

# Игры от «Мосигры»

*Выполнила: Важенина Александра  
21Л1711а*



# Настольная игра «Шакал»

*Возраст:* от 6 лет

*Количество игроков:* 2-4

## **Описание:**

*Легендарная пиратская игра, одна из самых известных стратегий в нашей стране. Создана в МГУ в 70-х, наполнена духом пиратской романтики, отлично подходит для семейной игры и дружеских партий, прекрасно развивает логику и системное мышление.*

*Стратегическая игра для 2-4 игроков, главная задача которой — найти клад на острове и доставить его на свой корабль. Секрет механики «Шакала» в том, что игровое поле выкладывается из фишек в произвольном порядке, а значит, каждый раз оно будет новым. Игроки действуют, управляя командой пиратов. Результат игры зависит от умения предвидеть действия противника и выбрать правильную стратегию.*



# Как играть?

К острову подплывают корабли, из которых высаживаются «конкурирующие» команды. Вы управляете тремя пиратами, которые могут передвигаться по острову, разведывать его («переворачивая» закрытые плитки), носить сокровища, воевать с другими пиратами или же выполнять специальные действия: например, знакомиться с туземкой, отсиживаться в форте или летать на воздушном шаре. Побеждает тот, кто сможет не только найти сокровища, но и перетащить их на свой корабль: одна из самых интересных стратегий заключается именно в перехвате тех, кто таскает золото (или прибытию к куче монет тогда, когда она слабо охраняется).

## *Два важных момента*

- Игровое поле состоит из квадратных фишек, выкладываемых случайным образом рубашкой вверх. Это значит, что вы каждый раз изучаете остров заново и можете практически бесконечно наслаждаться игрой.
- Боевые правила таковы, что влияние случайности минимально: исход боя зависит только от ваших тактических способностей.

# Как ходить?

Первыми ходят белые. Далее участники ходят по очереди по часовой стрелке. За один ход производится одно из следующих действий:

- корабль (хотя бы с одним пиратом) сдвигается вдоль берега на одну клетку. Корабль может плавать только вдоль своей стороны острова. Поворачивать за угол он не умеет.
- пират сходит с корабля на берег - только на клетку прямо перед кораблем.
- пират возвращается на корабль (с добычей или без) с клетки прямо перед кораблем или по диагонали. Для возвращения на корабль также можно воспользоваться другими клетками поля: стрелками, конем, воздушным шаром и др. Пират может зайти только на свой или дружественный (при игре пара на пару) корабль: при соприкосновении с вражеским кораблем пират умирает.
- по суше пират ходит на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. Если клетка закрыта (перевернута рубашкой вверх), открывает её и выполняет действие, предусмотренное рисунком (см. Значение клеток поля). Переворачивать неоткрытую клетку нужно наугад, не заглядывая под рубашку. Открывать неизведанные земли пират может только с пустыми руками (без монеты). Пират также может ходить по открытым ранее клеткам, выполняя все действия, указанные на них.



## Как добывать золото?

- каждый уважающий себя пират может тащить на себе только одну монету.
- перемещаться с монетой можно только по открытым клеткам.
- 
- бить врага, держа в руках золотишко, нельзя. Но если уж очень хочется, можно оставить монету на месте и вперёд, на врага!
- 
- если вас, несущего монету, ударил соперник, вы отправляетесь на корабль с пустыми руками, а поклажа остаётся на месте.
- 
- плавать с монетой нельзя. Если пират попал в море с монетой, она тонет (выбывает из игры). Пират остаётся на плаву.

# Настольная игра «День вождей»

*Возраст: от 5 лет*

*Количество игроков: 2-6*

## **Описание:**

*Большую часть заданий к этой игре придумывали сами дети, которые хотели хоть раз в жизни делать всё, что могут. Вторая половина — это их же задания, которые были превращены в чуть менее разрушительные для квартиры и окружающих. В результате получилась игра «День вождей», которая просто до безумия порадует ребёнка. Яркая и весёлая, эта игра пытается вырваться из коробки и подарить ещё одному ребёнку сорок минут счастья. Отличное занятие на выходные, во время которого будет здорово и детям, и взрослым.*



# Как играть?

- Первый игрок бросает кубик и ходит на выпавшее число клеток вперёд. Теперь он же тянет карточку с заданием. Нужно попробовать выполнить это задание. Взрослые могут в этом помогать.
- Получилось? Тогда фишка остаётся стоять на месте. Если задание не было выполнено, фишка отодвигается на столько клеток, сколько стрелок нарисовано на карте.
- На дорожке есть 3 разноцветные клетки. Попадая на такую клетку, игрок пропускает следующий ход.
- Выигрывает тот, кто первый доберётся до конца поля — финиша с магазином игрушек. Победителю полагается конфета!



