. Full – это когда у игроков выпадает одна тройка одинаковых кубиков совместно с двумя другими одинаковыми кубиками.

7. Poker – это когда у игроков выпадает 4 кубика с одинаковыми значениями.

8. Grande – это когда у игроков выпадает 5 кубиков с одинаковыми значениями – это самая ценная комбинация!

178. ESKALERO

■■■■■ Каждый из игроков получает специальный блок для записи – Eskalero-Würfelpokerblock (блок), куда игрок записывает результаты, которые он получает в ходе игры.

В любом раунде каждый из игроков бросает три раза свои кубики. Он записывает свои результаты на простой листок, а затем выбирает, какая из попыток была наилучшей, и записывает её в блок.

Игрок может получить следующие очки:

20 очков, если выпало 9,10, валет, дама, король.
если выпало 9, 10, валет, король, туз.

30 очков, если выпала одна тройка одинаковых кубиков, совместно с двумя другими одинаковыми кубиками.

40 очков, если выпало 4 кубика с одинаковыми значениями.

50 очков, если выпало 5 кубиков с одинаковыми значениями.

179. YATZEE

■ ■ ■ ■ ■ Каждый игрок записывает свои результаты в специальный блок (Yatzeeblock) - в этой игре используют только кубиками с цифрами. В каждом раунде каждый участник бросает свои кубики три раза. Он записывает свои результаты на простой листок, а затем выбирает, какая из попыток была наибольшей, и записывает её в блок.

Ряд от 1 до 6:

Для заполнения полей в этом ряду игроку необходимо, чтобы на его кубиках выпало три раза 1, три раза 2 и т.д. Если этого не происходит, то каждому участнику придётся или увеличивать свои очки, или, к сожалению, уменьшать. Примеры:

У игрока выпало 6 только 2 раза - его результат уменьшается на 6 очков.

У игрока выпало 5 раз по 4 - его результат увеличивается на 8 очков.

У игрока выпало 3 раза по 5 – то есть то, что требовалось!

После того, как игроки заполнили в каждом ряду цифры от 1 до 6, подсчитывается сумма, учитывая все «+» и «-», которую заработал каждый участник.

Если один из участников в процессе игры очень плохо сыграл, то он имеет возможность не записывать свои результаты, а вычеркнуть весь ряд. Это позволяет ему только один раз за игру, и следующий раунд он начинает с «3» очками!

Стоимость комбинаций:

1. Пара - два кубика с одинаковыми значениями.
Например, 2-2 - 4 - 6 - 1 – это 4 очка.

2. Две одинаковые пары кубиков.
Например, 2-2 - 6-6 - 5 – это 16 очков.

3. Три кубика с одинаковыми значениями.
Например, 4-4-4 – 3 – 2 – это 12 очков.

4. 4 кубика с одинаковыми значениями.
Например, 5-5-5-5 – 3 – это 20 очков.

5. Большой ряд.
Например, 2-3-4-5-6 – это 20 очков.

6. Домик – два одинаковых и три одинаковых кубика.
Например, 5-5 – 6-6-6 28 – это очков.

7. Yatzee – 5 одинаковых кубиков.
Например, 5-5-5-5-5 или 2-2-2-2-2 независимо от выпавших чисел игрок получает за эту комбинацию 50 очков.

Каждый участник заполняет своё поле в колонке, победителем признается тот игрок, кто по окончании игры и подведения итогов набрал максимальное количество очков.

180. Покер с кубиками

В каждом раунде игроки бросают свои кубики три раза, записывают свои результаты на листок бумаги, а затем выбирают, какая из попыток была наилучшей, и записывают её в блок (YATZEE).

Если игрок выбрасывает:

1, 2, 3, 4, 5 – он получает 20 очков;

2, 3, 4, 5, 6 – он получает 25 очков;

Три одинаковых и два одинаковых кубика – 30 очков + стоимость кубиков;

4 одинаковых кубика – 50 очков + стоимость кубиков;

5 одинаковых кубика – 70 очков + стоимость кубиков.

Побеждает тот из игроков, кто в течение 10 раундов наберет наибольшее количество очков.

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

ПАСЬЯНСЫ

181. 7 колонок

Используется одна колода – 52 карты. Карты необходимо разложить в семь колонок таким образом, чтобы в первой колонке была открыта первая карта, во второй - вторая, в третьей третья и т.д. Если в процессе расклада выпадет туз, он должен быть перенесён в начало нужной колонки, затем остальные карты необходимо разложить по мастиам в порядке возрастания от двух до короля. В самих колонках карты необходимо положить таким образом, чтобы они были расположены в порядке убывания, причём чёрные и красные рубашки должны чередоваться. В случае если одна из колонок будет заполнена полностью, то короля необходимо перенести на место данной колонки и продолжить игру. Если при этом нет возможности использовать хотя бы одну карту, то разрешается использовать карты из колоды, но это возможно только два круга подряд.

182. Устрой себе выходной

При раскладе этого пасьянса используется две колоды по 52 карты.

В начале необходимо разложить в ряд 10 карт (9 закрытых и одну открытую). Во втором раунде - 8 закрытых, две открытых, и так до 10 ряда, в котором будет только одна закрытая карта. Цель игрока – разложить карты в порядке возрастания, по мастиам на соответствующие им тузы, которые необходимо выложить по рядам по ходу раскладки пасьянса. После того, как первый этап закончен, переходим ко второму – забрав карту, нужно открыть следующую карту в этом ряду. Если вновь открытая карта подходит по масти и, что очень важно по рангу, необходимо её положить на имеющийся туз или на открытую карту, но при этом эти карты должны располагаться по убыванию! Если ряд разложен – то, необходимо положить короля и продолжить расклад дальше. Если при этом не удастся использовать ни одну из раскрытых карт, то разрешается использовать карты из колоды, но это возможно только два круга подряд.

183. Необходимая карта

Используется одна колода – 52 карты. Цель игры собрать все карты на основную карту! Необходимо разложить имеющиеся карты в 5 рядов по семь штук в каждом. Последняя карта, которая является основной, ложится по диагонали относительно последнего ряда, на неё необходимо собрать все оставшиеся карты в порядке возрастания.

184. Исптай судьбу

Используется одна колода – 52 карты. Прежде чем начать игру, из колоды выбираются 4 туза, а оставшиеся 48 карт необходимо разложить по 12 карт в 4 стопки, причём, что очень важно, самая верхняя карта должна быть открыта! Цель игры – разложить карты в порядке возрастания или убывания, чтобы потом имелась возможность начать раскладывать с «бубен».

185. Без пяти

Используется одна колода – 52 карты. Прежде чем начать игру, из колоды выбираются двойки, тройки, четвёрки, пятёрки и шестёрки. Далее оставшиеся карты необходимо разложить в 4 ряда по 8 карт в каждом. Причём карты необходимо разложить рубашками вниз. В процессе игры нужно собрать по 2 карты, находящиеся по диагонали, но они должны быть равны по масти и величине. Если в процессе игры выяснится, что это практически невозможно, вы можете пересдать карты, но это можно сделать только два раза. Задача будет считаться выполненной, если в результате расклада пасьянса вы получите 12 пар.

186. Собери 13

Используется одна колода – 52 карты. Перед началом игры необходимо разложить 2 ряда по 5 карт в каждом. Оставшиеся карты необходимо перетасовать и сложить в стопку. Цель игры

— выбрать из отложенных 10 карт такие, сумма которых должна равняться 13 очкам, причём ценность карт определяется следующим принципом — все числа сохраняют свое значение, а «картинки» имеют следующую ценность: валет - 11, дама - 12, король - 13 очков, туз - 1 очко. Масть значения не имеет. После окончания партии, игру можно повторить, попытавшись в следующий раз собрать большее количество пар с номиналом в 13 очков.

187. Собери чётвёрку

Используется одна колода — 52 карты. В этом варианте играют все карты, которые необходимо разложить в 13 стопок по 4 карты. Карты ложатся открытыми. Стопки необходимо положить в порядке убывания. Затем, снимая верхнюю карту с каждой стопки, положить её на соответствующий ей номер. Цель игры — разложить карты по их ценности.

188. Важный король

Используется одна колода — 52 карты. 16 карт нужно разложить лицом вверх в два ряда, а оставшиеся карты между этими стопками. Если в процессе раскладки карт появится туз или король, то эти карты необходимо положить под соответствующие карты. Цель игры — разложить карты, начиная с короля, по возрастанию или, начиная с туза, по убыванию.

189. Сохрани порядок

Используется одна колода — 52 карты. Разложите карты в 4 ряда по 8 карт, а оставшиеся 20 выложите на стол. Снимая верхнюю карту, игрок определяет, куда он должен ее положить. Затем он берёт следующую карту и выкладывает её по тому же принципу. Цель игры — разложить пасьянс полностью по мастям по возрастанию или убыванию.

