

ТИ ЗНАЄШ ЦО РОБИТИ

ЯК СКЛАДАТИ КОНВЕРТ

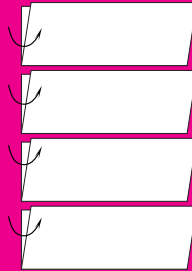
1

Для одного конверта візьміть 4 аркуші паперу, що йдуть в наборі.



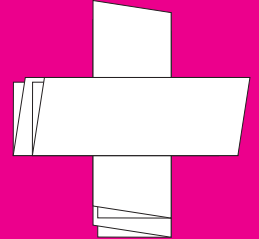
2

Складіть кожний аркуш навпіл.



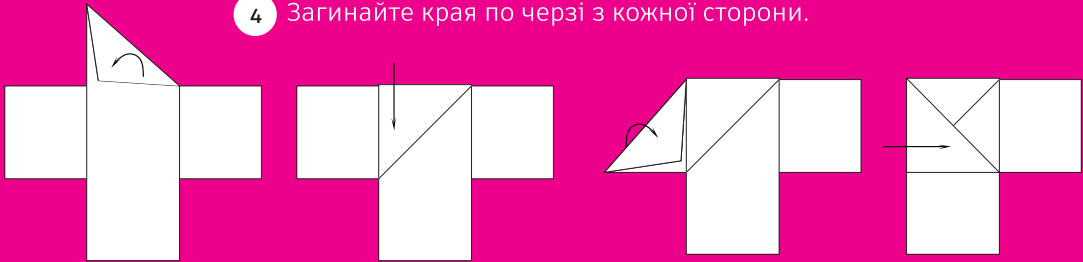
3

Покладіть їх один на одиний.



4

Загинайте края по черзі з кожної сторони.



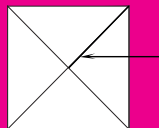
5

Загинайте края, доки не отримаєте маленький квадрат.



6

Останній край сховайте всередину.





Ознайомся з правилами

Перед вами набір ігор, в які можна грати вдвох або компанією.

Можна грати на вибування, починаючи з першої гри та переходячи до наступної новим складом гравців, а можна просто грати в ту, яка вам більше подобається. Для гри на вибування рекомендована кількість гравців від 10.

Якщо ви вирішили грати на вибування, то рекомендуємо таку черговість ігор:

| | | |
|-----------------------------|------|-----------------|
| 1. «Конверти»..... | 3 | номери сторінок |
| 2. «Хто з гравців...»..... | 4 | |
| 3. «Впіймай кальмара»..... | 5-6 | |
| 4. «Охаджікі»..... | 7 | |
| 5. «Скляний міст»..... | 8 | |
| 6. «Нападник-Захисник»..... | 9-10 | |

У варіанті на вибування до наступної гри не переходить гравець, який першим програв у попередній грі. Після гри у «Скляний міст» залишається лише 2 переможців, котрі переходять до шостої гри. Остаточний переможець визначається в останній шостій грі – він може бути лише один.

КОНВЕРТИ

У цю гру можуть грати 2-12 гравців. Визначте черговість гравців та покладіть один конверт на тверду рівну поверхню, наприклад, підлогу. Мета гравців – перевернути конверт на підлозі, кидаючи у нього інший. Кожен гравець в першому раунді має лише три спроби і той, хто зміг перевернути конверт переходить до наступного раунду. Так продовжується доки не залишиться один гравець, який і є переможцем.

ХТО З ГРАВЦІВ...

Це гра для 4-12 гравців. У вас є 45 карток, кожна з яких містить одне запитання. Вашою задачею є відкривати по черзі картки та віддавати їх відповідним на вашу думку гравцям.



1. Визначте черговість ходів.
2. Перетасуйте колоду та розкладіть на столі всі картки сорочкою догори.
3. Перший гравець бере навмання одну картку, зачитує вголос текст на ній та віддає гравцеві, якому вважає вона найбільше підходить.
4. Наступні гравці по черзі роблять те саме.

