

Игра «Линии и квадраты»

Что это за игра

Это простая и увлекательная игра на внимание и стратегию. Игроки по очереди соединяют соседние точки линиями и стараются замкнуть как можно больше квадратиков. Побеждает тот, кто соберёт больше квадратов.

Что понадобится

Игровое поле с точками

Ручка, карандаш или фломастер

2 игрока

Цель игры

Захватить как можно больше квадратов на поле.

Подготовка к игре

Положите карточку с точками перед собой.

Договоритесь, кто ходит первым.

Каждый игрок может выбрать свой цвет, знак или первую букву имени, чтобы отмечать захваченные квадраты.

Как ходить

В свой ход игрок проводит одну линию между двумя соседними точками.

Соединять можно только точки, которые стоят рядом:

по горизонтали

по вертикали

Проводить линии по диагонали нельзя.

Главное правило

Если после вашего хода получился закрытый квадрат из четырёх линий, этот квадрат становится вашим.

Внутри квадрата поставьте:

свою букву,

точку,

крестик,

сердечко

или любой другой заранее выбранный знак.

Бонусный ход

Если вы закрыли квадрат, вы получаете ещё один ход.

Если этим дополнительным ходом вы снова закрыли квадрат, то снова ходите ещё раз.

Так можно за один раз закрыть сразу несколько квадратов подряд.

Если квадрат не получился

Если после вашего хода квадрат не замкнулся, ход переходит другому игроку.

Когда игра заканчивается

Игра заканчивается, когда:

все возможные линии на поле уже проведены,

и больше нельзя сделать ни одного хода.

Как определить победителя

Посчитайте, сколько квадратов захватил каждый игрок.

Побеждает тот, у кого квадратов больше.

Пример хода

Игрок соединяет две соседние точки одной линией.

Если квадрат ещё не закрыт, ход переходит сопернику.

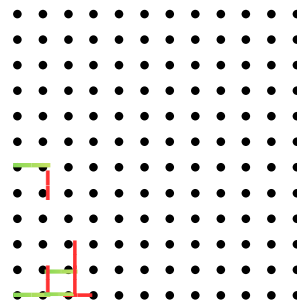
Если линия стала последней стороной квадрата, игрок отмечает квадрат своим знаком и ходит ещё раз.

Полезные подсказки

Не спешите закрывать пространство для соперника.

Иногда лучше сделать безопасный ход и не отдавать возможность замкнуть сразу несколько квадратов.

Чем внимательнее вы следите за почти готовыми квадратами, тем больше шансов победить.



Игра «Морской бой»

Что это за игра

«Морской бой» — это игра на внимание, память и стратегию. Каждый игрок размещает свои корабли на поле и старается первым найти и потопить весь флот соперника.

Что понадобится

- Два игровых поля у каждого игрока:
- своё поле для размещения кораблей
- поле противника для отметок выстрелов

Ручка, карандаш или фломастер

2 игрока

Цель игры

Потопить все корабли соперника раньше, чем соперник потопит ваши.

Игровое поле

Поле состоит из 10 × 10 клеток.

Слева идут цифры от 1 до 10.

Сверху или сбоку идут буквы:

А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, З, И, К

Каждая клетка имеет свой адрес, например: Б-4, Ж-8, К-1.

Флот каждого игрока

Перед началом игры каждый игрок размещает на своём поле одинаковый набор кораблей:

- 1 корабль на 4 клетки
- 2 корабля на 3 клетки
- 3 корабля на 2 клетки
- 4 корабля на 1 клетку

Всего у каждого игрока 10 кораблей.

Как размещать корабли

Корабли ставятся только:

- по горизонтали
- по вертикали

Ставить корабли по диагонали нельзя.

Корабли не должны касаться друг друга:

- ни боками
- ни углами

Между любыми двумя кораблями должна быть хотя бы одна свободная клетка.

Начало игры

Когда оба игрока расставили свои корабли, начинается игра.

Игроки договариваются, кто ходит первым.

Как делать ход

В свой ход игрок называет одну клетку на поле соперника, например: Д-6.

Соперник проверяет своё поле и отвечает:

- «Мимо», если в этой клетке нет корабля
- «Ранил», если игрок попал в корабль, но ещё не потопил его полностью
- «Убил» или «Потопил», если поражены все клетки этого корабля

Как отмечать выстрелы

На поле противника игрок отмечает результаты своих выстрелов:

- мимо — точкой
- попадание — крестиком, закрашиванием или другим условным знаком
- потопленный корабль можно отметить полностью

На своём поле игрок тоже может отмечать попадания соперника.

Порядок ходов

Если игрок сказал клетку и попал в корабль, он получает право стрелять ещё раз.

Если игрок промахнулся, ход переходит сопернику.

Когда корабль считается потопленным

Корабль считается потопленным, когда поражены все его клетки.

После этого вокруг потопленного корабля обычно отмечают клетки, где уже точно не может быть других кораблей, потому что по правилам корабли не соприкасаются.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков потопил весь флот соперника.

Победитель

Побеждает тот, кто первым уничтожил все корабли противника.

Hangman (Игра в слова)

Цель игры

Угадать загаданное слово по буквам раньше, чем закончится рисунок виселицы или человечка.

Подготовка к игре

Один игрок загадывает слово и никому его не говорит.

Количество букв в слове отмечается пустыми местами, рамкой или клетками.

Второй игрок начинает называть буквы.

Как играть

Игрок, который отгадывает слово, называет по одной букве.

Если такая буква есть в слове:

— она вписывается во все нужные места

Если такой буквы нет:

— засчитывается ошибка

— добавляется одна часть рисунка

Например, можно рисовать по порядку:

основание

стойку

верхнюю перекладину

верёвку

голову

туловище

одну руку

вторую руку

одну ногу

вторую ногу

Можно договориться и о другом количестве шагов заранее.

Если буква повторяется

Если буква встречается в слове несколько раз, нужно открыть сразу все эти места.

Что нельзя делать

Нельзя называть сразу целый список букв за один ход.

Обычно за один ход можно назвать только одну букву.

Если игрок хочет, он может попробовать назвать всё слово целиком.

Попытка угадать слово

В любой момент игрок может не только назвать букву, но и попробовать угадать всё слово сразу.

Если слово угадано верно — игрок побеждает.

Если слово названо неправильно — можно засчитать ошибку и продолжить игру по договорённости.

Когда игра заканчивается

Игра заканчивается в двух случаях:

— слово угадано полностью

— рисунок виселицы или человечка завершён

Кто победил

Если слово угадали раньше завершения рисунка — побеждает отгадывающий игрок.

Если рисунок завершён раньше, чем слово разгадано, — побеждает игрок, который загадал слово.

Полезные подсказки

Лучше начинать с самых частых букв.

Нужно внимательно следить, какие буквы уже были названы.

Иногда полезно сначала угадать короткие и часто встречающиеся части слова.