Piatnik

Russia

7801RU

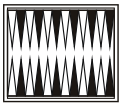
Правила Игр

100 игр



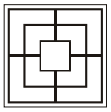
В набор входит:

1. 16 фишек
2. 15 белых шашек и 15 чёрных шашек
3. 2 кубика
4. 1 двойной кубик
5. 3 игровых поля (Oh Pardon / Скачки, Backgammon / Лестница, Мельница / Шашки + Шахматы)
6. 1 колода игральных карт (52 карты)



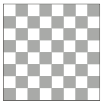
ИГРЫ НА ПОЛЕ BACKGAMMON:

1. Backgammon 5
2. Поймай меня 5
3. Кто удачливее 6



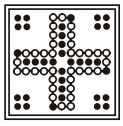
ИГРЫ НА ПОЛЕ «МЕЛЬНИЦА»:

4. Мельница 6
5. Мельница с кубиками 6
6. Погоня 6
7. 12 Мельница 7



ИГРЫ НА ШАШЕЧНОЙ ДОСКЕ

8. Шашки 7
9. Волк и овцы 7
10. Турецкие шашки 7
11. Квадрат 8
12. Шашки по-польски 8
13. Уголки 8
14. Поддавки 8
15. Окружи первым 8
16. Зайцы и волки 8
17. Шашки с премией 8



ИГРЫ НА ДОСКЕ (OH PARDON)

18. OH PARDON (Кто скорее) 8
19. Стоянка такси 8
20. Двойная неудача 8
21. Марафонец 9
22. Охота 9

ИГРА НА ПОЛЕ «ЛЕСТНИЦА»

23. Лестница 9

ИГРА НА ПОЛЕ «СКАЧКИ»

24. Скачки 10

ИГРЫ С ОДНИМ КУБИКОМ ■

25. 5 попыток 10
26. Единицы 10
27. Двойки 10
28. Тройки 10
29. Четвёрки 10
30. Пятёрки 10
31. Шестёрки 10
32. Тройки побеждают 10
33. Четвёрки выигрывают 10
34. Дойди до пятидесяти 10
35. Шестьдесят 10
36. Угадай желание 10
37. Тото 10
38. Семь попыток 11
39. Математика 11
40. Плюс–Минус 11
41. Султан 11
42. Несчастливая единица 11
43. Несчастливая двойка 11
44. Несчастливая тройка 11
45. Кто раньше 11
46. Макао 11
47. Десять наоборот 11
48. Кто меньше 11
49. Чёт побеждает 11
50. Нечёт побеждает 11
51. Семнадцать выигрывает 11
52. Зачистка 11
53. Набери сто очков 11
54. Помощь другу 11
55. Двенадцать 11
56. Двадцать пять 11
57. Сорок пять 11
58. Марафон 11
59. Качели 11

ФОКУСЫ С КАРТАМИ

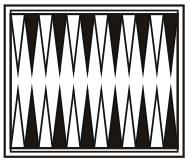
60. Волшебная карта 12
61. Из 21 карты угадать задуманную 12
62. Найдите выбранную карту 12
63. Угадайте закрытые верхние карты 12

ИГРЫ С КАРТАМИ

64. Один, два три 12
65. Капитан 12
66. Удача 12
67. 4 раунда 12
68.Червовый валет 12
69. Вежливость 12
70. Девять карт 13
71. Тик-так 13
72. Будь первым 13
73. Магический Валет 13
74. Внимательность 13
75. Собери четыре 13
76. Монарх 13
77. Повезёт – не повезёт 13
78. Верю, или не верю 13
79. Чувство меры 13
80. Собери больше 13
81. Пятнашки 14
82. Последний шанс 14
83. Несчастливый валет 14
84. Не спи 14
85. Собери семёрки 14
86. Счастливые кресты 14
87. Чёрный Петр 14
88. Чей штраф больше 14
89. Угадай-ка 14
90. Лестница вниз 14
91. Чей торс сильнее 14
92. Собери фишек больше 14
93. Девятки побеждают 14
94. Шляпа 15
95. Достигни 21 15
96. Кто последний 15
97. Кто остался 15
98. Дай мне нужную карту 15
99. Восток 15
100. Разложи первым 15

ИГРЫ НА ПОЛЕ BACKGAMMON

1. Backgammon

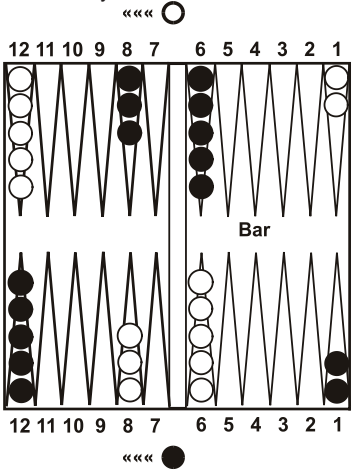


В игру входят:
1 поле для игры,
15 шашек белого и 15 чёрного цветов,
2 кубика,
1 двойной кубик.

В эту игру играют 2 человека, один игрок играет белыми шашками, а другой чёрными. Перед началом игры, каждый из игроков расставляет свои шашки на игровом поле.
Игрок, у которого белые шашки, должен расставить свои фигуры последовательно на полях: 2 шашки на поле S1, 5 шашек на S12, 3 шашки на W8 и 5 шашек на W6. Другой игрок, у которого чёрные шашки, расставляет свои фигуры следующим образом: 2 шашки на W1, 5 шашек на W12, 3 шашки на S8, и 5 шашек на S6. Игрок белыми фигурами должен переставить свои шашки с поля S1 на поле S12, а его соперник, который играет чёрными шашками, должен их переставить с поля W12 на поле W1.

Перед началом игры, каждый из игроков бросает свои кубики. У кого выпадет большее количество очков, начинает первым. В случае если у игроков выпала равная сумма очков, они снова бросают кубики, чтобы выяснить, кто начинает игру. Поля игрока с белыми шашками от W6 – W1. Поля игрока чёрными шашками от S6 – S1.

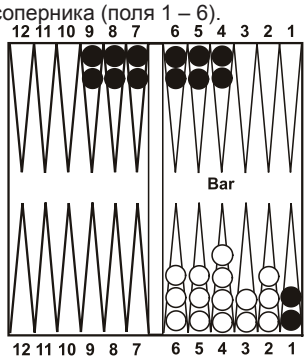
В процессе игры, каждый из игроков перемещает кубики, на то суммарное количество очков, которое выпало у него на кубиках. Причём, по своему желанию, игрок может передвигать одну, или две шашки. Если у игрока выпало две одинаковые цифры на кубиках, то он может ходить не 2 раза, а четыре. Например: у игрока выпало 5 и 5. Это значит, что игрок может сделать ход одной шашкой 20 ходов, или 2 шашками - 10 ходов, или 4 шашками - 5 ходов. Правда в этом случае, необходимо учитывать, что могут возникнуть моменты, когда поле, на которое хочет попасть один из игроков будет занято (стена), тогда он сможет сходить только на те поля, которые не заняты шашками соперника. В случае, если игрок может сделать только один ход, то он обязан передвинуть шашку на то количество очков, которое выпало на одном из кубиков и является наибольшим.



В процессе игры могут возникнуть следующие ситуации:
1. Стена

В этом случае на полях соперников находится минимум по 2 шашки. Игроки не имеют права ставить на занятые противником поля свои шашки, а могут только перепрыгивать их. В случае если на поле соперника нет шашек или стоит только одна шашка, то игрок имеет право на это поле поставить свою фигуру и тем самым убрать фигуру соперника, такая шашка называется «сбитой» (см. пункт 2).

2. Удар
Шашка игрока может быть сбита шашкой другого игрока, при этом она покидает игровое поле, но ее можно ввести в игру на открытое поле соперника (поля 1 – 6).



3. Пропуск хода
Если после того, как игрок бросил кубики, у него нет возможности пойти, или он попал на стену, или нет свободного поля, то он должен пропустить ход. Но если одно из полей открыто, игрок может воспользоваться этим и выставить на свободное поле шашку, которая до этого была сбита. При этом необходимо учитывать, что суммировать очки кубиков для вывода сбитой шашки категорически запрещено!

