

Настольные игры

**Выполнила:
Кондратьева Ксения
21Ж1705Б**

“Descent: Странствия во Тьме” и “Descent: Забытые Души”

«Descent: Странствия во Тьме» - настольная полу кооперативная игра для 2-5 игроков. Под полу кооперативом подразумевается, что от 1 до 4 игроков берут на себя роли героев и выступают как одна сторона конфликта, но ещё один игрок обязан взять на себя роль злобного Властелина, который, соответственно, становится антагонистом.

«Descent: Забытые Души» — это новое расширение, которое превращает базовую игру в полностью кооперативную, убирая из неё Властелина. Если раньше один из игроков должен был отыгрывать роль Властелина и соперничать с командой героев, то теперь, собравшись с друзьями (игра поддерживает до четырёх игроков), вам даже не придётся решать, кто же на этот раз будет главным злом. Роль Властелина здесь выполняют специальные правила. В остальном же, всё осталось прежним — приключения, исследование подземелий, яростные схватки с монстрами, но всё это в сплочённой команде, плечом к плечу с друзьями! Дополнение предлагает пройти мини-кампанию, где все столкновения и противники управляются самой колодой. Так как Властелина больше с нами нет, то и правила победы несколько поменялись. Чтобы победить, герои должны успешно завершить третье основное столкновение приключения. Герои побеждают или проигрывают вместе.

“Подземелье: гробница повелителей мертвых”

Игрокам предлагают спуститься в подземелье, которое будет постепенно выстраиваться ими во время партии, и в роли героев попытаться раньше остальных выполнить три задания. Во время исследования подземелья каждый игрок набирает очки славы и риска. Игрок может тратить очки славы, чтобы разыгрывать полезные для себя карты. А очки риска тратятся его соперниками и позволяют вводить в игру вредные для него карты.

“Манчкин”

Это ролевая игра по форме, пародия по содержанию. Манчкины игроков ходят по подземелью, вытаскивают на свет божий тамошних чудовищных обитателей и либо раскаиваются в этом, либо получают за победу новые уровни и сокровища.

Исход каждого подобного приключения (боя, короче) зависит от того, кто с чем на бой вышел. У игрока это уровень и бонусы/штрафы от шмоток, класса, расы и проклятий. У монстра это уровень плюс карты-усилители и разовые шмотки. Откуда шмотки у монстра? В вашем бою могут принять участие и завистливые соперники: они могут помогать монстру и ослаблять вас.

Поэтому, хотя в "Манчкин" и можно играть вдвоём, наберите на матч побольше народу: на руках будет больше проклятий, усилителей и зелий, которыми так легко изменить баланс сил в бою в любую сторону, и бдительные завистники не дадут никому из вас выйти в единоличные лидеры гонки к 10му победному уровню.

КОРПОРАЦИЯ ЗЛА! “Warhammer 40k”

Да-да-да. Именно корпорация зла. Games Workshop (создатели игры) беспощадно давят своих потребителей! Чем именно?

Представляю вашему вниманию “Warhammer 40000” - вымышленная вселенная с мрачными и техно фэнтезийными элементами. Присутствует лирическая постобработка, связанная с персонажами и элементами, событиями во вселенной.

WARHAMMER 40,000

Эта игра приносит боль, тратит последние нервные клетки, срывает связки в горле, эмоции бушуют и резко меняются, НО эта игра НЕПОВТОРИМА. На данный момент существует 8 редакций и множество дополнений к каждой фракции, армии, генералу и др.

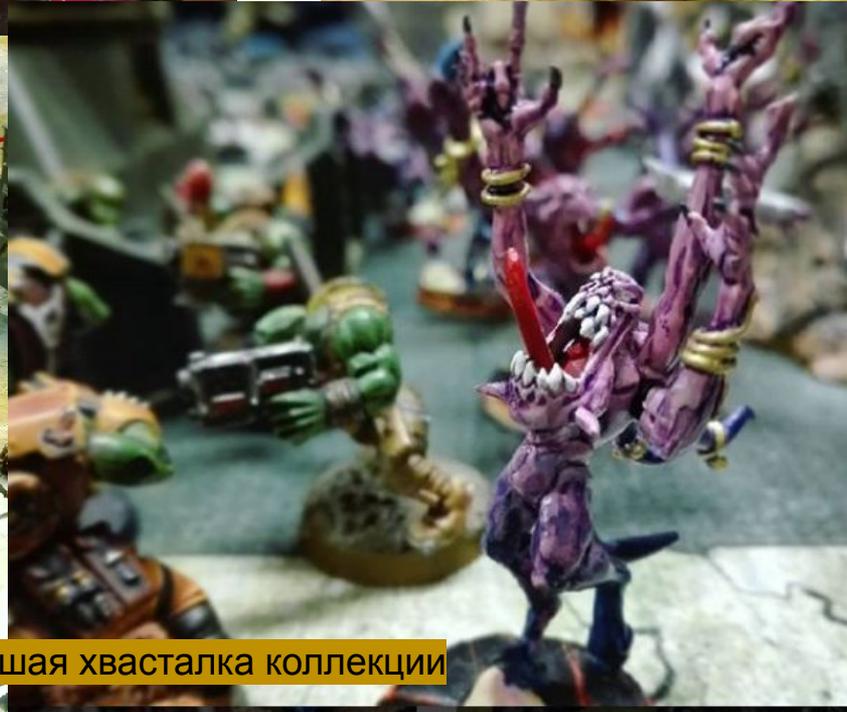
Только на первый взгляд 12 фракций, но это обманчиво. У каждой фракции есть свои легионы, смежные/смешанные фракции, подфракции. В общем это сложно и долго:D



В мрачной тьме далекого будущего есть только война...

5 богов хаоса. Нургл (бог разложения), Тзинч (бог обмана и смены путей), Кхорн (бог войны), Слаанеш (бог похоти и разврата), Малал (бог анархии).





небольшая хвасталка коллекции