

5 настольных игр

1. Каркассон

Постепенно игроки выстраивают поле, выкладывая карточки с изображением местности на стол, и занимают их своими фишками, которые становятся рыцарями, крестьянами или монахами в зависимости от своего положения. Задача - оккупировать как можно большую территорию, включая поле, реки и замки, тем самым набрав максимальное кол-во очков.

2. День вождей

Каждый игрок по очереди кидают кубики и передвигают фишки по игровому полю. Тянут карточки с самыми непредсказуемыми заданиями. Если выполняет, то остается на клетке, иначе перемещается назад. В игре всего 100 различных заданий. Кто первым доберется до финишной прямой, тот и победил.

3. Барамелька

5 фигурок выставляет на середину игрового поля. Карты перемешиваем и кладем рубашкой вверх. Игроки по-очереди достают карты очень быстро и так, чтобы все участники ее увидели. На карте есть предмет того цвета, который стоит на столе — хватай его. Не подходит по цвету, хватай то, что нет на картинке ни по цвету, ни по форме. Кроме того, в игре есть дополнительные правила, которые помогут пополнить словарный запас на иностранном языке.

4. Муза

Перед игрой участники должныделиться на четное число команд. Когда ход переходит к одной из них (пусть будет «А»), выбирается Муза среди ее участников. находящаяся слева команда (« например «Б») от «А» открывает 6 «шедевров» и 2 «вдохновения», потом выбирает по 1 карте из каждого сегмента и отдает их Музе команды «А», причем тайно.

Этот игрок должен рассказать о том что увидел на «шедевре» своим членам команды, но ограничиваясь условиями «вдохновения».

Например: через пение песни, позы или применяя другие необычные варианты. После того, как муза дала намек своей команде на то что было изображено на «шедевре», она возвращает его команде «Б», которая теперь открывает все карты, чтобы команда «А» попробовала найти ту, которую видела Муза. Если команда угадывает, то забирает «шедевр» себе, если нет, он достается соперникам.

Победителем станет та команда которая первая соберет 5 шедевров.

5. Листопад

Каждый участник в свой ход может выбрать один из двух вариантов обычных действий:

- положить жетон листьев на поле, используя отверстия в них на свое усмотрение – либо оставив для животных, либо дав себе возможность в дальнейшем забрать лесное сокровище;

- на любую свободную клетку поставить белку.

- Как только жетоны листьев выложены с просветом в форме животного, появляется возможность перенести его на свое поле.

Наличие лесных сокровищ дает несколько специальных возможностей, которые используются как дополнение к основному ходу:

- добрать жетоны листьев;

- поставить белку на поле;

- выкладывать больше жетонов листвы, также можно забрать ее у соперников.

Финал игры начинается в тот момент, когда один из участников закрывает листвою свой планшет