

Настольные игры

Выполнил студент 1 курса 20и171 Лебедев Александр

Колонизаторы

От 2 до 4 игроков от 10 лет. Приблизительная продолжительность – от 40 до 90 минут. Игра подойдёт для всей семьи.

В Колонизаторах игрокам предстоит выступить в роли первых поселенцев, осваивающих недавно открытый остров – Катан. При этом целью игры отнюдь не является «уничтожение» противников – ваша задача быстрее других развивать свою колонию, так как победа достаётся игроку, первым набравшему 12 победных очков. В свою очередь, очки начисляются за строительство поселений, городов, за создание самой длинной дороги и специальных «культурных строений», а также за мобилизацию самой большой армии... Игрок, быстрее всех освоивший остров, и становится правителем Катана.



Ход игры



Действие игры разворачивается на поле, составленном из шестигранников (гексов). Использование составного поля позволяет каждой партии проходить на новом, неповторимом ландшафте. Все гексы суши (за исключением Пустыни) производят те или иные ресурсы: кирпич, дерево, зерно, шерсть, руду. Эти ресурсы необходимы для строительства объектов или приобретения карт развития. На лесных гексах можно добывать древесину, на пастбищах – выращивать овец для получения шерсти, в холмах – добывать глину для кирпичей и так далее... Для того чтобы получить необходимые для развития ресурсы, игроки строят поселения и города на границах соответствующих гексов. Но не всё так просто, ресурсы «производятся» соответствующими гексами только если при броске кубиков в начале хода каждого игрока выпадает число, соответствующее данному гексу. Таким образом, бесперебойное получение ресурсов зависит как от грамотной расстановки своих поселений, так и от удачи. Игроки также иногда могут посылать разбойников на земли врага, лишая его доступа к ресурсам и забирая часть его накоплений.

Ход игры

Необходимость в определённых видах ресурсов меняется по ходу игры.

Сначала наибольшим спросом пользуются древесина и кирпич для строительства дорог, а также зерно и овцы для основания поселений и скорейшего расширения зоны своего влияния (количества гексов, с которых можно собирать ресурсы для дальнейшего развития). Чуть позже жизненно важной становится руда, необходимая для создания городов. Именно поэтому очень важно не просто занять «самое выгодное положение» своими поселениями в начальный момент игры, но и продумать план развития на будущее – какие ресурсы скоро будут необходимы, и в каком направлении надо развивать сеть своих поселений и городов.

Особенность: игроки могут торговать материалами друг между другом, при этом возможна торговля. Например, игрок может обменять материалы 1 карту древесины на 1 карту глины, но может завысить курс если знает, что оппоненту очень нужна эта древесина. Либо он может вообще отказать в проведении сделки

