

	Игри на дъски	1		Домино игри	16
1	Не се сърди, човече		25	Задънена улица	
2	Шах		26	Домино с резерва	
3	Американска дама		27	Матадор	
4	Американска дама вариант 2		28	Берген	
5	Ъглова американска дама		29	Севастопол	
6	Блокада		30	21	
7	Американска дама със споразумение		31	Соло домино	
8	Стажари и апаши		32	Три квадрата	
9	Дама		33	Микадо	19
10	Скачаща дама			Игри със зарове	20
11	Лескърва дама		34	Суинг	
12	Овце и вълци		35	Слаб 3	
13	Табла		36	16	
14	Трик-трак		37	Кравешка опашка	
15	Червейчета		38	Играй на 6	
16	Малките гъски		39	Дирижабъл	
17	Не се сърди човече за най-малките играчи		40	Най-голямо число	
18	Халма		41	Щастливо седем	
19	Точна Халма		42	Всичко или нищо	
20	Бърза халма		43	Единадесет златни парченца	
21	Халма за трима		44	Бързи 100	
22	Пасианс		45	Със 3	
23	Кръст		46	С колкото-толкова	
24	Тройка		47	Покер	
			48	Вабанк	
			49	5	
			50	Мароко	
			51	Атланта	
			52	Маратон	

ИГРИ НА ДЪСКИ

НЕ СЕ СЪРДИ, ЧОВЕЧЕ

Игра за 2-6 играча

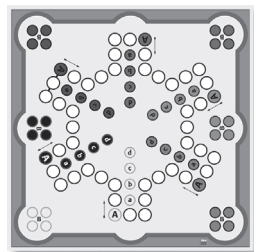
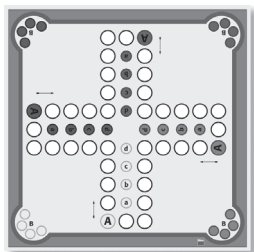
Възраст: 5 год.

Съдържа:

1 дъска за игра за 6 играчи

1 зар

24 фигури в 6 цвята



Цел на играта:

Целта на всеки играч е да придвижи всичките си фигури през целия път по посоката, отбелязана със стрелка, до финалните полета (четирите полета с еднакъв цвят в центъра на дъската). Играчът, който вкара всичките си фигури там първи става победител. Другите играчи продължават играта, докато всички не вкарат фигурите си във финалните полета.

Старт на играта:

В началото на играта всеки от играчите взема по 4 фигурки с еднакъв цвят и ги поставят на мястото отбелязано с буква „В“ с цвета на фигурите.

Основни правила

Началото на играта:

1. В началото всеки играч хвърля зар. Играчът, който е хвърлил най-голямо число, започва играта. Той има 3 опита да хвърли „6“ и тогава поставя една фигура на началното поле със стрелка. В случай, че не хвърли „6“, другият играч в ред по посока на час. Стрелка продължава.
2. Когато играчът хвърли „6“ и постави фигура на началното поле, той хвърля още веднъж и придвижва фигурата си толкова полета напред, колкото е хвърлил със зара

Придвижване на фигурите

3. Придвижването на фигурите се определя от точките, хвърлени със зара. Ако фигурата е в играта, играчът я премества толкова полета напред, колкото точки хвърли.
4. Ако играч хвърли „6“, той трябва да постави негова фигура на началното поле и да хвърли още веднъж, за да я премести, дори ако на полето има вече друга негова фигура. На едно поле може да има само по една фигура.
5. Ако всички фигурни на някой играч са вече в играта и той хвърли „6“, той хвърля отново, като продължава напред с една от фигурите си, или разпределя хвърлянията на повече фигури.
6. Когато фигурите на играча се придвижват напред, те имат право да настъпват фигурите на неговия съперник.
7. Ако фигурата на някой играч попадне на заето от фигурата на съперника поле, той отстранява фигурата на съперника си от дъската за игра, и я връща обратно на мястото, отбелязано с буква „В“ на съперника си. Ако преценят, играчите могат да отстраняват и собствените си фигури.
8. Фигурите, отстранени от дъската за игра могат да бъдат върнати обратно в играта, когато техния играч хвърли „6“.
9. Фигурите, които са преминали през целия път на играта, се попоставят на полетата с техния цвят в средата на дъската, отбелязани с буквите a, b, c, d. Тези полета се наричат „къщата“ и са крайната цел на играта. В тези „къщи“ може да се влезе само през полето, отбелязано с буква „А“. Фигури с различен цвят не могат да влизат в тях. Когато фигурите влязат в къщата не могат да излизат вече. Играчът трябва да хвърли точен брой точки, фигурата си в някоя от „стаите“ на „къщата“. Ако не хвърли точен брой точки, за да влезе, играчът трябва да изчака следващия си ред. Фигурите в къщата могат да се придвижват по същия начин както по време на играта, ако има свободни „стаи“, в които да се преместят.

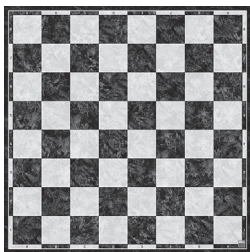
Пример: Някой играч вече има 3 фигури в „къщата“ на полета a, b, c. Четвъртата му фигура стои на преди полето, отбелязано с буква „А“. Ако играчът хвърли 5, той не може да се придвижи и трябва да чака следващия си ред, докато не хвърли 4, за да влезе на право в празното поле на „къщата“, или по-малко число, за да премести фигурките, които вече са в къщата.

ШАХ

Игра за двама играчи
от 8 год възраст

Съдържа:

1 дъска за шах
2 комплекта от 16 фигури
Инструкции за игра



Цел на играта:

Да отстраните Царя на опонента от играта,
т.е да направите шахмат

Правила на играта:

Играе се на дъската за шах, която се състои от редуващи се черни и бели квадрати- 8x8, което прави общо 64 квадрата. За да може да проследите развитието на играта, всеки квадрат е маркиран (a1-a8 до h1-h8). Игралната дъска е разграфена, така че белите квадрати започват от долния десен ъгъл (бяло h1, черно a8). Шахът е битка между двама играчи- водачи-всяка страна е представена от различен цвят. Армията на всяка от страните се състои от 16 фигури: 1 Цар, 1 Царица, 2 Топа, 2, Офицера, 2 Коня, 8 Пешки.

В началото на играта двете страни са еднакво силни. На рисунка 1 може да видите точните позиции на фигурите при започването на играта. Белите винаги започват първи. Всеки играч кара ред като мести по една фигурка, в момент, съобразен с ходовите възможности на всяка фигура.

Следните правила важат а всички фигури:

Всеки играч може да заеме квадрат, който е свободен, или да се премести в квадрат на опонента, за да вземе фигурата му, и да я отстрани от играта. Всички фигури, с изключение на Царя не могат да прескачат други фигури, включително и тези на опонента. Когато прави един ход, играчът може да мести по една фигура, с изключение на топовете.

Фигурите са маркирани както следва:

Цар-К, Царица-Q, Топ-R, Кон-Кп, Пешка-Р

Видове ходове

ТОП: (рис.2) — Топът се движи или хоризонтално, или вертикално, колкото квадрата неограничен брой квадрати, но не може да прескача други фигури. Тази фигура има власт над 14 квадрата.

ОФИЦЕР: (рис.3) - Има по 2 офицера на страната на всеки играч, и всекиот тях може да се движи диагонално напред или назад, така че винаги да остава в белите или съответно в черните квадрати. От центъра на дъската офицера има власт над други 13 квадрата, докато от ъгъла са само 7.

ЦАРИЦА: (рис.4) — Царицата е комбинация от Коня и Офицера, което я прави най-силната фигура в играта. Тя може да се движи напред, назад, направо или диагонално, настрани, но никога в комбинация.

КОН: (рис.5) — Конят има най-интересното движение от всички фигури и е единствената фигура, която може да прескача други фигури. Конят се движи във всички квадрати с цвета на опонента във формата на буквата „Г“. На пример: Конят стои на квадрат d5. Той може да се премести на следните квадрати: b4, b8, c3, e3, e7, f4 или f6, разбира се, колкото свободни квадрати има.

ЦАР: (рис 6.) - Царят може да се мести по един квадрат във всяка посока, освен ако квадрата не е застрашен от фигура на опонента, която е защитена от друга фигура от същия цвят. Царят се движи във всяка посока, освен при **рокада**.

ПЕШКА: (рис. 7) - Пешката е най-слабата фигура в играта. Може да се движи само напред по един квадрат. Само от началната позиция (бяло във втория ред, черно в седмия ред), може да се премести 2 квадрата напред. Може да премахва фигурите, които стоят диагонално един квадрат напред. Ако пешката успешно се придвижи в задния ред на опонента, така че да не оже да се движи по-нататък, тогава тя може да се движи като всяка друга фигура (Царица, Топ, Офицер, Кон), с изключение на Царя. По този начин играчите могат да се сдобият с повече Царици или други фигури, отколкото са имали в началото на играта. Особено при пешките е правилото *ан-пасан*, при което пешката взима противниковата само когато е на пети за белите и четвърти за черните хоризонтал и те са съседни помежду си. Ако противниковата пешка се е задвижила от началното си положение през едно поле напред, прескачайки полето, което се бие от другата пешка, тогава казваме, че пешката, която се е движила, може да се вземе *ан-пасан* от другата.