4. Выход с поля
Когда один из игроков соберет все свои шашки на своей игровой территории, тогда, и только тогда, он может начать выводить свои фигуры. Если во время вывода фигур, одна из шашек была сбита противником, то сначала она должна быть поставлена на поле соперника, а потом её необходимо перенести на свою территорию и только тогда продолжить вывод своих фигур. В процессе вывода шашек, каждый из игроков должен использовать все выпавшие у него на кубиках цифры, даже если этим ходом он может ухудшить свои позиции.
Игрок, который первым переместит все свои 15 шашек на своё поле, и первым их оттуда выведет – побеждает.

Дополнение:
Если проигравший игрок, не оставил ни одной шашки в своём лагере, и, по крайней мере, хотя бы одну смог вывести с поля, то считается, что он проиграл («просто»). Если получилось так, что он не смог вывести ни одной фишки, то он проиграл вдвойне («гамон»). В случае если этот игрок не смог вывести ни одной своей шашки и дополнительно к этому имеет минимум одну шашку на поле соперника, то говорят, что он проиграл «втройне», или полностью проигрался в Backgammon.

Игра в Backgammon с двойным кубиком.
Двойной кубик – это кубик, на котором последовательно обозначены цифры от 2 до 64 (2, 4, 8, 16, 32, 64). С помощью этого кубика игроки, принимающие участие в Backgammon, могут удвоить свои ставки перед тем, как они первый раз бросят кубики. Затем каждый из игроков может увеличить свою ставку от

2 до 64. Мы рекомендуем делать это только в том случае, если у игрока при первом броске выпадает одинаковое количество чисел – дуплет!

2. Поймай меня

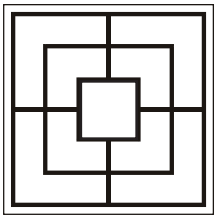
Каждый игрок получает по 6 фишек, которые надо расположить на полях 1-6 соответствующей стороны. Игру начинает игрок, у которого на кубике выпало наименьшее число. Игра проводится двумя кубиками, но считаются только числа 1 или 6, или дуплеты. Фигуры двигаются против часовой стрелки, пока один из игроков не потеряет все фишки. Если на кубиках выпадает 1 и 6, то фигура игрока продвигается на сумму чисел вперед. Если на кубиках выпадают или обе единицы, или обе шестёрки, то сумма очков, на которую фигура должна быть передвинута, увеличивается. Если выпадает любой дуплет кроме двух 6, то две фигуры передвигаются вперёд на сумму выпавших чисел. Если у игрока выпал дуплет, то он снова может бросать фишки. Если в процессе игры, фишка попадает на поле, где уже находится фигура соперника, то эта фишка выходит из игры. Если фишка попадает на поле, занятое своей фигурой, то она передвигается далее вперёд на свободное поле. Если у игрока остается одна фишка, то его передвижение меняется. Его фишка направляется сразу же на следующий угол поля. Если это поле занято противником, то его фигура убирается. Если у игрока выпадает одна 1, то фишка передвигается в следующий угол, если же выпадает одна 6, то игрок двигает фишку на 2 угла поля вперед. Если выпадает 1 или 6 дуплетом, то фишка может передвинуться на удвоенное число углов вперед. Все другие дуплеты не считаются, но при этом игрок имеет возможность перебросить кубик. Победит тот, кто первым вытолкнет все фишки соперника.

3. Кто удачливее

Каждый из игроков получает по 12 фишек, которые он ставит на правой стороне доски (по 6 в две колонки). Первым начнет тот, у кого на кубике выпало наибольшее количество очков. Этот игрок снимает нижние фишки и передвигает их вперёд в соответствии с выпавшими на кубиках очками. Если выпал дуплет, можно передвигать не только две фишки, но игрок получает возможность пойти ещё раз. Если у игрока выпадет число, с помощью которого бала снята и передвинута фишка, то очередь хода переходит к другому игроку. Если один из игроков снял все свои верхние фишки, то он начинает их передвигать вниз в соответствии с выпавшими на кубиках очками. Как только один из игроков сделает это, он начинает ставить все свои фишки по правилам Backgammon . Тот, кто закончит первым – побеждает.

ИГРЫ НА ПОЛЕ «МЕЛЬНИЦА»

4. Мельница



Мельница - одна из самых древних игр, и в классическом варианте у каждого игрока по 9 шашек (9 белых и 9 чёрных). Цель игры - поставить свои шашки таким образом, чтобы образовалась мельница. Мельница – это 3 шашки любого цвета, которые расположены в одном направлении (но не по диагоналям !).

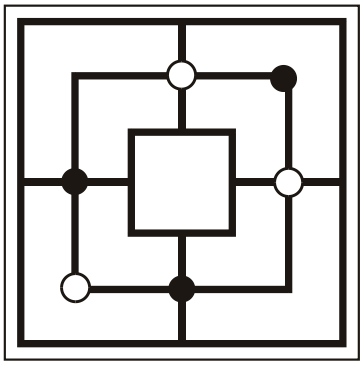
Игроки поочерёдно ставят на игровое поле по одной шашке. Как только один из игроков построит первую мельницу, он имеет возможность снять любую шашку противника, которая находится на игровом поле. Если в процессе игры будут образованы сразу две мельницы, то игрок, которому это удалось, забирает у другого игрока сразу две шашки.
В ходе игры возникнет момент, когда все шашки игроков будут выставлены, но при этом ни один из игроков не имеет право ставить на поле две шашки одного цвета, или на одно поле две шашки разного цвета! Затем игроки по очереди передвигают свои шашки, по одной за ход, вдоль линий на соседние свободные поля. Потом наступает момент, когда у одного из игроков остается три шашки, и тогда он получает возможность во время очередного хода переставить любую из своих шашек на свободное поле а его партнер продолжает ходить по линиям, пока у него не останется тоже три шашки. Ни один из игроков не может использовать одну и ту же мельницу (линию) дважды. Он может повторить ее любое количество раз, но шашку соперника он получает только за первую мельницу. Игра считается оконченной, если у кого-то из игроков осталось две шашки. В этом случае другой участник игры считается победителем. В случае если у каждого из соперников осталось по три шашки, то игра считается законченной вничью!

5. Мельница с кубиками

Каждый из игроков получает по 9 шашек, соответственно белых и чёрных. Дополнительно у каждого из игроков имеются по 3 кубика. Отличие этой игры от стандартной «Мельницы» состоит в том, что перед тем как сделать ход, каждый из игроков должен бросить свои кубики. Если игрок сделает ход, и у него на кубиках выпало 4, 5, 6 или два раза 3 и один раз 6, или два раза 3 и один раз 5, или один раз 5 и два раза 2, или два раза 1 и один раз 4, то он имеет возможность в случае, если у соперника уже построена мельница, снять оттуда одну шашку, и на это место поставить свою! Если после этого хода, это позволяет ему составить новую мельницу, то этот игрок может дополнительно снять ещё одну шашку соперника. При других ходах игрок может поставить только одну шашку. В случае если на доске расставлены все шашки, то игроки продолжают игру уже по классическим правилам «Мельницы».

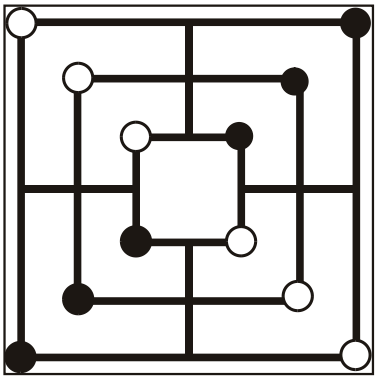
6. Погоня

У игрока, который играет белыми фигурами – в наличие 3 шашки, у соперника, играющего чёрными – 7 шашек. Игрок с чёрными шашками должен, совершая ходы, попытаться создать новые мельницы, так как старые мельницы в зачёт не идут. Белые фигуры, имеющие возможность прыгать по всему полю, стараются этому воспрепятствовать. Если чёрным фигурам в течение 15 ходов не удалось создать мельницы, то они проигрывают, а победителями игры становятся белые. После того как игра завершена, можно начать новую партию, в этом случае, соперники могут поменяться цветами фигур.



