

Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться



Центр непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников
тел. (3452) 39-02-27 e-mail: mp_center_tyumen@togirro.ru
Instagram: @cnpmpm_72
Бушueva Екатерина Анатольевна, тьютор
тел. (3452) 39-03-84 e-mail: e.a.bushueva@togirro.ru

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и образовательного процесса во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность.

Геймификация – это использование игровых элементов в неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей. Важно, что геймификация – это не создание полноценной игры, а только использование определенных элементов. За счет этого создается больше гибкости и большее соответствие желаемым целям. Когда мы вносим элемент игры в серьезное или обыденное дело, мы заинтересованы не в том, чтобы заместить данное дело игрой, а в том, чтобы дать пользователю больше заинтересоваться нашей целью, легче включиться в заданный процесс.

Требования к игровой деятельности

Игровая деятельность должна удовлетворять «логике игры»:

- договор о правилах, условиях игрового действия и добровольное принятие этого игроками;
- собственно игра с выполнением игровой задачи;
- обязательный этап рефлексии с анализом и осмыслением произошедшего в игре и протравиванием перспектив использования полученного игрового опыта в реальной жизни.

«Своя Игра»

Игра состоит из трех раундов и финала. Первый раунд состоит из 5 тем по 5 вопросов (25 вопросов), второй и третий раунды состоят из 6 тем по 5 вопросов в каждом (30 вопросов). Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности: I раунд – стоимость вопросов (от 100 до 500), II раунд – стоимость вопросов (от 200 до 1000), III раунд – стоимость вопросов (от 300 до 1500).

Начинают игру команды по жребию (кто из капитанов правильно и быстрее ответит на вопрос). Выбор темы и стоимости вопроса осуществляет капитан. Ведущий зачитывает вопрос. Команда ведет обсуждение и, если готова, поднимает руку. Время на обсуждение на вопрос раунда высчитывает секундомер, установленный на слайде презентации по 15 секунд. Команде, предоставляется возможность ответа на вопрос. Капитан указывает на игрока, который будет отвечать (или отвечает сам). Если команда отвечает неправильно, то право ответить на этот же вопрос предоставляется другой команде. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на обычный вопрос уменьшает общее количество очков.

Кроме того, в игре имеются необычные вопросы: «Вопрос-аукцион» и «Кот в мешке». «Вопрос-аукцион» достается команде, выбравшей данный вопрос, и позволяет ей повысить стоимость вопроса в пределах накопленной суммы. Правильный ответ на «вопрос-аукцион» увеличивает общее количество очков команды на ставку, сделанную командой в аукционе, неправильный – уменьшает. Если команда попадает в выборе вопроса на «Кота в мешке», то она автоматически передает его другой команде. Правильный ответ на вопрос «Кота в мешке» увеличивает общее количество очков команды на стоимость данного вопроса, неправильный – уменьшает.

Второй раунд начинает команда, набравшая меньшее количество очков. Финальный раунд («Своя игра») представляет пять возможных тем раунда. Команды одна за другой убирают темы, которые им не нравятся (начинает убирать команда, набравшая меньшее количество очков), до тех пор, пока не останется одна тема. Далее команды делают ставку в пределах своей накопленной суммы. Задается вопрос. Команды думают над ним в течение одной минуты, записывают ответ на бумаге, и зачитывают его. Правильный ответ в финальном раунде увеличивает общую сумму команды на сделанную ставку, а неправильный – уменьшает.

Подсчет очков производится независимым экспертом (жюри).

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Игра развивает любознательность и интерес, интуицию, догадка, эрудицию

Удивительные растения	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Биологические дисциплины	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Биология одним словом	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Самое-самое...	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>
Удивительные животные	<u>100</u>	<u>200</u>	<u>300</u>	<u>400</u>	<u>500</u>

«Данетки» — это логическая игра, развивающая дедуктивное мышление. Участниками выбирается один ведущий, который рассказывает коротенькую историю с загадочной концовкой. Игрокам следует найти ответ на вопрос, заданный ведущим.

При этом есть определенные правила:

Все участники обращаются к ведущему по очереди.

Допускается задавать только такие вопросы, на которые можно ответить односложно: «да», «нет» или не «имеет значения». Отсюда, собственно, и пошло название игры.

Ведущий не имеет права подсказывать никому из игроков.

Когда история будет угадана, карту берёт следующий игрок по часовой стрелке.

Главные преимущества игры в «Данетки»

- универсальность: в комплекте присутствуют загадки разной степени сложности;
- разнообразие: в «Данетках» приводится множество ситуаций для размышления;
- развитие креативного мышления: для получения ответа на вопрос приходится выдвигать самые невероятные предположения;
- тренировка логических навыков и дедуктивного мышления: каждая ситуация, описанная в игровых карточках, заставляет размышлять, анализировать информацию, полученную от ведущего, и сопоставлять факты;
- поддержка любого количества игроков: можно играть как вдвоем (один человек в качестве ведущего, а другой разгадывает), так и большой компанией.



Цель игры

Стать первым и единственным игроком, выложившим все свои карты на оси времени.

Компоненты игры

110 двусторонних карт. С одной стороны – название события и иллюстрация. С другой – аналогичное изображение и текст, но уже с датой.

Подготовка к игре

1. Тщательно перетасуйте колоду. Все карты в колоде должны располагаться датой вниз.

2. Раздайте каждому игроку по 4 карты. Раздавать карты необходимо датой вниз. Каждый игрок кладёт свои карты перед собой, не глядя на обратную сторону с датой.

3. Оставшаяся колода карт размещается на столе стороной с датой вниз.

4. Снимите с верха колоды одну карту, переверните её датой вверх и положите в центре стола – она станет первой точкой временной оси, на которую игроки будут добавлять свои карты.

Ход игры

Игроки выполняют действия по очереди по часовой стрелке. Каждый игрок должен разместить одну из своих карт на оси времени – справа, слева или между лежащими там картами. В начале игры первый игрок должен положить карту справа или слева от начальной карты.

- Если игрок считает, что его событие произошло раньше события начальной карты, он кладёт свою карту слева от неё.
- Если игрок считает, что его событие произошло позже события начальной карты, он кладёт свою карту справа от неё.

Выложив карту на оси времени, игрок переворачивает её датой вверх.

- Если карта была выложена правильно и событие действительно произошло в данном интервале времени, то она остаётся на оси времени. Ход игрока завершается.
- Если карта была выложена неверно, то она удаляется из ряда и возвращается в коробку. А игрок берёт верхнюю карту из колоды и кладёт её перед собой датой вниз рядом с остальными своими картами.

Ход передаётся следующему по часовой стрелке игроку.

- Если первый игрок верно разыграл свою карту, то второй игрок может выбрать, куда класть свою карту: слева от обеих карт в центре стола, справа от них или между ними.
- Если первый игрок неверно выложил свою карту, то второй игрок может положить свою карту только справа или слева от начальной карты.
- Если второй игрок верно выкладывает свою карту, она остаётся на оси времени стороной с датой вверх. Между картами на оси времени можно оставлять немного места на случай, если нужно будет положить между ними новую карту.



Особая ситуация

Во время игры может возникнуть ситуация, когда игрок разместит на оси времени свою карту, совпадающую с ранее выложенной картой по дате (два разных события произошли в одном и том же году). В таком случае карты должны лежать рядом, но их порядок на оси времени может быть любым. Если первые два игрока верно выложили карты, у третьего игрока уже будет 4 варианта, куда поместить свою карту... и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока один или несколько игроков не выложат все свои карты на ось времени.

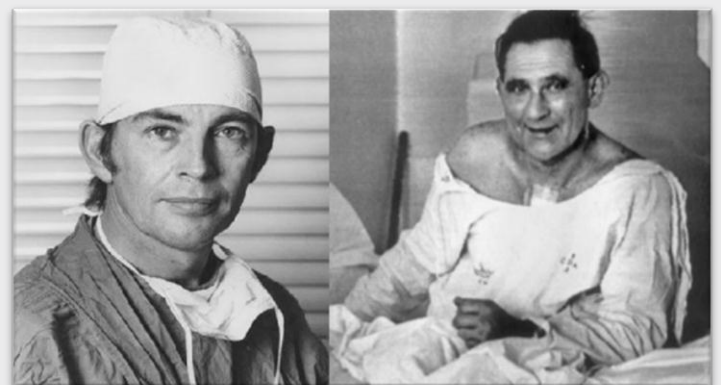
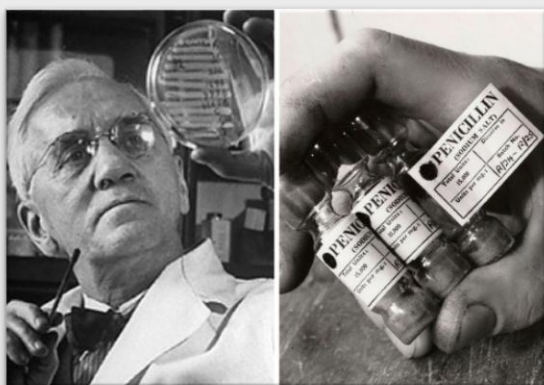
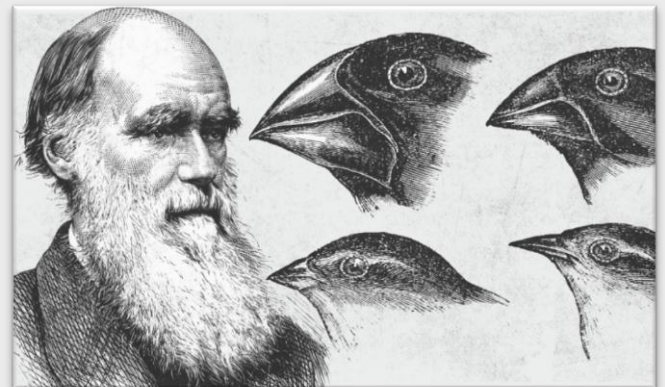
Конец игры

В конце каждого раунда (каждый раз, когда ход возвращается к первому игроку), проверьте, нет ли таких игроков, перед которыми не осталось карт.

