



ИНСТРУКЦИИ К ИГРАМ

Арт. 02165

ДОМИНО

Правила игры

Состав игры: фишки домино – 28 штук.

В игровой набор входят 28 прямоугольных фишек, разделенных пополам прямой линией. На половинках фишек изображены семь разных животных: медведь, волк, кенгуру, крокодил, слон, лев и зебра.

Цель игры: первым избавиться от всех своих фишек домино.

Ход игры

1. Все фишки выкладываются на игровое поле изображениями вниз.
2. Каждый игрок берет по шесть фишек, не показывая их другим участникам. Если игроков больше четырех, то можно взять по 5 фишек. Оставшиеся фишки кладутся в «дом».
3. Первым ходит самый младший игрок – начинает игру, выкладывая фишку с двумя одинаковыми животными в центр игрового поля (если участники заранее не договорились о других правилах игры).
4. Следующий игрок выкладывает фишку так, чтобы изображения животных совпали с теми, что лежат на столе. Продолжать можно в обе стороны от первой фишки.
5. Ход переходит к следующим игрокам по часовой стрелке.
6. Если у кого-то из игроков нет подходящей для хода фишки, то он берет новую фишку из «дома». Если и она не подходит, ход переходит следующему игроку. Также ход пропускается, если в «доме» нет ни одной фишки.
7. Победителем становится тот, кто первым выложит все свои фишки на игровое поле.

Игра может повторяться до тех пор, пока один из игроков не победит заранее оговоренное количество раз. Игроки могут заранее ввести собственные правила, давая определенное количество очков в зависимости от числа фишек, оставшихся на руках игроков при победе одного из них (например, оставшийся без фишек – 5 очков, оставшийся с одной фишкой – 3 очка, остальные игроки – 1 очко).

ТАРАНТИНКИ

Правила игры

Подготовка к игре

Перед началом первой игры необходимо разрезать прилагаемую резинку на 8 частей, приблизительно по 25 см. Концы каждой резинки необходимо привязать к отверстиям в диадемках-держателях, стараясь сделать это аккуратно и экономно. Теперь они хорошо будут держаться на головах даже самых активных и непоседливых игроков.

Для игры маленьких детей желателен ведущий – взрослый или ребенок постарше. Дети постарше могут играть без ведущего.

Игроки надевают диадемки-держатели на голову, ведущий объясняет правила, устанавливает очередность хода, перемешивает карточки и закрепляет каждому игроку в диадемку-держатель доставшуюся ему карточку. Оставшиеся карточки кладутся стопкой картинками вниз в центре стола.

Цель игры

Игроки рассаживаются по кругу, и игра начинается. Очередной игрок переворачивает песочные часы и начинает задавать вопросы всем остальным игрокам или какому-то конкретному игроку, пытаясь идентифицировать себя (угадать, кто или что изображено на его карточке). Игроки обязаны быстро, четко и правдиво отвечать на его вопросы.

Если игроку удастся угадать, что изображено на его карточке, он забирает ее себе. Ведущий закрепляет ему в диадемке-держателе следующую карточку из лежащих в центре стола, и игра продолжается, пока сыпется песок. Ход заканчивается вместе с песком в верхней половине часов. Следующий по очереди игрок начинает свой ход с того, что переворачивает часы.

Если за время хода угадать карточку не удалось, игрок продолжает попытки в следующие свои ходы.

Если карта никак не отгадывается, можно менять ее на другую, но не очень часто. К примеру, раз в два хода.

Победителем признается тот игрок, кто собрал наибольшее количество карточек.

Наша игра предназначена для детей от 5 лет. Но в нее могут играть и дети более старшего возраста, подростки или взрослые. В этом случае есть смысл отказаться от карточек и писать заготовленные слова на листках бумаги. Идеально подходит для этой цели стандартная бумага для записей.

Веселого вам времяпрепровождения!

ПАДАЮЩАЯ БАШНЯ

Правила игры

Участвовать в этой веселой игре могут от 2 до 10 игроков в возрасте от 5 до 99 лет, время игры от 5 до 20 минут.

Состав игры: деревянные брусочки размером 60x10x20 мм – 54 шт.

Задания (фанты) нанесены на бруски специальной краской, никакие пленки наклеивать не надо, открываем коробку и играем. Краска безопасна, долговечна и износостойка. Брусочки по-прежнему ничем не покрыты, изготовлены из массива сухой вятской березы. Наличие надписи никак не отражается на игровых свойствах, все бруски скользят одинаково.