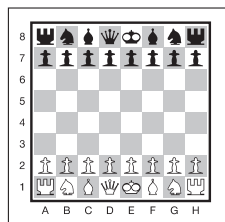


рис. 1

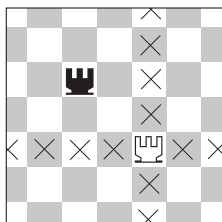


рис. 2

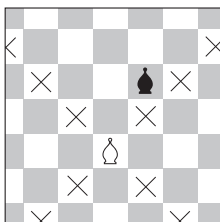


рис. 3

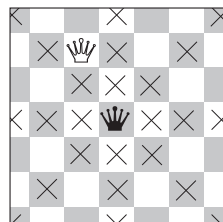


рис. 4

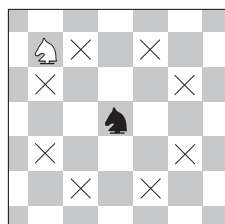


рис. 5

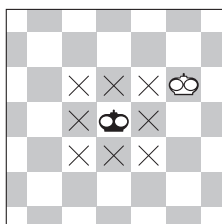


рис. 6

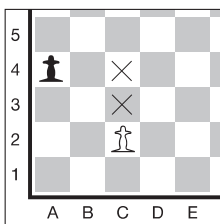


рис. 7

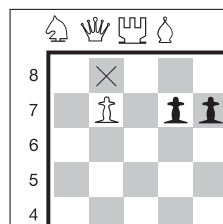


рис. 8

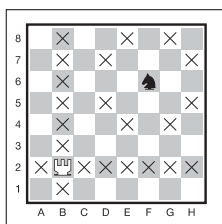


рис. 9 а

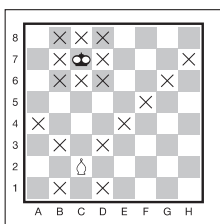


рис. 9 б

Стойността на шах-матните фигури се определя от техните ходови възможности. Пешката е основна единица. Останалите стойности на другите фигури са както следва:

Лесноподвижните фигури (Офицер, Кон) се равняват на $3-3^{1/2}$ пешки. Топ- лесноподвижна фигура и 3 Пешки. Царица-2 Топа или 3 лесноподвижни фигури.

Това е само груба класификация. Актуалната стойност на фигурите зависи от способностите на отделните позиции.

Рисуника 8а показва ходовете на Топ и Цар, рис.8б - ходовете на Офицера и Царя.

Рокада

Това е единствения ход в шахмата, където участват едновременно две фигури. Съществува малка и голяма рокада, в зависимост от това с кой от двата топа се извършва рокадата. Царят се премества близо до Топа и тогава Топа прескача Царя, като застава в съседство с него. Царят отива два квадрата по-близо до Топа, и тогава той отново прескача Царя по същия начин. Чрез тази маневра Царя се движи в защитена позиция. За да се извърши рокадата трябва да са изпълнени определени условия:

- Между царя и съответния топ да няма други фигури,
- Царя и топа да не са местени от началото на партията,
- Царя да не се намира под шах преди и след рокадата,
- Царя не трябва да прескача поле, което се намира под удара на неприятелска фигура.

Малка Рокада - Царят преминава в квадрат g1 или g8, а Топа в f1 или f8 (виж рис. 9- след малка Рокада)

Голяма Рокада - Царят преминава в квадрат c1 или c8, а Топа на d1 или d8 (виж рис. 10- след голяма Рокада)

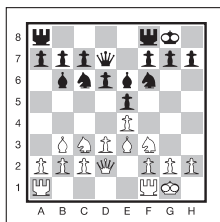


рис. 9

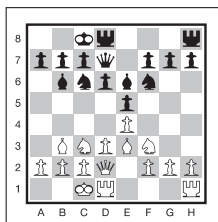


рис. 10

Цел на играта:

Царят е най-важната фигура в играта. Ако е в опасност, трябва или да се движи назад, или да се защити, което може да стане или със собствените фигури, или с фигурите на опонента. Атаката срещу Царя се нарича „шах“. Когато не може да се избегне шах, чрез гореспоменатите ходове, ситуацията се нарича „шах мат“ и играта свършва. Целта на играта е да се направи шах на Царя на опонента, така че той да е в опасност и да не може да се движи без останалите фигури, взети от опонента, така че да е открит за всички фигури. Не всички игри завършват с шах мат. Някои завършват с капитулация, когато атаката на опонента е незащитена или фигурите на опонента са много повече и победата е просто въпрос на време. Играта може да свърши и когато някой превиши времето за обмисляне на хода. В турнирите по шах, както и в други случаи, играта оже да свърши с равен резултат.

Пат

Това е състояние, при което играта е с равен резултат.

Има точни условия:

1. Когато никой от играчите не е достатъчно слен, за да направи шахмат
2. Когато играчът, който е на ход не е способен да движи фигури без да постави Царя в позиция на шах.
3. Когато някой от играчите продължава да прави шах на Царя на опонента, но не може да направи шахмат.
4. Когато същата позиция се повтаря три последователни хода и същия играч е на ход.
5. Когато през 50 хода нто една фигура не е взета от Пешка.

Нормално играта на шах се играе според принципа „докосване и преместване“, или ако играч, когато придвижва фигура и докосне друга фиг., тя трябва да бъде преместена. Ако играч докосне фиг. на противника, тя трябва да бъде отстранена, съгласно правилата. Ако докосне фиг., която е невъзможно да се движи или премахне, тогава няма последствия. Ходът се обмисля, за да бъде завършен, когато играчът освободи неговите фигури или задържи някоя от тези на опонента, я освобождава. Ако играч иска да смени хода, той трябва да го обяви като каже „смяна“

Шахматна нотация

Шахматната нотация позволява на играчите да записват всички ходове през играта.

-	ход	?	слаб ход
x	отстраняване	!!	много силен ход
+	шах	??	много слаб ход
=	шахмат	!?	рисков ход
!	силен ход	0-0	малка рокада
		0-0-0	голяма рокада

Какво трябва да знаят начинаещите?

Следвайки възможностите за движение на отделните фигури, те са най-силни и ефективни в средата на дъската. По тази причина от самото начало на играта е препоръчително да се опитате да заемете позиции в средата на дъската. Вътрешния център е формиран от квадрати d4, d5, e4, e5. Външния център е в квадратите c3, c6, f6 и f3.

Най-похождащия начин да започнете играта е като направите двоен ход с Пешката пред Царя или Царицата. Това не позволява да се освободи път до Офицера и Царицата. Обикновено Конят се движи към f3 и c3, f6 и c6, от където контролира центъра. Когато започвате играта, не движете само една фигура, такова губене на време води до загуба. С всеки ход трябва да се опитвате да вкарате друга фигура в играта. Най-добрият начин е като направите рокада, по този начин защитавате Царя. Добре е след това разширите обхвата на Царицата. Обичайно Царицата се вкарва в действие последна, защото е рисковано това да се направи в началото. Опонента може да вземе голямо предимство, ако отстрани Царицата от играта. Резултатът на играта зависи от добра координация на фигурите и от атакуващите им способности. Чрез преждевременните атаки, които често са много лесни, могат да се загубят време и фигури. За да напредвате в играта е препоръчително да играете с по-опитен играч, от когото може да научите много. Учейки от добри учебници и от майсторски игри, вие развивате вашите способности.

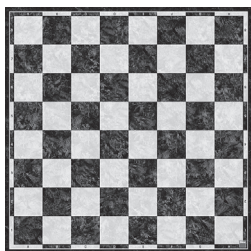
АМЕРИКАНСКА ДАМА

Игра за 2 играча

От 6 год.

Съдържа

Дъска за игра – дъска за шах 8x8 квадрата
24 пула-12 бели и 12 черни



Цел на играта

Играчът трябва да вземе всички пулове на опонента си или да ги блокира, така че да не могат да се движат.

Началото на играта:

Играта се играе на дъската за шах 8x8 квадрата с 12 пула от всеки цвят. Дъската за шах се поставя по такъв начин, че двамата играчи да имат на първия ред черен квадрат от тяхната лява страна. Играе се само на черните квадрати. Играчите хвърлят чоп за цвета на пуловете, с които да играят. Тогавате поставят техните 12 пула на черните квадрати на 3 реда, най-близо ктая на дъската за шах. Играчът, на когото са се паднали белите пулове започва първи.

Правила на играта:

Играчите движат техните пулове само по диагонал, всеки ход по 1 квадрат. Не могат да влизат в квадрат, който зает от техен пул или от пул на опонента. Ходовете са само напред, пуловете не може да се движат назад. Пуловете не могат да влизат в белите полета. Ако пулт на някой играч стои пред пул на опонента, а квадрата зад пула на опонента е свободен, тоъ може да го прескочи и да го отстрани от играта. Ако той забрави да направи така, неговия опонент може да го отстрани, без да губи реда си. Може да стане така, че играч да прескочи и да отстрани повече от един пул на опонента в един ход, но само

в случай когато след първия скок той застане пред друг пул на опонента, зад който има свободен квадрат. Ако играч успее да придвижи негов пул до последния ред, тогава неговия пул става „дама“.

Поставяйки друг пул със същия цвят върху пул, който е успял да стигне до последния ред, създавате дамата. Играчът може да направи повече дами по време на играта. Дамата може да се движи и да прескача по два квадрата напред и назад и произволен брой квадрати, диагонално свързани помежду си, при условие, че са свободни. Дамата може да стои, след като е прескочила пул на опонента, не само на съседното поле до прескочения пул, но също и на по-далечни квадрати от същия дагонал. Ако дамата, след като е прескочила пул на опонента стои на поле-независимо от посоката и номера на полето, но само по диагонал-може да прескочи друг пул на опонента, след което продължава да прескача всички пулове, които е възможно да прескочи. Ако някой забрави да прескочи с дамата, неговия опонент, без да губи реда си, може да отстрани Дамата от дъската за игра. Дамата може да прескача като пул-„самолет“, но винаги когато това е възможно по диагонал и така че да няма риск.