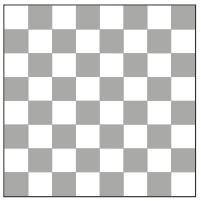
7. 12 Мельница

Каждый из игроков получает по 12 шашек. Игра ведётся на классической доске мельница, и по классическим правилам этой игры. Имеется лишь одно маленькое отличие - можно строить мельницу по диагоналям, что в правилах классической мельницы исключено.



ИГРЫ НА ШАШЕЧНОЙ ДОСКЕ

8. Шашки



В эту известную игру легко можно научится играть. Каждый из игроков получает по 12 белых и 12 чёрных фигур (шашек). Оба игрока должны расставлять шашки на квадраты чёрного цвета. Соперники выстраивают шашки в три ряда напротив друг друга. Игру начинают белые шашки. Шашки игроков движутся вперёд постоянно по диагонали на одну клетку вперёд. Поля, на которых находятся уже свои шашки или шашки противника, занимать нельзя. Каждый из игроков ходит напротив друг к другу по чёрным полям и пытается съесть или запереть шашки противника. Ходить по белым полям, как и возвращаться назад – запрещено! Имеется лишь одно исключение. Дамка! Но об этом мы расскажем вам позже! «Съедать» шашки противника можно в различных направлениях. Это происходит следующим образом. Шашка одного из игроков, которая съела шашку противника, перепрыгивает через неё по диагонали (при условии, что следующее по диагонали поле – свободно). Битые шашки соперника снимаются с доски. Другим очень важным правилом является тот момент, что если игрок дотронулся до своей шашки, то он должен с этой шашкой сделать ход, а если игрок дотронулся до шашки соперника, то съесть её . Исключение - если это невозможно! Если один из игроков сделал неправильный ход, то другой игрок должен заставить соперника переходить. Неправильные ходы делать запрещено! Ходить назад – запрещено, бить назад – запрещено! Если шашка достигает последнюю диагональ соперника – она получает название «Дамка». Чтобы её отличить от других шашек, на неё накладывается перевернутая фигура того же цвета. Принципиальное отличие от обычной шашки состоит в том, что она может перемещаться в различных направлениях (естественно только по свободным полям) и на любое число полёй. Дамка может бить различное количество шашек, в этом она неограниченна – самое главное поле сбитой шашки должно быть свободным. Естественно шашкам своего цвета, перепрыгивать через дамку нельзя. Победителем становится игрок, который съел все шашки противника, или если другой игрок не имеет возможности сделать хотя бы еще один ход .

9. Волк и овцы

Один из игроков получает четыре белые шашки, которые называются овцами, другой игрок получает одну чёрную шашку, которая называется волком. Шашки противников расставляются на первой горизонтали поля (на чёрные поля), и располагаются напротив друг друга. Каждый из игроков ходит поочерёдно. Игру начинает волк. Цель игры состоит в том, что волк должен пробраться на первую горизонталь соперника, а овцы должны ему в этом помешать. Белым фигурам позволено ходить только вперёд, чёрным - вперёд и назад.

Игра заканчивается тогда, когда волк не может делать ход из-за того, что он окружен шашками противника. В этом случае выигрывают овцы. Если же волку удалось пробраться на первую горизонталь противника – тогда он выиграл.

10. Турецкие шашки

Каждый из игроков получает по 16 фигур, причём эти фигуры, в отличие от традиционных шашек выставляются соответственно на 2-й и 3-й горизонталях. Таким образом, первый и центральный ряды остаются свободными. Игра происходит по следующим правилам.

Каждая шашка имеет возможность ходит вперёд или в сторону. По диагонали ходить нельзя. Каждая фигура, которая достигла последней горизонтали соперника, превращается в дамку. Фигура соперника может быть съедена только тогда, когда позади неё имеется свободное поле, на которое соперник может прыгнуть вперёд, или в сторону (по диагонали прыгать нельзя). Сбитыми могут быть, как одна, так и несколько фигур. Дамка ходит вверх, вниз, по любым свободным полям, и при этом может сбивать любое количество шашек соперника.
Победителем признаётся тот игрок, который сбил (съел) все шашки противника, или если противник не имеет возможности сделать хотя бы одного хода (цугцванг).

11. Квадрат

18 шашек, которые принимают участие в игре, должны быть раставлены на доске, как два квадрата (3 * 3) находящихся в противоположных углах. Фигуры игроков могут ходить по диагонали и перепрыгивать через свои фигуры и фигуры соперника, занимая их место. В отличие от классических шашек, фигуры противника в этом случае не снимаются, а победителем этой игры признаётся тот игрок, который первым займёт первоначальные позиции другого игрока.

12. Шашки по-польски

Эта игра является одной из разновидностей классических шашек. Принципиальное отличие состоит в том, что в этой игре, игроки могут бить шашки соперника не только вперёд, но и назад и при этом могут сбивать много шашек соперника, что в классических шашках отсутствует. Во всём остальном – правила совпадают с классическими шашками.

13. Уголки

Эта игра аналогична принципу игры «Квадрат», о которой мы рассказали выше. Принципиальное отличие состоит в том, что каждый из игроков расставляет свои шашки уголком, начиная с чёрного цвета, который расположен у каждого игрока в его углу. В игре принимают участие по 9 шашек с каждой стороны, причём вначале игрок кладёт первую шашку в угол, затем три, а потом ещё пять. Соперник поступает аналогично. Выигрывает тот игрок, который первым переставит все свои шашки на поле соперника.

14. Поддавки

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Отличие заключается в том, что победителем игры будет признан тот игрок, который первым отдаст все свои шашки, или позволит их запереть, благодаря чему у него не будет возможности продолжать игру.

15. Окружи первым

Правила игры идентичны правилам игры в «Польские шашки», и на поле как обычно присутствуют 12 шашек каждого цвета. Шашки передвигаются как обычно только по диагонали на один ход, но эта игра отличается от других игр в шашки тем, что если появляется свободное поле позади одной или нескольких шашек соперника, то другой игрок в это время может их перепрыгнуть. При этом те шашки, которые были перепрыгнуты, остаются в игре. Цель игры – как можно скорее довести свои шашки до шашек соперника, окружить их, и выиграть при этом партию.

16. Зайцы и волки

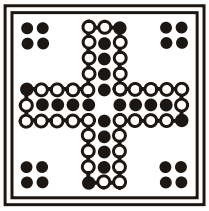
У каждого из игроков имеется в наличие по три шашки, которые располагаются по вертикали E. Белые располагаются на полях e1, e2, e3, а чёрные - e6,e7,e8. Белые шашки – это зайцы, а чёрные – это волки. Белые (зайцы) начинают игру. Правилами игры предписано, что игрокам разрешается перепрыгивать через шашки соперника, но только в том случае, если шашка одного из игроков стоят прямо перед соперником, и позади – свободная клетка. Если движение вперёд невозможно, то игроки
могут двигаться или назад, или перепрыгивать через другие шашки. Игроки могут делать свои ходы, перемещая свои шашки на один ход в разные направления.

17. Шашки с премией

Правила этой игры идентичны правилам игры в «Польские шашки». Оба игрока играют 12 шашками. В процессе игры, каждый из игроков может рассчитывать на получение ещё двух дополнительных шашек - 13 и 14. Это произойдет только тогда, когда исчезнут шашки с первого ряда по горизонтали. При этом у белых появится шашка на поле (e 1), а у чёрных - соответственно на поле (e 8). Затем, если 13-я шашка уже покинет свое место, то на поле появится 14-я шашка!