- Если у всех ещё остались карты, начните новый раунд.

- Если в текущем раунде только один из игроков избавился от своих карт (а у других игроков карты ещё остались), он объявляется победителем!

- Если в течение текущего раунда несколько игроков избавились от своей последней карты, то они берут из общей колоды по одной дополнительной карте и продолжают игру, пока один из них не совершит ошибку. При этом все остальные игроки выбывают из игры.



1. Игра проводится между командами. Обычно в команде играет не более 6 человек. Одновременно играют все команды.

2. Участникам предлагается несколько заданий. Каждое задание содержит пять подсказок, начиная с самой сложной и заканчивая самой простой. Все подсказки намекают на один и тот же правильный ответ.

3. Перед каждым заданием ведущий объявляет генеральную подсказку (например: ответом на это задание является математический символ, ученый и т.д.). Затем по порядку зачитываются подсказки, начиная с самой сложной. После зачитывания каждой подсказки ведущий делает паузу на 15-20 секунд для обсуждения командами ответа и сдачи бланка с ответом. После того, как зачитаны все подсказки данного задания, объявляется правильный ответ.

4. Команды могут сдавать свои варианты ответов после каждой подсказки. Количество сданных вариантов ответов не ограничено, но одинаковый ответ дважды сдавать нельзя.

5. На бланке с ответом должно быть указано название команды, тема задания (генеральная подсказка) и номер подсказки, на которую команда дает ответ.

6. Правила подсчета очков:

а. Если команда отвечает верно с первой подсказки, то получает 5 баллов, со второй – 4 и так далее до 1 балла с пятой подсказки.

б. Если команда дает неверный ответ, то получает -1 балл за каждый неверный ответ.

с. Команда не обязана отвечать на вопрос. При отсутствии ответа баллы не вычитаются и не прибавляются.

7. Когда все задания отыграны, суммируют баллы, полученные командой за игру, и определяют победителя.

Тема: известный человек

1. Этот детский писатель 20 века является одним из самых издаваемых в России.

2. В 2014 году в Санкт-Петербурге в Красногвардейском районе появилась улица его имени.

3. Герой его первой сказки – пресмыкающееся животное.

4. Особую популярность приобрели его произведения о членистоногих.

5. Сюжет одного из самых известных его произведений начинается с события:

«Пошла Муха на базар

И купила самовар»



Правила игры:

для одного игрока

- Переверните песочные часы и изучите картинку в течение десяти секунд.
- Переверните карточку и бросьте кости. Например, если Вам выпала цифра два, отвечайте на второй вопрос.
- Если вы правильно ответили на вопрос, оставьте карточку себе.
- Если вы ошиблись, верните карточку в коробку.
- Посчитайте, сколько карточек у вас набралось через 10 минут.

Для двух и более игроков

Если вы младший из игроков, достаньте карточку из коробки. Переверните песочные часы и в течение 10 секунд внимательно изучите картинку на карточке.

Передайте карточку другому игроку и бросьте кости. Ответьте на выпавший вам вопрос (например, если выпала цифра два, вы отвечаете на второй вопрос).

Другой игрок проверяет правильность вашего ответа по картинке.

Если ответ верен, то вы забираете карточку себе. Если — нет, то вы возвращаете ее в коробку, и теперь уже следующий игрок выбирает карточку из коробки.

Побеждает тот игрок, у которого через 10 минут соберется наибольшее количество карточек.

В набор входит коробка, она же сундучок, 71 карточка, 1 карточка с инструкцией и пояснениями, песочные часы, кубик.



Эта настольная карточная игра в жанре викторины, которая отлично развивает эрудицию, а также познакомит Вас с географией и особенностями различных стран. В ней Вам придётся сравнивать страны по различным признакам: по площади территории, численности населения, средней температуре воздуха и названию столицы. В весёлой и увлекательной форме Вы узнаете множество интересных фактов про государства мира.

Помимо названных параметров для сравнения, на карточках со странами присутствует и другая необходимая информация: собственно, название страны, её флаг и положение на земном шаре. Вся эта информация в совокупности даст очень наглядное представление о политико-географической картине мира – игра отлично подойдёт для школьников, но играть в неё интересно всем! Проверьте свою эрудицию!

Игровой процесс

Каждый игрок берёт по три карты флагами вверх, раскладывает их перед собой. Первым ходит тот, кто недавно был за границей. Он из своих трёх карт выбирает одну и называет параметр, по которому готов бороться. Например, численность населения. Выдвигает свою карту к центру стола. Остальные думают над своими картами, и тоже по одной выдвигают в центр. Все одновременно переворачивают карты, и тот, у кого Численность населения больше, чем у других, забирает себе все выдвинутые карты и складывает в отдельную победную стопку.

Кто победил?

Игра заканчивается в тот момент, когда хотя бы одному из игроков не достаётся карты для добора. Все игроки должны подсчитать свои стопки добытых карт, а побеждает игрок, набравший наибольшее их количество.



Набор игр: «Бужумбура. Игра в столицы»,
«Абуджа. Игра в столицы», «Манила. Игра в столицы»

12+

Правила игр:

1. Все карточки перемешиваются и раскладываются на столе лицевой стороной вверх (как показано на схеме).
2. Первый игрок выбирает любую карточку. Задача следующего игрока - найти к ней пару, то есть столицу или страну.
3. Если второй игрок находит пару, он оставляет ее себе, после чего выбирает карточку для следующего игрока.
4. Если второй игрок ошибается, то неверно выбранная им карточка возвращается на место, а право найти пару к ней переходит к следующему игроку.
5. Победителем считается игрок, собравший наибольшее количество карточек.



Эта игра – лото на русском, французском, английском и немецком языках дает возможность детям познакомиться с названием растений и узнать, где они растут. Играя, дети расширяют активный запас слов на изучаемом языке.

Лото состоит из восьми больших карт и семи листов с маленькими карточками, на обороте которых даны названия растений на четырех языках. Перед началом игры разрежьте эти листы по черным линиям – получится шестьдесят четыре маленькие карточки.

Играть могут двое-восемь ребят. Проводит игру ведущий.

ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ

(на русском языке)

Каждый участник игры берет себе одну или две большие карты. Если число играющих менее восьми и не все большие карты разобраны, ведущий отбирает маленькие карточки только к тем большим картам, которые используются в игре.

Маленькие карточки ведущий перемешивает и складывает в коробку. Затем он достает из коробки карточку и, показывая ее играющим, спрашивает: «Кому нужно это растение?»

Играющий, у которого на большой карте есть рисунок этого растения, говорит, например: «Это вишни, они на моей карте». Он получает от ведущего карточку и закрывает ею рисунок на своей карте.

Если играющий не смог правильно назвать растение или не заметил его на своей карте, ведущий называет свое растение сам, а карточку кладет обратно в коробку. Затем он достает из коробки другую карточку, показывает ее играющим и опять спрашивает: «Кому можно это растение?» – и так далее.

Выигрывает тот, кто первым закроет все рисунки на своей карте.

ВТОРОЙ ВАРИАНТ

Этот вариант отличается от первого тем, что ведущий, показывая карточки играющим, читает названия растений на обороте этих карточек на изучаемом языке.

Играющие, у которых на больших картах нарисованы такие же растения, повторяют их названия на иностранном языке.

Например, ведущий показывает всем участникам игры карточку, на которой нарисована гвоздика, и называет это растение, предположим, по-английски. Играющий, у которого на большой карте нарисована гвоздика, также называет ее по-английски. А дальше игра проходит, как и в первом варианте.



В игре «Эволюция» вам предлагается самим комбинировать различные свойства (приспособления) животных и развить собственную популяцию в условиях постоянно меняющегося количества ресурсов – еды. Регулируя численность животных, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, популяция игрока должна выжить и к концу игры занять доминирующее положение в экосистеме.

Условие победы

Победителем становится игрок, получивший в конце игры наибольшее количество очков. Очки игрок получает за всех своих выживших животных и обретенные ими свойства.

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте колоду и выдайте каждому игроку с верха колоды по шесть карт – это будет рука игрока. Колоду положите в центре стола изображением вверх. Рядом разместите фишки еды: красные – «кормовая база», синие – «дополнительная еда» и желтые – «жировой запас». Затем жребием определите, кто из игроков будет ходить первым (далее – первый игрок).

Порядок хода

Игра идет по ходам. Ход разделен на фазы:

- фаза развития;
- фаза определения кормовой базы;
- фаза питания;
- фаза вымирания и получение новых карт.