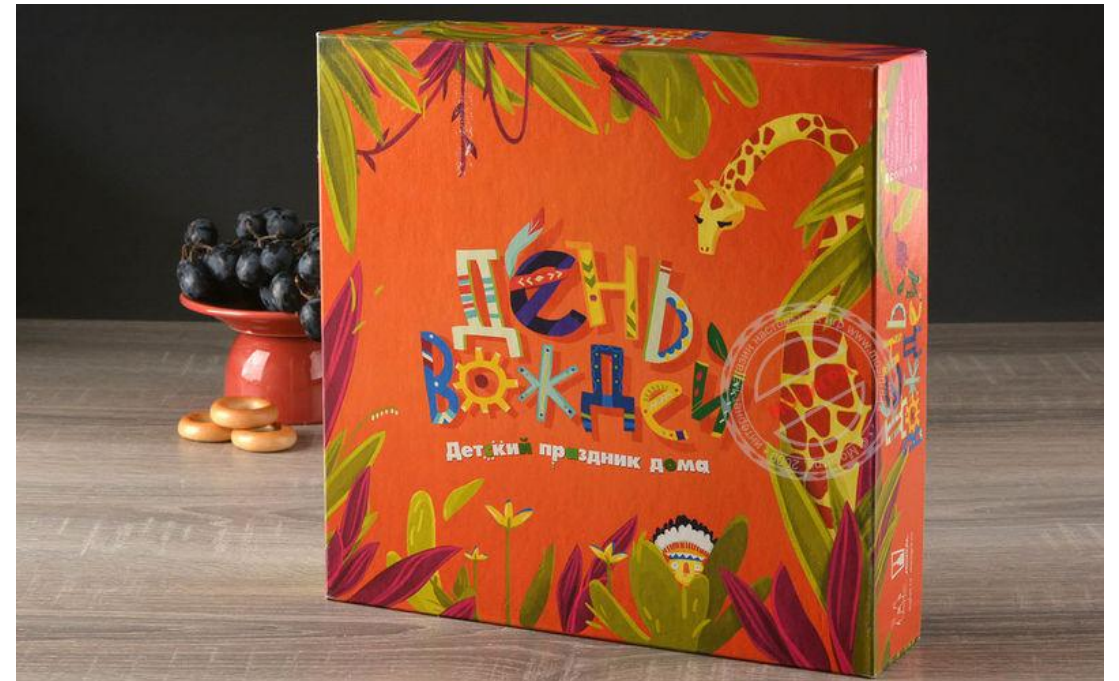


Некоторые числа выпадают чаще других, поэтому очень важно занять гексы с данными числами.

День вождей

- Игра рассчитана на возраст *от 6 лет*, от 2- до 6 игроков. Длительность игры *20-40 минут*.

Большую часть заданий к этой игре придумывали сами дети, которые хотели хоть раз в жизни делать всё, что могут. Вторая половина — это их же задания, которые были превращены в чуть менее разрушительные для квартиры и окружающих. В результате получилась игра «День вождей», которая просто до безумия порадует ребёнка и очень надолго запомнится.



Правила

- Первый игрок бросает кубик и ходит на выпавшее число клеток вперёд. Теперь он же тянет карточку с заданием. Нужно попробовать выполнить это задание. Взрослые могут в этом помогать.
- Получилось? Тогда фишка остаётся стоять на месте. Если задание не было выполнено, фишка отодвигается на столько клеток, сколько стрелок нарисовано на карте.
- На дорожке есть 3 разноцветные клетки. Попадая на такую клетку, игрок пропускает следующий ход.
- Выигрывает тот, кто первый доберётся до конца поля — финиша с магазином игрушек. Победителю полагается конфета!



Примеры заданий из этой игры

Улей карбон

- Игра для двоих человек от 8 лет. От 8 до 10 минут.
- Два вражеских муравейника соприкоснулись, и теперь нужно окружить королеву улья противника. У вас есть куча фишек насекомых, и вы каждый ход либо выкладываете одну на стол, присоединяя к своему улью, либо двигаете одну из уже выложенных.



Правила игры

- Цель игры - полностью окружить королеву улья соперника, защищая при этом свою. Не важно, из чьих фишек построено окружение: ваших или противника. Кто первый окружает королеву улья соперника, тот и побеждает.
- Подготовка - Возьмите все 11 фишек одного цвета и положите их перед собой лицом вверх.
- Игра начинается с того, что первый игрок выкладывает одну из своих фишек на центр стола, затем второй игрок присоединяет к ней одну из своих фишек. В свой ход вы можете либо положить новую фишку, либо переместить одну из уже выложенных своих фишек



- Новую фишку вы можете выложить в любой момент игры. Её нельзя располагать так, чтобы она прилегалась к фишке противника (за исключением первого хода).
- За время игры вы можете использовать не все фишки, но если вы выложили фишку, она останется на поле до конца игры.
- Выложенные на стол фишки — это и есть улей.
- Фишку королевы вы должны выложить в течение первых четырех ходов (то есть на четвертом ходу вы обязаны выложить королеву, если не сделали этого раньше)
- Как только вы выложили фишку королевы (но не раньше), вы можете выбирать, выложить ли новую фишку или передвинуть уже лежащую. Каждое существо перемещается по улью особым способом. Перемещая фишку, вы можете класть ее по соседству с фишками соперника.



Катамино

- 1-2 игрока от 3 лет, 5-10 минут игрового времени.

Катамино – это строительная игра, которая позволит детям понять основы геометрии.

Игра представляет собой множество головоломок с решениями, которые могут быть как очень простыми, так и экстремально сложными.

Катамино – это головоломка для одного человека или стратегическая игра с короткими раундами для двоих.

Данная игра нравится игрокам всех возрастов и с самой разной степенью мастерства.

