



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

**Выполнил: Студент 1 курса
Группы 29СДО175-1
Гребенщикова Алена.**

«Клюэдо» (CLUEDO)

- Сюжет Cluedo представляет собой классический герметичный детектив с ограниченным кругом подозреваемых. Из-за снегопада все оказались заперты в едином пространстве — загородном поместье доктора Блэка. Там и произошло убийство. Жертва — хозяин дома, но кто же его прикончил: полковник Мастард — подсвечником и гостиной? Миссис Пикок — кинжалом в бильярдной? Старушка Уайт — кочергой в библиотеке? Шестеро подозреваемых, шесть вероятных орудий убийства, девять комнат, и с каждым ходом кое-что проясняется, а улики становятся все больше. Но вот в чем проблема: многие улики ложные.



«ДИКИЕ ДЖУНГЛИ» (JUNGLE SPEED)

- Игрокам раздается по стопке карточек, они по очереди открывают верхнюю, и если у кого-то оказываются одинаковые, то возникает дуэль. Дуэль выиграет не тот, у кого следующая карта старше, а тот, кто быстрее схватит деревянный тотем!



«ВЛАСТЕЛИН РАЗУМА» (MASTERMIND)

- Mastermind представляет собой известную логическую игру «быки и коровы», в которую можно играть без всяких приспособлений. Первый игрок загадывает код из четырех цветов, второй пытается его угадать, предлагая свои четырехзначные варианты, а первый должен их оценивать. Верно угаданный цвет (но не на своей позиции) загадывающий обязан обозначить белым маркером («корова»), верно угаданный цвет на верно угаданной позиции — красным маркером («бык»).



«МАРРАКЕШ» (MARRAKECH)

- **Ковровый рынок Марракеш:** Каждый игрок стремится добиться того, чтобы в конце игры было видно максимальное количество его ковров, и в то же самое время старается получить наибольшую прибыль. По окончании игры побеждает самый состоятельный игрок (это определяется суммированием видимых ковров игрока и его накопленных денег). игра дает богатые возможности в смысле общения. Кто-то играет мягко, никому не мешая (и вдруг выигрывает), а кто-то готов даже упустить прибыль, лишь бы помешать соперникам. Кричать, зазывать покупателей, торговаться и даже пытаться жульничать не возбраняется.



«ЭТО ЖИЗНЬ!» (THAT'S LIFE!)

- имеется набор карточек-восьмигранников, одни — положительного номинала, другие — отрицательного, и еще несколько штук со счастливым клевером - четырехлистником, превращающим минус в плюс. Бросаешь кубик, двигаешь свои фишки и деревянных «сторожей», забираешь карточки и набираешь очки, кто больше.



«МЕМОРИ» (MEMORY)

- Классическая игра на запоминание. Квадратные карточки раскладываются на столе вверх «рубашками». Ровными рядами — что проще. Или беспорядочно — что усложняет задачу. Игроки по очереди переворачивают по две карточки; если картинки совпадают, игрок забирает эту пару себе и получает право внеочередного хода. (Главное — захватить ход в конце партии, тогда есть вероятность сорвать основной куш.)



«ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ»

- Погружает нас в атмосферу заклятий, волшебных снадобий, сказочных существ и редких магических ингредиентов . Задача каждого игрока - составить как можно больше волшебных эликсиров и порошков, притом желательно более сильного действия, чем у других игроков. В конце игры будут подведены итоги — кто же самый искусный чародей. Очень уютная и, с позволения сказать, элегантная игра, в которой мистика приятно сбалансирована юмором. Развивает внимание и будит воображение.