В каждой фазе игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фаза развития и фаза питания животных включают в себя несколько кругов: после окончания первого круга снова действует первый игрок, и так далее. Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущей фазе, пропускает свою очередь.

Фаза развития

В этой фазе хода игроки могут выкладывать карты из руки на стол. Карты, используемые в игре, имеют с одной стороны изображение животного – а с другой описание какого-то свойства. Каждая карта может быть сыграна либо как животное и в этом случае кладется изображением вверх, либо как свойство. В этом случае карта со свойством подкладывается под карту того животного, на которое она сыграна.

Некоторые карты содержат два свойства (второе свойство указано в нижней части карты, например, «Хищник»). Выкладывая такую карту, игрок должен решить, какое из двух свойств он будет использовать, и положить карту вверх той стороной, на которой указано нужное свойство. Это решение игрока окончательно, в дальнейшем он не сможет перевернуть карту и использовать второе свойство. Карты, играемые на пару животных, например, «Взаимодействие», размещаются между картами животных, на которые они сыграны.

Фаза развития включает в себя несколько кругов. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке, затем начинается второй круг, и т.д. В эту фазу игрок может сыграть из руки любое количество карт. Если игрок не хочет вводить в игру новое животное или новое свойство, он говорит «пас». Спасовавший игрок не может выкладывать в эту фазу хода новые карты, и будет пропускать свою очередь. Если у

игрока кончились карты в руке - он обязан сказать «пас». Когда все игроки спасовали, данная фаза хода завершается.

Фаза определения кормовой базы

В этой фазе определяется, сколько еды будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результатов броска шестигранного кубика:

2 игрока – результат броска одного кубика +2

3 игрока – результат броска двух кубиков

4 игрока – результат броска двух кубиков +2

Кубики бросает первый игрок. Когда определено количество еды, соответствующее число красных фишек кладется отдельной стопкой в центр стола – это кормовая база на этот ход.

Фаза питания

В этой фазе игроки по очереди берут по одной красной фишке еды из кормовой базы и кладут ее на одно из своих животных. Данная фаза включает в себя несколько кругов. Сначала фишку берет первый игрок и далее по часовой стрелке. Затем начинается второй круг, и т.д.

За раз игрок должен взять только одну красную фишку из кормовой базы, но некоторые свойства, например, «Взаимодействие», позволяют брать несколько фишек.

В результате действия определенных свойств игрок может в этой фазе получать также синие фишки дополнительной еды.

Животное, на котором лежит одна фишка еды, считается **НАКОРМЛЕННЫМ**, если не имеет свойств, повышающих потребность в пище. На картах таких свойств цифра в верхнем левом углу указывает, сколько еще требуется фишек еды, чтобы животное было накормлено.

Например, животное (требует одной фишки еды) со свойством «Большое» (+1) с «Паразитом» (+2) будет считаться накормленным, если на его карте будет лежать 4 фишки еды.

Любое животное может быть накормлено красными и/или синими фишками еды, их цвет в данном случае не имеет значения.

Важно! Накормленное животное не может получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «Жирового запаса» (см. «Жировой запас»). Если все животные игрока накормлены, а их «Жировой запас».

Правила игры заполнен, игрок больше не может брать фишки еды из кормовой базы или получать их в результате применения каких-либо свойств.

Когда все животные накормлены и их «Жировой запас» заполнен либо закончилась кормовая база и игроки сыграли все свойства, которые хотели сыграть в этой фазе хода – фаза питания завершается. Если в кормовой базе остались красные фишки – они сбрасываются.

Фаза вымирания и получение новых карт

В начале данной фазы все животные, оставшиеся ненакормленными, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в снос. Снос каждого игрока кладется отдельно. Карты в снос кладутся изображением вверх. Игрок может просматривать карты в своем сносе, но не в сносе у других игроков.

Затем игроки получают новые карты с верха колоды. Карты раздаются по одной, начиная с первого игрока. Каждый игрок получает в итоге из колоды карты в количестве: 1 +

количество выживших животных игрока. Если колода кончилась, один или несколько игроков получают меньшее число карт.

Когда карты розданы, ход завершается. Фишки еды, кроме «Жирового запаса», снимаются с карт животных и складываются отдельно на столе. Новый ход начинается снова с фазы развития, при этом первым становится игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего хода, т.е. право ходить первым передается по часовой стрелке.



Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы вымирания последнего хода производится подсчет очков.

Каждый игрок получает:

- 2 очка за каждое свое выжившее животное;
- 1 очко за каждое свойство выживших животных;
- дополнительные очки за те свойства, которые требуют дополнительной еды для прокорма животного: «Хищник» и «Большое» +1 очко; «Паразит» +2 очка.

Если у нескольких игроков очки равны, побеждает тот, у кого больше карт в сносе.

Свойства животных

В процессе игры на каждое животное может быть сыграно неограниченное количество свойств. Однако на одно животное нельзя сыграть два одинаковых свойства. Исключением являются парный свойства и «Жировой запас».

Игроки могут добавлять свойства только собственным животным.

Исключением является свойство «Паразит» - оно играет только на животное другого игрока.

Символ в описании свойства на карте означает «животное».

Символ - красную фишку еды из «кормовой базы». Символ - синюю фишку дополнительной еды, которую игрок получает при использовании какого-либо свойства.

Некоторые свойства действуют постоянно, например, «Большое» или «Водоплавающее», другие могут быть использованы только в определенный момент игры. Например, свойства «Быстрое», «Отбрасывание хвоста» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда животное должно быть съедено хищником.

Если у животного есть несколько свойств, срабатывающих одновременно, игрок сам определяет, в какой последовательности он будет их использовать. Например, если его животное пытаются съесть, можно сначала использовать свойство «Быстрое» (попробовать убежать), а если это не удалось, применить «Отбрасывание хвоста» (выжить, потеряв какое-то одно свойство).

Некоторые свойства игрок может использовать только «в свою фазу питания»: это значит, что в тот момент, когда игрок должен взять красную фишку еды из кормовой базы, вместо или одновременно с этим он может сыграть данное свойство. Это возможно, даже если фишки в кормовой базе уже закончились. Используя свойство, рекомендуется повернуть карту с этим свойством на 90 градусов, показав тем самым, что это свойство уже использовано в текущем ходу. Это важно для свойств, которые могут быть использованы только один раз за ход или через ход, например, «Хищник», «Пиратство» или «Спячка». В конце хода карты использованных свойств можно будет развернуть в вертикальное положение.

Хищник. Это свойство может быть использовано в свою фазу питания. В эту фазу игрок не берет красной фишки из кормовой базы, вместо этого его «Хищник» съедает одно животное на столе и получает две синие фишки дополнительной еды. Каждое животное может использовать свойство «Хищник» только один раз за ход. В каждую свою фазу питания это свойство может использовать только одно животное игрока. Съесть можно любое незащищенное соответствующими свойствами животное на столе, в том числе и собственное животное игрока и даже другого хищника.

Съеденное животное, все его свойства и относящиеся к нему парные свойства помещаются в сброс. «Хищник» не может есть других животных, если уже полностью накормлен и не имеет незаполненных свойств «Жировой запас». Свойство «Хищник» может использоваться, даже если в кормовой базе уже не осталось фишек.

Жировой запас

На одно животное может быть сыграно несколько свойств «Жировой запас». В любой момент игры, когда животное с таким свойством, будучи уже накормленным, может получить фишку еды, оно использует ее для заполнения «Жирового запаса». В этом случае фишка еды меняется на желтую и кладется непосредственно на карту этого свойства. На каждую карту со свойством «Жировой запас» можно положить только одну желтую фишку еды. Если на всех картах «Жировой запас» у данного животного лежит по желтой фишке, считается, что «Жировой запас» заполнен, и животное больше не может в этот ход получать фишки еды.

«Жировой запас» используется в свою фазу питания. Вместо получения красной фишки из кормовой базы игрок может преобразовать на одном из своих животных любое количество желтых фишек со свойств «Жировой запас» в синие фишки еды.

Парные свойства

Парные свойства играют сразу на пару животных, но на одну и ту же пару животных нельзя сыграть два одинаковых парных свойства. Если одно из животных помещается в сброс – парное свойство также помещается в сброс. В каждую свою фазу питания каждое парное

свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей фазы питания оно может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности будут действовать парные свойства и получаться за них фишки еды.

В частности, если свойства «Взаимодействие» и «Симбиоз» сыграны на одну и ту же пару животных, игрок может сначала взять красную фишку из кормовой базы для «симбионта», и, если он в результате будет накормлен, сразу же взять еще одну красную фишку для второго животного. Если фишек определенных цветов, входящих в состав набора, в какой-то момент игры будет недостаточно, игроки могут заменить их фишками другого цвета или самодельными маркерами.

Игра с двумя наборами (до 8 человек)

Смешав карты из двух наборов игры, одновременно смогут играть до 8 человек. Размер «кормовой базы» этом случае будет определяться следующим образом:

- 5 игроков - результат броска трех кубиков +2
- 6 игроков - результат броска трех кубиков +4
- 7 игроков - результат броска четырех кубиков +2
- 8 игроков - результат броска четырех кубиков +4



Настольная игра Tactic «Дикие животные мира» – это 200 карточек с обитателями всех уголков нашей планеты. На каждой карточке есть фотография животного, а на обороте – краткая информация о нем, карта мира с ареалом обитания и интересный вопрос.