Цель игры

1. Постройте башню: укладывайте по три бруска в ряд так, чтобы следующий этаж башни лежал перпендикулярно предыдущему.
2. Теперь начинайте по очереди вытаскивать по одному бруску, аккуратно складывая их на «верхний этаж».
3. Проиграл тот, в чей ход башня обрушилась.

Сложность игры заключается в том, что с каждым новым ходом конструкция башни теряет свою устойчивость и может в любую минуту упасть!

✗ НЕЛЬЗЯ

- Вытаскивать бруски из под самого верхнего этажа.
- Дотрагиваться до башни двумя руками.

✓ МОЖНО

- Вытаскивать бруски одной рукой.
- Дотрагиваться до брусков, чтобы проверить, какой из них удобнее вытаскивать.



Усложните правила!

Например, запретите игрокам проверять устойчивость брусков перед ходом. До какого дотронулся – тот и придется вытаскивать!

Добавьте остроты...

Пред началом игры каждый участник пишет на листочке смешное и несложное задание. Листочки кидают в шапку и перемешивают. Когда башня упадет, проигравший должен вытянуть задание и выполнить его!

КОРОТКИЕ НАРДЫ

Правила игры

Начальная позиция

Короткие нарды – игра для двух игроков на доске, состоящей из двадцати четырех узких треугольников, называемых пунктами. Треугольники чередуются по цвету и объединены в четыре группы по шесть треугольников в каждой. Эти группы называются: дом, двор, дом противника, двор противника. Дом и двор разделены между собой планкой, которая выступает над игровым полем и называется баром.

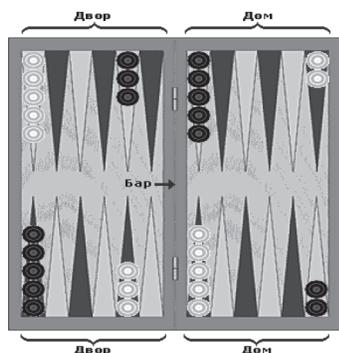
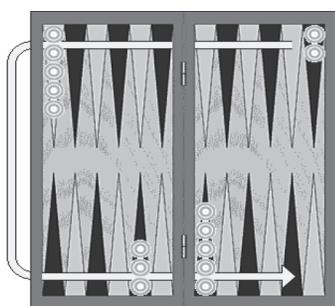


Рис. 1. Доска с шашками приведена в начальной позиции. Возможна также расстановка в зеркальной позиции. Дом в ней слева, а двор – справа

Пункты нумеруются для каждого игрока отдельно, начиная с дома данного игрока. Самый дальний пункт является 24-м пунктом, он также является первым пунктом для оппонента. У каждого игрока имеется 15 шашек. Начальная расстановка шашек такова: у каждого из игроков по две шашки в двадцать четвертом пункте, пять в тринадцатом, три в восьмом и пять в шестом.



Цель игры – перевести все свои шашки в свой дом и затем снять их с доски. Первый игрок, который снял все свои шашки, выигрывает партию.

Рис. 2. Направление движения белых шашек. Черные шашки движутся в противоположном направлении

Движение шашек

Игроки поочередно бросают по две кости и выполняют ходы.

Число на каждой кости показывает, на сколько пунктов или шагов игрок должен передвинуть свои шашки. Шашки всегда движутся только в одном направлении – от пунктов с большими номерами к пунктам с меньшими. При этом применяются следующие правила.

1. Шашка может двигаться только на открытый пункт, то есть на такой, который не занят двумя или более шашками противоположного цвета.
2. Числа на обеих костях составляют отдельные ходы. К примеру, если у игрока выпало 5 и 3, то он может пойти одной шашкой на три шага, а другой – на пять либо он может пойти одной шашкой сразу на восемь (пять плюс три) шагов, но последнее лишь в том случае, если промежуточный пункт (на расстоянии три или пять шагов от начального пункта) также открыт.

