

Инструкция к настольной игре «10 в одном»

№.1110

Играя в игры, пожалуйста, используйте соответствующую доску. Каждая игра пронумерована.

1. «Лудо» (на 2 - 4 игрока) .

Каждый игрок имеет четыре фишки в виде «Головы лошади», размещает их на поле слева от себя, где находятся четыре круга. Это Двор или База игрока. Бросок костей определяет очередность играющих. Тот, кто выбросил большее количество очков, начинает игру первым. Каждый начинающий игрок движется по квадратам внешнего ряда, которые приводят его к среднему ряду, а после к внутреннему (цветные кружки). В конце фишка игрока попадает на середину доски отмеченной «Головой Лошади» - это Дом.

Каждый игрок бросает по одному разу, если он выкинул шестерку, то он имеет право бросить кости еще раз. Фишки в виде «Лошадиной Головы» двигают вперед, на такое количество шагов, сколько выпало на кубике.

Когда выпадает шестерка, игрок может ходить разными фишками.

Всякий раз, когда фишка игрока на поле оказывается на клетке, занятой фишкой противника, она должна быть возвращена обратно, во Двор. Все фишки одного цвета могут находиться на одном квадрате. Игрок, чьи фишки оказались в Домике первыми – победитель.

2. «Бинго».

В игре могут участвовать столько игроков, сколько есть в наличии Бинго карт. Диллер, которого выбрали, раздает карты всем игрокам поровну. Их раскладывают лицом к себе, снизу вверх. Не обязательно, чтобы все карты были использованы в игре, но каждый игрок должен иметь их одинаковое количество.

Цель игры – законченная линия из пяти фишек, можно по вертикали, по горизонтали или по диагонали. Диллер смешивает пронумерованные Бинго - фишки (с 1 по 75), которые находятся в мешочке или в коробке. Затем он достает их по очереди, называя номер, написанный на них. Игроки накрывают на своих картах простой фишкой место, помеченное той же цифрой.

Закрыв всю линию, игрок произносит «Бинго». После Диллер проверяет, совпадают ли закрытые места названным цифрам. Если все правильно, то эта игра закончена, а игрок – победитель. Игру начинают заново. Если что-то не совпадает, то Диллер штрафует игрока, удалив все фишки с закрытой линии. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то опять не закроет целую линию.

3. «Рулетка».

В игре может участвовать любое количество желающих. Один выбранный человек играет роль Банкира, а остальные делают ставки. После всех ставок Банкир бросает шарик на крутящееся колесо, в направлении, противоположном его вращению. Шарик падает в специальную выемку, с нанесением номера. Это и есть выигрышный номер.

Возможные варианты ставок и их оплаты:

Не выигрышные (№1 - 18);
Пасующие (№19 - 36);

Красные или черные номера;

Четные или нечетные номера;

Полосы: с 1 по 12; с 13 по 24; с 25 по 36.

Колонка по вертикали из 12 номеров – 2: 1.

Ставка на два ряда – шесть чисел, т. е. слева или справа от точки пересечения двух линий.

Выигрывает ставка, если шарик падает на любой из шести номеров, принадлежащий этим двум рядам – 5: 1.

Ставка на четыре номера, т. е. фишка, ставится на точку соприкосновения четырех чисел – 8: 1.

Ставка на три номера. Всякий номер, в пределах одной горизонтальной линии, т.е. выигрывает, если шарик падает на любое из трех чисел выбранного ряда – 11: 1.

Ставка на два номера. Фишка ставится на черту, разделяющую любые два числа, т.е. выигрывает, если шарик падает на любое из выбранных чисел – 17: 1.

Ставка на одно число. Фишка ставится на один номер, включая «0» - 35: 1.

После того как колесо начало вращаться Банкир не имеет право принимать ставки. Тот, кто не успел их сделать, будут ждать следующего раунда. Все проигравшие ставки остаются в банке. Выигрышные отдаются.

4. «Кости» – (от 2 до 5 игроков) (без доски).

В игре используются пять кубиков.

Цель игры – набрать высшую комбинацию чисел.

В начале игры бросают кости, чтобы определить, кто стартует. Играют по часовой стрелке.

Каждому разрешено бросить кости два раза, по кругу. Игрок может остановиться, по собственному желанию, после первого броска, если он набрал нужный результат. Он сидит

или рядом, или в стороне не мешая. Остальные игроки продолжают бросать кости по кругу.

После двух бросков каждого игрока, если он не остановился раньше, игра прекращается.

Выигрывает тот, кто набрал высшую комбинацию.