ИГРЫ НА ДОСКЕ (OH PARDON)

18. OH PARDON (Кто скорее)



Игра «OH PARDONф», или Кто скорее с давних пор завоевала популярность и является одной из самых любимых игр не только детей, но и взрослых, которые тоже увлечённо играют. В этой игре принимают участие от 2 до 4 игроков. Для этой игры необходимы: игровая доска, 16 фишек (по 4 каждого цвета), 1 кубик. Если в игре принимают участие 2 игрока, то они получают по 2 комплекта фишек разного цвета, если в игре принимают участие 4 игрока, то каждый из игроков получает по 1 комплекту фишек, которые необходимо потсавить на поле своего цвета.

Цель игры – переместить все фишки своего цвета, на поля аналогичного цвета, обозначенные на доске. Кто первый сможет это сделать - побеждает. Оставшиеся игроки продолжают игру, чтобы выяснить, кто займёт 1,2,3, и 4 места. Для того, чтобы начать игру, каждый из игроков бросает кубик, у кого выпадет наибольшая цифра, начинает первым. Игроки ходят по очереди и передвигают свои фишки на то количество ходов, которое выпало у них на кубике.

Игрок, у которго выпала цифра 6, может сделать еще один ход. Также этот игрок имеет возможность, в случае если у него выпала эта цифра, взять любую фишку своего цвета, которая еще не в игре, и поставить её на поле в начало, откуда стартуют фишки. Каждый из игроков имеет такое поле. Когда у кого-нибудь на кубике выпадает цифра 6, он ставит свою фишку на это поле и продолжает свой ход. После этого игрок снова бросает кубик, и в зависимости от того, что выпадет на кубике, передвигает свою фишку дальше. В процессе игры у каждого игрока наступит момент, что он попадёт на поле, где расположен другой игрок, или другой игрок перейдёт на поле, которое до этого было занято фишкой другого цвета. После этого игрок, на поле которого попала фишка соперника, произносит «OH PARDON», а фигура другого игрока возвращается на начальное поле, на котором находились 4 фишки этого игрока. В процессе игры возникнут ситуации, когда одному из игроков надо будет перескочить через фигуры противников. В таких ситуациях фишки других игроков не снимаются, в отличие от других игр, где это было возможно! К окончанию игры, каждый из игроков должен поставить фишки своего цвета на специальные поля того же цвета. Если у игрока на кубике выпало больше очков, то он должен спуститься вниз и во время своего последующего хода попытаться выбросить необходимое число, которое позволит передвинуть фишку на необходимое свободное поле.

19. Стоянка такси

Правила этой игры аналогичны «OH PARDON». Разница состоит в том, что до начала игры, каждый из игроков может назвать поле, (количество этих полей равнозначно количеству участников, которые находятся в игре), попав на которое другие игроки пропускают следующий ход. Это значит, что на это поле одновременно могут попасть фигуры разных игроков. Если это случается в тот момет, когда у игрока осталась только одна фишка, то игрок имеет право не обращать внимание на это поле и продолжить игру дальше. Все остальные правила игры «OH PARDON» остаются в силе!

20. Двойная неудача

Правила этой игры похожи на правила «OH PARDON». Разница состоит в том, что в процессе игры, на фишку одного из игроков, может повторно попасть фишка того же игрока. В этом случае, количество фишек одного игрока на одном поле удваивается, а другой игрок, попав на это поле, должен переставить фишку на ближайшее справа поле. Если и это поле занято фишкой другого игрока, то этот игрок должен возвратить фишку своего цвета на поле, где первоначально стояли его фишки. Все остальные правила игры «OH PARDON» остаются в силе!

21. Марафонец

В этой игре могут принимать участие только 2 игрока, фигуры которых располагаются по диагонали друг к другу. Каждый из игроков имеет в своём наличиии не 4 фигуры, как всегда, а 5 причём эта фигура отличается по цвету от тостальных четырех и называется «марафонец». В отличие от других фишек, эта фигура движется в обратном направлении, и её задача состои в том, чтобы сбить фигуры противника. Игрок сам решит, чем ему ходить марафонцем или стандарными фигурами, но он должен обязательно:

Вывести все свои фигуры из своего лагеря.

Сбивать другие фигуры только марафонцем.

Все выбитые марафонцем фигуры, выводятся из игры.

После того как марафонец сбил все фигуры, то он должен вернуться в стартовое положение и оттуда начать своё движение снова, но уже по правилам игры «OH PARDON». Марафонец, который первым попадёт в свой лагерь – побеждает.

22. Охота

В этой игре принимают участие только два игрока, фигуры которых располагаются по диагонали. В лагере каждого игрока находятся по 4 охотника и 4 тигра. Игроки начинают по правилам игры «OH PARDON». В процессе игры, если один из игроков (охотник) сбивает фигуру другого игрока (тигра), то тигр возвращается в начальную позицию, а охотник получает дополнительный ход. Цель игры: охотнику нужно сбить 10 тигров.

ИГРА НА ПОЛЕ «ЛЕСТНИЦА»

23. Лестница

В эту игру играют от 2 до 4 человек, возрастом не младше 4-х лет.

В набор входит:
- игровое поле;
- кубик;
- 4 фишки (медведки) в 4 цветах.

Каждый из участвующих игроков (медведки), бросает кубики, и игрок, который выбросил наибольшее число, начинает первым. В случае если один из игроков попадёт на поле красного цвета, то он имеет возможность подняться по лестнице вверх.

С поля 3 вперёд на поле 41
7 28
22 73
29 51
37 57
55 83
67 88
77 96

Если игрок попадает на чёрное поле, то он обязательно должен спустится по лестнице вниз.
С поля 21 – назад на поле 1
33 12
65 26
77 19
90 71
93 85
94 61

Победителем считается игрок, который первым достигнет конечного поля.

ИГРА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ «СКАЧКИ»

24. Скачки

В эту игру могут играть от 2 до 4 игроков. Интереснее всего, по нашему мнению, играть вчетвером. Каждый из игроков выбирает для себя понравившуюся ему фишку – это цвет его лошади – и бросает кубик. Игрок, у которого выпало наибольшее число, начинает первым. Перед началом игры, каждый из участников ставит свою лошадь на поле «START». Затем тот игрок !!!!!! , кто начинает, бросает свой кубик и передвигает свою лошадь на то количество ходов, которое выпадет на кубике. После этого ход переходит к следующему игроку и т.д.

В процессе своего движения, каждый из игроков может попасть на следующие, очень важные поля - 10, 20, 30, 40, 50, 60.

10 – Если один из игроков попадает на поле 10, то его следующий ход возможен только тогда, когда на его кубике выпадет цифра 6.

20 – Игрок наскочил на препятствие и поэтому вынужден пропустить ход.

30 – Игрок на лошади попал в воду, и вынужден прекратить «Скачки».

40 – После прохождения препятствия всадник упал с лошади - этот игрок должен начать снова с поля «START».

50 – Попав на это поле, игрок должен ждать, пока все другие игроки перескочат эту отметку. Лишь после этого, игрок может продолжить своё продвижение дальше.

60 – Игрок, который первым достигнет этого поля, побеждает.

ИГРЫ С ОДНИМ КУБИКОМ.

Каждый игрок получает по 1 кубику.

25. 5 попыток
■ Каждый игрок получает по 1 кубику и имеет 5 попыток. Кто выбросит наибольшее количество очков – победитель.

26. Единицы
■ Игроки имеют по 10 попыток. Считаются только единицы. Кто получит наибольшее количество единиц – победитель.

27. Двойки
■ Участники игры получают по 10 попыток. Считаются только двойки. Кто получит наибольшее количество двоек – победитель.

28. Тройки
■ У каждого игрока по 10 попыток. Считаются только тройки. Кто получит наибольшее количество троек – победитель!

29. Четвёрки
■ У каждого игрока по 10 попыток. Считаются только четвёрки. Кто получит наибольшее количество четвёрок – победитель.

30. Пятёрки
■ У каждого игрока по 10 попыток. Считаются только пятёрки. Кто получит наибольшее количество пятёрок – победитель!

31. Шестёрки
■ У каждого игрока по 10 попыток. Считаются только выпавшие шестёрки. Кто получит наибольшее количество шестёрок, – победитель!