Гра продовжується доки не закінчатся закриті картки. Тепер гравці підраховують свої отримані картки, і той, у кого їх виявилось більше програє.

(Не приймайте близько до серця текст на картках, їхня мета – розвеселити та розсмішити компанію)

Якщо граєте у варіант «на вибування», то до наступної гри не переходить гравець, який програв.



ВПІЙМАЙ КАЛЬМАРА

У цій грі є 55 карток, серед них 54 карти з різними характеристиками та картка «Кальмар». Оптимальна кількість гравців: 2-7.

Мета: зібрати швидше за інших три картки з різними характеристиками, що відповідають заданим на початку раунду. Зробивши це двічі – здобуваєте перемогу.

Підготовка до гри

Перетасуйте між собою всі картки, включаючи картку «Кальмар». З колоди кожен гравець тягне собі одну картку і кладе її перед собою сорочкою донизу. Вона визначає характеристики за якими потрібно збирати картки у грі.



Початкова картка



номер



колір



символ

картки, які містять необхідні характеристики

Гравець, у якого викладена картка має найменший номер стає ведучим у цьому раунді. Колода з картками, котрі залишилися тепер лежить біля ведучого сорочкою догори. Якщо, виконуючи пункт 2, гравці взяли картки з однаковими символами, тоді один з них має замінити свою карту на нову (самі вирішуйте хто це зробить). Якщо хтось із гравців взяв з колоди картку «Кальмар», тоді її також слід замінити.

Хід гри

1. Ведучий починає раунд і відкриває з колоди по одній картці. Перевертати їх слід швидко, утворюючи в центрі грального простору купу з карток.

**Ведучий не може забрати картку з купу собі.*

**Картки відкриваються швидко, на одну картку є приблизно одна-дві секунди.*

**Раунд триває доки хтось з гравців не збере необхідний набір карток.*

**Якщо гравець зібрав три картки з потрібними характеристиками, він обирає ведучого для наступного раунду.*

**У новому раунді початкові картки роздають заново.*

Важливо! Гравець декілька разів поспіль не може бути ведучим.

2. Якщо на відкритій ведучим картці гравець бачить необхідну йому характеристику, тоді він має покласти руку на неї до того моменту, поки ведучий не відкриє нову.

**Якщо на відкриту картку відразу декілька гравців покладуть руку, тоді забере її той, хто поклав руку швидше за інших.*

**Коли накриваєте картку рукою запам'ятайте, що на ній зображено.*

3. Після того, як гравець накрив своєю рукою відкриту картку він має назвати всі її характеристики у наступному порядку: символ, колір, номер. Наприклад: лялька, блакитний, 199.

**Гравець забирає собі картку, якщо називає всі три характеристики правильно.*



4. Гравець не отримає картку:

- якщо прибере руку з картки до того моменту, як назве набір характеристик;
- якщо буде намагатися піддивитися характеристики;
- якщо ця картка не відповідає характеристикам, які йому слід збирати.
- якщо трапилася така ситуація, тоді цей гравець стає ведучим.

5. Гравець, який став новим ведучим продовжує відкривати картки з колоди.

**Якщо вона закінчиться, тоді слід зібрати усі картки перетасувати їх, та скласти в нову колоду.*

**Якщо під час гри відкривається картка «Кальмар», то вона може стати корисною будь-якому гравцеві, адже «Кальмар» дає змогу замінити будь-яку картку з необхідною характеристикою. Маючи у себе цю картку, гравцю залишиться зібрати лише дві картки.*

**Щоб забрати собі цю карту, її також слід накрити першим рукою та вигукнути «Кальмар!».*



Кінець гри

Гравець, який перемагає у двох раундах оголошується переможцем гри.

Якщо граєте у варіант «на вибування», то до наступної гри не переходить гравець, який зібрав менше потрібних карток з характеристиками, ніж інші гравці у момент завершення гри.