190. Счастливая карта

Каждый игрок берет колоду из 52 карт, тщательно перетасовывает и выкладывает рубашкой вниз в один ряд двенадцать карт. Оставшиеся сорок карт каждой из колод откладываются в сторону. Игрок, который делает первый ход, внимательно изучает карты другого игрока — присутствуют ли там карты обоих игроков одинакового достоинства и масти. Если да, то первый игрок забирает одинаковые карты себе и откладывает их в сторону. Затем на освободившиеся места докладывает количество карт, которое отложил. Второй игрок повторяет действия первого игрока. Если встречаются одинаковые карты, то второй игрок их забирает. И так далее до тех пор, пока не останется ни одной карты, к которой можно было бы подобрать пару. В этом случае каждый игрок достает из своей колоды еще одну, тринадцатую карту, то есть в игре становится на одну карту больше. Это единственное, что может вывести из тупика. Побеждает игрок, у которого больше парных карт.

191. Собери ряд

Колоду из 52 карт, тщательно перетасовывают и выкладывают каждому игроку в один ряд десять карт рубашкой вниз. Далее игроки просматривают свои карты, у кого найдут короля или туза, тому выкладывают такие карты. Далее каждый из игроков смотрит на свои карты и пытается с помощью оставшихся карт разложить их в порядке возрастания. Если игрок выложил карту, он может компенсировать её картой из колоды. Побеждает игрок, который первым создаст свой ряд.

192. Мечта сбывается

Колоду из 32 карт, тщательно перетасовывают и выкладывают 8 стопок по 4 карты в каждой. Затем открывают каждую карту стопки. Задача состоит в том, чтобы собрать как можно больше парных карт. Игрок, который сделал это первым — побеждает.

193. Счастливчик

Колоду из 52 карт, тщательно перетасовывают и выбирают из неё 13 карт одной масти, которые кладутся в 2 ряда. В одном ряду шесть карт, в другом семь. Задача игроков: добиться последовательности, которая начинается от туза и заканчивается королём. Игрок, который сделает это первым — побеждает.

ФОКУСЫ С КАРТАМИ

194. Волшебная карта

Возьмите колоду и незаметно положите шесть карт одной масти, например: бубен, сверху и шесть карт той же масти — снизу. Вы можете перебрать колоду под тем предлогом, что вам нужно вынуть четыре валета, которые будут мешать показу фокуса. Изъятие валетов позволяет избавиться от лишней карты вашей масти.

Положите колоду на стол и предложите кому-нибудь разложить ее на шесть стопок. Поскольку осталось только 48 карт, то количество карт в каждой части будет одинаковым. Теперь верхняя и нижняя карты в каждой части будут бубны, но никто этого не знает.

Зритель берет любую часть и вынимает из середины карту, которую запоминает. Он кладет ее на любую другую часть и собирает все части вместе. Вы внимательно наблюдаете за всеми его действиями. Колоду можно снять. В результате задуманная карта окажется между двумя бубнами, и, просмотрев колоду рубашкой вниз, вы сразу узнаете ее.

195. Доверчивый зритель

Этот простой фокус стал популярен в России еще в XIX веке. Заметив предварительно какую-нибудь карту, рассыпьте по столу колоду крапом вверх, но место замеченной карты не теряйте из виду. Положим, что это была шестерка пик; вот вы и просите кого-нибудь из гостей дать вам шестерку пик; он вынимает первую, попавшуюся под руку карту, и подает вам хоть валета бубнового, вы делаете вид, что удивлены его способностью, угадывать закрытые карты, и просите его опять дать вам валета бубнового, он подает вам, положим, десятку червонную; тогда вы, сделав вид, что задеты за живое таким соперничеством, говорите: «Ну, так я же сам найду десятку червонную», и, подумав немного, как будто угадывая, где именно лежит десятка, вы выделяете замеченную вами шестерку пик. Удивленные зрители увидят, что у вас на руках действительно валет бубновый, десятка червонная и шестерка пик. Чтобы лучше обмануть недогадливых игроков, вы можете обращаться к ним с этой просьбой и называть многие карты, а свою, замеченную карту, иметь постоянно

196. Из 21 карты угадать задуманную

Отделив из колоды 21 карту, раскладывайте их в три ряда на стол и просите сказать вам только, в котором ряду находится задуманная карта. Тогда соберите карты так, чтобы ряд, где находится карта, был посередине, и вторично опять раскладывайте карты опять в три ряда, но не горизонтально, а перпендикулярно, и снова спросите: «В котором ряду задуманная карта?» Опять соберите так же и, в третий раз, разложив горизонтально, спросите: «Где находится карта?» Опять соберите карты так, чтобы ряд с задуманной картой был посередине. Потом отсчитайте карты на стол, и задуманная карта всегда будет одиннадцатая с обоих концов

197. Найдите выбранную карту

Перетасовав колоду и незаметно запомнив нижнюю карту, позвольте зрителю вынуть из колоды любую карту. Предложив ее запомнить, положите на стол и накройте остальными картами. Затем дайте снять колоду столько раз, сколько захочет зритель. После этого верните карты так, чтобы лицевая сторона колоды, лежащей в руке, была сверху. Ищите карту, которую запомнили зрители.

Ею будет та, которая лежит перед картой, замеченной первоначально фокусником

198. Сколько карт переложено?

Попросите зрителя разделить колоду на две части. Отвернитесь и предложите зрителю задумать число не больше 13 и переложить столько же карт с низа одной пачки наверх другой. Он может положить верхнюю половину на нижнюю. Вы поворачиваетесь и быстро считаете карты сверху колоды, не глядя. Вдруг вы бросаете карту рубашкой вниз — очко на карте говорит о количестве переложенных карт!

Например, зритель берет колоду и снимает ее. Он

перекладывает шесть карт с нижней половины на верхнюю и кладет верхнюю часть колоды на нижнюю; фокусник берет колоду, сдает карты и раскрывает шестерку. (Валеты имеют 11 очков, дамы — 12, короли — 13.)

Этот фокус не требует никаких усилий. Положите 13 карт сверху колоды в таком порядке: король, дама и до туза, у которого самое маленькое очко. Масти произвольные. Карты расположите заранее для большего эффекта: если зрители увидят, что вы это делаете, фокус потеряет свое значение.

Пусть зритель снимет колоду и переложит карты с низа пачки наверх; затем снова положит верхнюю пачку на нижнюю. Вам только остается сосчитать до 14-й карты и раскрыть ее. Она покажет, сколько карт было переложено.

За тузом можно положить джокера; тогда, если карты не будут передвинуты, вы раскроете джокера, который ничего не

199. Соединение пар

Четыре короля кладутся друг на друга и четыре дамы — тоже отдельной кучкой. Обе кучки соедините лицом вниз, и несколько раз снимите колоду. Спрятав колоду за спину, вы вынимаете из колоды попарно червовые короля и даму, пиковые короля и даму и т.д.

Фокус очень простой. Снимать колоду можно несколько раз, при условии, что каждое снятие — разовое. Как только карты окажутся за спиной, вы отделяете верхние четыре карты от нижних четырех, образуя две кучки. Затем снимаете за спиной верхние карты с обеих кучек и показываете зрителю. Карты будут король и дама одной масти.

Но чтобы фокус получился, нужно заранее позаботиться о том, чтобы четыре дамы были расположены в одинаковом порядке по мастиям, например, черви, трефы, бубны и пики. Это обязательно!

Чтобы еще больше поразить зрителя, положите полученные пары на стол и соберите в колоду. Колода снимается несколько раз. Спрятав карты за спину, вы вынимаете из-за спины в одной руке королей, а в другой — дам. Как же это получилось?

Обратите внимание: каждый король положен за даму. Соберите карты, занесите за спину и отделите четные карты от нечетных. В одной группе будут короли, в другой — дамы

200. Таинственное перемещение королей

Выложите из колоды трех королей и туза пик. Затем положите одного короля сверху колоды, одного — в центр колоды и одного — вниз. Все три короля разделены.

Дальше вы кладете туз пик сверху, и туз таинственным образом соединяет королей. Вы снимаете колоду, предлагаете зрителю снять колоду два, три раза, но каждый раз только на две части. Затем вы берете карты, раскладываете их на столе рубашкой вниз — и туз оказывается среди трех королей!

Это действительно загадка, и никто не подозревает простоты фокуса. Верхний король и нижний король соединяются с тузом, когда колоду снимают. А как же третий король в середине колоды? Как же он соединяется с другими? А он вовсе и не соединяется. Когда вы вынимаете трех королей и туза пик из колоды, незаметно положите лишнего короля (четвертого) сверху колоды. Таким образом, он оказывается вместе с двумя другими королями и тузом в конце фокуса.

Никто не помнит, какие короли были вынуты из колоды, и все верят, что третий король — это тот самый, который был положен в середину колоды.

201. Угадайте закрытые верхние карты

Перетасовав карты, запомните нижнюю и незаметно положите ее наверх колоды. Затем дайте зрителям снять два раза карты так, чтобы получилось три. Вам известна только одна верхняя карта в одной из трех частей колоды, оказавшаяся сверху в третьей кучке. Это можно исправить следующим образом.