Игра получила всемирное признание в виде множества международных наград.

Катамино является одной из настольных игр, наиболее часто покупаемой школами, что лишний раз доказывает её образовательную ценность.



Ход игры

- Игроки разделяют поле поровну барьером, потом поочерёдно разбирают себе по 5 пентамино, а также дополнительные одно- и двух клеточные фигурки. Потом одновременно начинают выкладывать их на своей стороне поля, стараясь заполнить весь прямоугольник всеми своими фигурами. Самый быстрый выигрывает
- В основном в Катамино надо выкладывать в ограниченный разделителем прямоугольник указанные фигуры. Например: сложите из пентамино №2, №3 и №10 прямоугольник со сторонами 5 на 3 клетки. А если добавить к этим фигурам пентамино №6 и сложить уже прямоугольник 5 на 4 клетки?
- В правилах есть ещё развлекательные варианты использования Катамино: сложите из Катамино заданную фигуру или животное, используя Катамино как конструктор. Или постройте самую высокую башню из всех элементов Катамино (и постарайтесь, чтобы она устояла!).



Не спугни пингвина

- Игра для 2-4 игроков от 3 лет, 3-5 минут
- «Не спугни пингвина» — это увлекательная игра про лёд, молотки и пингвина. Вам нужно будет аккуратно выбивать льдинки из-под пингвина, стараясь не спугнуть его. В чей ход пингвин нырнёт, тот и проиграл.



Ход игры

- Первый ход делает самый младший игрок. Крутите вертушку и выберите льдинку указанного цвета. Если вам выпал перечёркнутый круг, то пропустите свой ход. Если льдинок нужного вам цвета не осталось, крутите вертушку ещё раз.
- После того как вы выбрали льдинку, начинает свой ход следующий по часовой стрелке игрок. Он также крутит вертушку и выбивает льдинку нужного цвета. Если кто-то обрушил льдину, и пингвин нырнул, то игра заканчивается.
- Помните, что игра заканчивается только после того, как пингвин нырнул. Если он упал на соседнюю льдинку и остался на поверхности, продолжайте выбивать льдинки, пока он не нырнёт.
- Побеждает игрок, который ходил перед тем, кто “утопил” пингвина.



Спящие королевы Делюкс

- Для игроков от 7 лет, 2-5 человек, 10-15 минут
- Представьте себе страну, где живут Блинная Королева, Король Печенья и стая супернадёжных Драконов...
Постарайтесь разбудить нужное количество королев или наберите необходимое число очков на картах с королевами. Милая девичья игра, придуманная 6-летней девочкой, развивающая память, стратегическое мышление и элементарные арифметические навыки.



Ход игры

- Участники настольной игры Спящие королевы Делюкс должны пробудить ото сна как можно больше венценосных красавиц. Каждая карта королевы принесёт своему обладателю некоторое количество призовых очков. Побеждает тот, кто первым соберёт 5 королев или наберёт наибольшее количество призовых очков к моменту пробуждения всех королев.
- Сонное царство. 12 карт королев располагаются на столе рубашкой вверх, на руки участники получают по пять карт. В свой ход игрок может либо сыграть одну из карт персонажей, либо сбросить карту и добрать новую из колоды.



Ход игры

- **Разбудить спящую королеву под силу только настоящему королю.** Понятно, что там, где живут ТАКИЕ королевы, и короли должны быть под стать. Поэтому будить спящих предстоит Королю Черепах, Шляпному Королю, Королю Жевательной Резинки и прочим особам голубых кровей с не менее экзотическими именами. Игрок, сыгравший карту короля, берёт себе любую из закрытых карт спящих королей - это означает, что королева проснулась.
- **Но почивать на лаврах рано:** рыцари из соседних королевств так и норовят пробуждённых похитить; да и сонное зелье во всех королевствах варить умеют. Поэтому стая супер-надёжных Драконов и волшебная палочка не помешают.
- **Нет подходящего персонажа - сбрасывайте карты!** Можно просто сбросить одну карту и взять взамен новую из колоды; можно сбросить пару карт с одинаковым числовым значением; ну, а чтобы сбросить 3 карты и больше, составьте из имеющихся карт уравнение на сложение - к примеру: $2+5=7$ - и озвучьте его.



IGROV.LD.RU