Эта познавательная викторина – настоящая энциклопедия в картинках! Она поможет игрокам расширить кругозор, развить память и станет замечательным развлечением для всей семьи. Яркие фотографии отличного качества делают игру не только полезной, но и очень красивой.

Из чего состоит настольная игра Tactic «Дикие животные мира»:

- 200 карточек с красочными фотографиями животных
- правила с большой картой мира на обороте
- удобная компактная коробка

Цель – получить как можно больше карточек. Для этого участники будут отгадывать названия животных и отвечать на вопросы своих соперников. Игру оценят как самые юные любители природы, так и ее знатоки, ведь для тех и для других предусмотрены разные правила.

Правила для новичков:

2-3 игрока = 40 карточек

4-5 игроков = 50 карточек

6-8 игроков = 60 карточек

Раздайте каждому участнику по 4 карточки. Их нужно положить перед собой таким образом, чтобы фотографии животных были видны всем другим игрокам. Оставшуюся стопку карточек положите на стол картинкой вверх.

Начинает игру самый младший участник. Он указывает на карточку одного из соперников и называет изображенное на ней животное. Если название угадано, игрок получает право ответить на вопрос. А в случае промаха владелец карточки не говорит правильное название и оставляет карточку лежать на прежнем месте.

На каждый вопрос есть три варианта ответа. Отвечая правильно, игрок берет одну дополнительную карточку из общей колоды. Ответ неверный – ему достается только карточка с угаданным животным. После любого ответа на вопрос ход переходит к следующему игроку.

Может получиться и так, что после двух сыгранных кругов участники не отгадают ни одно животное. В этой ситуации поможет обмен: каждый игрок передает свои 4 карточки сопернику слева, и игра продолжается.

Игра заканчивается, когда в общей колоде больше не осталось карточек. Победитель определяется после подсчета очков: 1 карточка = 1 очко.

Правила для знатоков:

Усложненный и еще более интересный вариант игры! Участникам нужно обращать внимание не только на фотографии животных и общие вопросы, но и на другие особенности карточек:

1. Ареал обитания – он отмечен на карте мира красным цветом, цифра обозначает количество материков.

2. Статус охраны – обозначен цветом рамки на обратной стороне карточки (зеленый – вид минимального риска, желтый – уязвимый вид, оранжевый – подвергается опасности, красный – на грани вымирания/исчезновения).

3. Латинское название животного.

Количество карточек зависит от числа игроков:

2-3 игрока = 30 карточек

4-5 игроков = 40 карточек

6-8 игроков = 50 карточек

Эти карточки формируют колоду для игры, а все оставшиеся – колоду для подсчета очков. Игроки получают из колоды для игры по 4 карточки и раскладывают их перед собой так, чтобы другие игроки могли видеть фотографии животных.

Самый младший участник настольной игры пробует угадать любое животное одного из соперников. Если его догадка не верна, то хозяин карточки не произносит имя животного, а карточка остается лежать на прежнем месте. Но если животное названо правильно, игрок получает право отвечать на вопросы.

Знатокам дикой природы известно гораздо больше, чем новичкам, поэтому им доступно целых четыре вида вопросов:

- *Общий вопрос* – за правильный ответ не него игрок получает 2 карточки из колоды для подсчета очков.

- *Степень защиты животного* – 2 карточки.

- *Ареал обитания* – 1 карточка.

- *Латинское название* – 4 карточки.

Игрок выбирает два любых вопроса. Карточки из колоды для подсчета очков выдаются за каждый отдельный ответ. Иначе говоря, если игрок ответил на один вопрос и ошибся на втором, за первый он все равно получает очки. А если игроку не повезло с обоими ответами, карточка с угаданным животным все равно попадает в его копилку. После ответов на вопросы ход передается следующему игроку.

Игра заканчивается, когда в общей колоде больше не осталось карточек. Победителем становится тот, кто набрал больше всего очков (1 карточка = 1 очко).



Цель игры: для победы в игре нужны Звёзды Репутации.

Их игроки получают за оптимальное размещение своих компаний — за охват разных отраслей и за лидерство в отдельных отраслях.

Вам предстоит принимать множество решений с учётом действий и планов других игроков — в каких отраслях покупать компании и создавать стартапы, по какой цене, как и когда использовать игровые карты.

Ход игрока

Активный игрок бросает кубики. Сумма на кубиках определяет активную отрасль, рядом с её номером кладётся Жетон активной отрасли.

Если поле цены компаний в отрасли ещё пустое (отрасль выпала первый раз) — сюда записывается отраслевая цена, равная номеру отрасли.

Фаза 1 — в активной и соседних отраслях

- Прибыль компаний
- Судьбы стартапов

Фаза 2 — только в активной отрасли

- Аукцион по покупке компании
- Создание стартапов
- Завершение хода

Если никто не купил компанию на аукционе и не создал стартап, цена компаний в отрасли падает на 4М (но не ниже значения 1М).

Игрок передает Жетон активного игрока и кубики следующему игроку (по часовой стрелке), и следующий игрок начинает новый ход.



НАЧАЛО ИГРЫ

Предварительно аккуратно разрежьте карточки предприятий и фирм, «Извещения», «Сюрпризы», «Биржи», имитированные денежные знаки и акции. Затем разложите карточки предприятий и фирм на соответствующие клетки на поле. Карточки «Сюрприз» и «Извещение» можно положить стопкой в удобном месте. Возложите дополнительные обязанности банковских операций на одного из участника игры. Раздайте, предварительно помешав, по четыре больших и пять малых карт «Биржи», которые хранятся в тайне от других игроков. Выберите себе фишку, получите в банке сумму 250000 и по одной акции каждого цвета.

Определите, кто начинает игру и очередность. Фишки всех участников установите на «Старт». Бросая кубики, продвигайтесь на количество клеток, соответствующее сумме очков на верхней стороне кубиков, следующий ход начинается с того места, где остановились в прошлый раз. И так по очереди. В процессе игры все предложения по продаже, обмену, залого, покупке исходят, в первую очередь, от игрока, чья очередь перед броском кубиков. На протяжении игры, пока Вы или ваши конкуренты не разорятся, фишки проходят по большому периметру несколько раз, причем каждый раз, когда игрок останавливается, либо проходит через «Старт», банк ему выплачивает 20000.

Малый круг представляет собой продолжение Большого круга, на котором так же покупаются предприятия, но без постройки филиалов, и платится аренда другими игроками за попадания на них. Попасть на него и выйти можно через «Таможню» (кл. 46, 47 и 63) или «Банк» (кл. 30, 59), так же еще можно перейти на большой круг со «скоростной автомагистрали» (кл. 10 на магистрали) читайте разделы правил «БАНК», «ТАМОЖНЯ» и «СКОРОСТНАЯ АВТОМАГИСТРАЛЬ».

Для начинающих игроков рекомендуется первоначально поиграть по большому периметру поля, так как внутренний круг усложнен и требует дополнительных навыков игры.

ПУСТОЙ УЧАСТОК

Участок, где игрок в результате броска кубиков, либо после направления из «Извещения» или «Сюрприза» оказался, остается на данном участке. Участок может быть куплен после оплаты цены, указанной на нем (в нижней части карточки), в банк, либо продана или обменена с любым игроком на другое предприятие с любой наценкой, устраивающей обоих.

Игрок, купивший пустой участок, забирает карточку собственности, находящуюся на поле. Для того чтобы начать строительство филиалов и предприятий необходимо первоначально скупить все пустые участки одного цвета, расположенные подряд на любой из сторон игрового поля. При строительстве филиалов и предприятий необходимо попасть еще раз на уже купленные участки данной отрасли (одного цвета) и пользоваться соответствующими фишками. На одном участке можно построить только филиал, затем предприятие, уплатив в банк стоимость каждого (указана внизу приобретенного участка «стоимость»). Игрок не может сразу строить предприятие на одном участке, если на других нет филиалов. Для упрощения постройки филиалов и предприятий данное правило можно упростить заранее обговорив с другими игроками до начала игры.

Фирма за рубежом (внутренний круг) приобретается сразу и полностью, на ней ничего не строится.

УЧАСТОК КОНКУРЕНТА

Когда игрок, оказывается, по какой-то причине на участке, принадлежащем другому игроку, владелец участка взимает плату за наем по расценкам, указанным на участке («плата за наем»). Если игрок владеет всеми участками одного цвета, расположенными рядом, плата за наем увеличивается в два раза. Если игрок забыл потребовать плату перед последующим броском кубиков, плата за наем не взимается. Если на участке построен филиал или предприятие, игрок оплачивает их стоимость указанную на данном участке. Если участок отдан в залог, плата за наем не взимается.

Перед началом своего следующего хода каждый может обменять, купить или продать участок другим игрокам с целью образования у себя полных групп одного цвета. Рекомендуются совершать такие сделки, потому что прибыли игроков возрастают с момента, когда они построят филиалы и предприятия.

КЛЕТКИ «СЮРПРИЗ» И «ИЗВЕЩЕНИЕ»

Возьмите верхнюю карточку из соответствующей колоды и, выполнив действия, изложенные на ней, вновь кладите ее под колоду. Карточку «Автострахование» сохраняйте до тех пор, пока она станет необходимой. Карточка «Биржа», сыграв на бирже положите карточку на место. Если при перемещении игрок проходит через клетку «Старт» то компенсацию он не получает.