Называете зрителям верхнюю карту первой кучки (при этом говорите не действительное название этой карты, а ту карту, которую запомнили при тасовании колоды, например, «дама червей»). Снимаете эту верхнюю карту и смотрите, не показывая зрителям. Допустим, снятая карта окажется восьмеркой треф. Далее «угадываете»: «Верхняя карта второй кучки — восьмерка треф». Берете ее и смотрите. Скажем, это туз пик. В таком случае говорите, что третья верхняя карта —

туз пик. Снимите ее и покажите теперь все три верхние карты, ловко смешав их в руках, чтобы не было понятно, с какой кучки снята какая карта.

202. Узнайте, какие карты были взяты

Возьмите колоду из 36 карт. Разделите предварительно всю колоду так, чтобы в одной стопке были все тузы, короли, дамы, валеты, десятки, а в другой стопке девятерки, восьмерки, семерки, шестерки. После этого пусть кто-нибудь из зрителей возьмет любое количество карт из первой кучки, а кто-то другой — любое количество из второй кучки. Предложите запомнить каждому взятые им карты, затем сделайте так, чтобы один положил свои карты в часть другого, и наоборот. Теперь дайте каждому ту часть колоды, в которую он положил свои карты. Попросите перемешать свои кучки. Каждый должен возвратить свою часть колоды отдельно. Просмотрев их внимательно, вы легко скажете, какие карты были вынуты

203. Умные карты

Выберите из колоды 13 карт одной масти. Держа стопку-«талон» карт лицом вверх, выкладывайте их в ряд по следующему правилу. Называйте карты в порядке возрастания, начиная с туза. В слове «туз» три буквы, значит, переложите последовательно три верхние карты вниз стопки, а четвертую карту выложите на стол. В слове «два» три буквы, значит, переложите вниз три карты по одной, а четвертую положите справа от первой, выложенной на стол. Поступайте и дальше таким же образом, каждый раз перекладывая вниз стопки столько карт, сколько букв в называемом числительном. Удивленные зрители обнаружат, что «умные» карты расположились на столе в том порядке, в каком вы их называли. Секрет фокуса заключается в том, что вы заранее подбираете карты в стопке в следующем порядке: сверху, лицом вверх, лежат пятерка, затем валет, десятка, туз, семерка, восьмерка, четверка, двойка, дама, шестерка, девятка, тройка, король.

ИГРЫ В КАРТЫ

204. Преферанс

3 игрока играют колодой в 32 карты. Старшинство мастей: крести(1), пики(2), бубны(3), черва (4). Старшинство карт: семь, восемь, девять, десять, валет, дама, король, туз. Жеребьевкой определяют, кто сдает карты. Делают ставку 10 жетонов (копеек и т.д.). Игрок, который сдает первым карты, мешает колоду, раздает сначала каждому игроку по 3 карты, 2 карты кладет на стол перевернутыми (прикуп) и дает еще по 4 и по 3 карты, чтобы у каждого игрока было по 10 карт. Каждый игрок проверяет свои карты и определяет, может ли он играть. Игрок должен взять, по меньшей мере, 6 взяток или он будет просто вместе играть, тогда он должен взять хотя бы 2 взятки из 10 возможных. Первая рука «пасс» или соглашается, произнося при этом «один», что значит игра по первой масти трефа. Вторая рука тоже может пасовать, либо предложить больше «два». Сдающий карты игрок имеет те же права и может либо пасовать, либо говорить «три». Тот, кто заявил, играет названной мастью или играет более высокую игру. Если игрок объявил 3, то он не может играть 2 или 1. Тот, кто больше всех торгуется, тот получает игру. Он берет прикуп(2 карты, которые на столе), прилагает к своим картам, те, что похоже возвращают в прикуп, открывает и определяет козырную масть. Двое других решают, будут ли они вистовать или пасовать. Тот, кто пасует, открывает свои карты. Если пасуют оба игрока, то лидер забирает ставку, а следующий игрок (по часовой стрелке) раздает карты.

205. Боярин

В этой игре участвуют не менее 3-х игроков, один из которых сдаёт карты, а другие игроки непосредственно принимают участие в игре. Обычно используются две колоды по 52 карты. Цель игры: набрать 9 очков двумя или, возможно, тремя картами. Туз – одно очко, карты от двойки до девятки идут по номиналу. Десятки и картинки не имеют цены. Если сумма очков у игрока превышает число 10, то десятки автоматически убираются – остаются лишь единицы.

Игрок, в начале игры сдаёт по одной карте, сначала одному игроку, потом другому. Игроки, посмотрев свои карты, могут попросить ещё одну карту, или несколько карт. После этого этот игрок открывает карты, и тот игрок, у которого сумма очков наиболее близка к девяти – победитель. В случае, если у игроков равная сумма очков, то игра переигрывается.

После того, как сыгран первый раунд, игрок который проиграл партию, перемешивает карты, и раздаёт их. Игра ведётся из десяти партий. Игрок, выигравший большее количество партий – боярин.

206. Собрание

Собрание - это карточная игра, в которую играют от двух до четырех игроков. Для игры в собрание необходимо две колоды из 52 карт, которые необходимо тщательно перемешать. Во время первого раунда, если играют двое игроков, третий игрок сдает по три карты каждому из игроков, затем кладет три карты на стол - это его карты. После этого каждый из игроков берёт по одной своей карте и раскрывает их. Игрок, чья карта больше, забирает все остальные карты. Стоимость карт: туз - одно очко, картинки – король – 2, дама – 3, валет – 4. Другие карты оцениваются по номиналу. Если в игре получилась такая ситуация, что выпали одинаковые карты, они выходят из игры.

Игрок, который выиграл наибольшее количество раундов – победитель.

207. Собери коллекцию

В этой игре играют не менее 4 игроков и обычно используются две колоды по 52 карты. Каждый из игроков получает по 6 карт. Игру начинает игрок по часовой стрелке (сидящий справа от игрока, который хорошо помешал и раздал карты). Этот игрок кладёт свою любую карту, и другой игрок, может положить на неё карту или той же ценности, или той же масти. Если один из игроков имеет три карты (или одинаковой ценности, или

одинаковой масти), то он имеет возможность эти карты выложить. За каждую выложенную карту (одинаковой ценности, он получает по 2 очка $2 + 2 + 2 = 6$ очков), а за каждую выложенную карту (одинаковой масти, он получает по 3 очка $- 3 + 3 + 3 = 9$ очков). Победитель – тот игрок, который по окончании игры набрал наибольшее количество очков. Соответственно за выложенные две любые карты, он получает или $2 + 2 = 4$ очка, или $3 + 3 = 6$ очков. Сколько игрок выложил своих карт, столько он должен добрать из колоды.

208. Достиgni 21

Задача игроков – набрать 21 очко или очень близкую к этому сумме. Если сумма очков больше 21, то он проигрывает свою партию. В начале игры, каждый из игроков получает две карты, сумма которых позволяет им решить, нужны ли им дополнительные карты. Каждый из игроков может взять дополнительную карту или прекратить игру. Игрок не имеет право взять ещё одну карту, если сумма его карт уже составила 21 очко. Затем, по своему желанию, он может прекратить игру и передать очередь хода другим игрокам.

Если общая сумма очков одного из игроков наибольшая, но не больше 21, то он признаётся победителем. Если у игроков получилась одинаковая сумма очков, то играется новый раунд. При подсчете суммы очков исходят из следующего достоинства карт.

Туз принимается за 11 или за 1 очко. Карт от “2” до “10” соответствуют их номиналу.

Карты с картинками (короли, дамы, валеты) имеют достоинство 10 очков.

209. Кто последний

Играют колодой в 36 карт. Карты раздаются по кругу, каждый игрок получает по 6 карт. Самая верхняя карта в колоде переворачивается и кладётся на стол лицевой стороной вверх. Это карта - козырь. Первым может ходить игрок, который имеет козырную карту с самым младшим достоинством. Игрок может ходить либо с одной карты любого достоинства, либо с нескольких карт одного достоинства. Идея игры состоит в том, чтобы избавиться от всех карт, имеющихся на руках. Проигравшим считается тот игрок, у которого остались карты на руках.

Игрок, к которому пошли, должен отбить все карты, которыми сделан ход. Если он не может отбить хотя бы одну карту, он обязан принять все карты, с которыми был сделан ход. В этом случае ход игры переходит к следующему игроку по кругу. Если же игрок отбил все карты, то ему нельзя подбрасывать новых карт и все карты со стола отправляются в отбой, а следующий ход принадлежит отбившемуся игроку.

После каждого отбоя или принятия карт, игроки по очереди дополняют карты из колоды до 6. Очередность – первым из игроков берёт игрок, который ходил первым, отбивавшийся игрок берёт последним. Игроки дополняют карты до тех пор, пока не останется ни одной карты, включая козырную карту.

Количество карт, которыми сделан ход, не должно быть больше, чем количество карт находящихся на руках у игрока, к которому был сделан ход. В следующей игре первым будет начинать игрок, который выиграл предыдущую игру.

210. Кто остался

Эта игра отличается от предыдущей, тем, что игрок, который отбивает карты, в процессе своего хода может получить дополнительные карты не только тогда, когда он их забирает, но и тогда, когда игрок пытается отбить карты. Причем этот игрок, получает не только карты, которыми был произведён ход, но и теми, которыми этот игрок отбивался.