Пример карточек с заданиями

Тематические фишки игроков



# Настольная игра «7 на 9»

Возраст: от 8 лет

Количество игроков: 2-4

## Описание:

*Всё очень просто: нужно быстрее всех избавиться от карт. Для этого следует выкладывать их сразу, когда появляется такая возможность. Главное — брать по одной и следить, чтобы карты было удобно держать в руке. Чаще всего каждая партия начинается с того, что игроки стараются одновременно набрать как можно больше карт из своих стопок — и при этом следить, какие из новых можно положить на стол. Весело и шумно тут с самых первых секунд после старта!*



# Как играть?

## *Подготовка к игре*

- Перемешайте все карты.
- Откройте одну и положите на середину стола: с неё начнётся стопка.
- Оставшиеся карты раздайте игрокам, так чтобы у каждого была своя колода.

## *Ход игры*

- Игра начинается в тот момент, когда раздающий говорит: «Начали!» До этого момента смотреть свои карты и брать их в руку нельзя.
- Теперь игроки могут по одной брать верхние карты из своей колоды в руку (лучше брать карты левой рукой, держать их в правой). Брать карты можно только по одной, не стопками. В руке можно держать любое количество карт.
- В любой момент можно положить свою карту из руки на верхнюю карту стопки, в центре стола, если номинал (жёлтая цифра) на вашей карте соответствует результату сложения или вычитания на карте в центральной стопке. Число со знаком «±» прибавляется к жёлтому числу на карте или вычитается из него. Полученные два значения (одно от сложения, другое от вычитания) и определяют те карты, которые разыгрываются следующими. Любая карта, на которой жёлтым изображено одно из двух полученных значений, может быть разыграна и выложена сверху на стопку в центре стола.



# Настольная игра «Взлёт разрешён»

*Возраст: от 9 лет*

*Количество игроков: 2-6*

## **Описание:**

*«Взлёт разрешён» — самая реалистичная настольная игра про гражданскую авиацию. Во время игры вам предстоит взять на себя управление одной из авиакомпаний. Выиграет тот, кто сможет поднять все свои воздушные суда в воздух. Правила (после первой партии) довольно просты и используют старый добрый принцип построения колоды. У вас есть карточки, которые нужно использовать с максимальным эффектом.*



# Как играть?

## *Подготовка к игре*

Для начала необходимо подготовить аэродром:

1. Расположите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте колоду карт и раздайте по 9 карт каждому игроку.
3. Положите колоду карт на игровое поле.
4. Каждый игрок должен выбрать авиакомпанию и расположить рядом с собой все имеющиеся у компании самолеты. Игроки могут выбрать авиакомпанию по желанию или в случайном порядке.
5. Вы готовы к отправлению!

## *Ход игрока*

Игру начинает тот, кто последним побывал на аэродроме. Игроки ходят по часовой стрелке. Во время своего хода игрок обязан выполнить одно (только одно) из следующих действий:

1. Поменять карты с руки на карты из колоды, в открытую.
2. Сыграть карты с руки и добрать карты из колоды, взакрытую.

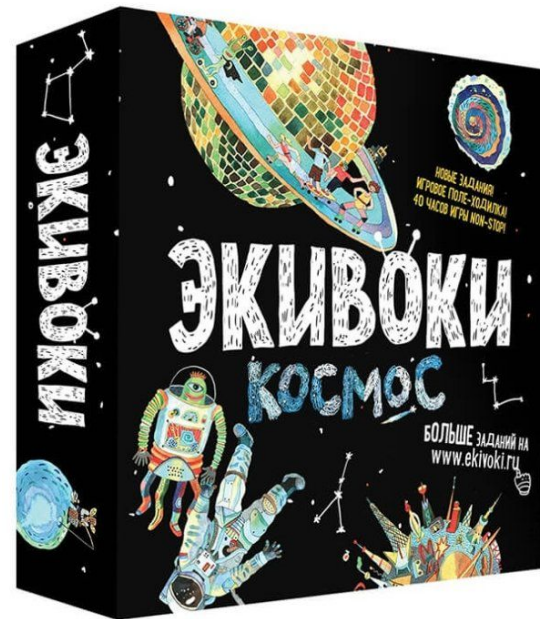
# Настольная игра «Экивоки. Космос»

*Возраст: от 6 лет*

*Количество игроков: 2-16*

## **Описание:**

*Это игра на фантазию, ассоциации и объяснение слов и фраз разными способами. За них даются очки, фишка вашей команды продвигается к финишу. Чем лучше объясняете, тем больше шансов на победу, но у каждого всего одна минута. Каким способом вам придётся объяснять, определяет кубик.*



# Как играть?

Ваша задача — провести свою фишку от дверей дома до чердака быстрее, чем соперники. Все просто: бросьте кубик, выполните задание, пройдите вперед. Задания заключаются в том, чтобы объяснять и отгадывать слова тем или иным способом. Игрок объясняет слова своей команде. Если команда успела за 1 минуту дать правильный ответ, ее фишка идет вперед. Если нет—стоит на месте..

Играть в «Экивоки» можно большой компанией. А можно маленькой.



Космические фишки



Карточки с заданиями