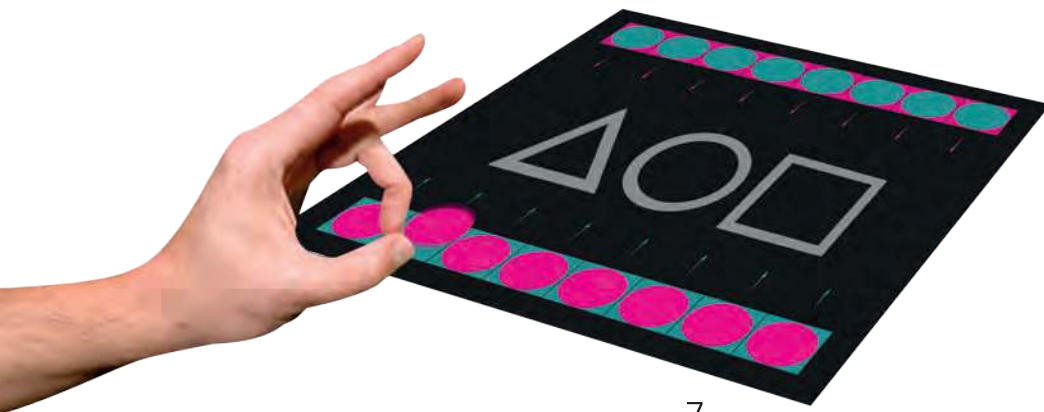
ОХАДЖІКІ

Це гра для 2-6 гравців. Можна грати розділившись на 2 команди з рівною кількістю гравців.

1. Розділіть фішки за кольорами та розставте на полі з протилежних сторін по 8 фішок в один ряд. Вирішіть черговість ходу команд, та всередині команди.
2. У свій хід гравець намагається точним щиглем вибити чужі фішки своїми, залишивши при цьому свої у грі, тобто на полі. Фішка вважається поза грою, якщо більше ніж на 50% вона вийшла за межі поля.
3. Кожен гравець має одну спробу за свій хід, щоб вибити фішки супротивника.
4. Перший гравець однієї з команд починає гру. Якщо він зумів вибити фішку супротивника і не втратити жодної своєї, то ходить наступний гравець цієї ж команди. Якщо гравець втрачає свою фішку, то хід переходить до команди супротивника.
5. Коли знову настає черга першої команди, ходить гравець, на якому закінчився попередній хід.

Гра продовжується доки в однієї команди не закінчатся фішки на полі. А команда, в якій залишилася хоча б одна фішка, перемагає.

Якщо граєте варіант «на вибування», то до наступної гри переходять усі гравці з команди переможців. А з команди, що програла, вибуває гравець, який вибив фішок супротивника найменше.



СКЛЯНИЙ МІСТ

Оптимальна кількість гравців: 4-8. Перемішайте добре картки та розкладіть їх сорочкою догори на столі в один ряд та домовтеся де початок ряду, а де кінець. Визначте черговість ходів.



Перший гравець показує наванманя на одну частину картки та перевертає її так, як показано на прикладі. Стрілки на картках також допоможуть вам зорієнтуватися.



Якщо гравець вказав на частину з цілим склом, то він переходить до наступної картки. Якщо гравець потрапив на сторону з розбитим склом, то на нього чекає завдання. Гравець може його виконати та перейти до наступної картки, а може відмовитися та у свій наступний хід починати спочатку. В усіх випадках картка знову перевертається сорочкою догори.

Мета гравців якомога швидше дістатися до кінця карткового ряду. Той, хто зробить це останнім програє.

Складність цієї гри полягає в тому, що, всі картки після відкриття знову кладуться сорочкою догори, тож гравцям потрібно запам'ятовувати які сторони слід обирати, щоб оминати каверзні завдання.

Якщо граєте у варіант «на вибування», то до наступної гри переходять лише 2 гравці, які швидше за інших подолали міст.