211. Дай мне нужную карту

В отличие от предыдущей игры, игрок, под которого был сделан ход, имеет возможность, положить карту одного достоинства, что и карта или (карты) хода, чтобы перевести ход к следующему игроку. Следующий игрок, в случае, если у него есть карта одинакового достоинства, может перевести ход дальше. Однако это не является обязательным, а значит - этот

игрок может просто отбить карты. Перевод карт возможен тогда, если игрок **ещё не начал отбиваться**. В случае если игрок отбил хотя бы одну карту, то он не может переводить.

Если у последующего игрока количество карт на руках меньше, чем число переводимых карт, то перевод карт невозможен.

212. Восток

Правила игры в «Восток» отличаются от правил игры «Кто последний» только тем, что за козырную карту принимаются бубны, а пики бьются только пиками.

213. Румми

В этой игре принимают участие от 2 до 6 игроков, а в игре играют 2-мя колодами с 52 картами. Самая высокая карта по номиналу – король (13 очков), дама –12, валет -10. Остальные карты - по номиналу, самая низкая – туз (1 очко). Если в игре принимают участие 2 игрока, то каждый получает по 10 карт, если 3 или 4, то 7 карт, если 5 или 6 игроков – то игроки получают по 6 карт. Остальные карты находятся в колоде, которая ложится в центр стола.

Задача игроков организовать как можно больше последовательных карт, или расположить их по номиналу. Игрок, который начинает игру, смотрит на свои карты и после этого берёт одну карту из колоды. Карты обменивать нельзя. Если карта подходит игроку, а это значит, что этот игрок сможет выставить одну комбинацию, которая принесёт ему 40 очков, то он обязан это сделать. Если этого не получается, он кладет взятую карту наверх колоды. Ход переходит к другому игроку и т.д. Если один из игроков нуждается в этой карте, он может её взять, но это не является обязательным, так как этот игрок может ожидать ещё лучшей комбинации. Выигрывает тот игрок, который первым выложил все свои карты, причём игрок, который уже выставил один раз свои карты, может подставлять их к комбинациям других игроков, если это возможно. Игрок не имеет права подставлять свои карты к комбинациям других игроков, если сам не выставил свою первую комбинацию.

214. Румми 2

Игра аналогична предыдущей игре, отличие состоит лишь в том, что дополнительно в игру входят два джокера, которые упрощают игру для составления комбинаций и количество карт, которые получают игроки независимо от того, сколько игроков принимают участие в игре, составляет 12 карт.

Победитель, тот игрок, который первым выложит все свои карты.

215. Румми 3

В этой игре, как и в игре «Румми», каждый игрок получает по 10 карт, но если в процессе игры, он собирает хотя бы одну комбинацию (причём она может быть любой по сумме), он должен уведомить об этом своих партнёров по игре. И выставить эту комбинацию. Это право имеют и другие игроки. Но вот последующую комбинацию эти игроки смогут выставить только тогда, когда сумма их карт будет не менее 40 очков. Победитель – это игрок, который первым выложит все свои карты.

216. Собери первым

Каждый из игроков, как и в игре «Румми 2» получает по 12 карт + Джокеры, но раскладывать может только последовательность карт. Другие наборы не учитываются. Все остальные правила остаются в силе – это значит, что игрок может выставить первую любую последовательность, а другая должна быть не менее 30 очков. Победитель – это игрок, который первым выложит все свои карты.

217. Разложи первым

В эту игру играют полной колодой – 52 карты (желательно 4 игрока). Номинальность карт: от туза до двойки. Каждый из игроков получает по 13 карт. Игрок, который начинает первым, выбирает из своих карт шестёрки и кладёт их на стол. Если у игрока их нет, то ходит следующий игрок. На эту карту следующий игрок должен положить карту той же масти, которая старше или младше на одно очко – пятерку или семерку.

Следующий кладёт восьмёрку или четвёрку, и т. д. Если игрок имеет сам любую шестёрку, то он может положить её, и игра будет вестись с этой мастью тоже. Карты выкладывать – обязательно, не жульничать! Если у игрока нечем ходить, то ход переходит к следующему игроку. Победитель, тот, кто первым выложит все свои карты.

218. Умелая защита

В эту игру играют полной колодой – 52 карты (желательно 4 игрока). Каждый из игроков получает по 10 карт. Последняя кладётся на стол – она козырная. Остальные карты в остатке. Игрок, который начинает первым, ходит с любой карты. Отбивать козырной картой – возможно, игрок может отбивать только четыре карты. Если он отбивается, то карты кладутся в отбой, если нет, игрок забирает их себе. Если другим игрокам нужны карты, они забирают их себе. За каждую отбой засчитывается по одному очку. Игрок, который за несколько раундов получил 10 очков – победитель.

219. Один, два три

В этой игре может пронимать участие от 2 до 6 человек – колодой 36 карт. Каждый из игроков получает одинаковое количество карт. После этого один из игроков, говорит другим участникам игры: «один», «два» и «три». Игроки открывают верхнюю карту и смотрят на карты других участников игры. Игрок, который первым обнаруживает равную по значению карту у другого игрока, должен положить её на эту карту. Если оба игрока делают это одновременно, то карты остаются у игроков. Если один из игроков опережает другого, то эти карты кладутся в другую стопку карт. Кто из игроков «проспал», пропускает следующий ход. Игрок, у которого первыми закончились карты – победитель.

220. Капитан

Играют 4 человека – колода 32 карты. Каждый из игроков получает равное количество карт – 8. Тот игрок, который обладает 9 пик и пиковым тузом, считается «ведомым» и он играет против других игроков. Если эти карты оказались у двух разных игроков, то они вдвоём играют против остальных игроков. Ни один из этих игроков не должен показать свои видом, что у него есть эти карты. Эти карты принимаются за козырные карты и являются самыми старшими среди козырей. Побеждает тот игрок, который первым наберёт 66 очков, причём стоимость карт следующая – туз - 11, король - 4, дамы –3, валет - 2 , девятка - 9, остальные – 0.

221. Удача

Играет любое количество карт, колоды по выбору - 36 или 52. Каждый из игроков получает одинаковое количество карт, а одна карта ложится на стол открытой. Остаток этих карт кладётся на стол и используется по мере потребности. Игрок начинаящий первым, кладёт равную карту или карту одинаковой масти, если у следующего игрока нет возможности подыграть по масти или по номеру карты, то он тянет новую карту, и так продолжается до тех пор, пока игрок не вытянет нужную карту. Игра заканчивается, когда у одного из игроков не остаётся карт, и он признаётся победителем.

222. 4 раунда

В этой игре могут принимать от 3 до 4 человек. Если играют трое, то раздаются 24 карты – обычно (туз, король, валет, дама, 10, 9), если 4 игрока, то играют 32 картами, ещё дополнительно (8 и 7). Игра ведётся из 8 игр, которые считаются совместно. В этой игре важна масть, а козыри здесь не учитываются. В первой игре выбирают масть черви, потом пики, потом крести и бубны. Игрок, который чаще выигрывал – признаётся победителем.

223. Червовый валет

В этой игре могут принимать от 2 до 6 человек, если в колоде 32 карты. Если в колоде - 52 карты, то больше шести человек.

Один из игроков раздает карты по очереди. Затем каждый игрок должен посмотреть карты, и найти парные карты (два туза, две десятки, две шестёрки и т.д.), но предварительно этот игрок

должен вытянуть у соседа справа одну карту. Червовый валет скидывать нельзя. Он постоянно переходит из рук в руки, и в конце игры остается у игрока, который будет считаться проигравшим.

224. Вежливость

В этой игре могут принимать участие любое количество игроков, главное - игроки должны получать одинаковое количество карт. Смотреть в них не нужно. В свой ход игрок берет одну карту из стопки и кладет ее в открытом виде. При этом королю всегда отдается честь, даме говорят: «Бонжур, мадам!», валету — «Пardon, месье!», туза хлопают ладошкой. Если игрок что-нибудь перепутает, то он забирает все карты, которые были открыты. Выигрывает игрок, первым избавившийся от своих карт.

225. Кто важнее

В этой игре принимают участие 2 игрока, а игровая колода должна состоять из 52 карт. Игроки перемешивают колоду, и каждый игрок получает по 26 карт. Игроки открывают по одной верхней карте. У кого карта важнее, тот забирает их и кладет под низ своих карт. Если карты одинаковы по номиналу, то они откладываются в сторону, а каждый из игроков поднимает еще по одной карте - у кого важнее, забирает себе все карты. Если игроки во второй попытке выбрали одинаковые карты, то они выходят из игры. Проигрывает игрок, оставшийся без карт.

226. Девять карт

В этой игре принимают участие от 2 до 4 игроков, а игровая колода должна быть из 36 карт. Игроки перемешивают колоду, и получают равное количество карт. Цель игры — первым выложить все свои карты, мешая, по возможности, сделать это другим.