32. Тройки побеждают
■ Каждый из игроков должен набрать ровно тридцать очков. Считаются только тройки. Если один из участников игры наберёт больше количество очков, чем необходимо, то в этом случае, он вычитает от последней суммы выпавшее количество очков и ход переходит к другому игроку. Кто первый наберет 30 очков – победитель.

33. Четвёрки выигрывают
■ Каждый из участников должен набрать ровно сорок очков. Считаются только четвёрки. Если игрок наберёт больше количество очков, чем необходимо, то в этом случае, он вычитает от последней суммы выпавшее количество очков и ход переходит к другому игроку. Кто первый наберет 40 очков – победитель!

34. Дойди до пятидесяти
■ Игроки должны набрать ровно пятьдесят очков. Считаются только пятёрки. Если один из игроков наберёт больше количество очков, чем необходимо, то в этом случае, он вычитает от последней суммы выпавшее количество очков и ход переходит к другому игроку. Кто первый наберет 50 очков– победитель!

35. Шестьдесят
■ Каждый из игроков должен набрать шестьдесят очков. Считаются только шестёрки. Если игрок наберёт большее количество очков, чем необходимо, то в этом случае, он вычитает от последней суммы выпавшее количество очков и ход переходит к другому игроку. Кто первый наберет 60 очков– победитель!

36. Угадай желание
■ Один из игроков имеет пять попыток заказать номер цифры, а другой участник игры должен выбросить заказанное число. У кого это будет удаваться чаще – победитель!

37. Тото
■ Каждый игрок пишет на листочки цифры от 1 до 10. После каждой попытки игроки записывают полученное количество цифр напротив номера попытки. После окончания игры, её участники сравнивают полученную суммы. У кого больше, тот и победитель.

38. Семь попыток
■ Каждый из соперников пишет на листочке цифры от 1 до 7. Затем игроки бросают кубики 7 раз. Результат 1 и 2 попытки должны быть удвоены, третья попытка зачёркивается, к четвёртой прибавляется сумма третьей, пятая попытка удваивается, а к шестой попытке добавляются суммы 1, 3 и 5 попытки.

39. Математика
■ Каждый игрок пишет на листочки цифры от 1 до 7. Затем игроки бросают кубики 7 раз. Результаты 1 и 2 попытки складываются, третья попытка - удваивается, к четвёртой прибавляется сумма первой и третьей попытки, пятая попытка удваивается, а к шестой попытке прибавляется результат второй и четвёртой попытки.

40. Плюс – Минус
■ Каждый из участников игры пишет на листочке цифры от 1 до 10. Затем игроки бросают кубики 7 раз. Вначале складываются результаты попыток 1,3,5,7,9. Потом складываются результаты попыток 2,4,6,8,10. От большей суммы каждый игрок вычитает меньшую сумму. У кого последняя цифра получится больше, тот и победитель.

41. Султан
■ Игрок, который первым выбросит цифру 6, называется султаном. Для того, чтобы соперник стал султаном №2, он должен из пяти попыток выбросить те три цифры, которые выбросил султан №1. Если игрок этого не сможет сделать, то султан №1 должен выбросить, те цифры, которые ему заказывает

другой игрок. Игра заканчивается, когда один из участников игры станет султан №5.

42. Несчастливая единица

■ Каждый из игроков бросает кубики. У кого из них выпала единица, считается проигравшим.

43. Несчастливая двойка

■ Каждый из участников игры бросает кубики. У кого из игроков выпала двойка - проиграл.

44. Несчастливая тройка

■ Игроки бросают кубики. У кого из игроков выпала тройка, считается проигравшим.

45. Кто раньше

■ Каждый из игроков бросает кубики, один за другим, кто из них первым наберёт 21 или более очков, считается победителем. После окончания игры, очередь хода переходит к другому участнику игры и игра повторяется!

46. Макао

■ Игрок должен набрать12 очков. Каждый из игроков может бросать кубик столько раз, сколько ему необходимо. Если он превысит цифру 12, то этот игрок проиграл.

47. Десять наоборот

■ Эта весёлая игра интересна тем, что каждый их игроков считает не результаты своих попыток, а считает результаты соперника. Победитель тот, кто наберёт после 10 попыток наибольшее количество очков.

48. Кто меньше

■ Каждый из игроков имеет 5 попыток. У кого результат меньше, тот и победитель.

49. Чёт побеждает

■ Каждый из игроков имеет 10 попыток. Считаются только четные попытки. Кто наберет большее количество очков, тот и победитель.

50. Нечёт побеждает

■ Каждый из игроков имеет 10 попыток. Считаются только нечетные попытки. Кто наберет большее количество очков, тот и победитель.

51. Семнадцать выигрывает

■ Каждый игрок из любого количества попыток пытается получить ровно 17. У кого получится больше, тот должен вычесть полученное число, и передать ход другому игроку, затем снова набрать ровно 17.

52. Зачистка

■ Каждый из игроков пишет на листе бумаги последовательно цифры от 1 до 6. После этого участники игры бросают свои кубики. Затем каждый из них вычёркивает ту цифру, которая выпала у него на кубике. В случае повторения результата кубика очередь хода переходит к другому игроку.
Выигрывает тот игрок, который первым зачеркнёт все цифры в своём столбике.

53. Набери сто очков

■ Каждый из игроков должен стремиться набрать первым сто очков. Полученные единицы и шестёрки не учитываться, в этом случае очередь хода переходит к другому игроку. У кого получится больше, тот должен вычесть полученное число, и передать ход другому игроку, затем снова набрать ровно 100.

54. Несчастливая тройка

■ Цель игры – первым набрать до 100 очков. Если у игрока выпала тройка, то он должен передать свой ход другому игроку, а сам следующий раунд начать с 0 очков.

55. Двенадцать

■ Каждый игрок из трёх попыток должен набрать ровно 12 очков. Кто это сделает первым – победитель. Если это не получилось ни у кого, игра повторяется .

56. Двадцать пять

■ Каждый игрок из пяти попыток должен набрать ровно 25 очков. У кого это получилось первым – победитель. Если это ни у кого не получилось, игра повторяется.

57. Сорок пять

■ Каждый игрок из десяти попыток должен набрать ровно 45 очков. Кто это сделает первым – победитель! Если это ни у кого не получилось, игра повторяется.

58. Марафон

■ У каждого из участников игры 10 попыток. Игрок выбрасывает кубики 10 раз. Кто получит наибольшее количество единиц и пятёрок – победитель!

59. Качели

■ Каждый из игроков имеет 10 попыток. Если игрок выбросил числа:1,2,3 ,9,10, их нужно прибавлять, а если числа 4, 5,6,7, 8 – вычитаются.
У кого больше очков – тот и победитель!

ФОКУСЫ С КАРТАМИ

60. Волшебная карта

Возьмите колоду и незаметно положите шесть карт одной масти, например, бубен, сверху и шесть карт той же масти — снизу. Вы можете перебрать колоду под тем предлогом, что вам нужно вынуть четыре валета, которые будут мешать показу фокуса. Изъятие валетов позволяет избавиться от лишней карты вашей масти.

Положите колоду на стол и предложите кому-нибудь разложить ее на шесть стопок. Поскольку осталось только 48 карт, то количество карт в каждой части будет одинаковым. Теперь верхняя и нижняя карты в каждой части будут бубны, но никто этого не знает.

Зритель берет любую часть и вынимает из середины карту, которую запоминает. Он кладет ее на любую другую часть и собирает все части вместе. Вы внимательно наблюдаете за всеми его действиями. Колоду можно снять. В результате задуманная карта окажется между двумя бубнами, и, просматривая колоду рубашкой вниз, вы сразу узнаете ее.