АМЕРИКАНСКА ДАМА ВАРИАНТ 2

Може да се играе по гореспоменатият начин разликата, че играчът който загуби всичките си пулове първи, става победител. Всеки пул, който може да се прескача, съгласно правилата, трябва да се отстрани от играта. Който иска да победи, трябва да постави пуловете си така, че неговият опонент да трябва да ги прескочи.

ЪГЛОВА АМЕРИКАНСКА ДАМА

Необходими:

Дъска за шах 8x8 квадрата 18 пула-9 бели и 9 черни

Правикла на играта:

Дъската за шах се поставя на масата, така че ъглите и да бъдат пред двамата играчи. Пуловете се поставят на черните квадрати- 1 на първия ред, 3 на втория ред и 5 на третия. Пуловете могат да се движат по едно поле напред или настрани. Възможно е да се заемат двете бели и черни полета. Не може да се придвижват назад. Пуловете на опонента могат да се прескачат без да се отстраняват от дъската. Не може да прескачат собствените си пулове. Играчът, който заеме съответните квадрати на срещуположната страна първи, става победител.

БЛОКАДА

Необходими:

Дъска за шах 8x8 квадрата, 24 пула-12 бели и 12 черни

Правикла на играта:

Пуловете се поставят според основните правила на играта Американска дама. Пуловете могат да се движат само в черните полета, по един квадрат напред или назад. Пуловете на опонента се отстраняват като се превземат. Пултът се превзема в момента, в който загуби връзка с други пулове от същия цвят. Превзетият пул по този начин, се отстранява от дъската. Играчът, който загуби всичките си пулове, губи играта.

АМЕРИКАНСКА ДАМА СЪС СПОРАЗУМЕНИЕ

Необходими:

Дъска за шах 8x8 квадрата, 28 пула-14 бели и 14 черни

Правикла на играта:

Двамата играчи започват с 12 пула, които се поставят на дъската, съгласно основните правила на играта д Американска дама. Правилата на тази игра са същите, с изключение че играчите могат да ползват 13 и 14 пула. В началото на играта, играчите се споразумяват за позициите в техните основни редове от двете страни. Когато се освободи поле, е възможно да се постави резервен пул.

СТРАЖАРИ И АПАШИ

Игра за двама играчи
От 8 годишна възраст

Необходими са:

Дъска за шах 8x8 квадрата
5 пула-1 бял и 5 черни

Правила на играта:

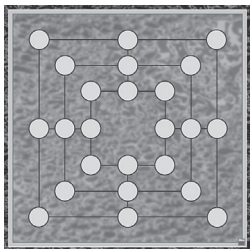
Единият от играчите-апашът-има само един пул. Неговият опонент играе с 4 черни пула-стражари. Играе се само на черните квадрати. Стражарите се поставят на 4 квадрата на първия ред. Апашът може да бъде поставен на всеки друг черен квадрат. Започват стражарите. Те могат да се движат диагонално напред по един квадрат. Апашът може да се движи също само по диагонал, но той може да се движи и назад. Целта на играта за стражарите е да обградят апаша, така, че той да не може да се движи. Ако апашът успее да се промъкне през линията на стражарите, той печели, защото те не могат да се движат назад.

ДАМА

Игра за двама играчи
От 8 год. Възраст

Необходими са:

Дъска за игра
18 пула-9 бели и 9 черни



Цел на играта:

Целта на играта е да изкарате от играта всички пулове на опонента. За тази цел играчите трябва да направят, колкото се може повече дами, което означава, че те трябва да направят линия от три пула от техния цвят. Ако някой от играчите успее да направи дама, той може да извади някой от пуловете на опонента от играта.

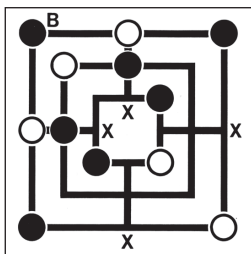
Правила на играта:

В началото на играта всички пулове са извън дъската за игра. Играчите хвърлят чоп за цвета, с който ще играят, и също така за реда, в който ще започнат. Белите започват първи. Играчите поставят по един от техните пулове на кръгчетата на дъската, като се опитват да поставят три пула на една линия, или да направят дама. Ако някой успее, той взема един пул на опонента и го отстранява от играта, но не може да вземе пул, от който вече е направена линия. По тази причина те трябва да се опитат да не позволят на опонента си да направи линия, като постави неговите пулове на подходящите кръгчета.

Когато и двамата играчи поставят всичките си пулове, играта продължава като през реда си, играчите местят техните пулове по едно поле по линиите. Те трябва да се опитват да правят линии, и така да отстраняват пулове на опонента. Играчите могат да отварят техните линии, като преместят един пул от линията в празно поле и през следващият си ред да затворят същата линия, като върнат същия пул на мястото си, и така да отстранят още един пул на опонента. Ходовете трябва да се обмислят добре, така че играчите да могат да направят по няколко линии, защото по този начин те могат да отворят една линия, затваряйки друга в един и същ ход и да вземат по един пул на опонента във всеки ход. Ако на някой му останат само 3 пула, той може да скача до всяко свободно поле и така да попречи на опонента си да затвори линия. Той също има последна възможност да направи собствена линия. Губи играчът, на когото останат само два пула, и не може да направи линия.

СКАЧАЩА ДАМА

Този вариант се играе, съгласно основните правила. Основната разлика е, че след като се поставят всички пулове, те скачат, вместо да се движат по линиите. Пуловете се движат по същия начин като Коня в играта на шах: Г-образно (две полета напред и едно настрани, или едно напред и две настрани). Може да се прескача по един свой или на опонента пул. Може да се скача в само в незаето поле. Скачайки,



игращите се опхват да направят линии и така да отстраняват пулове на опонента си. Играчът, на когото останат само 3 пула, може да скача във всяко свободно поле, следвайки основните правила на играта.

Пример: възможност за скачане със пул на „В“

ЛЕСКЪРОВА ДАМА

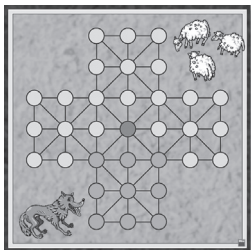
Често се случва играта да завърши с равенство и двамата играчи да са еднакво силни. За да предотврати това, Емануел Лескър е измислил нов, по-вълнуващ вариант на играта. Вече в началото на играта, играчите могат не само да поставят техните пулове, а също и да ги местят. За играчът, който успее да направи линия, е препоръчително да я отвори през следващия си ход, за да накара опонента си да постави пул в отворената линия, с цел да не може да се затвори през следващия ход. Първият играч има предимство, защото е спестил един ход. Играчът, който има повече пулове в резервата, има по-голям шанс да спечели, защото тези пулове могат да се поставят на всяко поле.

ОВЦЕ И ВЪЛЦИ

Игра за 2 играча
От 7 год. възраст

Необходими са:

Дъска за игра с картинка с овце и вълци
20 червени пионки (овце)
3 черни пионки (вълци)



Цел на играта:

Играчът, който играе с овцете, трябва да се придвижи до безопасният двор (девет полета с оранжев цвят). Играчът, който играе с вълците, трябва да не позволи на овцете да стигнат до там.

Правила на играта:

В началото играчите решават, кой да играе овцете и кой вълците. 3 вълци се поставят на най-долния ред в оранжевата част. 20 овце се поставят на отсрещната страна на дъската. Редът, който оформя „оградата между тях, остава празен. Играчът, който играе с овцете, започва първи.

Движение на овцете:

Пионките се движат от едно поле до друго. Могат да се придвижват само до свободните полета по линиите и задължително само напред и настрани. Не могат да се движат по диагонал или назад. Овцете не могат да се прескачат взаимно или да прескачат вълци.

Движение на вълците:

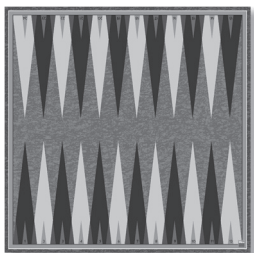
Вълците могат да се движат във всички посоки, включително по диагонал и назад. Всеки вълк трябва да прескочи овца ако зад нея има свободно поле. Овцата, която е била прескочена, се отстранява от играта. Вълците трябва да продължават да прескачат овце, ако зад тях има свободно поле. Внимание! Ако вълк забрави скочи, или скочи безцелно, се отстранява от играта. Овцете печелят, ако успеят да заемат всичките 9 оранжеви полета или в случай, че оградят вълците, така че да не могат да се движат. Вълците печелят, в случай, че успеят да прескочат най-малко 12 овце, защото така няма да останат достатъчно, за да запълнят всички оранжеви полета. Може да се играе в няколко рунда. В такъв случай последната победа е без значение, защото играта се играе за сбора от всички овце, които са в двора. В края на всеки рунд, играчът, който играе с овцете получава по една точка за всяка овца, която е в двора. Ако успее да заеме всички девет полета на двора, получава бонус от 5 точки. Играчът, който има най-много точки от всички рундове, става побдител.

ТАБЛА

Игра за 2 играча
От 8 год. Възраст

Необходими са:

Дъска за игра-табла
30 пула-15 бели и 15 черни
2 зара с точки



Играта е разделена на 3 части:

Поставяне на пуловете
Придвижване
Напускане на дъската

Цел на играта:

Всеки играч се опитва да достигне до неговите финални полета с 15 пула (с помощта на разумното използване на точките, хвърлени със заровете). Играчът, който направи това първи, става победител.