Карты необходимо выложить в четыре горизонтальных ряда по мастям. Игру начинает десятка «черви». Другой игрок может приложить к ней соответственно восьмерку или десятку той же масти, или выкладывает любую свою девятку. Ходы делаются по очереди и за один ход можно положить только одну карту. Игрок, который сделал это первым – победитель.

227. Тик - так

В эту игру может играть любое количество игроков. В колоде должно быть 52 карты. Игрок в процессе игры должен избавиться от всех своих карт. Ценность карт: туз — 11 очков, король — 4, дама — 3, валет — 2, все остальные карты — согласно номиналу. Игроки ходят по очереди.

Каждый получает по пять карт. Верхняя карта из оставшихся в колоде карт открывается, другие остаются закрытыми. Игроки по очереди выкладывают по одной карте. Следующий участник должен положить карту именно этой масти. Игрок, не имеющий возможности выложить ни одной карты, берет верхнюю карту из колоды. Если она не подходит, то этот игрок пропускает ход. Когда у одного игрока кончаются карты, то партия заканчивается. После каждого раунда игроки подсчитывают имеющиеся очки, и тот игрок, который набрал 100 или более очков – проиграл.

228. Будь первым

Цель игры - кто первым из игроков останется без карт. Количество карт - 52. Каждый из игроков получает равное количество карт. Право первого хода по договоренности. Игрок, который делает первый ход, кладет на стол верхнюю карту своей колоды. Другие игроки поступают так же. Тот, чья карта окажется старшей, забирает себе все карты и кладет их под низ своих карт. За ним очередь хода переходит к другому игроку — он таким же образом кладет на стол свою верхнюю карту. Если встретятся две одинаковые по старшинству карты, то игроки снова вынимают по карте и кладут их сверху — и тогда уже старшая карта выигрывает. Как только один из игроков останется без карт - игра заканчивается.

229. Магический Валет

Число игроков может быть любым, но обычно – от 2 до 4. Когда играет более 4 человек, лучше всего использовать две полные

колоды из 52 карт.

Первый игрок кладет карту на стол лицевой стороной вверх. Следующий игрок должен положить свою карту, которая подходит или по очкам, или по масти к первой карте. Если игрок не может подобрать карту, то у него есть выбор или пропустить ход, или избавится от валетов. Валет имеет магическую силу, и игрок может объявить замену масти любой мастью, в которой у него больше карт, независимо от масти валета, которую он сбросил. Игра продолжается по кругу. Выигрывает игрок, который первым избавится от всех своих карт.

230. Внимательность

В этой игре могут принимать участие любое количество игроков. Используется колода в 52 карты. Карты выкладываются на стол таким образом, чтобы они не накладывались друг на друга. Игроки по очереди переворачивают любые две карты. Если они составляют пару, игрок забирает их себе и получает право перевернуть следующие две карты. Если эти карты составляют пару, игрок продолжает партию по тем же правилам. Если же карты не совпадут, то ход переходит к другому игроку. Суть игры в том, что внимательный игрок может запомнить расположение карт и при своем ходе подобрать пару к первой карте, перевернутой им. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество карт.

231. Собери четыре

Эта игра развивает внимание. Игрок должен следить не только за своими картами, но и за поведением других игроков. Количество участников не ограничивается. Колода тоже выбирается произвольно. Из этой колоды выбираются четверки карт, согласно количеству игроков: при пятерых играх можно выбрать четверки тузов, королей, дам, валетов и десяток. Игрок, который будет раздавать карты, предварительно их тасует, и раздает игрокам поровну. Он же начинает игру, после чего каждый игрок обменивает одну карту на другую с соседом. Задача игры — собрать у себя четверку карт. Тот, кому удалось это осуществить первым, в полном молчании кладет свою ладонь на стол. Как только другие игроки это заметили, они должны повторить этот жест. Игрок, сделавший это последним – признается проигравшим

232. Монарх

Участников может быть от 3 до 6. Играют колодой в 52 карты. Каждый из игроков получает по одной карте. Оставшиеся карты остаются в запасе. Каждая из карт имеет свою ценность – числа по номиналу, а картинки – туз - 1, король – 2 , дама .- 3, валет – 4. Каждый из игроков записывает полученный результат, и игроки дальше получают по карте. Кто из игроков в результате 5 раундов получит наибольшее количество очков - победитель, т.е. Монарх.

233. Повезёт – не повезёт

В эту игру играют 3 или 4 игрока, с колодой в 36 карт. Каждый из игроков получает по 6 карт. Перед тем как игрок сделает ход, он должен взять из колоды верхнюю карту и положить её рядом с колодой, после чего он кладет любую из своих карт на эту карту. Если у другого игрока нет этой масти - он забирает все открытые карты. Если у игрока появляются 4 карты одного номинала, то они выходят из игры. Игрок, который первым останется без карт – победитель.

234. Собери масть

Играют двое и более игроков, с двумя колодами и с джокерами — всего 54 карты. Цель игры — игрок должен собрать как можно больше карт одной масти. Каждый из игроков получает по 6 карт, которые он может менять, получая карты от других игроков или брать карты по одной штуке из колоды. Игрок, который начинает первым, смотрит на свои карты, и выбирает, какую масть он будет собирать, так как целью игры является собрать 5 карт одной масти, и кто это сделает первым – победитель. После того, как игрок решил, какую масть он будет собирать, он берёт из колоды 1 карту, сразу вернув одну карту назад, положив её рядом с колодой. Очередь хода переходит к другому игроку, и так далее, пока. Победитель – игрок, который выложит 5 карт одной масти.

235. ВЕРЮ-НЕВЕРИЮ

Чем больше игроков принимает участие в игре, тем веселее. Количество колод, которые будут принимать участие в игре, пропорционально количеству игроков. Желательно, чтобы игроки получили равное количество карт. Один из игроков начинает игру и кладёт на стол несколько карт (можно одну) и называет их достоинство. Другой игрок долженложить карты или не поверить другому игроку, и сказать «Не верю». В этом случае игрок, которому не поверили, открывает все карты. Если хотя бы одна карта не правильна, то выложивший эти карты игрок забирает их. Если же сказанное оказалось верным, то карты забирает, игрок, который не оперил. Если у игрока окажутся четыре карты одного достоинства, он выходит из игры. Победителем игры признаётся тот игрок, у кого больше не осталось карт!

236. Чувство меры

И эту игру играют от 2 до 4 человек, а в колоде должно быть 52 карты. Каждый из игроков получает по одной карте. Игрок должен иметь чувство меры и не перешагнуть рубеж 39 очков. Каждая из цифровых карт сохраняет свой номинал, а туз принимается за 1 очко, король за 2, дама за 3, валет за 4. Десятка и девятка приносят игроку 0 очков. Наступит момент, когда один из игроков скажет: «Чувство меры» - это значит, он прекращает игру. Если это сказали несколько игроков, то результаты сравниваются, и игрок, который имеет больше очков, выигрывает. Если игрок перешагнул 39 пунктов, то он проиграл.

237. Поддавки

В эту игру играют вдвоём с двумя колодами по 32 карты, причём каждый игрок получает по одной колоде. Все карты тщательно перемешиваются, начинает игрок, имеющий наибольшую карту. Он кладет одну карту из своей колоды и сравнивает с картой другого игрока. Если она больше карты другого игрока, то другой игрок забирает её. Затем каждый из игроков продолжает брать по одной карте и показывает её другому игроку, и тот игрок, чья карта меньше, забирает её. Цель игры – остаться без карт. Игрок, который остаётся без карт - победитель.

238. Собери больше

В эту игру играет двое игроков с колодой в 52 карты. Игрок, который начинает игру, сдаёт каждому игроку по 10 карт и выставляет ряд из 10 закрытых карт. На каждую закрытую карту кладётся одна открытая карта. Игроки сравнивают по одной открытой карте, и та карта, которая больше, уходит к этому игроку. После того, как сыграны открытые карты, открывают закрытые карты и продолжают игру дальше. Когда и эти карты заканчиваются, каждый игрок получает дополнительно по 6 открытых карт. У кого больше ставок – тот победитель.

239. Пятнашки

Каждый игрок получает по 5 карт, игра ведётся колодой из 52 карт. Число участников от 2 до 4 игроков. Цель игрока - собрать комбинацию, в которой сумма очков должна быть не менее 15, больше или равно 15 – разрешено, но лучше равно 15 очкам, так в этом случае у него в расположении остаётся больше карт!! Каждая карта имеет свой номинал, цифры остаются, как им положено. Туз - 1 очко, Король – 2, Дама – 3, Валет - 4 очка. После того как один из игроков выставил комбинацию, каждый игрок ходит по очереди и берёт с колоды по одной карте, затем одну карту возвращает назад, может взять из колоды (если там ещё остались карты) столько карт, сколько он задействовал в комбинации. Победитель – игрок, который собрал больше всех комбинаций!