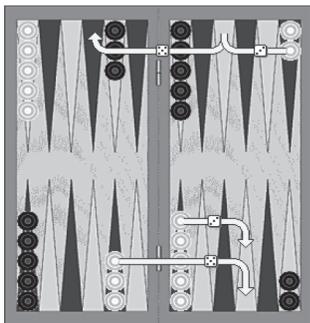
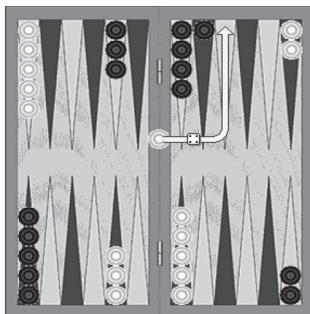


Рис. 3. Два способа, которыми белые могут сыграть 5-3

3. Игрок, у которого выпал дубль, играет каждое из чисел на каждой из костей дважды. Например, если выпало 6-6, то игрок должен сделать четыре хода по шесть очков, и он может передвинуть шашки в любой комбинации, как сочтет нужным.
4. Игрок должен использовать оба числа, которые ему выпали, если они допускаются правилами (либо все четыре числа, если у него выпал дубль). Когда можно сыграть только одно число, игрок обязан сыграть это число. Если каждое из чисел по отдельности можно сыграть (но не оба вместе), игрок должен играть большее число. Если игрок не может сделать ход, то он пропускает ход. В случае если выпал дубль и если игрок не может использовать все четыре числа, он должен сыграть столько ходов, сколько возможно.

Как побить и зарядить шашку

Пункт, занятый только одной шашкой, носит название блот. Если шашка противоположного цвета останавливается на этом пункте, блот считается побитым и кладется на бар.



В любой момент, когда одна или несколько шашек находятся на баре, первая обязанность игрока – это зарядить шашки в доме соперника.

Рис. 4. Если белым выпало 6-4, но одна из шашек на баре, они должны зарядить шашку в пункт 4 в доме черных, поскольку пункт 6 занят черными

Шашка вступает в игру, перемещаясь на пункт, соответствующий выброшенному значению кости. Например, если игроку выпало 4 и 6, он может зарядить шашку в четвертый либо в шестой пункты, если они не заняты двумя или более шашками противника.

Если оба пункта, соответствующие значениям выброшенных костей, заняты, игрок пропускает свой ход. Если игрок может ввести некоторые из своих шашек, но не все, он должен зарядить все шашки, которые возможно, и затем пропустить оставшуюся часть хода. После того как все шашки будут введены с бара, неиспользованные значения костей можно использовать как обычно, перемещая шашку, которую вы зарядили, либо любую другую шашку.

Как выбросить шашки

Когда игрок привел все свои пятнадцать шашек в свой дом, он может начать выбрасывать их с доски. Игрок выбрасывает шашку следующим образом: бросается пара костей, и шашки, которые стоят на пунктах, соответствующих выпавшим значениям, снимаются с доски. Например, если выпало 6 очков, можно снять шашку с шестого пункта.

Если на пункте, соответствующем выпавшей кости, нет ни одной шашки, игроку разрешается переместить шашку с пунктов больших, чем выпавшее число. Если игрок может сделать какие-либо ходы, он не обязан выбрасывать шашку с доски.

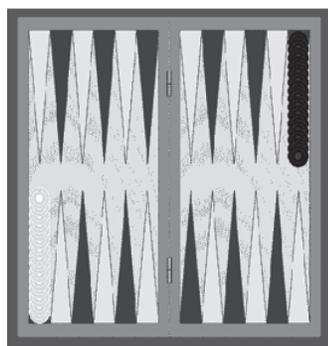


Рис. 5. Белым выпало 6-4. Они выбрасывают две шашки

В стадии выбрасывания шашек все шашки игрока должны находиться в его доме. Если шашка будет побита в процессе выбрасывания шашек, то игрок должен привести шашку обратно в свой дом, прежде чем он продолжит выбрасывать шашки. Тот, кто первый снял все шашки с доски, выигрывает партию.

ДЛИННЫЕ НАРДЫ

Правила игры



Количество игроков – два.

Количество шашек на доске – по 15 у каждого игрока.

Место начального расположения шашек каждого из игроков называется голова, а ход из начального положения называется «из головы» или «взять с головы». За один ход с головы можно брать только одну шашку.

Игрок кидает одновременно два кубика. Сделав бросок, игрок должен передвинуть любую шашку на число клеток, равное выпавшему числу одного из кубиков, а затем одну любую шашку – на число клеток, равное выпавшему числу другого кубика. То есть если на кубиках выпало, например, 6-5, игрок должен одну

шашку передвинуть на шесть клеток, а затем любую (можно ту же, можно другую) на пять клеток. При этом с головы всегда можно брать только одну шашку. Исключение составляет только первый бросок в партии.