Играчите се движат един срещу друг. Белите започват от стрелка номер 1 до стрелка номер 12, след това пресичат стрелка номер 13 и продължават до стрелка номер 24 и извън дъската. Черните започват от стрелка номер 24 до стрелка номер 13, след това пресичат до стрелка номер 12 и продължават до стрелка номер 1 и извън дъската. По време на играта, играчите се опитват да блокират опонента си.

Поставяне на пуловете:

В началото на играта вички пулове са извън дъската. Играчите хвърлят зар. Играчът, който е хвърлил най-много, започва играта. Когато поставят пуловете, играчите хвърлят с двата зара. След всяко хвърляне те вземат по два пула и ги поставят на тяхната страна на дъската и толкова полета от началото, колкото е хвърлил със зара. Белите пулове се поставят на стрелките от 1 до 6, а черните на стрелките от 24 до 19. Ако пуловете стоят на една стрелка, те могат да се местят един до друг или един върху друг. След като се поставят всички 15 пула и от двата цвята, започва втората част на играта.

Придвижване:

Играчите хвърля и двата зара на един ход. Играчът може да избере как да използва точките, хвърлени със зара. В случай, че може да използва точките само от единия зар, той трябва да използва по-голямото число. Ако не може да се придвижи с нито едно от хвърлените числа, е ред на другия играч. Играчът, чийто ред е може да избере дали да придвижи два пула, съобразявайки се с двата зара по отделно, или само един пул, с който да се движи продължително. В такъв случай броят от точките се сумира, играчът прави два отделни хода (ако първия ход не е възможен, играчът не може да прави втори). Ако играч хвърли две еднакви числа от 1/1 до 6/6, той може да направи 4 хода до номера на стрелките, хвърлен със зара и да играе с 4, 3, 2 или с 1 пул. Но може да ги придвижи с номера, чрез числото от зара. Пуловете на играчите се придвижват един срещу друг. Някой пул може да попадне на празна стрелка, на стрелка, на която има и други негови пулове, или на стрелка, на която има пулове на опонента. Но не може да попадне на стрелка, на която има 2 или повече пула на опонента. Където има най-малко два пула от един и същ цвят се нарича комплект, и опонента не може да влезе в тази стрелка. Всеки играч трябва да защити своите пулове от отстраняването им от играта, като в същото време трябва да се опита да блокира ходовете на опонента. Ако някой играч успее да заеме повече съседни стрелки, това се нарича мост. Този мост е сериозна пречка за следващите ходове на опонента.

Отстраняване на пуловете от дъската: Ако пул на играч стъпи на стрелка, на която има само един пул на опонента, го отстранява от дъската (по време на продължително придвижване е възможно да отстраните няколко пула на опонента. В следващия си ред, опонента трябва първо да вкара в играта отстраненият пул или пулове, само тогава може да продължи да играе с някой от другите си пулове в играта. Отстранените пулове се поставят като в началото на играта на стрелки 1-6 или 24-19, според числото, хвърлено със заровете. Ако това число не позволява да се върне премахнат пул в играта (стрелките му са заети от комплекти), той не може да прави никакви движения и трябва да чака следващия си ред.

Мостът може да се пресече само ако хвърленото число позволява това, за да се стигне до свободна стрелка. Втората част на играта приключва, когато успее да събере всичките си 15 пула на последните 6 стрелки-белите на номера 19-24, черните на 6-1. Тогава започва последната част на играта, но рядко едновременно и за двамата играчи.

Напускане на дъската за игра:

Играч може да започне да напуска дъската за игра, когато е успял да събере всичките си 15 пула на последните 6 стрелки на дъската - белите на номера 19-24, черните на 6-1.

Напускането на дъска отново се определя от числото, хвърлено със заровите. Например: когато пул стои на третата стрелка от края на дъската, той може да напусне дъската, когато играчът хвърли 3, 4, 5 или 6. Ако хвърленото число не е достатъчно, за да може пула да напусне дъската, пула само се придвижва към края на дъската. Позволено е да се правят два хода с един пул. Също така през тази част на играта могат да се правят и 4 хода, когато и двата зара показват еднакви числа. Понякога може да стане така, че играч, чийто пул стои отзад, успее да изкара пула на играча, който е започнал да напуска дъската. В такъв случай, играчът, чийто пул е бил изкаран, трябва да спре да напуска дъската, докато не успее да вкара пула си отново в играта и да се придвижи до последните 6 стрелки на дъската.

Препоръка: Като се вземе предвид факта, че играта има различни варианти по света, играчите могат да променят тези правила.

ТРИК-ТРАК

Тази игра има същите основни правила като играта табла. Важат същите правила за блокиране на стрелките, като се правят комплекти и отстраняването на пуловете на опонента от дъската. Основната разлика е, че се играе за точки. Който направи 12 точки първи, печели и не трябва да довършва играта с всички пулове.

Началото на играта:

В началото на играта двамата играчи поставят техните 15 пула, на първата стрелка. За белите, първата стрелка е номер 1, а за черните-номер 24. В следващите ходове играчите се движат един срещу друг. Белите се движат от стрелка номер 1 до стрелка номер 12, след това пресичат до номер 13 и продължават до номер 24. Черните започват от номер 24, до номер 13, след това пресичат до номер 12 и продължават до стрелка номер 1.

Стрелките номер 1 и 24 са началните стрелки и пуловете, които са върху тях не участват в играта.

Придвижване:

Играчите хвърлят заровите. Който хвърли по-голямо число, започва. Първият играч хвърля и двата зара, след което прави първия си ход, който зависи от точките, хвърлени със зара. Играчите първо трябва да вкарат всичките си 15 пула в играта, и след това да започнат да движат пуловете. След това те могат да решат дали да играят с два пула или с един. Ако е останал само един пул на началната стрелка, играчът трябва да направи ход с този пул. Той може да направи продължителен ход с него. Ако това не е възможно, той използва зара с по-голямото число. Ако и двата зара имат еднакви числа, играчът прави ход(ове) и хвърля още веднъж.

Кошница

Стрелките номер 12 (бели) и 13 (черни) се наричат кошници и в тях ходовете са ограничени. В тях може да се влезе само с два пула наведнъж през един ход. (**Пример:** Когато хвърлите 4/2, можете да влезете в кошницата с единия пул от стрелка номер 8, и с втория от стрелка номер 10). През следващите ходове вече може да се влиза с неограничен брой пулове (включително и с един). От кошницата можете да движите произволно пуловете, с изключение на последните два. Тези два пула могат да се движат само в един ход. Кошницата на опонента е блокирана ако е празна, и в нея не може да се влиза. Само в случай, че кошницата на играча е все още празна, може да влезе в кошницата на противника.

Отстраняване на пуловете на опонента от дъската:

Отделните пулове на опонента могат да се отстраняват от дъската по същия начин като при таблата. Отстранените пулове се поставят обратно на налягалната стрелка. Опонентът първо трябва да върне отстранените пулове в играта, и след това да започне да придвижва пуловете.

Напускане на дъската:

Пуловете могат да напускат играта когато стигнат до финалните стрелки, или извън тях (за белите- стрелка номер 24; за черните- стрелка номер 1) пуловете не могат да се отстраняват от тези стрелки.

Изчисляване на точките:

Всеки пул на опонента, който е бил отстранен и всеки собствен пул, който е изминал целия път на играта, се брои за една точка. Ако играчът успее да заеме кошницата си и успее да постави комплекти на 5 стрелки пред кошницата, той прави „голям мост“, който е на практика много голяма пречка за опонента му. Големият мост носи 2 точки. Ако играчът успее да запази моста и през следващия си ход, той получава още 2 точки.

Играчът печели ако направи най-малко 12 точки. Ако неговият опонент има по-малко от 7 точки, победата се брои два пъти, а ако има по-малко от 3 точки, се утроява. Ако неговия опонент няма нито една точка, победата се брои 4 пъти.

Продължение:

Трик-Трак най-често се играе в няколко рунда. Победителят може да реши дали иска да играе отово от начало, или да продължи започнатата игра. Ако играта продължи, всички точки, които надхвърлят 12, се прехвърлят в следващия рунд. Ако се започне нова игра, тези точки се губят. Ако играта се продължи, всички пулове, които са останали, се разиграват до края. Играчът, който довърши играта, поставя пуловете си на началната стрелка. След това продължава по същия начин като в началото.

ЧЕРВЕИ

Игра за 2-6 играчи

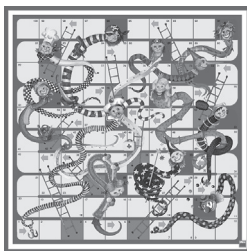
От 6 год. възраст

Необходими:

Дъска за игра с изрисувани червеи

6 пионки с различен цвят

1 зар на точки



Цел на играта:

Целта е да се придвижите от начално поле номер 1 до финално поле номер 100. По време на играта може да използвате стълби като пряк път, но уви, ако стъпите на главата на злонамерен червей. Преди да успеете да изречете Джак Робинсън, ще се хлъзнете по цялото му тяло и ще се озовете при опашката му.

Началото на играта:

Играта е по-въълнуваща ако се направят залози. Тогава играчите могат да си изберат пионки. Най-малкият играч започва играта. Другите играчи започват в ред о посока на часовниковата стрелка. Всички пионки се поставят на начално поле номер 1.

Правила на играта:

Първият играч хвърля зара и се придвижва напред по посока на стрелката толкова полета, колкото точки е хвърлил. Другите играчи продължават един след друг. На едно поле може да има повече от една пионка.