240. Последний шанс

Каждый из игроков, а желательно, чтобы в этой игре принимало участие не менее 3-х игроков, получает по одной карте (колода должна состоять из 52 карт). Игроки начинают открывать карты, и сравнивают карты по старшинству! Игрок, который имеет большую карту, забирает все 3 карты. Если у двух игроков одинаковые карты, то они выходят из игры! И так происходит, до тех пор, пока в колоде останется одна карта. Игроки

подсчитывают сумму очков, которые им принесли карты, причём все цифровые карты проходят по номиналу, а туз – 4 очка, король – 3, дама - 2, валет – 1 очко. После того как игроки сравняют результаты, то игрок, чьи результаты минимальные, может поднять эту карту и приплюсовать её к своему результату. Спасёт, ли это его ...

241. Несчастливый валет

Каждый из игроков, а желательно, чтобы в этой игре принимало участие не менее 4-х игроков, получает по одной карте (колода должна состоять из 52 карт). Игрок, у которого карта больше – первым начинает ход и снимает карту. Если на карте выпало 6, или туз, то игрок кладет эти карты под низ колоды, а себе берёт верхнюю карту. Если выпала 7, то он отдаёт свои карты соседу справа, если Валет, то эта карта выводится из игры, а если 10, то её получает сосед слева. Если выпала 8, то карта остаётся на столе, но следующий игрок пропускает ход. Кто из игроков вытянет последнего Валета - тот проиграл.

242. Собери квартет

Каждый из игроков, а желательно, чтобы в этой игре принимало участие не менее 4-х игроков, получает по одной карте (колода должна состоять из 52 карт). Затем игрок, у которого карта больше – первым начинает ход и снимает карту. Каждый из игроков получает по 5 карт. Цель игры в том, чтобы игроки собрали или 4 Дамы, или 4 Валета, или 4 Короля. В процессе игры, каждый игрок берёт из колоды верхнюю карту, при этом он должен сбрасывать тоже по одной карте. Игрок, который первым создаст эту комбинацию – победитель.

243. Не спи

Каждый игрок получает по 4 карты, игра ведётся колодой из 52 карт.

Из комплекта выбираются все картинки – валеты, дамы, короли, тузы, хорошо перемешиваются и раздаются игрокам. Затем игроки обмениваются картами – по одной карте. Задача игрока – собрать 4 карты одного рисунка. Кто это сделал первым, кладет свою ладошку на стол. Другие игроки, заметив это, повторяют этот жест. Кто из игроков сделает это последним - проиграл).

244. Собери семёрки

Каждый из игроков получает по 5 карт, а в игре принимает участие 2 колоды по 52 карты. Игроки отдают по одной карте, предварительно просмотрев их. Затем берут снова, и т.д. Игрок, который первым собрал 4 семёрки победитель. Если к игроку пришла семёрка, а на следующий ход он её больше не получает, то он должен вернуть её в колоду!

245. Счастливые кресты

Каждый игрок получает по 13 карт, игра ведётся колодой из 52 карт. Игрок, который начинает первым, ходит с любой масти, кроме крестей. Другой игрок должен поставить карту того же значения или масти. Если у него этого нет, то он имеет право положить любую карту масти кресты. Если у последующего игрока есть кресты более высокой категории, то он может забрать эти карты. Игра затем продолжается по правилам указанным выше, но наступит момент, что все кресты выйдут из игры, и тогда должен быть произведён подсчёт. Игрок, который имеет наибольшее количество крестей – победитель!

246. Черный Петр

Каждый игрок получает по 13 карт, игра ведётся колодой из 52 карт. Карта, которая называется «Валет Пика» принимается за «Чёрный Пётр». Игроки обмениваются картами, и карты одного наименования постепенно уходят из игры. Наступает момент, когда у одного из игроков остаётся карта «Чёрный Пётр» - этот игрок проиграл, а игрок, который первым скинул свои карты - победитель.

247. Чей штраф больше

Если в игре будет принимать участие 3 игрока, то из колоды с 32 картами выбираются 24 карты – (все тузы, короли, дамы, валеты , 10 и 9). Если играют 4 человека, то используется вся

колода. Она тщательно перемешивается, каждый из игроков получает одинаковое количество карт. Затем каждый из игроков поднимает по одной карте, и игрок у кого карта меньше, забирает все карты. Если в процессе игры, у игроков выпали одинаковые карты, то каждый из игроков перемешивает свою колоду, и снова вытаскивает по одной карте. Если и в этой попытке повторится аналогичный результат - эти карты выходят из игры. Игра состоит из 5 раундов. Игрок, который, за эти 5 раундов наберёт большее количество штрафных очков - проиграл. Стоимость карт – туз 1 очко, король – 2, дама – 3, валет – 4, остальные по номиналу.

248. Угадай-ка

В игре играют 32 картами и в ней должно быть не менее 4 игроков. Каждый из игроков получает по листку бумаги и ручку, записывает в столбик от 1 до 8 (от тузов до 7). Затем по очереди игроки называют по одной карте (от туза до 7), игрок, который угадал, ставит в свою таблицу напротив угаданной карты - крестик. Эта карта откладывается в сторону, игрок называет другую карту из колоды и т.д. Игрок, который в конце игры угадал набольшее количество карт – победитель.

249. Лестница вниз

Каждый из игроков перед игрой получает по 100 очков и по 4 карты. Затем игрок, который начинает первым, выкладывает одну карту, и берёт одну карту себе. Из 100 очков вычитается у него сумма очков, которую он положил на стол. Аналогично у других игроков, только эти игроки должны выставить следующую карту, которая должна быть равна по масти, или по значению. На руках у игроков должно быть не менее 4 карт. Первый игрок, который достигнет цифры «0» - победитель.

250. Чей торс сильнее

Каждый из игроков получает по 4 карты (игроков должно быть не менее 4, а игра проводится колодой из 32 карт). Игрок, который начинает первым, кладет любую (для него желательно наибольшую) карту на стол. Например: туз крести. Все другие, у кого есть крести, должны положить на стол, или если нет крести, то любую другую масть. Затем игроки берут ещё по одной карте (до окончания колоды), игрок, который забрал предыдущую карту, снова начинает первым, и т.д. Жульничать нельзя. У игрока, который по окончании игры имеет больше всех ставок – победитель.

251. Собери фишку первым

На игровом столе, помимо 104 игровых карт (в игре принимает от 2 до 6 игроков), дополнительно находятся много игровых фишек. Каждый из игроков получает по 5 карт, и пытается собрать четвёрку одинаковых карт (по номиналу). За это он получает одну фишку. Игрок, который, будет иметь наибольшее количество фишек – победитель. В процессе игры, когда игрок, берёт одну карту, любую другую он должен положить обратно. Внимание: когда игрок выбросит любую четвёрку карт, на руках должно всегда оставаться не менее 5 карт.

252. Собери фишек больше

В игре присутствует колода из 32 карт и дополнительно большая куча фишек. Игроки получают по 4 карты - их задача сбрасывать парные карты. Кто из игроков наберёт наибольшее количество фишек – победитель. В процессе игры игроки должны иметь на руках не менее 4 карт, и после того как они получили одну фишку, они должны добрать необходимое количество карт.

253. Счастливчик

В игре используются 2 колоды по 52 карты, без джокеров. Карты тщательно перемешиваются, и каждый, из игроков получая по 5 карт, пытается собрать три любые карты одного значения. В процессе игры, игрок сдаёт одну карту, и берёт одну карту из банка. После того, как игрок соберёт первую тройку, он кладет эти карты рядом со своими картами, и берёт из колоды недостающие карты. Игра продолжается, и после того как карты в колоде закончатся, игроки подсчитывают, сколько комбинаций они собрали. Игрок, получивший наибольшее количество комбинаций – победитель.

254. Счастливчик 2

Эта игра похожа на предыдущую игру, отличие заключается в том, что игрок должен собрать не три карты одного значения, а три карты одной масти (причём любой). Игрок, собравший наибольшее количество комбинаций – победитель.

255. Побеждает сильнейший

Каждый из игроков получает по 26 карт, разыгрывается 2 колоды по 52 карты. Игроки перемешивают полученные карты, и каждый из игроков вытаскивает по одной карте, и игроки сравнивают карты. Игрок, который имеет большую ценность – забирает их. Если у двух, или нескольких игроков одинаковые карты, этот раунд аннулируется, и карты выходят из игры. Игрок, собравший наибольшее количество карт по окончании игры – победитель.

256. Девяшки побеждают

Каждый из игроков получает по 13 карт, колода - 52 карты. Игроки перемешивают полученные карты, и каждый из игроков вытаскивает по одной карте, и игроки сравнивают их. Сильнейшая карта побеждает, но самая сильная карта - 9 она сильнее всех. В остальном эта игра ведется по правилам предыдущей игры.

257. День рождения

Каждый из игроков называет свой день рождения, и игрок, сумма чисел которого наибольшая, начинает игру, а игроки, собирая карты, должны дойти до числа, равного сумме дней рождений всех присутствующих игроков, и тот из игроков, сделает это первым – победитель. Количество игроков неограниченно, в игре используются две колоды с 52 картами. Количество цифр – 2 по номиналу, 3, 4 5,6,7, 9 - Зочка, картинки + 10 = 4 очка, туз – 1 очко.