Если одна шашка, которую можно снять с головы, проходит, то можно снять вторую. Таких камней для первого игрока всего три: 6-6, 4-4, 3-3 (мешают шашки противника, стоящие на голове). Если выпадает один из этих камней, игрок снимает с головы две шашки. Для второго игрока количество камней, при которых с головы можно снять две шашки, увеличивается, так как мешать пройти первому камню может не только голова, но и камень, снятый противником. Если противник первым броском кинул 2-1, 6-2 или 5-5, то второй игрок может снять вторую шашку также при бросках 5-5 и 6-2 (помимо 6-6, 4-4 и 3-3, которые тоже не идут напрямую).

Передвинуть две шашки на число клеток, показанное одним кубиком, нельзя. То есть если на кубиках выпало 6-5, игрок не может пойти одной шашкой, например, на три и другой на три клетки, чтобы вместе получилось шесть, а затем сходить «пятерку».

Если выпал дубль, то есть одинаковые очки на двух кубиках, например 5-5, игрок делает четыре хода (на соответствующее кубикам число клеток). Нельзя поставить свою шашку на клетку, занятую шашкой противника. Если шашка попадает на занятую клетку, то про нее говорят что она «не идет». Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то такая шашка оказывается запертой.

Нельзя запереть все пятнадцать шашек противника. То есть выстроить заграждение из шести шашек подряд можно только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится впереди этого заграждения. Если игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, которое выпало на каждом кубике, то есть если шашки не идут, то очки пропадают, а шашки не двигаются.

Если игрок может сделать ход на то количество очков, которое выпало на одном из кубиков, и не может сделать хода на то количество очков, которое выпало на втором кубике, он делает только тот ход, который возможен, а остальные очки пропадают.

Если у игрока есть возможность сделать полный ход, он обязан его сделать даже в ущерб своим интересам. Если выпал такой камень, который позволяет игроку сделать только один ход (причем любой из двух), то игрок должен выбрать большее значение. Меньшие очки пропадают. Смысл игры заключается в том, чтобы, пройдя всеми шашками полный круг, прийти ими в дом и выбросить все шашки раньше, чем это сделает противник.

Домом для каждого игрока является последняя четверть игрового поля, начиная с клетки, отстоящей от головы на 18 клеток. Выбрасывать шашки – это значит делать ими такие ходы, чтобы шашки оказывались за пределами доски. Игрок может начать выбрасывать шашки только тогда, когда все его шашки пришли в дом.

Ничьей не существует. Если игрок, начинавший первым, выбросил все свои шашки, а второй игрок может сделать то же следующим броском, второй считается проигравшим, так как следующего броска не будет: партия заканчивается, как только один из игроков выбросил все свои шашки.

ШАШКИ

Правила игры

РУССКИЕ ШАШКИ

Доска 8x8 клеток. Шашки занимают первые три ряда с каждой стороны, простая может бить назад, дамка может ходить на любое число полей, при бое простой через поле превращения она превращается в дамку и продолжает бой по правилам дамки. Бить можно произвольное количество шашек в любых направлениях.

Цель игры: уничтожить все шашки противника или лишить их возможности хода – запереть.

БРАЗИЛЬСКИЕ ШАШКИ

Доска 8x8 клеток. Шашки занимают первые три ряда с каждой стороны, простая может бить назад, дамка может ходить на любое число полей, при бое простой через поле превращения она не превращается в дамку и продолжает бой по правилам простой. Бить надо максимальное количество шашек.

Цель игры: съесть или запереть все шашки противника.

ПОДДАВКИ

Правила аналогичны правилам игры в русские шашки, только цель игры – поддать или запереть все свои шашки.

ЧЕКЕРС

Доска 8x8 клеток. Шашки занимают первые три ряда с каждой стороны, простая не может бить назад, дамка может ходить на одно поле в любом направлении. Бить можно произвольное количество шашек.

Цель игры: уничтожить все шашки противника или лишить их возможности хода – запереть.

POOL (ПУЛ)

Правила аналогичны правилам игры в русские шашки, только во время боя простая шашка, проходя через дамочное поле, не превращается в дамку, а продолжает бить, оставаясь простой. Игра с таким названием известна в США.