КЛЕТКИ «ШТРАФ», «ВЫИГРЫШ», «ПОДАРОК», «ПРИБЫЛЬ»

Каждый раз, попав на клетку «Штраф», заплатите в банк 30000. Попав на клетку «Выигрыш», получите в банке 40000, «Прибыль» - получите 50000, «Подарок» – получите 3 акции любого цвета.

«БИРЖА»

Для того чтобы сыграть на «Бирже», необходимо:

1. Выбросить кубик 3:3;
2. Вытащить карточку «Сыграйте на бирже»;
3. Попасть на клетку «Маклер» и уплатить за услугу 1000;
4. Оказаться в ходе игры на клетке 13 или 55;
5. Попасть на клетку 3 автомагистрали;

При выбросе игроком кубика с комбинацией 3:3 игрок выбирает: сделать обычный ход, передвинув свою фишку на 6 клеток вперед, или сыграть на «Бирже». В любом случае после окончания игры на «Бирже» фишка игрока возвращается на тот участок, с которого он ушел на «Биржу».

Игрок, попавший на «Биржу» перед своим ходом может докупить интересующие его акции, но не более 4-х, и выгодно продать другие акции. Первоначальная стоимость акций 10000. Один пункт (клетка) на информационном табло «Биржи» равен 1000.

Затем игрок предъявляет по выбору одну из имеющихся у него карт.

Большие карты дают возможность игроку увеличить стоимость акций интересующего цвета на 10 пунктов и одновременно уменьшить стоимость акций других цветов на 1,2,3 пункта по желанию, какие акции и насколько. (Пример: Красные акции игрок повышает на 10 пунктов, зеленые понижает на 1 пункт, желтые на 2 пункта и синие на 3 пункта).

Большие карты двойки увеличивают или уменьшают стоимость акций такого же цвета. Игрок, предъявивший такую карту, может любому сопернику понизить вдвое стоимость акций одного цвета.

Малые карты, 8 штук каждого цвета, делятся на уменьшающие стоимость акций (нижняя цифра закрашена) и увеличивающие их стоимость (верхняя цифра раскрашена) на количество пунктов, указанных на них. Игрок, увеличивающий стоимость акций одного цвета, автоматически понижает другие. Либо, если игрок уменьшает стоимость акций одного цвета, автоматически повышает другие на количество пунктов указанных на карте.

Все изменения стоимости акций отражаются на отдельном поле для «Биржи», путем передвижения фишек соответствующего цвета на то количество пунктов, насколько они уменьшились или увеличились.

После изменения стоимости акций игроки получают или вносят в банк разницу между старой и новой их стоимостью, умноженную на количество акций соответствующего цвета. Карточкой для игры на бирже считается использованной и откладывается в сторону. В последующем карточки можно докупать в банке (см. Правила «БАНК» п.2)

Игроку, предъявляющему карту, уменьшающую стоимость своих акций, банком выплачивается компенсация, разница между старой и новой стоимостью акций, умноженная на количество акций данного цвета. Остальные же игроки обязаны выплачивать разницу уменьшения этого цвета в банк. При использовании игроком карты повышающую стоимость акций, компенсацию получают уже все игроки, имеющие на руках акции данного цвета. Так же возможно ситуация когда игрок предъявляя карту уменьшения стоимости акций (нижняя цифра закрашена) одновременно увеличивает любой другой цвет акций имеющиеся у него на руках, и получает компенсацию как за понижение, так и за повышение своих акций. Другие же игроки выплачивают компенсацию за понижение акций и получают компенсацию, если акции имеющиеся у них на руках выросли.

Если игрок при повышении стоимости акций превысил максимальное из предусмотренных на табло значений, то фишка передвигается на клетку 25 и все игроки получают компенсацию (разницу между максимальным значением и фактической их стоимостью на количество акций данного цвета). Например: старая стоимость акций 23 пункта, увеличили их на 10 пунктов, компенсация равна $23 + 10 - 25 = 8$. Это дает больше интриги и вариаций на бирже, большая карточка не всегда бывает хорошо.

Если игрок, понижая акции, выводит их за нижний предел, то компенсацию он получает лишь разницу между старой стоимостью и минимальной. Например: старая стоимость 3 пункта, уменьшилась на 5 пунктов, компенсация равна $3 - 1 = 2$. Все другие игроки вносят в банк указанную сумму. При этом фишка устанавливается в ее минимальном значении.

Если старая стоимость акций равна 1 пункту и эти акции понизили в два раза, то игрок, предъявивший ее, компенсацию не получает, а все остальные игроки у кого присутствуют на руках акции данного цвета вносят в банк 50000. При понижении курса акций в два раза результат округляется в большую сторону (Например: старый курс 25 понизился в два раза, то результат 12,5 округляем до 13 и компенсация рассчитывается из $25 - 13 = 12$).

Для выплаты штрафов игрок должен использовать свободные деньги. Средства, вложенные в другие акции, использовать нельзя. Если игроку не хватает свободных средств

для погашения штрафов, он обязан заложить свою собственность в банк и погасить долги. (См. Правила «ЗАЛОГ»).

Сделав один ход, игрок должен покинуть «Биржу» (причем покупать и продавать акции игрок уже не может) и продолжить игру по внешнему или внутреннему периметру, с какого места он на «Биржу» попал, или расплатившись с таможенной, выйти на другой круг (см. Правила «ТАМОЖНЯ» п.2).

Пример: Игрок выбросил кубик с цифрами 3:3 и решил сыграть на бирже. В наличие у него уже имелись акции по одной каждого цвета. Анализируя свои карточки для игры на бирже, он решает докупить 4 акции автомобильной компании (красные), оставить одну акцию финансовой компании (зеленая), а остальные акции продать по текущему курсу. И так, у него на руках 5 красных акций и одна зеленая. Игрок предъявляет малую карту, для игры на бирже, на которой верхнее число 6 закрашено красным, а внизу не закрашенная цифра 3.

Соответственно акции автомобильной компании поднимаются на 6 пунктов, и по выбору игрока, например, акции компьютерной компании (желтые) опускаются на 3 пункта. Когда котировки акций поднимаются, означает, что на рынке играют «Быки» («поднимают на рога»), зная о предстоящем повышении курса, «быки» покупают акции, а затем продают их, зарабатывая на разнице. Так как у игрока имелось 5 подорожавших красных акций, то его заработок составил, 6 пунктов (цена одного пункта 1000) умноженное на 5 акций, итого

30000, и так как он продал желтые акции, то потерь за понижение желтых акций он не понес. Если бы у него на руках было бы, допустим еще 4 желтые акции, то ему помимо прибыли пришлось бы еще и заплатить в банк,

3 пункта умноженное на 4 акции итого 12000. Остальные же игроки, у которых присутствуют на руках изменившие в цене акции, получают прибыль за подорожавшие красные акции, и отдадут в банк потери за желтые акции, аналогичным способом.

И еще один пример. Теперь используем карточку, у которой верхнее число на карточке 6 не закрашено, а нижнее число 3 закрашено красным. Соответственно акции автомобильной компании (красные) опускаются на 3 пункта, и по выбору игрока, акции компьютерной компании (желтые) поднимаются на 6 пунктов. Когда котировки акций опускаются, означает, что на рынке играют «Медведи». «Медведи» играют на понижении курса («придавливают жертву к земле»). Распродав ничего не подозревающим покупателям акции по текущему курсу (и спровоцировав резкое снижение курса), они вновь скупают необходимое им количество акций уже по низкому курсу. Через некоторое время курс этих акций может восстановиться, но ведь в кармане у «Медведя» и прежнее количество акций, и курсовая разница! И так, теперь уже игрок получает прибыль за понижение красных акций на 3 пункта, а остальные игроки выплачивают разницу, умноженную на количество акций в банк. Если у кого-то из игроков имеются на руках желтые акции, то тогда эти игроки получают прибыль, разницу, между курсами умноженную на количество акций, а за красные акции игроки выплачивают компенсацию за 3 пункта.

Начинающим игрокам не рекомендуется сразу играть на «Бирже», а попав на нее, пропустить один ход.

БАНК

1.Продает и покупает акции. Игрок может купить не более четырех акций, а продать любое количество;

2.Продает карты для игры на бирже, (большие карты - 30000, малые - 20000), но не больше четырех в одни руки. Карты продаются «в слепую» от других игроков;

3.Покупает и выдает залог за предприятие. Вы в любое время можете совершить данные операции с игроками с условиями устраивающих обе стороны. Если Вы собираетесь продать или отдать в залог предприятие Банку, то это возможно лишь с клетки «Банк» (см. Правила «ЗАЛОГ»). Продать собственность можно за номинальную цену, указанную на участке.

4.Служит для перевода средств через границу с клетки 30 на 59 и наоборот;

Для перехода на внутренний периметр игрок должен продать в банк 4 акции по текущему курсу и оплатить 25000 наличных средств. При переходе обратно вы приобретаете в банке 4 акции и оплачиваете 25000 наличных средств.