258. Чьи картинки мощнее

Из колоды, в которой было $52 + 52 = 104$ карты, выбираются 10 + картинки – валет, дама, король, туз – всего 40 карт. Десятка и туз оцениваются по 1 очку, валет – 2 очка, дама 3, король 4. Игроки, а их должно быть не менее 4, делятся на 2 команды, получают по 4 карты, пытаются собрать комбинации из парных карт. Чья команда соберёт больше комбинаций – победитель.

259. Шляпа

Из колоды, в которой было 32 карты, выбирают все картинки, остаются только 7, 8, 9, 10. Игроки получают по 4 карты. Цель - собрать 4 одинаковые карты. Кто объявит это последним, тот и Шляпа.

260. Любимая дата

Игрок, которого выбирают другие игроки, должен назвать любимую цифру между 7 и 10. Играют двумя колодами из 52 карт. Затем, каждый из игроков получает по 3 карты, и игроки должны набрать из имеющихся карт эту сумму очков. Если игрок выкладывает несколько карт, он должен такое же количество взять из колоды. Игрок, сделавший это чаще других – победитель. Стоимость карт - туз, король - 2 очка, дама, валет – 3 очка, 10, 9, 8, 7, 6, - 2 очка, 2, 3, 4, 5 – 3 очка.

261. Счастливая масть

В игре принимают участие от 2 до 4 игроков, играется двумя колодами по 52 карты. Перед игрой, один из игроков, которого называют капитаном, называет любую масть - она козырная. Игроки получают по одной карте и кладут открытые карты на стол. Игрок, который имеет эту масть, забирает все 4 карты. Если в процессе игры два игрока имеют козырную масть, то игрок, чья масть по номиналу выше – забирает все карты. Если игроки выкладывают карты, и никто из них не имеет козыря, то выигрывает тот игрок, который имеет старшую карту.

262. Счастливая масть 2

Игра и правила игры похожи на предыдущую игру, отличие заключается в том, что побеждает карта, имеющая наименьший козырь, или она наименьшая по номиналу.

263. Собери больше

Каждый из игроков получает по 5 карт (участвуют от 2 до 4 игроков), в игре используются 2 колоды по 52 карты, из которых выбираются все картинки, кроме туза. Из этих карт он должен составить комбинации чётные - 2, 4, 6, 8, 10, или нечётные - туз, 3, 5, 7.9. Цифры, должны быть последовательными и их должно быть не менее 3 штук в комбинации. Играющие меняются картами. Потом того, как они составят комбинацию, они дополнительно берут карты из колоды (если они там ещё будут), так как наличие должно быть всегда 5 карт. После того, как игрок выставил комбинацию, он получает 3 очка и записывает себе 3 крестика, за дополнительную подставку (игрок может это сделать только тогда, когда уже выставил одну комбинацию!), если игрок может дополнительно получить 1 или 2 крестика. Игрок, который получил наибольшее количество крестиков – победитель.

264. Удачные комбинации

В эту игру играют от 2 до 4 игроков. В игре принимают участие 2 колоды по 52 карты, и на столе находится большое количество фишек. Каждый из игроков получает по 6 карт. Каждый игрок должен составлять комбинацию с картами. За каждую комбинацию он получает по 1 фишке. Эта комбинация может быть составлена как последовательными картами, так и по номиналу. Если в процессе игры игроку удастся выбросить сразу 2 комбинации, он получит по 2 фишки за комбинацию – итого 4. Каждый из игроков в процессе игры может обменивать свои карты на другие из колоды (разрешается обменивать две любые). Игрок, который по окончании партии имеет наибольшее количество фишек – победитель.

265. Две карты

В эту игру играют от 2 до 4 игроков. В игре принимает участие 2 колоды по 52 карты и на столе находится большое количество фишек

Игрок, который начинает первым, должен залог с 2 или тузом. Если у него этой карты нет, то он должен брать все последующие карты с целью поиска этих карт. Другой игрок должен положить на эту карту или такую же по номиналу карту, (за что он получает 2 фишки), или карту такой же масти (за что он получает одну фишку). Игра заканчивается, когда в колоде не останется ни одной карты. Игрок, получивший наибольшее количество фишек – победитель.

ИГРЫ НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ С БУМАГОЙ

266. Чья фантазия богаче

Перед началом игры (в игре принимает участие любое количество игроков), игроки называют 5 согласных, которые должны быть использованы при составлении слов. На игру даётся 5 минут. Кто в течение этого времени придумал наибольшее количество слов – победитель.

267. Чья фантазия богаче 2

Перед началом игры (в игре принимают участие любое количество игроков), игроки называют 3 гласные буквы, которые должны быть использованы при составлении слов. На игру даётся 5 минут. Кто в течение этого времени придумал наибольшее количество слов – победитель.

268. Чья фантазия богаче 3

Игроки вспоминают любое слово «не менее 15 букв» и из его букв составляют другие слова. Выигрывает тот игрок, у кого окажется не только больше слов, а самое главное, за каждое количество слов, игрок будет получать различные очки – 5 букв - 5 очков и т.д. Слово, которое находится у двух, или более игроков, в расчёте не принимается.

269. Морские баталии

Цель игры: уничтожение корабля соперника. В игре принимают участие 2 игрока. Каждый из игроков составляет 2 таблицы (10x10). Одно поле ваше, другое поле - соперника. На игровом поле вы расставляете свои корабли и соперник должен потопить их. На другом поле расставляет свои корабли ваш соперник.

Корабли должны быть:

- 1 палубный (размером 1 клетка) - 4 штуки
- 2-х палубный (размером 2 клетки) - 3 штуки
- 3-х палубный (размером 3 клетки) - 2 штуки
- 4-х палубный (размером 4 клетки) - 1 штука.

Корабли не могут располагаться на игровом поле вплотную друг к другу. Это значит, что между двумя кораблями должна быть минимум одна свободная клетка. То же самое должно быть и у вашего соперника!

Ход игры:

Игроки договариваются между собой, кто будет ходить первым, и игрок, который делает ход, называет клетку на поле соперника и пытается своим ходом попасть в корабль соперника. Если вы попали в корабль, имеющий больше чем одну палубу, то соперник должен сказать: «ранил». В этом случае, вы имеете возможность продолжить стрельбу. В случае попадания в 1 палубный корабль соперника, он должен сказать: «убил». Игра закончена, если у одного из игроков будут потоплены все корабли.

270. Кто мудрее

Это игра один из вариантов игры в «Морской бой», только вместо кораблей каждый из игроков пишет на своем игровом поле одно слово из 5 букв, два – из четырех, и три – из трех. Слова нужно расположить по клеточкам вертикально или горизонтально. Если один из игроков попал в занятую клетку, то его соперник должен назвать обнаруженную букву. Тогда у игрока, который угадал букву, есть дополнительный ход.

Игрок, который первым разгадает все шесть слов противника – победитель!

271. Кто больше

Играют два человека. Игровое поле 10 на 10. На центральной линии пишется слово из 10 букв. Задача игроков – рисуя букву в любую соседнюю клетку уже написанного слова, составить слово как можно длиннее. Слова можно составлять либо по горизонтали, либо по диагонали, либо по вертикали. Количество очков, которое получает игрок – это количество букв в составленном слове. Не тот игрок, который сделает это первым – победитель, а тот, который наберёт максимальное количество очков!

272. Крестики – Нолики

Для игры игроки должны иметь лист бумаги в клеточку. В игре участвует 2 игрока. Каждый игрок выбирает или Х (крестик) или О.(нолик). Рисуется квадрат 3х3. Игрок, у которого крестик - ходит первым. Он ставит крестик «Х» в любой из квадратов. Другой игрок ставит нолик «0» в другой квадрат. Игроки продолжают играть, пока один игрок не построит три своих символа либо по горизонтали, либо по диагонали, либо по вертикали. Тот, кто сделает это первым – победитель.

273. Угадай число

В игре принимают участие два игрока. Один из игроков должен задумать четырехзначное число, но так, чтобы все цифры числа были разные. Цель другого игрока узнать это число. Игрок, отгадывающий цифры, называет число, оно должно быть четырехзначное и с разными цифрами. Если такая цифра есть в отгадываемом числе, то игрок, который загадал это число, должен сказать об этом. Игрок, который отгадывает числа, имеет 6 попыток, если ему удалось отгадать число - он победил, если нет, то очередь хода переходит к другому игроку, который должен сделать то же самое – угадать число. Кто из 5 раундов больше раз победил, тот выиграл весь поединок.

274. Смекалка

Смекалка - это игра для двух или четырех игроков. Однако лучше всего играть только вдвоем. Для этой игры вам понадобится чистая бумага и ручки. Цель игры: соединить нарисованные линии в квадраты, и тот игрок, который нарисует наибольшее число квадратов, победитель. Перед началом игры создайте игровое поле, нарисовав горизонтальные и вертикальные линии из маленьких точек на одинаковом расстоянии. Как только поле будет создано, каждый игрок делает по очереди ход, рисуя по одной линии сразу, соединяющей две точки. Точки можно соединять по горизонтали или по вертикали, но иногда – по диагонали. Как только игрок нарисует квадрат, он получает следующий ход, и так происходит до тех пор, пока игрок сможет создавать квадраты.