ИТАЛЬЯНСКИЕ ШАШКИ

Доска 8x8 клеток повернута на 90 градусов по сравнению со стандартной. Шашки занимают первые три ряда с каждой стороны, простая не может бить назад и не может бить дамку, дамка может ходить на одно поле в любом направлении. Бить надо максимальное количество шашек, а при равных вариантах боя нужно бить максимальное количество дамочек.

Цель игры: съесть или запереть все шашки противника.

ШАХМАТЫ

Правила игры

Про историю шахмат, правила игры и турнирные правила можно прочитать в учебных пособиях или интернете.

БРЕЙК-ДАНС

Правила игры

«Брейк-данс» представляет собой большое игровое поле, которое размечено четырьмя рядами цветных кругов. В каждом ряду их по шесть штук – желтого, красного, зеленого, синего цвета. К игре прилагается рулетка, которая представляет собой круг, поделенный на 4 секции: левая и правая рука, левая и правая нога. В каждой секции по четыре круга – синего, зеленого, желтого и красного цвета. На одном поле может играть от 2 до 4 игроков, для большего количества участников потребуется несколько полей, которые необходимо сложить вместе.

Правила игры

Для игры в «Брейк-данс» надо расстелить поле на полу, снять обувь и выбрать ведущего, который должен крутить рулетку и называть комбинации игрокам. Например, если стрелка показывает на зеленую отметку с надписью «Правая нога», то всем игрокам объявляется требование поставить правую ногу на зеленый кружок. Также ведущий является и судьей, который должен следить за всеми действиями игроков и указывать на нарушения. Так, на игровое поле нельзя становиться локтями и коленями. В одно и то же время только один игрок может касаться одного круга. Кроме этого, нельзя поднимать руки или ноги без особого указания на этого ведущего. Например, по указанию ведущего один из игроков может поднять ногу, чтобы другой игрок смог протянуть руку к кругу. Если ваша конечность уже находится на названном цвете круга, то переместите ее на другой круг этого же цвета. Также, возможно, потребуется решение спора, кто первый поставил руку или ногу на тот или иной кружок. Когда все шесть кругов одного цвета будут заняты, следует крутить рулетку до тех пор, пока не выпадет свободный цвет.

Победителем становится тот последний герой, который смог устоять на игровом поле в столь сложном закрученном положении, не упал и не коснулся коврика коленом или локтем.

КРУГОСВЕТКА

Правила игры

Эта увлекательная игра-ходилка отправит игроков в кругосветное путешествие по земному шару. В ходе путешествия игрокам предстоит преодолеть множество препятствий и узнать много нового о мире, чтобы успешно завершить свое приключение и определить победителя игры.

Состав игры: игровое поле, фишки, игральный кубик.

Цель игры: первым добраться до последнего кружка игрового поля.

Ход игры. Каждый выбирает себе фишку. Затем игроки по очереди бросают кубик и двигают свою фишку вперед на столько кружков, сколько выпало на кубике. Если в конце хода фишка остановилась на кружке с определенными условиями, игрок обязан их выполнить (вернуться на несколько кружков обратно, пропустить ход или выполнить другое задание, указанное в комментарии-подсказке к кружку).

В игре могут принимать участие от 2 до 4 человек.

Победителем становится тот, кто успешно дойдет до последнего кружка игрового поля или «перейдет» через него.

ФОТОВИКТОРИНА

ЗВЕРИ И ПТИЦЫ

Правила игры

Эта настольная игра познакомит дошкольников и младших школьников с дикими животными, живущими в разных уголках нашей прекрасной планеты. Играя, дети запомнят названия зверей и птиц и места их обитания. Игра расширяет кругозор, тренирует память и способна объединить за одним столом все поколения вашей семьи. Игра рассчитана на 2–4 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 8 лет и их любящих родителей. При игре с детьми младше 8 лет участие взрослого обязательно.

Цель игры: первым дойти фишкой до карты в центре поля.

Подготовка к игре: каждый из участников выбирает себе фишку и ставит ее вне игрового поля перед красной стрелкой, расположенной в левом нижнем углу. Если игроков меньше 4, то оставшиеся фишки в игре не участвуют.