ОТЕЛЬ

Попав на клетку 36, Вы имеете право

1.Играть 3 раза на рулетке;

2.Сыграть один раз на «Бирже»;

3.Купить фирму за рубежом, бросив кубик и, делая один ход по малому периметру, отчет, начиная с клетки

46.Если игрок попадает на «супермаркет» или любую другую не покупаемую клетку, то игрок просто перемещает свою фишку далее по кругу до первой не купленной фирмы, если же он, таким образом, окажется на уже приобретенной другим игроком фирмы, то игрок просто отправляется в отель и продолжает со следующего хода игру по большому кругу.

ТАМОЖНЯ

Попав на клетку 37, 46, 47 и 63, Вы можете выезжать работать за рубеж. Для этого оплачиваете переход через границу в размере 10000, если у Вас менее 300000 наличных средств или 30000, если более этой суммы и начинаете двигаться по малому периметру. При обратном переходе через границу платите в банк по 5000 за каждое приобретение за рубежом. Так же попав на клетку 63 у Вас «заканчивается виза», и оплатив штраф в размере 20000, вы обязаны начать свой следующий ход по большому периметру с клетки «Старт», в противном случае продолжаете движение по внутреннему кругу.

РУЛЕТКА

На рулетку вы попадаете с клетки 57 «Выигрыш» и играть можете сколько угодно. Ходы идут по часовой стрелке, начиная с любого сектора «Входа». Остановившись на стрелке «в Банк», получите 200000 и обязательно выходите из рулетки на клетку «Банк». Выйти из рулетки по желанию можно также, остановившись на одном из секторов «Выхода». На полях «Резерв» игрок ничего не может сделать, только выиграть или проиграть. Вы можете сколько угодно играть на рулетке, не попадая на клетку «В Банк», но в это время другие игроки будут зарабатывать на «Бирже» и скупать пустые участки, выбор за Вами.

Решив выйти, игрок ставит свою фишку на клетку 58, с которой продолжает дальнейшее движение.

СКОРОСТНАЯ АВТОМАГИСТРАЛЬ

Движение по «Автомагистрали» идет в соответствии с выброшенной на кубиках суммой очков по клеткам магистрали. Движение начинается с клетки 60. Так же Вы можете

начать свое движение на ближайшей к ней клетке, повернув на клетки 60 и закончив свое движение уже на «Автомагистрали».

Попав на клетку 3 «Автомагистрали», Вы выигрываете 5 акций и можете сыграть на «Бирже».

Если Вы попали на клетку 5 и 6, вы оплачиваете заказ в кафе или услуги заправщика суммой 20000 и пропускаете один ход.

На клетке 8 вас ждет неудача, в результате превышения скорости, вы совершаете аварию и попадаете в клинику, где оплачиваете в банк лечение в сумме $1/2$ всех наличных денег, пропускаете ход и начинаете свое движение с клетки «Старт». Доехав до перекрестка, у вас есть возможность перейти на большой круг, уплатив минимальную таможенную пошлину в размере 5000 или же продолжить движение по внутреннему периметру на клетку 51 и далее по кругу.

СУПЕРМАРКЕТ

Попав на эту клетку, игроки оплачивают в банк 20000 и имеют право:

1. Купить 3 акции;
2. Построить по выбору игрока один филиал или если уже есть филиал одно предприятие, если у игрока скуплена вся отрасль (участки одного цвета), не покидая клетку;
3. Купить одну карточку для биржи стоимостью 30000 большая и 20000 малая.

ФОРМУЛА 1

Попав на эту клетку, Вы можете однократно поучаствовать в гонках Формулы 1, совершая прогнозы и делая ставки на пилотов. Поставьте свою фишку на номер пилота, который, по Вашему мнению, финиширует первым, сделайте ставку и бросьте кубики. Если выпавшее число на кубиках совпадает с вашим прогнозом, то ваша ставка возрастает в 20 раз, так же если выпавшее число четное, то Ваша ставка умножается на выпавшее число, и если выпавшее число нечетное, то Ваш проигрыш составляет ставку, умноженную на выпавшее число.

ТОРГОВЛЯ

Незастроенные участки можно продавать когда угодно, кому угодно и за сколько угодно. Постройки можно продавать только в «Банк» (см. Правила «Банк»). Акции продаются и покупаются только «Банком» или на «Бирже».

ЗАЛОГ

Когда игрок нуждается в кредитах «Банка», он может заложить и участки, и постройки. При этом заложенный участок не может быть продан. Сумма кредита определяется из фактических затрат владельца на данном объекте, поделенное на 2. Карточка заложенной собственности откладывается в сторону. Залог выдается только при отсутствии свободных средств у игрока, в любом другом случае заложить или продать собственность банку можно только с клетки «Банк».

Если за время прохождения следующих двух кругов, малого или большого периметра, игрок не вернул кредит, он лишается собственности на эти объекты. Залог можно усложнить, заранее обговорив с другими игроками до начала игры, например, выкупом только с клетки «Банк».

БАНКОТСТВО

Если долг игрока больше, чем он может заплатить, он отдает все свои ценности в «Банк» и выходит из игры. Банк выплачивает кредиторам (игроки, одолжившие или взявшие в залог денежные средства или фирмы) всю сумму долга банкрота. Карточки собственности выкладываются на поле и могут быть куплены остальными участниками.

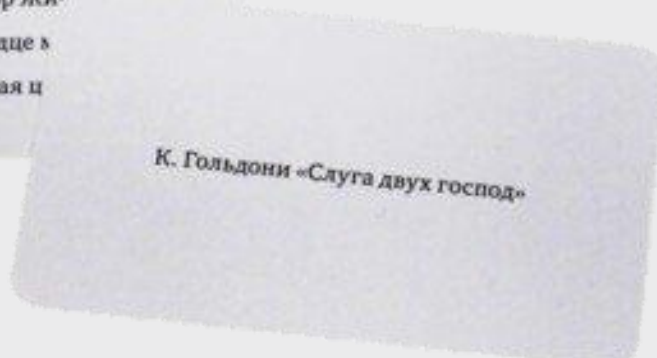
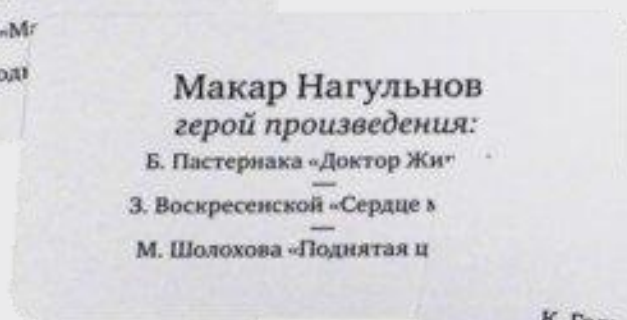
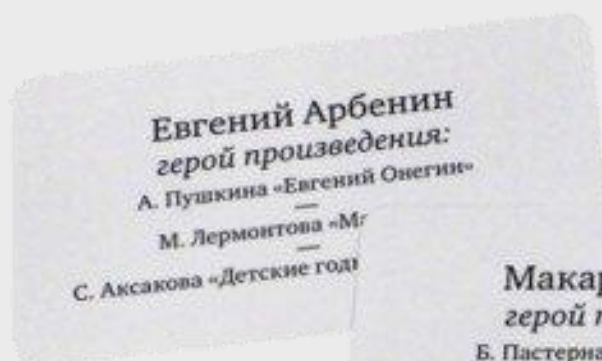
Желаем Вам удачи!



«Чиполлино из Бергамо. Игра в литературных героев»

12+

Литературные герои так или иначе сопровождают нас с раннего детства. Одних мы любим, других — не очень. На каких-то стараемся быть похожими, каких-то как можно быстрее хотим забыть... С годами литературных героев становится всё больше и больше. Их всех уже трудно удержать в памяти, начинается путаница и, как следствие, портится настроение. Чтобы его улучшить, нужно всё расставить по своим местам. На лицевой стороне каждой карточки - имя литературного героя и три варианта литературных произведений, героем только одного из которых является указанный персонаж. Необходимо догадаться, какого именно и, перевернув карточку, проверить себя.



В каждом языке есть свои редкие слова. Как по частоте употребления, так и по красоте звучания.

Некоторые из них слышатся, пишутся и произносятся так, будто нарочно придуманы для забавной игры.

При составлении «Ерундопеля...» использовались данные современных словарей и справочников.

Игра представляет собой набор из 120 двусторонних карточек размером 90 x 50 мм, с заданиями на одной стороне и ответами на другой.

Правила игры: ведущий выбирает карточку из колоды и читает слово с тремя определениями. Остальные игроки должны выбрать правильный ответ. Выигрывает тот, у кого будет больше правильных ответов.



Ударение, как и человек, должно быть на своем месте. В некоторых языках существуют удобные закономерности: во французском ударение падает на последний слог, в итальянском — на предпоследний. Русскому языку в этом смысле повезло меньше...

«Уметь правильно ударить должен не только боксер или барабанщик. Так уж вышло, что в устной речи без ударений не обойтись. А ударение, как и человек, должно быть на своем месте. В большинстве языков существуют удобные закономерности: во французском ударение падает на последний слог, в итальянском — на предпоследний. Русскому языку повезло меньше — никаких правил, только традиции и природное чутье. Классический пример: золото, болото, долото. Совершенно одинаковые по форме слова, а с ударением полная неразбериха. Иностранцам это объяснить просто невозможно. Да и у тех, кто говорит по-русски с рождения, часто возникают вопросы и сомнения.