Стълбите:

Ако някой от играчите попадне на синьо поле, от което започва стълба, той се „изкачва“ по нея до другият и край. През следващия си ред той продължава по посока на стрелката.

Червеите:

Ако някой от играчите попадне на червено поле с червей, той незабавно пада надолу до края на опашката му. През следващия си ред той продължава по посока на стрелката.

Печели играчът, който първи стигне до поле номер 100, но това трябва да стане като хвърли точния брой точки, които са му необходими, за да стигне до там. Ако хвърли повече, той не играе и трябва да чака следващия си ред.

Играта може да се разнообрази като се играе в повече рундове. В момента, който един от играчите спечели, останалите играчи преброяват останалите си полета. Този брой са техните наказателни точки. След приключване на всички рундове, победител е играчът, който има най-малко наказателни точки.

МАЛКИТЕ ГЪСКИ

Игра за 2-4 играча

От 6 год. възраст

Необходими:

Дъска за игра с малки гъски

1 зар на точки



Цел на играта:

Целта е първи да придвижите гъска през дъската за игра до финала възможно най-бързо.

Началото на играта:

Всеки играч избира негова малка гъска. Всички гъски се поставят на началното поле. Най-малкият играч започва първи. Другите започват в ред по посока на часовниковата стрелка.

Правила на играта:

Всеки играч се движи напред, според броя на точките, хвърлени със зара. На едно поле могат да стоят повече от една гъска. Когато някой играч стъпи на червено поле, той трябва да следва инструкциите:

- Поле номер 5: Гъската бяга от лисицата и отива на поле номер 8.
- Поле номер 9: Гъската е хваната и трябва да чака, докато не хвърли 6 със зара.
- Поле номер 13: Благодарение на таралежа, гъската се измъква от лисицата и отива на поле номер 16.
- Поле номер 15: Гъската се е изгубила и се оглежда-играчът чака следващия си ред.
- Поле номер 18: Летейки, тя отива по далече-играчът хвърля зара още веднъж.
- Поле номер 24: Гъската е настинала-тя трябва да остане в леглото до следващия ред.
- Поле номер 30: Гъската е с калинката и те избързват до поле номер 34.
- Поле номер 33: Гъската кара ролери и бързо стига до поле номер 38.
- Поле номер 36: Който е ял много, трябва да си почине-проспивате два реда.
- Поле номер 40: Гъската си е наранила крака и трябва да изчака друга гъска да премине покрай нея. Ако зад нея няма повече гъски-чака един ред.
- Поле номер 45: С балона се стига много по-бързо-отивате на поле номер 50.
- Поле номер 49: Вашата гъска е спечелила конкурса Мис Гъска-като награда, хвърляте зара още веднъж.
- Поле номер 52: Гъската е объркала пътя и трябва да се върне на поле номер 43.
- Поле номер 57: Гъската е потънала в дълбоки мисли и е забравила накъде отива. Трябва да пропусне два реда, докато си спомни.
- Поле номер 60: Играчът, който стъпи на поле номер 60, печели. Ако играчът хвърли повече точки, отколкото са му необходими, за стъпи на финалното поле, трябва да се върне назад с броя на излишните точки.

НЕ СЕ СЪРДИ ЧОВЕЧЕ ЗА НАЙ-МАЛКИТЕ ИГРАЧИ

Игра за 2-4 играча
от 4 год. възраст.

Необходими:

1 кръгла дъска за игра
1 зар на цветни точки
16 пионки в 4 цвята
(червен, зелен, жълт и син)



Цел на играта:

Целта на всеки играч е да придвижи всичките си пионки по посока на стрелката до четирите полета с различен цвят в средата на дъската. Играчът, който стигне там първи става победител. Другите играчи продължават, докато не стигнат до финалните полета.

Началото на играта:

В началото на играта играчите си разпределят пионките, така че всеки да има по 4 от един и същ цвят. Играчите поставят техните пионки на точките с еднакъв цвят в ъглите на дъската. Всеки поставя по една пионка на началното поле със стрелка със същия цвят.

Правила на играта:

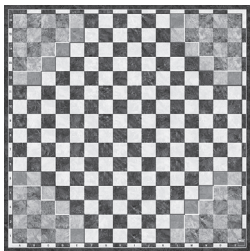
Най-малкият играч започва първи. Другите продължават в ред по посока на часовниковата стрелка. Първият играч хвърля зарчето и отива на първото поле, което има същия цвят като зарчето. Ако играч хвърли цвят, който е същия като неговата пионка, той може да избере дали да включи следващата пионка в играта, или да продължи с пионката, която вече е в играта. Пионките на играча могат да прескачат други негови, или на опонента пионки. Всички полета, които се прескачат се броят. Ако пионка на някой играч попадне на поле, заето от друга пионка, той я отстранява от играта и я връща обратно на точките в ъгъла. Пионките, които се отстраняват, могат да бъдат върнати отново в играта, когато играчът хвърли същия цвят като пионката. Пионките, които са преминали през всички полета, се поставят на четирите полета в средата на дъската. В тези полета може да се влезе от последното поле преди началните полета със стрелка. Тези четири полета се наричат „къща“. В къщите могат да влизат само пионки със същия цвят. Не може да се отстраняват пионки от къщата. Играчът може да вкара пионката в някое от полетата на къщата, само ако е хвърлил цвят, който е еднакъв цвета на някое от полетата. Полето трябва да бъде свободно. Ако играчът не хвърли подходящ цвят и няма повече пионки в игра, той трябва да чака следващия си ред. В къщата, пионките могат да се местят по същия начин, както през играта, ако има свободно място.

ХАЛМА

Игра за 2-4 играча
От 8 год. възраст

Необходими:

Дъска за игра-16x16 полета
2x19 пионки (червени и сини) или 4x13
(червени, сини, зелени, жълти)



Цел на играта:

Да придвижите всичките си пионки до срещния ъгъл и да заемете полетата на опонента. Играчът, който успее да направи това първи, става победител.

Zaäiatok hry:

Hráäi si pripravia figúrky pod'a poätu úäastníkov hry. Ak hrajú 2 hráäi, kaäď si vezme 19 figúrok, ak hrajú 4 hráäi, kaäď si vezme 13 figúrok. Tieto figúrky umiestnia do vyznaäen'ch rohov na hernom pláne vödy proti sebe.

Правила на играта:

Най-възрастният играч започва играта. Другите играчи започват в ред по посока на часовниковата стрелка. Може да се направи ход само със собствена пионка, като не можете да се отказвате от ход. Един ход е:

Да придвижите една пионка до съседното поле в която и да е посока (напред, назад, настрани или по диагонал)

Да прескочите ваша или на опонента пионка, при условие че има свободно поле. Ако има подходяща комбинация от пионки, е възможно да се прескочат повече от една. Прескачане е възможно във всяка посока.

Пионките, които са били прескочени се отстраняват, но остават на първоначалното поле. Стратегията е да направите подходяща комбинация от пионки, така че да можете да приближите някоя от вашите пионки колкото се може повече до отсрещния ъгъл. В същото време да се опитате да блокирате ходовете на опонента. Играчът дори може да блокира неговото начално поле, където той действа по същия начин, така че опонента му да не може да го заеме. Но играчът трябва да бде сигурен, че неговите блокиран пионки ще могат бързо да се придвижат до финалното поле.

Когато се играе с 4 играча, е възможно двама играча на срещуположни ъгли да се обединят и да си помагат един на друг. Отборът, който успее да придвижи всичките си пионки на срещуположната страна първи, става печелившият отбор.

ТОЧНА ХАЛМА

В началото на играта всеки играч маркира пионката си с лепенка или конец. Тогава играта се играе според правилата на халма. След като придвижите всички пионки до отсрещния ъгъл, играчите трябва да поставят маркираната пионка на последното ъглово поле.

БЪРЗА ХАЛМА

Необходими:

Дъска за игра – 16x16 полета

2x6 или 4x6 пионки

Правила на играта:

В началото на играта играчите поставят пионките си произволно на „Големите дворове“. След това играта се играе според правилата на халма, като играчите се опитват на придвижат пионките си през дъката до които и да са полета на отсрещния голям двор. Който успее първи, става победител.

ХАЛМА ЗА ТРИМА

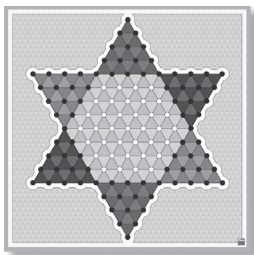
Игра за 3 играча.

От 8 год. възраст

Необходими:

Дъска за игра във формата на звезда

3x15 пионки(червени, сини, зелени)



Цел на играта:

Да придвижите всичките си пионки до отсрещния край на звездовидната дъска, който има същия цвят като началния край. Играчът, който успее първи, става победител.

Началото на играта:

Играчите поставят пионките си на черните полета на трите края, според цвета на пионките си. Заетите краища трябва да граничат с празни краища от двете страни.

Правила на играта:

Най-възрастният играч започва играта. Другите играчи започват в ред по посока на часовниковата стрелка. Може да се направи ход само със собствена пионка, като не можете да се отказвате от ход. Един ход е:

Да придвижите една пионка по линията до съседно бяло или черно поле в която и да е посока (напред, назад, настрани или диагонално)

Да прескочите ваша или на опонента пионка, при условие че има свободно поле. Ако има подходяща комбинация от пионки, е възможно да се прескочат повече от една. Прескачане е възможно във всяка посока.

Пионките, които са били прескочени се отстраняват, но остават на първоначалното поле. Стратегията е да направите подходяща комбинация от пионки, така че да можете да приближите някоя от вашите пионки колкото се може повече до отсрещния ъгъл, като в същото време да може да избегне натрупването в средата на дъската, където се срещат всички пионки. Играчът, който успее да придвижи всичките си пионки до отсрещния край първи, става победител.