НАПАДНИК-ЗАХИСНИК

Ця гра передбачає гру вдвох та одного переможця. Перш ніж почати домовтеся, хто якими фішками буде грати, але нападник завжди починає першим.

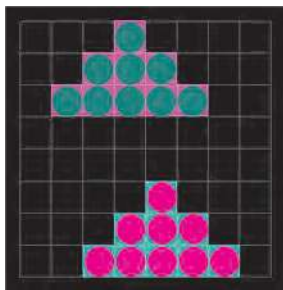


нападник



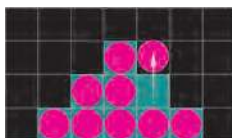
захисник

Метою гри є зайняти клітини суперника. Гравець, який зробить це першим – переможець.

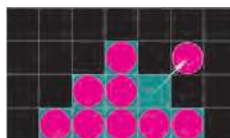


1. Розставте фішки на полі, як показано на малюнку (у гравців по 9 фішок).
2. Гравці ходять по черзі і за один хід повинні перемістити одну фішку, відмова від ходу означає програш.
3. Фішки можна переміщати в будь-якому напрямку на сусідню порожню клітину, але не по діагоналі.

3. Фішки можна переміщати в будь-якому напрямку на сусідню порожню клітину, але не по діагоналі.

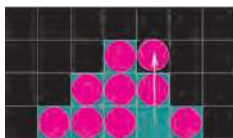


правильно

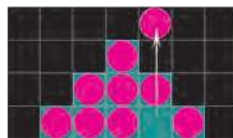


неправильно

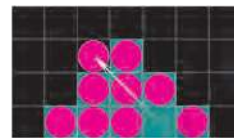
4. Фішки можуть перестрибувати через свої та чужі фішки.



правильно



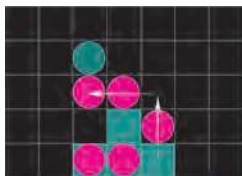
неправильно



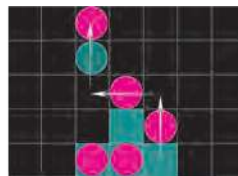
неправильно

5. Перестрибувати можна по вертикалі, або по горизонталі, якщо за фішкою є порожня клітина.

6. Стрибки можуть бути багаторазовими, при цьому перестрибувати фішка може як через свої фішки, так і через фішки супротивника.



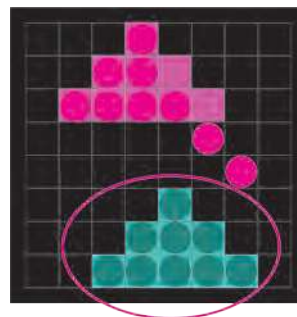
правильно



правильно

7. Гравець не зобов'язаний перестрибувати через всі можливі фішки, тобто він може вирішити будь-коли припинити багаторазовий хід.

Тільки-но один з гравців зайняв усі клітинки свого суперника, він перемагає.



Парне чи непарне (гра-бонус)

Це проста гра, в яку можна грати вдвох. У вашому розпорядженні 18 фішок, які необхідно розділити порівну. Гра полягає в угадуванні кількості фішок в руці суперника.

Гравці вирішують хто перший вгадає і кожний затискає в руці будь-яку кількість фішок. Тепер перший гравець каже «парне» чи «непарне» і обидва показують фішки в руках. Якщо перший гравець вгадав, то забирає фішки суперника собі: **всі**, якщо їхня кількість менша за кількість в руці першого гравця, і лише **різницю між кількістю**, якщо фішок в руці суперника виявилось більше.

Наприклад, перший гравець сказав «непарне» та вгадав, але у суперника було 5 фішок, а в нього 3, значить, перший гравець забирає лише 2 фішки суперника. Але, якщо у першого гравця 3 фішки, а у суперника 3 або 1 фішка, то перший гравець забирає собі всі. Так відгадують по черзі доки в одного з гравців не залишиться фішок.

Перемагає гравець, який забере всі фішки суперника.