61. Из 21 карты угадать задуманную

Отделив из колоды 21 карту, раскладывайте их в три ряда на стол и просите сказать вам только, в котором ряду находится задуманная карта. Тогда соберите карты так, чтобы ряд, где находится карта, был посередине, и вторично опять раскладывайте карты опять в три ряда, но не горизонтально, а перпендикулярно, и снова спросите: «В котором ряду задуманная карта?». Опять соберите так же и, в третий раз, разложив горизонтально, спросите: «Где находится карта?». Опять соберите карты так, чтобы ряд с задуманной картой был посередине. Потом отсчитайте карты на стол, и задуманная карта всегда будет одиннадцатая с обоих концов

62. Найдите выбранную карту

Перетасовав колоду и незаметно запомнив нижнюю карту, позвольте зрителю вынуть из колоды любую карту. Предложив ее запомнить, положите на стол и накройте остальными картами. Затем дайте снять колоду столько раз, сколько захочет зритель. После этого верните карты так, чтобы лицевая сторона колоды, лежащей в руке, была сверху. Ищите карту, которую запомнили зрители.

Ею будет та, которая лежит перед картой, замеченной первоначально фокусником

63. Угадайте закрытые верхние карты

Перетасовав карты, запомните нижнюю и незаметно положите ее наверх колоды. Затем дайте зрителям снять два раза карты так, чтобы получилось три. Вам известна только одна верхняя карта в одной из трех частей колоды, оказавшаяся сверху в третьей кучке. Это можно исправить следующим образом.

Называете зрителям верхнюю карту первой кучки (при этом говорите не действительное название этой карты, а ту карту, которую запомнили при тасовании колоды, например, «дама червей»). Снимаете эту верхнюю карту и смотрите, не показывая зрителям. Допустим, снятая карта окажется восьмеркой треф. Далее «угадываете»: «Верхняя карта второй кучки — восьмерка треф». Берете ее и смотрите. Скажем, это туз пик. В таком случае говорите, что третья верхняя карта — туз пик. Снимите ее и покажите теперь все три верхние карты, ловко смешав их в руках, чтобы не было понятно, с какой кучки снята какая карта.

ИГРЫ В КАРТЫ

64. Один, два три

В этой игре может принимать участие от 2 до 6 человек - колодой из 52 карт. Каждый из игроков получает одинаковое количество карт. После этого один из игроков, говорит другим участникам игры: «один», «два» и «три». Игроки открывают верхнюю карту и смотрят на карты других участников игры. Игрок, который первым обнаруживает равную по значению карту у другого игрока, должен положить её на эту карту. Если оба игрока делают это одновременно, то карты остаются у игроков. Если один из игроков опережает другого, то эти карты кладутся в другую стопку карт. Кто из игроков «проспал», пропускает следующий ход. Игрок, у которого первыми закончились карты – победитель.

65. Капитан

Играют 4 человека, колода 32 карты. Каждый из игроков получает равное количество карт – 8. Игроки должны выложить одновременно по одной карте в открытой форме , и сравнить их. Игрок, имеющий большую по достоинству карту, забирает все карты. Если имеются несколько одинаковых карт, то этот раунд не играется и эти карты выходят из игры.

Те игроки, который обладает 9 пик или пиковым тузом, считаются «ведомыми» и они имеют преймущество против других игроков. Ни один из этих игроков не должен показать свои видом, что у него есть эти карты. Побеждает тот игрок, у которого по окончании игры будет максимальное количество очков, причём стоимость карт следующая – туз - 11, король - 4, дамы –3, валет - 2 , девятка - 9, остальные – 0.

66. Удача

Играет любое количество карт, колоды по выбору - 32 или 52. Каждый из игроков получает одинаковое количество карт, а одна карта ложится на стол открытой. Остаток этих карт кладётся на стол и используется по мере потребности. Игрок начинающий первым, кладет равную карту или карту одинаковой масти, если у следующего игрока нет возможности подыграть по масти или по номеру карты, то он тянет новую карту, и так продолжается до тех пор, пока игрок не вытянет нужную карту. Игра заканчивается, когда у одного из игроков не остаётся карт, и он признаётся победителем.

67. 4 раунда

В этой игре могут принимать от 3 до 4 человек. Если играют трое, то раздаются 24 карты – обычно (туз, король, валет, дама, 10, 9), если 4 игрока, то играют 32 картами, ещё дополнительно (8 и 7). Игра ведётся из 8 игр, которые считаются совместно. В этой игре важна масть, а козыри здесь не учитываются. В первой игре выбирают масть черви, потом пики, потом кресты и бубны. Игрок, который чаще выигрывал – признаётся победителем.

68. Червовый валет

В этой игре могут принимать от 2 до 6 человек, если в колоде 32 карты. Если в колоде - 52 карты, то больше шести человек. Один из игроков раздает карты по очереди. Затем каждый игрок должен посмотреть карты, и найти парные карты (два туза, две десятки, две шестёрки и т.д.), но предварительно этот игрок должен вытянуть у соседа справа одну карту. Червовый валет скидывать нельзя. Он постоянно переходит из рук в руки,

и в конце игры остается у игрока, который будет считаться проигравшим.

69. Вежливость

В этой игре могут принимать участие любое количество игроков, главное - игроки должны получать одинаковое количество карт. Смотреть в них не нужно. В свой ход игрок берет одну карту из стопки и кладет ее в открытом виде. При этом королю всегда отдается честь, даме говорят: «Бонжур, мадам!», валету — «Пардон, месье!», туза хлопают ладошкой. Если игрок что-нибудь перепутает, то он забирает все карты, которые были открыты. Выигрывает игрок, первым избавившийся от своих карт.

70. Девять карт

В этой игре принимают участие от 2 до 4 игроков, а игровая колода должна быть из 52 карт. Игроки перемешивают колоду, и получают равное количество карт. Цель игры — первым выложить все свои карты, мешая, по возможности, сделать это другим. Карты необходимо выложить в четыре горизонтальных ряда по мастям Игру начинает десятка «черви». Другой игрок может приложить к ней соответственно восьмерку или десятку той же масти, или выкладывает любую свою девятку. Ходы делаются по очереди и за один ход можно положить только одну карту. Игрок, который сделал это первым – победитель.

71. Тик - так

В эту игру может играть любое количество игроков. В колоде должно быть 52 карты. Игрок в процессе игры должен избавиться от всех своих карт. Ценность карт: туз — 11 очков, король — 4, дама — 3, валет — 2, все остальные карты — согласно номиналу. Игроки ходят по очереди.

Каждый получает по пять карт. Верхняя карта из оставшихся в колоде карт открывается, другие остаются закрытыми. Игроки по очереди выкладывают по одной карте. Следующий участник должен положить карту именно этой масти. Игрок, не имеющий возможности выложить ни одной карты, берет верхнюю карту из колоды. Если она не подходит, то этот игрок пропускает ход. Когда у одного игрока кончаются карты, то партия заканчивается. После каждого раунда игроки подсчитывают имеющиеся очки, и тот игрок, который набрал 100 или более очков – проиграл .

72. Будь первым

Цель игры - кто первым из игроков останется без карт.

Количество карт - 52. Каждый из игроков получает равное количество карт. Право первого хода по договорённости. Игрок, который делает первый ход, кладет на стол верхнюю карту своей колоды. Другие игроки поступают так же. Тот, чья карта окажется старшей, забирает себе все карты и кладет их под низ своих карт. За ним очередь хода переходит к другому игроку — он таким же образом кладет на стол свою верхнюю карту. Если встретятся две одинаковые по старшинству карты, то игроки снова вынимают по карте и кладут их сверху — и тогда уже старшая карта выигрывает.

Как только один из игроков остаётся без карт - игра заканчивается.

73. Магический Валет

Число игроков может быть любым, но обычно – от 2 до 4. Когда играет более 4 человек, лучше всего использовать две полные колоды из 52 карт.

Первый игрок кладет карту на стол лицевой стороной вверх. Следующий игрок должен положить свою карту, которая подходит или по очкам, или по масти к первой карте. Если игрок не может подобрать карту, то у него есть выбор или пропустить ход, или избавится от валетов. Валет имеет магическую силу, и игрок может объявить замену масти любой мастью, в которой у него больше карт, независимо от масти валета, которую он сбросил. Игра продолжается по кругу. Выигрывает игрок, который первым избавится от всех своих карт.