ПАСИАНС

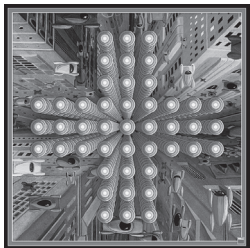
Игра за 1 играч

От 7 год. възраст

Необходими:

Дъска за игра във формата на кръст
с 45 полета

44 пионки с различни цветове



Цел на играта:

Да извади всички пионки от играта, чрез прескачане, с изключение на последната.

Началото на играта:

Играчът поставя всички пионки на дъската, така че полето в центъра да остане свободно.

Правила на играта:

Играчът трябва да прескочи някоя съседна пионка с друга до празно поле зад нея. Прескочената пионка се отстранява от дъската. Може да се скача хоризонтално или вертикално. Не може да се скача диагонално или през ъгъл, скокът трябва да бъде по протежение на линията. Целта е да се отстранят колкото се може повече пионки. В най-добия случай, в края на играта остава само една пионка. Не е лесно, но е възможно.

КРЪСТ

Необходими:

Дъска за игра във формата на кръст с 45 полета
9 пионки

Правила на играта:

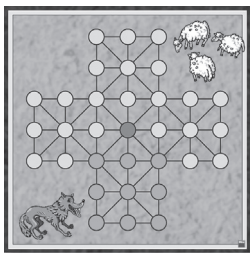
Играчът поставя деветте пионки в центъра на дъската, така че да образува кръст. Целта е да се отстранят 8 от 9 пионки, така че в центъра да остане само една.

ТРОЙКА

Игра за 2 играча
От 7 год. възраст

Необходими:

Дъска за игра във формата на кръст
с изобразени овце и вълци
2x11 пионки



Правила на играта:

Всеки играч взема по 11 пионки, които се поставят една по една на някое от полета на. Две пионки т един и същ цвят не могат да стоят една до друга нито по хоризонтала, нито по вертикала. Когато играчите поставят пионките си по този начин, те започват да ги придвижват. Ход се прави само с една пионка, хоризонтално или вертикално на дъската, като играчите целят да направят хоризонтален или вертикален ред от три пионки с един и същ цвят. Когато някой успее да направи такъв ред, той отстранява една от пионките на опонента от дъската. Играчът, който успее да отстрани 9 от пионките на опонента, става победител, защото неговият опонент не може да направи повече тройка.

ДОМИНО ИГРИ

Необходими: 28 домино блокчета, За играчи от 7 год. възраст

ЗАДЪНЕНА УЛИЦА

За двама играчи

Това е най-лесната домино игра. Всички блокчета се разбъркват след като са поставени с лицето надолу. Преди играта да започне, играчите теглят за първия рунд. Всеки си избира по 7 блокчета. Тези блокчета се оставят на страна за този рунд. Когато рундът завърши тези блокчета се разбъркват отново заедно с тези, които са били използвани за първия рунд. Започващият играч поставя първото си блокче на маса. Съперникът му добавя от неговите блокчета. След това те се редуват, съгласно следните правила:

- Преди играта да започне, играчите се договарят за броя на точките-50, 100 или друг брой.
- В началото на играта първият играч поставя някое от неговите блокчета. После могат да се поставят само блокчета, които имат същия брой точки, като тези, които вече са поставени (2 с 2, 4 с 4, и т.н)
- Бокчетата с различен брой точки на техните половини се поставят на редицата, двойните (блокчета с еднакъв брой точки и на двете половини) се поставят напречно.
- Всеки от играчите може да добавя неговите блокчета само на единия от двата края на редицата.
- Играчът, който не може да постави блокче, казва „нататък“
- Играчът, който успее да постави всичките си 7 блокчета, казва „домино“ и печели рунда. Неговият съперник показва всички блокчета, които са му останали. Броят от всички точки на тези останали блокчета стават печалбата точки на победителя.
- Ако и двамата играчи имат неизползваеми блокчета и не могат да ги добавят на някоя от двата края на редицата, играта е в „задънена улица“. Тогава играчите показват един на друг оставащите си блокчета. Печели играчът, чийто сбор от точките на оставащите му блокчета е по-малък този на другия играч. Броят точки на съперника става печалбата точки на победителя.
- В следващия рунд започва другия играч. Те се редуват в следващите рундове, докато договореният брой точки не бъде достигнат от някой от играчите, и така играта свършва.

ДОМИНО С РЕЗЕРВА

За двама играчи

Всички блокчета се разбъркват, след като са поставени с лицето надолу. Всеки играч взема по 7 блокчета. Останалите блокчета остават като резервни. Начинът на игра е същият като при „Задънена улица“ със следните изменения. Когато някой от играчите не може да добави блокче, той взема блокче от резервните. Ако това допълнително блокче не е подходящо, играчът продължава да взема от резервните, докато не попадне на блокче, което може да постави на един от двата края на редицата. Може да стане така, че той да изтегли всички блокчета от резервните. От резервните блокчета се тегли и в случай, когато играчът вече е поставил всичките си блокчета и е негов ред да играе. Когато резервата се изчерпи, играта продължава като варианта „Задънена улица“, но точките от отделните рундове не се добавят. Печели играчът, който се отърве от всичките си блокчета или сборът от точките на оставащите му блокчета е по-малък от този на съперника.

МАТАДОР

За двама играчи

В тази игра са важни следните 4 домино блокчета: двойното 0/0, 6/1, 5/2, 4/3 – наричат се „Матадор“. С изключение на първото блокче, сборът от точките на тези блокчета е 7. Всички блокчета се разбъркват с лицето надолу. Преди всяка игра 3 блокчета се теглят произволно, така че да не се виждат. Преди играта да започне се тегли чоп кой да започне първи. След това всеки играч взема по 3 блокчета от резервните. Първият играч поставя едно негово блокче на масата. Следващият играч трябва да добави такова блокче, на което сборът на броя от точките на съседните половини (неговата и тази на опонента) да прави 7. Ако няма блокче с подходящ брой точки, но има блокче „Матадор“, той може да го постави на единия от двата края на редицата, но без да показва точките му. Тогава неговия опонент продължава по обичайния начин, той трябва да добави блокче, така че точките от съдните половини да правят 7. Ако нямате подходящо блокче или „Матадор“, вземате от резервните докато не намерите подходящо. Може да стане така, че цялата резерва да се изчерпи. Ако не можете да добавите домино блокче след като резервата се изчерпи, е ред на вашия опонент. Печели играчът, който след изчепване на резервата, се отърве от всички негови блокчета първи. Ако и двамата не могат да продължат, а все още имат блокчета, те обръщат оставащите блокчета с лицето нагоре. Играчът, чийто сбор от оставащите му блокчета е по-малък печели.

БЕРГЕН

2-3 играчи

Всички блокчета се разбъркват с лицето надолу. Всеки играч взима по 6. Играчът, който има двойно блокче с най-малък сбор, започва. Той слага двойното блокче в центъра на масата и печели 2 точки. Ако ний няма двойно, този който започва е единствения, който има двойно с най-нисък сбор. Тогава играчите един след друг поставят по едно блокче на едната от двете страни, според правилата. Стараят се да добавят такова блокче което има 3, 4, или 0 точки на едната от двете страни на редицата. Когато някой играч успее, печели 2 точки. Ако някой добави двойно блокче със същия сбор точки като на другия край на редицата, той печели 3 точки. Ако някой играч не може или не иска да постави някое от неговите блокчета, той взема от резервните. Ако той все още не може или не иска да постави блокче казва „нататък“ и е ред на опонента. Ако играта „попадне в задънена улица“, след като резервата се изчерпи, свършва. Играчът, който няма повече двойни блокчета е победител. Ако двама играчи имат двойно блокче, печели този, който има по-малък сбор от двойното блокче. Ако играчите нямат двойни, победител е този, който има по-нисък сбор от точките на оставащите блокчета. Тогава играта продължава в следващ рунд. Играчът, който направи 15 точки първи, става тотален победител.

СЕВАСТОПОЛ

За 4 играча. С малки залози

Играта се играе със залози-ядки, сладки, сушени плодове и т.н. Всеки играч слага по един залог в купа, която служи за банка. Блокчетата се разбъркват. Всеки играч взема по 7. Играта се започва от играча, който има двойно блокче 6/6. Другите започват в ред по посока на часовниковата стрелка. Следващия играч трябва да добави блокче, с 6 точки. Блокчетата могат да се добавят не само на двата края на редицата, но също и на страните. Ако играчът няма блокче с 6 точки, той казва „нататък“ и прескача реда си. Когато около двойното блокче 6/6 се образува кръст, започва следващата фаза на играта. Играчите добавят блокчетата на някоя от страните на кръста, следвайки основните правила на играта. Играчът, който се отърве от всичките си блокчета първи, взема $\frac{3}{4}$ от „банката“. Другите продължават. Играчът, който се отърве от всичките си блокчета втори, взема останалата $\frac{1}{4}$ от „банката“. Последните двама играчи не вземат нищо. Също така, във втората фаза на играта има правило, че ако играчът не може да добави блокче, казва „нататък“ и прескача реда си. Ако всички играчи са в задънена улица, играта свършва. Играчът с най-нисък сбор от точките на оставащите му блокчета, става победител и взема $\frac{3}{4}$ от „банката“. Играчът с втори най-нисък сбор взема последната порция от „банката“.