275. Угадай слово

Для этой игры вам понадобятся чистая бумага и ручка. Обычно в эту игру играют 2 игрока. Первый игрок - задумывает слово. Это должно быть существительное. Игрок рисует клеточки, столько чтобы соответствовало количеству букв в задуманном слове. Игра начинается. Другой игрок должен назвать букву, которая может входить в это слово. Если он угадал, то игрок, который загадал слово, пишет букву в нужном незаполненном месте. Если в слове такой буквы нет, то он рисует первый кружок. Игрок пытается дальше отгадывать буквы. Это продолжается до тех пор, пока игрок не отгадает все слово. За каждый неправильный ответ первый игрок добавляет к нарисованным кружочкам остальные. Если соперник отгадывает слово правильно, тогда первый игрок подсчитывает количество нарисованных кружочков и называет их. Затем наступает очередь другого игрока задумать слово (количество букв не должно превышать количества букв, которые были заданы в первом слове!). Игрок, который быстрее всего отгадал слово - победитель.

276. Что в имени твоём?

Каждый из игроков в течение 5 минут должен составить слова, которые должны начинаться с первой буквы имени каждого из игроков. Например: Валентина, все слова на букву «В». Кто из игроков придумает большее количество слов – победитель.

277. Поиграем в слова!

Один игрок называет слово, а другой игрок называет слово, которое должно начинаться с той буквы, на которой было закончено предыдущее слово. Каждый из игроков имеет только одну минуту на ход, если в течение этого времени он не смог назвать слово - он выбывает из игры. Победитель – тот игрок, который остаётся последним из всех присутствующих в игре игроков.

ИГРЫ С РУЧКОЙ И БУМАГОЙ

278 .Чей рисунок интереснее

Игровой материал: ручка, бумага, часы. В игре принимает от 2 до 4 игроков. Каждый из игроков рисует любой предмет. Через 30 секунд по кругу передают свой рисунок. Игрок, к которому попал рисунок, дорисовывает свою идею, кто это сделал лучше, победитель игры.

279. Чей папа веселее

Игровой материал: ручка, платок, бумага, часы. Одному из игроков завязывают глаза. Он получает ручку и должен нарисовать своего папу на листе в течение 1 минуты. Затем это делают другие игроки. Кто это сделал лучше - победитель игры.

280. Чей словарный запас больше

Игровой материал: ручка, бумага, часы. В игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Каждый из игроков получает от одного из игроков, назовём его ведущим, задание – написать на листе по 5 слов, и придумать к ним, синонимы – слова, одинаковые по значению. Игрок, придумавший большее количество слов за 5 минут – победитель.

281. Чей словарный запас больше – 2

Игровой материал: ручка, бумага, часы. Игра аналогичная предыдущей игре, только, игроки, получив от ведущего по 5 слов, должны написать к ним антонимы – слова, противоположные по значению! Игрок, придумавший большее количество слов за 5 минут – победитель.

282. Чей словарный запас больше - 3

Игровой материал: ручка, бумага, часы. Игрок, получает от Ведущего игрока лист бумаги, на котором написаны первые две буквы из 5 слов. Игрок, придумавший большее количество слов за 5 минут – победитель.

283. Кто угадает первым

Игровой материал: ручка, бумага, часы. В игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Каждый из игроков получает от одного из игроков, назовём его ведущим, задание – угадать, что хотел нарисовать ведущий, который каждому из игроков показывает две начальные линии своего рисунка. Игрок угадавшим первым за 1 минуту – победитель. Если по истечении этого времени игроки не смогут ответить на вопрос, ведущий игрок, добавляет по 1 линии своего рисунка, и т.д.

284. Отгадай песню

Игровой материал: ручка, бумага, радиоприемник, часы. Каждый игрок получает по листу бумаги и ручку. Игрок, назовем его ведущим, в течение одной минуты должен включать разные песни. Кто из игроков в течение одной минуты угадает большее количество песен – победитель игры.

285. Кто сочиняет веселее

Игровой материал: ручка, бумага, часы. Каждый игрок получает листок бумаги и ручку, пишет одно весёлое слово. Затем игроки меняются листками, и каждый из них в течение одной минуты должен придумать весёлое стихотворение в течение 5 минут, в котором обязательно должно присутствовать слово, которое он получил на листе. Игрок, сделавший это веселее - победитель.

286. Чей вопрос мудрее

Игровой материал: ручка, бумага, часы. Каждый игрок пишет на листе бумаги вопрос, который начинается со слова “Почему”. Игрок, придумавший за одну минуту больше мудрых вопросов - победитель.

287. Кто находчивее

Игровой материал: ручка, бумага, часы

Каждый из игроков, а желательно, чтобы их было не менее 4, делятся на две команды, получаю лист, на котором написаны все буквы алфавита. Кто из игроков составит больше слов - победитель. Гласные и согласные буквы можно использовать только по одному разу. Чья команда, которая за 5 минут придумает больше слов – победитель.

288. Кто из игроков знает алфавит лучше

Игровой материал: бумага, ручка.

Кто из игроков напишет буквы алфавита от начала до конца, и затем наоборот быстрее других - победитель игры.

289. Кто больше слов составит

Игровой материал: бумага, ручка, часы

Игроки выбирают любую гласную букву. Кто из игроков в течение 2 минут напишет больше слов, которые содержат эту букву – победитель.

290. Кто больше слов составит - 2

Игровой материал: бумага, ручка, часы.

Игроки выбирают любую согласную букву. Кто из игроков в течение 2 минут напишет больше слов, которые содержат эту букву – победитель

291. Чей кроссворд интереснее

Игровой материал: ручка и бумага, часы

Игроки, договариваясь между собой, придумывают одно слово из 10 -15 букв, и пишут его. Затем игроки в течение 5 минут должны придумать к каждой букве по одному слову, и записать их вертикально. Игрок, придумавший наиболее интересные слова – победитель.

292. Как тебя зовут?

Игровой материал: ручка, бумага, часы

Каждый из игроков пишет фамилии людей, которые являются знаменитостями, и игроки меняются своими листками. Игрок, который первым за 2 минуты вспомнит быстрее их имена – победитель.

293. Чьи знания глубже

Каждый из игроков пишет название любой темы. Игроки меняются своими листочками, и игрок, который первым напишет по 15 слов к этой теме, которые будут наиболее интересными – победитель.

294. Угадай песню

Игровой материал: ручка и бумага.

Каждый игрок должен нарисовать свою песню (или её начало) только в форме рисунка. Затем рисунки перемешиваются, и игроки должны угадать, какую песню хотел изобразить игрок. Тот игрок, у кого это получилось лучше - победитель игры.

295. Чьё письмо интереснее

Каждый из игроков, а их должно быть от 2 до 4, пишет на бумаге по 10 слов, не менее 7 букв в каждом слове. Игроки тщательно перемешивают листочки, и игрок, который придумал самое интересное письмо из этих слов – победитель.

296. Чья память глубже

Игроки совместно придумывают одно слово, связанное с одной темой (например: футбол). Кто из игроков напишет наибольшее количество слов на эту тему - победитель игры.

297. Вспомни слово

В игре принимает участие от 2 до 4, или даже до 6 игроков. Один из игроков - старший по возрасту, должен придумать одно слово, не менее 10 – 15 букв. Другие игроки, по очереди, по правилу кроссворда (по горизонтали, или по вертикали) должны

придумывать новые слова, получая при этом за одно слово одно очко. Игрок, который не может придумать новое слово, выбывает из игры, а игрок, набравший наибольшее количество очков – победитель игры.

298. Приседание

-35--35-Каждый из игроков, которые принимают участие в игре, а желательно, чтобы в этой игре принимало участие не менее 2 или 4 игрока, пишет дату своего рождения, день рождения папы и день рождения мамы (число и месяц). Аналогично поступают другие игроки. Затем игроки сравнивают свои результаты (последовательно). Игрок, у которого была наименьшая цифра, должен присесть 5 раз, и так каждый раз, пока не закончатся все цифры.

299. Чей рисунок веселее

Игровой материал: ручка и бумага.

В эту игру могут играть от 4 до 8 игроков. Игроки делятся на 2 команды. Один из игроков каждой команды, назовём его капитаном, приходит в другую команду и рассказывает о самом смешном дне в своей жизни. Затем каждая из команд должна это нарисовать. У кого рисунок веселее - та команда победительница.

300. Составь кроссворд

В эту игру могут играть от 4 до 8 игроков. Игроки делятся на 2 команды

Каждая из команд получает по листу бумаги, на которой игроки рисуют квадрат 10 на 10. Затем один из игроков, назовём его капитаном, должен быть в каждой команде, называет одно слово из десяти букв, и пишет его в центре доски по горизонтали. Далее игроки пытаются создать новые слова, используя имеющиеся буквы. За каждую букву созданного слова игроки получают одно очко. Команда, которая набрала большее количество очков - победитель!

Piatnik

Произведено в Австрии www.piatnik.com