74. Внимательность

Число играющих игроков может быть любым. Используется колода в 52 карты. Карты выкладываются на стол таким образом, чтобы они не накладывались друг на друга. Игроки по очереди переворачивают любые две карты. Если они составляют пару, игрок забирает их себе и получает право перевернуть следующие две карты. Если эти карты составляют пару, игрок продолжает партию по тем же правилам. Если же карты не совпали, то ход переходит к другому игроку. Суть игры в том, что внимательный игрок может запомнить расположение карт и при своем ходе подобрать пару к первой карте, перевернутой им. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество карт.

75. Собери четыре

Эта игра развивает внимание. Игрок должен следить не только за своими картами, но и за поведением других игроков. Количество участников не ограничивается. Колода тоже выбирается произвольно. Из этой колоды выбираются четверки карт, согласно количеству игроков: при пятерых игроках можно выбрать четверки тузов, королей, дам, валетов и десяток.

Игрок, который будет раздавать карты, предварительно их тасует, и раздает игрокам поровну. Он же начинает игру, после чего каждый игрок обменивает одну карту на другую с соседом. Задача игры — собрать у себя четверку карт. Тот, кому удалось это осуществить первым, в полном молчании кладет свою ладонь на стол. Как только другие игроки это заметили, они должны повторить этот жест. Игрок, сделавший это последним – признаётся проигравшим

76. Монарх

Участников может быть от 3 до 6 . Играют колодой в 52 карты. Каждый из игроков получает по одной карте. Оставшиеся карты остаются в запасе. Каждая из карт имеет свою ценность – числа по номиналу, а картинки – туз - 1, король – 2 , дама .- 3, валет – 4. Каждый из игроков записывает полученный результат, и игроки дальше получают по карте. Кто из игроков в результате 5 раундов получит наибольшее количество очков - победитель, т.е. Монарх.

77. Повезёт – не повезёт

В эту игру играют 3 или 4 игрока, с колодой в 36 карт. Каждый из игроков получает по 6 карт. Перед тем как игрок сделает ход, он должен взять из колоды верхнюю карту и положить её рядом с колодой, после чего он кладет любую из своих карт на эту карту. Если у другого игрока нет этой масти - он забирает все открытые карты. Если у игрока появляются 4 карты одного номинала, то они выходят их игры. Игрок, который первым останется без карт – победитель.

78. Верю, или не верю

Чем больше игроков принимает участие в игре, тем веселее. Количество колод, которые будут принимать участие в игре, пропорционально количеству игроков. Желательно, чтобы игроки получили равное количество карт. Один из игроков начинает игру и кладёт на стол несколько карт (можно одну) и называет их достоинство. Другой игрок должен доложить карты или не поверить другому игроку, и сказать «Не верю». В этом случае игрок, которому не поверили, открывает все карты. Если хотя бы одна карта не правильна, то выложивший эти карты игрок забирает их. Если же сказанное оказалось верным, то карты забирает, игрок, который не оперил. Если у игрока окажутся четыре карты одного достоинства, он выходит из игры. Победителем игры признаётся тот игрок, у кого больше не осталось карт!

79. Чувство меры

И эту игру играют от 2 до 4 человек, а в колоде должно быть 52 карты. Каждый из игроков получает по одной карте. Игрок должен иметь чувство меры и не перешагнуть рубеж 39 очков. Каждая из цифровых карт сохраняет свой номинал, а туз принимается за 1 очко, король за 2, дама за 3, валет за 4. Десятка и девятка приносят игроку 0 очков. Наступит момент, когда один из игроков скажет: «Чувство меры» - это значит, он прекращает игру. Если это сказали несколько игроков, то результаты сравниваются, и игрок, который имеет больше очков, выигрывает. Если игрок перешагнул 39 пунктов, то он проиграл.

80. Собери больше

В эту игру играет двое игроков с колодой в 52 карты. Игрок, который начинает игру, сдаёт каждому игроку по 10 карт и выставляет ряд из 10 закрытых карт. На каждую закрытую карту кладется одна открытая карта. Игроки сравнивают по одной открытой карте, и та карта, которая больше, уходит к этому игроку. После того, как сыграны открытые карты, открывают закрытые карты и продолжают игру дальше. Когда и эти карты заканчиваются, каждый игрок получает дополнительно по 6 открытых карт. У кого больше ставок – тот победитель.

81. Пятнашки

Каждый игроков получает по 5 карт, игра ведётся колодой из 52 карт. Число участников от 2 до 4 игроков. Цель игрока - собрать комбинацию, в которой сумма очков должна быть не менее 15, больше или равно 15 – разрешено, но лучше равно 15 очкам, так в этом случае у него в расположении остаётся больше карт!! Каждая карта имеет свой номинал, цифры остаются, как им положено. Туз - 1 очко, Король – 2, Дама – 3, Валет - 4 очка. После того как один из игроков выставил комбинацию, каждый игрок ходит по очереди и берёт с колоды по одной карте, затем одну карту возвращает назад, может взять из колоды (если там ещё остались карты) столько карт, сколько он задействовал в комбинации. Победитель – игрок, который собрал больше всех комбинаций!

82. Последний шанс

Каждый из игроков, а желательно, чтобы в этой игре принимало участие не менее 3 - х игроков, получает по одной карте (колода должна состоять из 52 карт). Игроки начинают открывать карты, и сравнивают карты по старшинству! Игрок, который имеет большую карту, забирает все 3 карты. Если у двух игроков одинаковые карты, то они выходят из игры! И так происходит, до тех пор, пока в колоде останется одна карта. Игроки подсчитывают сумму очков, которые им принесли карты, причём все цифровые карты проходят по номиналу, а туз – 4 очка, король – 3, дама - 2, валет – 1 очко. После того как игроки сравняют результаты, то игрок, чьи результаты минимальные, может поднять эту карту и приплюсовать её к своему результату. Спасёт, ли это его?

83. Несчастливый валет

Каждый из игроков, а желательно, чтобы в этой игре принимало участие не менее 4 - х игроков, получает по одной карте (колода должна состоять из 52 карт). Игрок, у которого карта больше – первым начинает ход и снимает карту. Если на карте выпало 6, или туз, то игрок кладет эти карты под низ колоды, а себе берёт верхнюю карту. Если выпала 7, то он отдаёт свои карты соседу справа, если Валет, то эта карта выводится из игры, а если 10, то её получает сосед слева. Если выпала 8, то карта остаётся на столе, но следующий игрок пропускает ход. Кто из игроков вытянет последнего Валета - тот проиграл.

84. Не спи

Каждый игроков получает по 4 карты, игра ведётся колодой из 52 карт.

Из комплекта выбираются все картинки – валеты, дамы, короли, тузы, хорошо перемешиваются и раздаются игрокам. Затем игроки обмениваются картами – по одной карте. Задача игрока – собрать 4 карты одного рисунка. Кто это сделал первым, кладет свою ладошку на стол. Другие игроки, заметив это, повторяют этот жест. Кто из игроков сделает это последним - проспал (проиграл).

85. Собери семёрки

Каждый из игроков получает по 5 карт, а в игре принимает участие 2 колоды по 52 карты. Игроки отдают по одной карте, предварительно просмотрев их. Затем берут снова, и т.д. Игрок, который первым собрал 4 семёрки победитель. Если к игроку пришла семёрка, а на следующий ход он её больше не получает, то он должен вернуть её в колоду!

86. Счастливые кресты

Каждый игроков получает по 13 карт, игра ведётся колодой из 52 карт. Игрок, который начинает первым, ходит с любой масти, кроме крестей. Другой игрок должен поставить карту того же значения или масти. Если у него этого нет, то он имеет право положить любую карту масти кресты. Если у последующего игрока есть кресты более высокой категории, то он может забрать эти карты. Игра затем продолжается по правилам указанным выше, но наступит момент, что все кресты выйдут из игры, и тогда должен быть произведёт подсчёт. Игрок, который имеет наибольшее количество крестей – победитель!

87. Чёрный Петр

Каждый игроков получает по 13 карт, игра ведётся колодой из 52 карт. Карта, которая называется «Валет Пика» принимается за «Чёрный Пётр». Игроки обмениваются картами, и карты одного наименования постепенно уходят из игры. Наступает момент, когда у одного из игроков остаётся карта «Чёрный Пётр» - этот игрок проиграл, а игрок, который первым скинул свои карты - победитель.