21

2-4 играча, семейство. С малки залози

Тази игра всъщност е домино вариант на известната игра с карти „Блек Джек“. Не се залагат пари в „банката“, вместо това се използват малки залози от играчите-например плодове, бисквитки, дъвки и т.н.

Всички блокчета се разбъркват предварително обрънати с лицевата страна надолу. Играчите (в ред по посока на часовниковата стрелка) ваеят по 2 блокчета. Те преброяват точките от двете блокчета, като не ги показват на останалите. Целта на тази игра е да се направят 21 точки, или колкото се може по-близо до 21 точки. Ако някой сметне, че неговите точки са твърде малко, той може да вземе още едно блокче от резервните. Но неговото допълнително теглене е рисковано. Играчът, който надвиши 21 дори и с 1 точка, губи възможността да спечели и да има печалба от „банката“. Ако никой от играчите не иска да взема повече допълнителни блокчета, всички играчи откриват своите блокчета и преброяват точките. Ако никой не е достигнал 21, играчът с най-близък сбор до 21 печели.

СОЛО ДОМИНО

1 играч

Тази игра е много добра за придобиване на комбинативни умения. Първо всички блокчета се разбъркват старателно с лицевата страна надолу. След това се избират случайно 5 блокчета и се обръщат с лицевата страна нагоре. Избира се най-подходящото от тези блокчета и се поставя на масата като основа на домино редицата. След това се добавят блокчетата на едната от двете страни на домино редицата, следвайки основните правила на играта. Ако можете да добавите, например 4 от вашите блокчета, вземате други 4 от резервните и ги обръщате с лицевата страна нагоре. И отново добавяте толкова блокчета, колкото можете на всяка страна на редицата. Това правило важи за всички рундове на играта: колкото блокчета сте могли да добавите, толкова можете да вземете от резервните.

Ставате победител в случай, че поставите всички блокчета на масата. Ако не успеете и ви останат блокчета, които не можете да поставите, губите! Може да стане така, че да загубите преди резервата да се изчерпи. Това става когато първоначално вземете 5 блокчета от резервата, които не могат да се поставят нито от ляво, нито от дясно.

ТРИ КВАДРАТА

За един играч

Извадете двойните блокчета 3/3, 4/4, 5/5 и 6/6 от домино комплекта. Ще останат 24 блокчета, от които трябва да сглобите три квадрата, следвайки следните правила. Сборът от точките на всички страни на квадратите трябва да бъде еднакъв. Ако са със сбор 12, после опитайте със сбор 15. След това се опитайте да намерите друг възможен сбор. Не забравяйте, че ъглите на квадратите се броят два пъти, двете хоризонтални и вертикални.

МИКАДО

- вземане на пръчици

Броят на играчите не е ограничен

Възраст: от 5 год.

Съдържа:

41 пръчици с различни цветове

Цел на играта:

Тази интересна игра изисква да бъдете спокоен, прецизен и концентриран. Целта е да съберете колкото може повече ценни пръчици, така че да спечелите повече точки. Играчът с най-много точки става победител.

Началото на играта:

В началото на играта един от играчите взема снопа от Микадо пръчиците в ръката си така, че върховете им да сочат нагоре. След това той това той трябва да ги пусне на масата или на пода така, че да се образува купчина от тях. Ако пръчиците са твърде далече една от друга, трябва да повторите това действие още веднъж.

Правила на играта:

Най-малкият играч започва играта; останалите започват в ред по посока на часовниковата стрелка. Играчът, чийто ред е, започва да събира пръчици една след друга. Ако някоя пръчка премести от тази, която е била вече взета, играта се прекъсва и е ред на следващия играч. Има няколко начина за събиране на пръчици. Класическият е като играчът натисне заостреният връх на пръчицата към масата, така че да повдигне пръчицата, за да я вземе с другата си ръка. Може да използвате и пръчица, за да повдигнете друга. Играта свършва, когато се вземе и последната пръчица. Броят на рундовете се определя от играчите. Играчът, който е събрал най-много точки, става победител.

Стойности на пръчиците:

1 брой	Пръчица със спирала носи 20 точки	$(1 \times 20 = 20)$
5 броя	Синьо-червено-синя пръчица носи 10 точки	$(5 \times 10 = 50)$
5 броя	Червено-синьо-червена пръчица носи 5 точки	$(5 \times 5 = 25)$
15 броя	Червено-жълто-червена пръчица носи 3 точки	$(15 \times 3 = 45)$
15 броя	Червено-синя пръчица носи 2 точки	$(15 \times 2 = 30)$

Общия брой точки от всички пръчици е	170 точки
--------------------------------------	-----------

ИГРИ СЪС ЗАРОВЕ

Успехът в игрите със зарове зависи най-много от добрия късмет. По тази причина тези игри са особено подходящи за възрастни, които играят с деца. Децата имат същия шанс за победа, като възрастните. Повечето от тези игри са подходящи за деца от 6 год. възраст. За повечето игри са необходими лист и химикалка. Пионките могат да се използват като жетони.

СУИНГ

Броят на играчите не е ограничен.

Необходими:

1 зар

Правила на играта:

Всеки играч хвърля по 7 пъти на ред. Смятат се точките на първото и второто хвърляне, точките на третото хвърляне се изваждат, от четвъртото се добавят, от петото се изваждат, от шестото се добавят и от седмото се изваждат. Който има най-много точки става победител.

СЛАБ 3

Броят на играчите не е ограничен.

Необходими:

1 зар

Играе се няколко рунда. Който хвърли 3, отпада от играта. Играчът, който има най-много точки накрая на играта, става победител.

16

Броят на играчите не е ограничен.

Необходими:

1 зар, клечки или жетони

Правила на играта:

В началото на играта, играчите трябва да приготвят два пъти толкова клечки или жетони, колкото играчи има плюс една клечка или жетон. Например, с 4 играчи трябва да се поставят 9 клечки, които се поставят в средата на масата. Във всеки рунд целта е да се доближите възможно най-много до числото 16. Най-добрият сбор е 15. Първите двехвърляния са без риск, защото тегиият сбор не може да надвиши 12. След първите две хвърляния играчът трябва да реши, дали да хвърля отново. Ако е решил да продължи, той трябва да хвърли още 2 пъти. Това правило важи за всеки следващ път. Внимание! Ако някой е хвърлил повече от 15, той излиза и губи рунда. Ако хвърли по-малко от 16, записва точките си и е ред на следващия играч. Ако никой от играчите не е отпаднал, играчът който има най-малко точки отпада. Ако играчи имат равен брой точки, губи този който ги е хвърлил първи. Играчът, който е отпаднал от играта, или който е загубил, трябва да вземе една клечка и продължава в следващия рунд. Когато всички клечки свършат, само играчите, които имат клечки продължават. Който загуби рунд в тази част на играта, взема клечка от играчът, който го е спечелил. Играчът, който събере всички клечки, губи цялата игра.

КРАВЕШКА ОПАШКА

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

1 зар, клечки или лист и химикалка

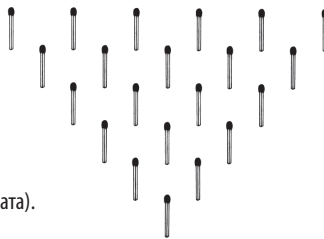
Правила на играта:

Всеки играч слага или рисува пред себе си „кравешка опашка“ (виж рисунката).

Първият ред е формиран от 6 клечки, вторият от 5, третият от 4 и т.н.

Играчите хвърлят един след друг. Играчът винаги отстранява или задрасква реда който, отговаря на хвърленото число. Редът, който вече е задраскан не може да се задрасква отново. играчът, който задраска всички редове първи или който се отърве от кравешката опашка, става победител.

Играта може да бъде променена така, че клечките да се отстраняват без да се вземат под внимание техните позиции.



ИГРАЙ НА 6

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

1 зар

Правила на играта:

Един от играчите рисува таблица с 6 реда за числата от 1 до 6 и с толкова колони, колкото са играчите. Играчите хвърлят един след друг. След всяко хвърляне водещият на играта попълва в таблицата хвърленото число на играча, но играчът сам решава в кой ред ще бъдат вписани неговите точки. Броят на хвърлените точки умножава по номера на реда и резултатът се вписва. Хвърлено 6, вписано в ред 6 е равно на 36, но същото хвърлено 6, вписано в ред 1 прави само 6 точки. Всеки ред може да бъде използван веднъж. След 6 рунда всички точки се събират и играчът с най-много точки става победител.

ДИРИЖАБЪЛ

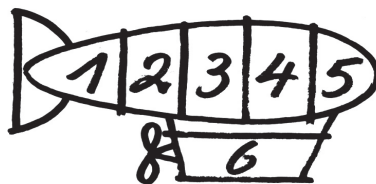
Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

1 зар, клечки или лист и химикалка

Правила на играта:

Първо се рисува голям дирижабъл (виж рисунката), който е разделен на 5 секции. Кабината на дирижабъла е шестата част. Това е товарното поле. Тогава всеки играч получава по 6 клечки. Играчът започва реда си с хвърляне на зара. Играчът, който е хвърлил от до 5, слага една клечка в съответната секция на дирижабъла. Ако там вече има клечка, той може да я вземе и не трябва да дава клечка. Играчът, който хвърли 6, трябва винаги да дава клечка, защото в кабината на дирижабъла може да има неограничен брой клечки. Играчът, който няма повече клечки, отпада от играта. Играчът, който остане в играта последен, става победител. Той може да вземе всички клечки от кабината.



НАЙ ГОЛЯМО ЧИСЛО

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

1 зар, лист и химикалка

Правила на играта:

Целта на играта е да хвърлите най-голям брой точки, отговарящи на фигурите къщи и след това да изберете фигура, която отговаря на броя точки.