Ход игры. Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. На игровом поле клетки зверей и птиц чередуются. В свой ход еще до броска кубика игрок делает ставку – зверь или птица. После этого он бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько клеток по направлению к финишу, сколько очков у него выпало. Пересекать толстую красную линию и ходить по диагонали на поворотах запрещено!

Фишки игроков могут свободно проходить мимо друг друга и останавливаться на одних и тех же клетках игрового поля.

После перемещения фишки игрок должен внимательно посмотреть на картинку и ответить на два вопроса: угадал ли он, зверь ему достанется или птица, и как это животное называется. Правильность ответов контролирует взрослый или старший ребенок, умеющий читать.

Список правильных ответов приведен в конце правил. Номер ответа соответствует номеру клетки на игровом поле. Также игрок может найти изображенное на клетке животное на карте в центре поля и узнать, на каком материке оно обитает.

Если игрок сделал правильную ставку и правильно назвал животное, то он сразу бросает кубик еще раз и переставляет свою фишку вперед на выпавшее количество призовых очков. После этого ход переходит к следующему игроку.

Если игрок неправильно сделал ставку или не смог правильно назвать животное, то есть один раз ошибся, то ему сообщается правильный ответ, его фишка остается на месте, а ход переходит к следующему игроку.

Если игрок неправильно сделал ставку и неправильно назвал животное, то есть ошибся два раза, то ему сообщается правильный ответ и он сразу бросает кубик еще раз и переставляет свою фишку назад на выпавшее количество штрафных очков.

После этого ход переходит к следующему игроку. Если фишка в результате отступления вышла за пределы игрового поля, то игрок со следующего хода начинает игру сначала.

Конец игры. Побеждает игрок, первым дошедший до карты в центре поля, при этом лишние очки отбрасываются и отступать назад от финиша не нужно. Если в один круг игры до финиша дошли несколько игроков, то победителем становится тот, у кого больше оставшихся неизрасходованных очков. При их равенстве игроки делят между собою соответствующее призовое место. Игра заканчивается, когда финиширует предпоследний игрок.

Пусть ваш ребенок учится с удовольствием!

ОТВЕТЫ

- | | | |
|-----------------------|------------------------|---------------------------|
| 1. Бурый медведь | 38. Дятел | 55. Носорог |
| 2. Лебедь | 39. Енот | 56. Сорока |
| 3. Лама | 40. Тукан | 57. Дикобраз |
| 4. Гриф (сип) | 41. Морж | 58. Пеликан |
| 5. Тигр | 42. Большая синица | 59. Бобр |
| 6. Пингвин | 43. Росомаха | 60. Воробей |
| 7. Песец | 44. Ястреб | 61. Белый медведь |
| 8. Эму | 45. Зебра | 62. Птица-носорог |
| 9. Койот | 46. Соловей | 63. Кабан |
| 10. Сова | 47. Одногорбый верблюд | 64. Беркут |
| 11. Слон | 48. Колибри | 65. Лиса |
| 12. Чайка | 49. Заяц | 66. Снегирь |
| 13. Гризли | 50. Лысый орел | 67. Кенгуру |
| 14. Павлин | 51. Тасманский дьявол | 68. Филин |
| 15. Ёж | 52. Галка | 69. Скунс |
| 16. Фламинго | 53. Большая панда | 70. Райская птица |
| 17. Двугорбый верблюд | 54. Глухарь | 71. Утконос |
| 18. Серая ворона | | 72. Кукушка |
| 19. Ехидна | | 73. Лось |
| 20. Индейка | | 74. Ворон |
| 21. Северный олень | | 75. Медоед (лысый барсук) |
| 22. Ласточка | | 76. Ара |
| 23. Лемур | | 77. Белка |
| 24. Какаду | | 78. Сойка |
| 25. Бегемот | | 79. Лев |
| 26. Удод | | 80. Птица-секретарь |
| 27. Опоссум | | 81. Обезьяна (бабуин) |
| 28. Гусь | | 82. Великолепный фрегат |
| 29. Олень | | 83. Ленивец |
| 30. Страус | | 84. Альбатрос |
| 31. Волк | | 85. Коала |
| 32. Японский журавль | | 86. Олуша |
| 33. Тюлень | | 87. Бизон |
| 34. Белая цапля | | 88. Гагара |
| 35. Муравьед | | 89. Броненосец |
| 36. Селезень (утка) | | 90. Утка-мандаринка |
| 37. Жираф | | |