88. Чей штраф больше

Если в игре будет принимать участие 3 игрока, то из колоды с 32 картами выбираются 24 карты – (все тузы, короли, дамы, валеты , 10 и 9). Если играют 4 человека, то используется вся колода. Она тщательно перемешивается, каждый из игроков получает одинаковое количество карт. Затем каждый из игроков поднимает по одной карте, и игрок у кого карта меньше, забирает все карты. Если в процессе игры, у игроков выпали одинаковые карты, то каждый из игроков перемешивает свою колоду, и снова вытаскивает по одной карте. Если и в этой попытке повторится аналогичный результат - эти карты выходят из игры. Игра состоит из 5 раундов. Игрок, который, за эти 5 раундов наберёт большее количество штрафных очков - проиграл. Стоимость карт – туз 1 очко, король – 2, дама – 3, валет - 4, остальные по номиналу.

89. Угадай-ка

В игре играют 32 картами и в ней должно быть не менее 4 игроков. Каждый из игроков получает по листку бумаги и ручку, записывает в столбик от 1 до 8 (от тузов до 7). Затем по очереди игроки называют по одной карте (от туза до 7), игрок, который угадал, ставит в свою таблицу напротив угаданной карты - крестик. Эта карта откладывается в сторону, игрок называет другую карту из колоды и т.д. Игрок, который в конце игры угадал набольшее количество карт – победитель

90. Лестница вниз

Каждый из игроков перед игрой получает по 100 очков и по 4 карты. Затем игрок, который начинает первым, выкладывает одну карту, и берёт одну карту себе. Из 100 очков вычитается у него сумма очков, которую он положил на стол. Аналогично у других игроков, только эти игроки должны выставить следующую карту, которая должна быть равна по масти, или по значению. На руках у игроков должно быть не менее 4 карт. Первый игрок, который достигнет цифры «0» - победитель.

91. Чей торс сильнее

Каждый из игроков получает по 4 карты (игроков должно быть не менее 4, а игра проводится колодой из 32 карт). Игрок, который начинает первым, кладет любую (для него желательно наибольшую) карту на стол. Например: туз крести. Все другие, у кого есть крести, должны положить на стол, или если нет крести, то любую другую масть. Затем игроки берут ещё по одной карте (до окончания колоды), игрок, который забрал предыдущую карту, снова начинает первым, и т.д. Жульничать нельзя. У игрока, который по окончании игры имеет больше всех ставок – победитель.

92. Собери фишек больше

В игре присутствует колода из 32 карт и дополнительно большая кучка фишек. Игроки получают по 4 карты - их задача сбрасывать парные карты. Кто из игроков наберёт наибольшее количество фишек – победитель. В процессе игры игроки должны иметь на руках не менее 4 карт, и после того как они получили оду фишку, они должны добрать необходимое количество карт.

93. Девятки побеждают

Каждый из игроков получает по 13 карт, колода - 52 карты. Игроки перемешивают полученные карты, и каждый из игроков вытаскивает по одной карте, и игроки сравнивают их. Сильнейшая карта побеждает, но самая сильная карта - 9 она сильнее всех. В остальном эта игра ведется по правилам предыдущей игры.

94. Шляпа

Из колоды, в которой было 32 карты, выбирают все картинки, остаются только 7. 8, 9, 10. Игроки получают по 4 карты. Цель - собрать 4 одинаковые карты. Кто объявит это последним, тот и Шляпа.

95. Достигни 21

Игра ведётся между игроками. Задача игроков – набрать 21 очко или очень близкую к этому сумму. Если сумма очков больше 21, то он проигрывает свою партию. В начале игры, каждый из игроков получает две карты, сумма которых позволяет им решить, нужны ли им дополнительные карты. Каждый из игроков может взять дополнительную карту или прекратить игру. Игрок не имеет право взять ещё одну карту, если сумма его карт уже составила 21 очко. Затем, по своему желанию, он может прекратить игру и передать очередь хода другим игрокам.

Если общая сумма очков одного из игроков наибольшая, но не больше 21, то он признаётся победителем. Если у игроков получилась одинаковая сумма очков, то играется новый раунд. При подсчете суммы очков исходят из следующего достоинства карт. Туз принимается за 11 или за 1 очко. Карт от “2” до “10” соответствуют их номиналу. Карты с картинками (короли, дамы, валеты) имеют достоинство 10 очков.

96. Кто последний

Играют колодой в 36 карт. Карты раздаются по кругу, каждый игрок получает по 6 карт. Самая верхняя карта в колоде переворачивается и кладётся на стол лицевой стороной вверх. Это карта - козырь. Первым может ходить игрок, который имеет козырную карту с самым младшим достоинством. Игрок может ходить либо с одной карты любого достоинства, либо с нескольких карт одного достоинства. Идея игры состоит в том, чтобы избавиться от всех карт, имеющихся на руках. Проигравшим считается тот игрок, у которого остались карты на руках.

Игрок, к которому пошли, должен отбить все карты, которыми сделан ход. Если он не может отбить хотя бы одну карту, он обязан принять все карты, с которыми был сделан ход. В этом случае ход игры переходит к следующему игроку по кругу. Если же игрок отбил все карты, то ему нельзя подбрасывать новых карт и все карты со стола отправляются в отбой, а следующий ход принадлежит отбившемуся игроку.

После каждого отбоя или принятия карт, игроки по очереди дополняют карты из колоды до 6. Очерёдность – первым из игроков берёт игрок, который ходил первым, отбивавшийся игрок берёт последним. Игроки дополняют карты до тех пор, пока не останется ни одной карты, включая козырную карту.

Количество карт, которыми сделан ход, не должно быть больше, чем количество карт находящихся на руках у игрока, к которому был сделан ход. В следующей игре первым будет начинать игрок,

который выиграл предыдущую игру.

97. Кто остался

Эта игра отличается от предыдущей, тем, что игрок, который отбивает карты, в процессе своего хода может получить дополнительные карты не только тогда, когда он их забирает, но и тогда, когда игрок пытается отбить карты. Причем этот игрок, получает не только карты, которыми был произведён ход, но и теми, которыми этот игрок отбивался.

98. Дай мне нужную карту

В отличие от предыдущей игры, игрок, под которого был сделан ход, имеет возможность, положить карту одного достоинства, что и карта или (карты) хода, чтобы перевести ход к следующему игроку. Следующий игрок, в случае, если у него есть карта одинакового достоинства, может перевести ход дальше. Однако это не является обязательным, а значит - этот игрок может просто отбить карты. Перевод карт возможен тогда, если игрок ещё не начал отбиваться. В случае если игрок отбил хотя бы одну карту, то он не может переводить.
Если у последующего игрока количество карт на руках меньше, чем число переводимых карт, то перевод карт невозможен.

99. Восток

Правила игры в «Восток» отличаются от правил игры «Кто последний» только тем, что за козырную карту принимаются бубны, а пики бьются только пиками.

100. Разложи первым

В эту игру играют полной колодой – 52 карты (желательно 4 игрока). Номинальность карт: от туза до двойки. Каждый из игроков получает по 13 карт. Игрок, который начинает первым, выбирает из своих карт шестёрки и кладёт их на стол. Если у игрока их нет, то ходит следующий игрок. На эту карту следующий игрок должен положить карту той же масти, которая старше или младше на одно очко - пятёрку или семерку. Следующий кладет восьмёрку или четвёрку, и т. д. Если игрок имеет сам любую шестёрку, то он может положить её, и игра будет вестись с этой мастью тоже. Карты выкладывать – обязательно, не жульничать! Если у игрока нечем ходить, то ход переходит к следующему игроку.
Победитель, тот, кто первым выложит все свои карты.

Внимание!

Игра не предназначена для детей младше 36 месяцев. Содержит мелкие детали. Опасность удушения! Сохраните упаковку для последующего использования. Содержимое игры может незначительно отличаться от представленного на упаковке.

Piatnik

Произведено в Австрии **www.piatnik.com**