Состав игры: игра представляет собой набор из 120 двусторонних карточек размером 90 x 50 мм, с заданиями на одной стороне (слово без ударения) и ответами на другой (это же слово, но с ударением. Также под словом есть примерное предложение, где это слово встречается).

Правила игры: ведущий выбирает карточку из колоды и читает слово. Поскольку ударение в слове не проставлено, читать придется столько раз, сколько возможных ударений можно проставить в данном слове.

Остальные игроки должны выбрать правильный ответ.

Выигрывает тот, у кого будет больше правильных ответов.



«Орфограф русского языка. Игра в трудные слова»

12+

В русском, как и в любом другом языке, есть слова, написать которые рука не поднимается. То есть она поднимается, но... тут же и опускается. Потому что как писать-то? И так вроде правильно, и так - тоже неплохо. Или всё-таки плохо? Или нет? В общем, один из вариантов приведенных здесь слов точно правильный. Хотя...

При составлении «Орфографа» использовались данные современных словарей.

Состав игры: игра представляет собой набор карточек, на лицевой стороне которых приведены три варианта написания трудного слова. Из них только один правильный. Задача игрока - определить его и, перевернув карточку, проверить себя или другого участника игры.



Загадывается слово, словосочетание или фраза (на усмотрение ведущего или участников). Один из игроков должен показать загаданное без слов, лишь только жестами, мимикой, и позами, т.е пантомимой.

Есть два варианта этой игры — индивидуальный и командный.

В первом случае один из игроков называет другому задание (слово или фразу), и тот старается посредством «пантомимы» объяснить загаданное остальным. Игроку, который первым назовет это слово или фразу, предстоит, в свою очередь, таким же образом объяснять следующее задание, которое даст ему предыдущий водящий.



При командной игре все игроки делятся на две команды. Одна из них дает задание игроку из команды соперника. За определенный промежуток времени (например, за 3-5 минут) он должен изобразить значение этого задания так, чтобы его команда смогла угадать заданное слово или фразу. Если справились — получили очко, и теперь очередь второй команды угадывать. И так — пока не надоест!

Правила игры «Крокодил»

1. Игрок показывает слово, используя только мимику, жесты, движения. Ему запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка).

2. Запрещается губами проговаривать слова.

3. Запрещается показывать загаданное слово по буквам, т.е. показывать слова, первые буквы которых будут складывать загаданное слово!

4. Отгадывающие могут: задавать игроку любые вопросы; просить игрока показать синонимы; перечислять любые появляющиеся варианты. Помните, что очень многое зависит от активности тех, кто отгадывает, от их умения задавать наиболее существенные вопросы.

5. Для показа слова или фразы отводится определенное время. Если правильный ответ не прозвучал до окончания этого срока, то слово считается не угаданным.

6. Если загадывается одно слово, то это должно быть существительное в именительном падеже и единственном числе (например, любой предмет или животное).

7. Внимание! Слово считается разгаданным, если слово произнесено именно так, как оно было загадано (именно с теми же приставками, суффиксами и т.п.). Например, было загадано слово «солнышко» — в этом случае «солнце» будет неверным ответом.



Эта игра основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные и графические описания. Игра становится труднее по мере своего развития, и кто будет победителем, может определиться только в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды с минимальным количеством участников 2 игрока в одной команде. Правила игры для трех игроков приведены ниже.



Фишки начинают своё передвижение по игровому полю. На поле 49 игровых ячеек, и специальные ячейки, обозначенные цифрами 3, 4, 5, куда кладутся карты с соответствующей цифрой. Каждое поле имеет свою цветовую гамму со специальным символом. Цветовая гамма указывает, какая тема должна быть представлена, а символ на ней показывает определенную форму общения, которую демонстрируют рисунки по центру поля (Рисование, Объяснение и Пантомима).

Число на карте с цифрой указывает на сложность той или иной карты. Карты под номером 3 самые простые, карты под номером 4 — более сложные, а что касается карт, у которых номер 5, то это карты с максимальной сложностью. Хотя, мы уверены, что всё это довольно субъективно. Рисунки, которые представлены на картах, цветные и со специальными символами. Все эти цвета и символы, соответствуют цветам и символам на игровом поле. Цветовой фон указывает на то, какая тема должна быть представлена. Это значит, что если игроки одной из команд, попали на поле, которое окрашено в жёлтый цвет, и на нём указан символ «Рисование», то эта тема должна быть выбрана на карте, затем нарисована. Если цвет темы красный, в этом случае должен быть «Открытый раунд». Но об этом мы расскажем чуть позже!

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных цифрой на обратной стороне карточки. Если команде это не удалось, то фишки этой команды остаются стоять на месте и очередь хода переходит к другой команде. Игрок, выбирает любую по сложности карту и игра продолжается.

Подготовка: игроки делятся на команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков (специальные правила игры для троих человек даны ниже). Каждая команда размещает свою фишку на начальном игровом поле (назовём его СТАРТ). Колоды карт перемешиваются и помещаются «лицом вниз» на специально отведённые им поля игрового поля, согласно цифровому предписанию!

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды (3, 4 или 5) таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел. Когда игра

уже началась, игрок должен представить тему, которая ему предписана картой, а в случае начала игры, когда фишки всех игроков находятся на начальном поле, каждый игрок имеет возможность вначале самому выбрать интересующую его тему. У «Исполнителя» есть только 10 секунд на выполнение этого задания. Если ему это не удалось, то очередь хода переходит к другой команде. Переход хода будет осуществляться до тех пор, пока игроки одной из команд верно угадают слово в положенные секунды. Если в игре не разыгрывается «Открытый раунд», то игрок, который начинал первым, показывает эту карту всем игрокам другой команды, чтобы они смогли проверить правильность ответа команды — соперника. «Исполнитель» не должен точно рассказывать тему игрокам своей команды, но должен объяснить так, чтобы они смогли об этом догадаться. «Исполнитель» должен всегда выполнять следующие правила, которые помогут его команде узнать, что конкретно написано внутри карты.

Данные правила применяются для разных форм общения:

Рисование: строго без слов. Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание. Только кивком головы он может дать понять своей команде, что ответ правильный. В рисунке не должны использоваться числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для слов, состоящих из нескольких слов, можно рисовать объяснение по частям.

Например, для слова мореход можно сделать два рисунка: море и хождение.

Объяснения: это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, слова связанные или же производные от тех, что даны в ответе.

Например, дано словосочетание «Природный газ», нельзя использовать в объяснении слова «природа» или же «газовый». Задача других команд, следить за соблюдением правил объяснения.

Демонстрация: строго без слов. Игрок, демонстрирующий слово, может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела и даже попросить члена своей команды присоединиться к пантомиме. Можно также (не вслух) указать на то, сколько букв в слове или же, сколько слов в загаданном выражении, и какую его часть ты продемонстрировал. Вы не можете произносить ни слова в случае правильного ответа своей команды. Используйте только жесты.

Бой по правилам

Если в процессе игры игроки одной команды правильно решили задание, и количество времени, которое игроки затратили на решение данного вопроса, оказалось достаточным — может возникнуть ситуация, что игроки одной команды попадут на поле, которое занято уже фишкой другой команды. В этом случае, фишка, которая уже стояла на игровом поле, должна перейти на поле назад. В случае если для первой фишки, это невозможно, то обе фишки становятся на одном поле.

Открытый раунд

Если выпадает название темы, которое окрашено в красный цвет, то это задание называется «Открытый раунд». В этом случае все команды объединяются и пытаются отгадать именно данное в этом случае слово или словосочетание. Конечно, объясняющий не должен никому показывать карту с ответом. В случае правильного ответа противника, его команда

передвигает свою фишку на 4 поля вперёд. Если же правильный ответ дал игрок команды «Исполнителя», то его команда может передвинуть свою фишку на два поля вперёд. Если после хода игроков любой команды, они достигли поля, которое занимала фишка игроков другой команды, то в этом случае правило «Бой по правилам» не действует, это значит, что если слово угадала команда «Исполнителя», то фишки игроков этой команды могут быть дополнительно передвинуты на 6 полей вперёд. Далее игра продолжается в обычном режиме.



Игра отлично развивает фантазию, дедукцию и, конечно, навыки рисования. Игроки становятся детективами, которые отгадывают нарисованное; художниками, которые пытаются изобразить различные загаданные предметы; и сорванцами, цель которых – запутать детективов и помешать им правильно отгадывать слова. Для этого сорванцы дополняют рисунок новыми элементами так, чтобы максимально скрыть изначальный замысел художника. При этом на всё про всё у каждой роли есть всего 40 секунд, поэтому нужно быть не только сообразительным, но и быстрым!

Хотя игра и рассчитана на детей, взрослым играть будет даже интереснее, так как они смогут использовать более сложные и хитрые элементы при рисовании.

Игровой процесс

Игра строится на чередовании трёх ролей и процессе рисования. В комплекте с игрой вы найдёте всё необходимое для рисования: блокнот, карандаши и ширмы. Ширмы нужны, чтобы детективы не смогли подглядывать за действиями игроков.

Задача художника заключается в том, чтобы за 40 секунд нарисовать как можно больше загаданных на карточках слов. Это могут быть устойчивые словосочетания или отдельные предметы. При этом нельзя рисовать буквы, цифры и стрелки. Когда художник считает, что закончил рисунок, он передаёт рисунок игроку-сорванцу и приступает за следующий, если хватает времени.