ЩАСТЛИВО СЕДЕМ

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

2 зара, жетони, лист и химикалка

Правила на играта:

Първо се рисува дъската за игра, като на картинката. Отделните полета трябва да бъдат достатъчно големи, за да могат всички играчи да оставят техните залози отделно. Всеки играч взема еднакъв брой жетони. Един от играчите взема заровете и банката. Този играч играе отново вместо всички останали. Играчите залагат преди всяко хвърляне. Те могат да залагат толкова жетони, колкото искат на някое поле. Когато залозите приключат, банкера хвърля заровете. Когато сборът от точките е равен броя на лявата страна на дъската, банкера взема, взема всички жетони, които са там, включително и тези залози на номер 7. Тогава той трябва да плати два пъти всички залози на дясната страна на дъската. Когато сборът на точките е равен на числото от дясната страна, банкера взема всички жетони, които са там, включително и тези на номер 7. Тогава той трябва да плати два пъти залозите на дясната страна на дъската. Ако банкерът хвърли 7, той взема залозите и от двете страни, но трябва да плати три пъти залозите на номер 7.

След всяко плащане, залагането започва наново. Който няма повече жетони, отпада от играта.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

ВСИЧКО ИЛИ НИЩО

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

1 зар, лист и химикалка

Правила на играта:

Целта на играта е да направите 301 точки. Играчът, който започва хвърля зара. Точките му се добавят. Той продължава с хвърлянето толкова, колкото иска. Когато ида реши да прекрати да хвърля, неговите точки са записани, и тогава е ред на следващия играч. Точките са както следва: 5=50 точки, а 2, 3, 4, 6 запазват стойностите си.

Внимание! Когато играч хвърли 1, той трябва да спре да хвърля и всичките му точки от рунда се анулират. Който направи 301 първи, става победител.

11 ЗЛАТНИ ПАРЧЕНЦА

За 3 играча

Необходими:

3 зара, 11 клечки или жетони.

Правила на играта:

Тази игра е само за трима играчи. В средата на масата се поставят 11 жетона и играчите започват да хвърлят трите зара един след друг. Когато някой хвърли по-малко от 11, той взема два жетона. Когато хвърли повече от 11, всеки от опонентите му взема по 1. Когато той хвърли точно 11, никой не взема нищо. Последният жетон принадлежи. На играчът, който е хвърлил най-голямо число. Играчът, който има най-много жетони, става победител.

БЪРЗИ 100

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

3 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

Целта на играта е да направите 100 точки, колкото може по-бързо. Играта има две части. В първата част се хвърля само един зар. Играчът, който хвърли 6 може да продължи във втората част. В тази част могат да се използват и трите зара на веднъж. Спечелените точки се събират и се записват. Който направи точно 100 точки, става победител. Ако някой надхвърли 100 при последното си хвърляне, то не се брои и се чака до следващото хвърляне.

СЪС 3

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

3 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

В началото на играта всеки играч взема по 3 клечки. Целта на играта е да се оставят, колкото се може по-бързо. Важните числа в тази игра са 3, 10 и 11. Играчът, чийто ред е, казва кое от числата иска да хвърли. Той може да избере 10 или 11, и ако успее да направи тези точки, той може да остави една клечка. Ако избере числото 3 и наистина успее да направи 3 точки, той може да остави и трите клечки. Ако не хвърли нужните точки е ред на следващия играч. Играчът, който успее да остави и трите клечки първи, става победител.

С КОЛКОТО-ТОЛКОВА

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

4 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

Тази игра се играе в 5 рунда. Целта е да направите най-много точки. Всеки играч хвърля по два пъти на ред. За първото хвърляне се използват два зара. Сборът от точките е числото, от което ще извади сборът от точките от второто хвърляне със следващите два зара. Играчите записват резултатите си. След 5 рунда се прави класация. Играчът, който има много точки или най-малко загуби, става победител.

ПОКЕР

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

5 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

В началото на играта се рисува таблица, така че всеки да има по една колона. Преди играта е препоръчително се определи броят на рундовете-например 7 рунда. **(Препоръка:** с по-малко рундове играта е по-възбуждаща, защото всяко хвърляне е от значение. Всеки рунд включва по 3 хвърляния за всеки играч. Играчът, чийто ред е хвърля всички 5 зара. За следващите хвърляния той решава дали отново да използва всички зарове, или да използва по-малко. Във всеки рунд играчите се опитват да направят следните комбинации: ред 1, 2, 3, 4, 5 = 20 точки, ред: 2, 3, 4, 5, 6 = 250 точки, 2 и 3 зара с еднакъв брой точки = 30 точки + сборът от точките на заровете, 4 зара с еднакъв брой точки = 50 точки + сборът на точките от заровете. Играчът, който има най-много точки от всички рундове, става победител.

ВАБАНК

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

5 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

В началото играчите оставят залог в банката, който след това се разиграва, и избират банкер, който ръководи играта. Броят на рундовете се определя от броя на играчите. Всеки зар се хвърля отделно. Играчът хвърля първия зар, после втория, и тогава решава коя математическа функция ще използва. През един рунд, той трябва да използва събиране, изваждане, умножение и деление, но всяка функция само по веднъж. След като направи калкулацията, избира дали да хвърли третия зар, или да повтори цялата процедура.

Пример: Първо хвърляне 3, второ 5. Играчът решава да събира $3+5=8$. В третото хвърляне има 6. Играчът избира да умножи $8 \times 6=48$. В четвъртото хвърляне числото е 1. Играчът избира да раздели $48:1=48$. В петото хвърляне числото е 4. Остава само да се извади $48-4=44$. Играчът има 44 точки.

Внимание! Резултатът трябва да бъде без остатък. Банката се печели от играчът, който има най-много точки. Ако някой не успее да постигне резултат без остатък, банката принадлежи на банкера. След това се избира нов банкер.

5

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

3 зара, клечки или жетони

Правила на играта:

В тази игра важното число е 5. В началото всеки играч залага по 1 жетон в банката. Всеки хвърля по 5 пъти, като целта е направи число, което се дели на 5 (без остатък). Точките от отделните хвърляния се събират. Ако играчът не получи необходимото число с 5 хвърляния, той дава заровете на следващия играч. В случай, че получи необходимото число, той може да спре да хвърля. След това е ред на следващия играч.

Пример: Някой е направил 15 точки за 3 хвърляния ($15:5=3$). Той казва 5 в 3. Целта на следващия играч е да направи поне същото число за 3 хвърляния. Ако иска да победи, трябва да направи по-голямо число за 3 хвърляния (например 20) или да получи число, делимо на 5 за по-малко хвърляния. Когато всички играчи са играли се прави класация. Печалбата отива при този, който има най-добър резултат. Ако двама имат еднакъв резултат, те си поделят печалбата.

МАРОКО

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

3 зара

Правила на играта:

Всеки играч има 3 хвърляния, за да направи „Мароко“ (два зара с еднакви точки) или „Голямо Мароко“ (3 зара с еднакви точки). След първото и второто хвърляне играчът може да се опита да направи пълно „Мароко“ с последния зар. Играта се играе за победа в отделните рундове. Играчът който е направил най-много „Мароко“ или „Голямо Мароко“, става победител.

АТЛАНТА

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

3 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

Всеки играч има 3 хвърляния. Целта е да направите най-много точки.

Стойности: 1=100 точки, 6=60, другите числа запазват техните стойности. След всяко хвърляне играчът решава дали да играе с един зар, или да продължи с всички. Сборът от точките се записва. Играчът, който има най-много точки след 7 рунда, става победител.

МАРАТОН:

Броят на играчите не е ограничен

Необходими:

6 зара, лист и химикалка

Правила на играта:

Играта се играе с 6 зара. Всеки може да хвърля по 3 пъти в един негов ред. След всяко хвърляне той оставя зара с необходимите точки. След това той хвърля само останалите зарове. Може да стане така, че играчът да промени тактиката си и да започне да хвърля с всичките 6 зара.

В началото играчите правят таблица с колони за всеки от тях. Числата се записват в таблицата след като играчът приключи приключи с хвърлянето и той избира къде да запише точките си, или от горе надолу в описания ред. Пространствата на неосъществените условия се задраскват. Може да се играе в два рунда-задължителен рунд и рунд по желание.

УСЛОВИЯ:

Първо = Броят се само зарове с числото 1 (най-много 6 в рунда)

Второ = Броят се само зарове с числото 2

Трето = Броят се само зарове с числото 3

Четвърто = Броят се само зарове с числото 4

Пето = Броят се само зарове с числото 5

Шесто = Броят се само зарове с числото 6

СБОРОВЕ:

Бонус = 25, ако сборът на играча е минимум 63 точки

1 чифт = точките от 2 зара са еднакви

2 чифта = точките от два чифта зарове с еднакви числа във всеки чифт

Тройка = точки от 3 зара с еднакви числа

Четворка = точките от четири числа са еднакви

Малък прогрес = 15 точки за играч с ред 1-2-3-4-5

Голям прогрес = 25 точки за играч със ред 1-2-3-4-5-6

Пирамида = точките от серията:

1 зар, 1 чифт, 1 тройка

Шанс = броя на точките от произволно хвърляне, което не може да се отнесе към една от тези категории, но имащо повече точки.

Игра = 50 точки ако всички зарове имат еднакви числа

ОБЩО: = Играчът, чийто общ сбор е най-голям, става победител

1404 София

бул. „България“ 111,

Комплекс „Ембаси Суист“ 16

Вносител: Мелбон Тойс ЕООД

тел.: 02/869 01 18

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic



97 860 035