

Звездные войны или многомерные шахматы

- Предисловие: Прежде всего шахматы - это прекрасный тренажёр для мозга, значительно увеличивающий его интеллектуальные способности. В процессе игры происходит одновременная и синхронная работа сразу двух полушарий мозга, благодаря чему отмечается активное развитие как логического, так и абстрактного мышления.
- Благодаря шахматам в работу включается левое полушарие мозга, отвечающее за логический компонент, построение грамотных и последовательных цепочек. Обратите внимание: в школах уроков логики нет, а занятие шахматами с первых же дней знакомства с ними учат детей логически мыслить и рассуждать.
- Не менее значима и работа правого полушария, которое отвечает за моделирование и создание возможных ситуаций, что влияет на развитие пространственного воображения. Умение предугадывать и прогнозировать события, стремление просчитать все возможные варианты и исходы игры, умение принимать оперативные решения и делать значительные решающие ходы – вот основные

Правила игры

- 1) Игроки делятся на команды, чем больше команд, тем сложнее игра, здесь перед тобой не один противник, как в шахматах, а несколько игроков и ты должен продумать ходы каждого, полагаться можно лишь на игроков своей команды, которые, во главу угла ставят победу команды, а не собственные желания и выгоду.
- Сюжет: у Таноса похитили камни, задача черного ордена их вернуть в перчатку, задача команд захватить все планеты солнечной системы, расставив свои флажки (если это кому-то удастся Танос с черным орденом вынужден будет покинуть солнечную систему)

Камни

- 2) Как и в жизни ты приходишь в этот мир обладая определенными возможностями: рождение в богатой семье, лидерские качества, незаурядный интеллект, располагающая внешность, влиятельные связи, так и не обладая ничем, кроме амбиций (пример тому Чингисхан, сколотивший невиданную империю из ничего). В игре нужно правильно воспользоваться теми камнями, что у тебя есть и с их помощью или же без нее добиться победы.

Способности камней

- 1) Камень силы – дает возможность убрать из игры своему носителю трех человек, находясь с противником на одной планете, старайтесь не оказываться с таким человеком на одной планете, если вы не обладаете камнем души, который вас защитит. (если на одной планете встретиться камень силы и световой меч – победа за камнем силы и награда световой меч и вывод из игры противника) (после третьего использования камень возвращается на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок)
- 2) Камень реальности – позволяет игроку поменяться на день с игроком из другой команды, если тот игрок, с которым вы хотите поменяться находится на одной планете с другим игроком из своей команды, и таких возможностей три. (быть может этот игрок замыслил диверсию) и снова защититься от козней этого камня помогает камень души. (после третьего использования камень возвращается на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок)

- 3) Камень души – защищает от атак любых камней и позволяет вам общаться с душами выведенных из игры, а так же принимать от них помощь в качестве балов или подсказок по тактике ведения игры. (после третьей защиты от атаки камень возвращается на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок.)
- 4) Камень пространства – открывает порталы, через которые владелец перемещается за минуту, с одной планеты на другую, переместиться нельзя на корабль, только на планеты. Владелец может открыть два раза за игру портал и переместить игрока из своей команды с одной планеты на другую, после такого использования, камень ослабеваает и возвращается на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок.

- 5) Камень разума – удваивает баллы в 2 раза носителя камня до игры, а после игры баллы команды, у камня есть одно интересное свойство подчинять воле носителя разум существа оказавшегося с ним на одной планете, существо тогда без раздумий отдает баллы своей команды носителю камня, а камень после такого «цыганского гипноза» возвращается в сферу на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок.
- 6) Камень времени – замедляет открытие порталов, вместо минуты на двое суток, ускоряет полет между планетами в 2 раза, после трех таких ускорений или замедлений камень возвращается в сферу на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок.

- 7) Камень ЭГО копирует три силы камней и использует каждую не более трех раз, если количество использований превышает камень возвращается в сферу на родную планету и забрать его и стать его новым обладателем сможет другой игрок.
- 8) Два воскрешающих камня – позволяют своему хозяину воскрешаться сколько угодно, но после второго воскрешения члена команды возвращаются в сферу на родные планеты и забрать их и стать их новым обладателем сможет другой игрок.
- Как вы заметили планет девять и камней тоже) Если уничтожить планету камня – он возвращается не на планету, а в перчатку Таноса) На Плутоне живет воскрешающий камень, камень души на Венере, а еще дом

Надеюсь вы не забыли про мечи Сокол Тысячелетия, и перчатку Таноса

- У каждой команды свои плюсы
- 1) Ситхи – красный световой меч, он находится у одного из членов команды, и он способен выводить из игры любого, находясь с ним на одной планете, а что если он окажется на планете с носителем джедайского меча, тут состоится бой (кто лучше напишет тест заберет оба меча, а противника выведет из игры).
- 2) Джедаи – зеленый световой меч, свойства такие же как и у меча ситхов.

- 3) Торговая федерация – Сокол тысячелетия самый быстрый корабль долетает от одной планеты до другой ближайшей за час, следовательно, если вы летите с Меркурия на Венеру – это час в пути, Если с Меркурия на Землю – 2 часа в пути, ну а если с Меркурия на Плутон – 9 часов полета.
- 4) Черный орден - Перчатка Таноса, если камень использован, а планета его уничтожена камень возвращается в перчатку Таноса навсегда, и используется Таносов неограниченно.

- Команды ходят по очереди: 1 день - 1 ход
- 1) Ситхи
- 2) Черный орден
- 3) Джедаи
- 4) Торговая федерация
- Ходом является открытие портала и переброс игроков, перелет на корабле, вывод из игры одного противника, захват планеты, если она уже отмечена флагом другой команды осуществляется путем написания теста, если тест пройден успешно, флажок меняет цвет и планета переходит другой команде, выстрел из Звезды смерти (*стоящий 5000 баллов, если производится по планете на которой есть носитель камня, и камень имеет эту планету своим домом, то потеряв носителя и дом, камень возвращается в перчатку*), использование силы камня. Ход осуществляет капитан команды, по очереди, если капитан не отвечает и не делает свой ход, следующая команда делает свой ход, ходы делаются в 20:00 по Московскому времени, чтобы всем было удобно.

- Набирая выше 1500 баллов новые игроки могут присоединяться к одной или другой команде по желанию.