Сорванец, так же прячась за ширмой, пытается изменить рисунок таким образом, чтобы никто не смог догадаться, что же на самом деле было нарисовано художником. Когда время заканчивается, наступает очередь детективов.

Детективам необходимо как можно более точно назвать то, что было изначально указано на карточке, то, что пытался изобразить художник. При этом у каждого детектива лишь одна попытка на каждый рисунок.

Когда все рисунки заканчиваются, роли переходят по кругу и наступает новый раунд.



«Банка»

Сначала нужно выбрать ведущего. Затем он задает конкретную букву алфавита, а задача участников – по очереди называть любые предметы, начинающиеся на эту букву, которые можно поместить в трехлитровую банку. Имейте в виду, что предмет должен пройти через горлышко банки.



«Из чего состоит?»

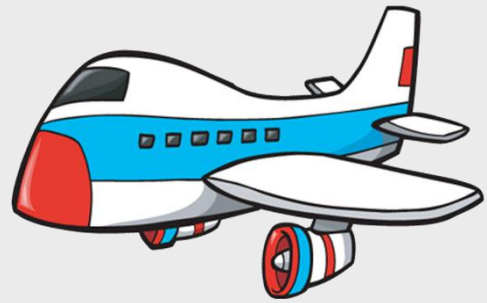
Представьте или назовите любой предмет, а затем назовите максимальное количество его составляющих. К примеру, вы выбрали утюг. Теперь подумайте, из чего он состоит: нагревательный элемент, корпус, световой индикатор, провод, розетка, носик для подачи пара и т.д. (помимо материальных объектов можно загадывать и какие-то качества, чувства, навыки и т.п.)



«Видное и неочевидное»

Ведущий должен предложить участникам игры два разных предмета (можно просто их назвать), в которых на первый взгляд нет совершенно ничего общего. А задание как раз-таки и состоит в том, чтобы найти между ними как можно больше сходных черт. К примеру, вы можете взять самолет и ботинок.

Оба этих предмета могут какое-то время находиться в воздухе, в них можно что-то поместить, они твердые, могут быть одного цвета и т.д. Здесь вы развиваете навык видеть в привычных вещах неочевидное. В поиске схожих элементов вы будете углубляться в разные характеристики предметов, чтобы найти самые тонкие нюансы, а именно это и нужно для выполнения задания.



«Вредно или полезно»

Выберите ситуацию и озвучьте ее участникам (или обдумайте сами). Задача: перечислить, что в этой ситуации может быть полезного, а что вредного. Допустим, солнце полезно, потому что дает тепло, греет, под ним можно загорать. А вредно, потому что вызывает засуху, неблагоприятно воздействует на кожу и т.д.

Играя в предложенную игру, вы будете развивать умение смотреть на ситуации с разных сторон, видеть, как положительные, так и отрицательные (и наоборот) моменты, избавляться от наивности и веры на слово. Это очень полезно для развития аналитического и критического мышления, так часто требующегося в нашей жизни.



«Предсказатель»

Ведущий берет за основу совершенно любое явление, действие или предмет, но участникам он называет то, что было до этого явления, действия или предмета. Это должно быть нечто, выполнявшее прежде ту же функцию, но со временем модернизовавшееся и ставшее тем, что мы имеем сейчас.

Допустим, вы загадали приготовление пищи. Расскажите игрокам, как люди охотились, освежали мясо, разжигали огонь, придумывали, как приготовить пищу. Просто опишите несколько действий, чтобы дать наводку – о чем идет речь. Далее вместе с игроками нужно подумать о том, как приготовление пищи будет происходить в недалеком, а затем и в далеком будущем.

Эта игра – упражнение, выполняя которое, человек смотрит в прошлое, делает умозаключения, находит причинно-следственные связи, а также моделирует возможное будущее. Также игра возбуждает интерес к истории и пробуждает любознательность, а заодно и приводит к пониманию того, что у всего в этом мире есть начало.



«Вариативность»

Отличная игра-упражнение на развитие креативного и нестандартного мышления. Суть в том, что вы представляете предмет (или называете его группе игроков), а затем придумываете максимальное количество вариантов его применения, кроме его прямого назначения. Например, из пластикового стаканчика можно сделать шапочку для животного на резинке, можно надеть его на ножку стула, чтобы она не царапала пол, сделать из него горшочек для растения и т.д.

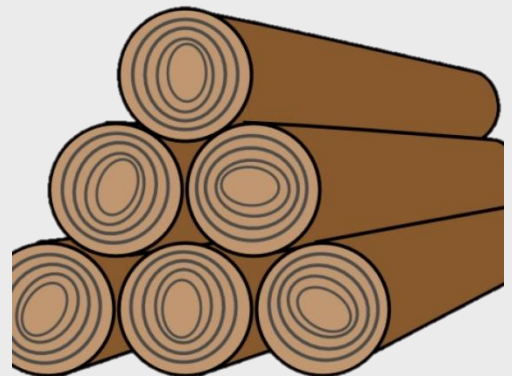
Игра позволяет преодолеть психологическую инерцию – мышление стереотипами и шаблонами, мешающее находить необычные пути решения разных проблем. В дополнение к этому упражнение развивает способность создавать новые и ранее не существовавшие вещи из привычных и обыденных.



«Прошлое и будущее»

Ведущий называет участникам любой предмет и спрашивает, чем этот предмет был в прошлом. Все игроки по очереди предлагают свои варианты. А на следующем этапе они должны пофантазировать на тему того, чем этот же предмет может стать в будущем. К примеру, стул в прошлом мог быть деревом, а в будущем может стать дровами для костра и т.п.

Эта игра учит пыливости – проникать с суть явлений и предметов, понимать, каким серьезным и долгим может быть путь каждого предмета или явления, пока он примет свою обычную форму. Естественно, тут же тренируется воображение и развиваются изобретательские навыки, которые можно успешно применять в жизни.



Объясните слова, используя описания, синонимы и антонимы.

Цель игры — помочь другому игроку или команде правильно отгадать наибольшее количество слов, прежде чем полностью пересыплется песок в песочных часах. Фишки передвигаются по игровой доске в соответствии с правильно угаданными словами. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша.

Краткие правила

Команды по очереди объясняют слова. Игрок, который объясняет слова, сменяется в каждом раунде команды.

Количество угаданных слов = шаги вперёд по игровой доске.

Сделанные ошибки и «перепрыгнутые» слова = минусовые шаги.

Номер поля, на котором стоит фишка команды, определяет номер объясняемого слова.

Если на пути команды встретится поле с чёрным числом, то это означает, что на следующем ходу команда будет играть в игру с пятью карточками на «грабёж» без песочных часов.

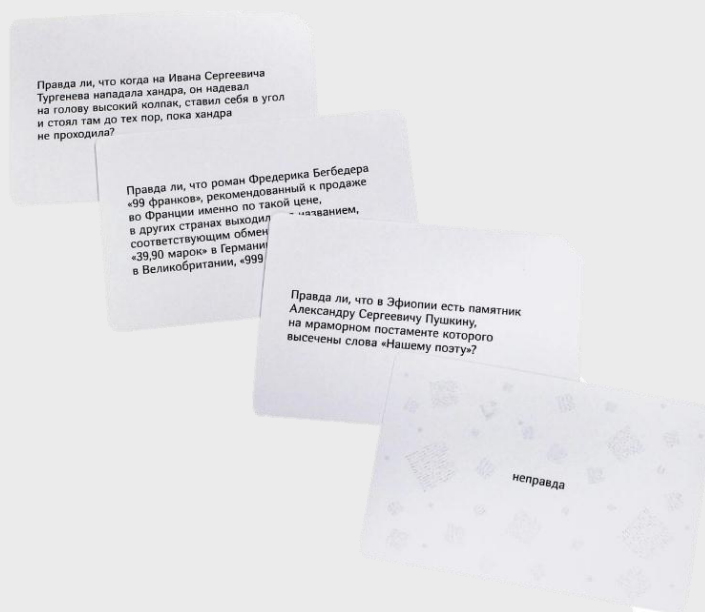
Побеждает та команда, которая первой достигла финиша.



«Я сам обманываться рад. Литературная викторина»

12+

Викторина представляет собой набор карточек, на лицевой стороне которых приведен реальный или выдуманный факт из области литературы. Необходимо определить, правдив ли он, и, перевернув карточку, проверить себя или другого участника игры. Число играющих не ограничено.



«Гонобобель. Игра в слова»

8+

Викторина представляет собой набор карточек, на лицевой стороне которых приведен реальный или выдуманный факт из области литературы. Необходимо определить, правдив ли он, и, перевернув карточку, проверить себя или другого участника игры. Число играющих не ограничено.



«Чилибуха»

12+

Как много есть слов, которые уже давно вышли из обихода в простой разговорной речи, и практически не употребляются. Но, Вы не поверите, к этим словам так же существуют синонимы! Которые и предстоит подобрать участникам игры-викторины Чилибуха.

Задача игроков – из разложенных на столе игровых карточек собрать пары одинаковых по смыслу слов. Причем, процесс подбора синонимов и формирования пар слов происходит в порядке очереди. Правильность подобранной пары подтверждается идентичным значением слова, нанесенным на обороте игровой карточки. Кто из участников соберет в своем активе большее количество пар – тот и считается победителем!