Называют по очередности:

- Пять одинаковых – «Покер»
- Четыре одинаковых – «Каре»
- Три одинаковых и пара – «Фул – Хаус»
- Высший к ряду (2-3-4-5-6)
- Низший к ряду (1-2-3-4-5)
- Три одинаковых.
- Две пары
- Одна пара

Игрок, у которого нет ни одной данной комбинации – проиграл. Если у двух или более игроков выпали похожие комбинации, то выигрывает тот, у кого сумма сложенных чисел больше.

5. «Змеи и лестницы». (до 12 игроков) (используется доска).

Побеждает игрок, который первым достиг квадрата №100. Сколько игроков - столько цветных фишек должно быть. В начале кидают кубики, чтобы определить очередность ходов. Первым ходит игрок с наибольшим количеством очков, затем тот, у кого чуть меньше и так далее. Если два или более игрока набрали одинаковое количество очков, то все кидают кубики еще раз.

Суть игры состоит в том, что каждый игрок бросает кубик и передвигает фишку на такое количество квадратов, которое выпало на кубике. Каждый бросок может привести игрока к подножию лестницы, которая ведет вверх.

Например: - квадрат № 1 ведет вверх к квадрату № 38.

Если бросок приводит к квадрату, на котором нарисована голова змеи, то он должен вернуться назад, на квадрат, где изображен хвост змеи.

Например: - квадрат № 14 ведет вниз к квадрату № 4.

Лестницы ведут вверх:

№ 1	ведет к	№ 38
№ 6	ведет к	№ 16
№ 11	ведет к	№ 49
№ 21	ведет к	№ 60
№ 24	ведет к	№ 87
№ 35	ведет к	№ 47
№ 51	ведет к	№ 67
№ 73	ведет к	№ 93
№ 78	ведет к	№ 100

Змеи ведут вниз:

№ 14	ведет к	№ 4
№ 31	ведет к	№ 9
№ 44	ведет к	№ 26
№ 56	ведет к	№ 53
№ 62	ведет к	№ 19
№ 64	ведет к	№ 42
№ 84	ведет к	№ 28
№ 91	ведет к	№ 71
№ 95	ведет к	№ 75
№ 98	ведет к	№ 80

6. «Шашки» (Сквозные) (на два игрока) (на доска)

Шашки ходят на 1 клетку вперед по диагонали. Если перед шашкой (по диагонали) находится шашка противника, то, при условии, что клетка после нее свободна, можно перескочить через нее. При этом пешка, через которую перескочила пешка противника, считается «съеденной» и убирается с доски. Если у пешки, которая только что «съела» пешку противника есть возможность захватить еще одну по вышеописанным правилам, игрок должен воспользоваться данным преимуществом, и продолжать ходы до тех пор, пока не останется шашек противника под боем.

Дамка: если шашка достигает края противоположного поля, она становится дамкой. При этом следует положить на эту шашку еще одну того же цвета. Дамка может ходить во всех 4 диагональных направлениях. «Едят» Дамку, так же как и обычную пешку. Если шашка стала дамкой и в этот момент у нее появилась возможность «съесть» шашку противника, она не может быть использована.

Обязательный захват: если у пешки есть возможность «съесть» фигуру противника, он обязан воспользоваться этой возможностью. Если есть 2 варианта для боя, игрок может выбрать любой, но должен «съесть» все шашки, которые стоят под боем.

Цель: целью игры является либо захват всех шашек противника, либо блокировка шашек противника таким образом, чтобы у него не осталось возможных ходов. Если у обоих игроков не осталось ни одного возможного хода, то игра прекращается.

7. «Четверо в ряду» (на два игрока).

До начала игры каждый выбирает себе фишки определенного цвета. Располагает их на доске одну за другой в любом направлении. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не закроет ряд из четырех фишек одного цвета (по диагонали, вертикали или горизонтали).

8. «Затворник».

Поставьте фишки (32 штуки) на доску, оставив центр не заполненным. Если фишек одного цвета не хватает, используйте фишки другого цвета, для заполнения.

Цель игры – «съесть» как можно больше фишек противника. Каждое движение должно быть прыжком по крайней линии (как вертикально, так и горизонтально). Фишку, через которую перепрыгнули, убирают с доски. Диагональные прыжки или ходы не разрешаются.

9. «Звезда» (на доске).

Возьмите семь фишек и подпишите их буквами – А – Б – В – Г - и т.д. Расположите их беспорядочно на отмеченные семь из восьми точек. Начинайте передвигать фишку с одной из отмеченных точек, в одном из двух направлений.

Например: из точки – А - фишка может идти в точку – Г - или – Д - и т.д. В конце игры фишки должны находиться на соответствующих местах (фишка помеченная – А - идет к точке – А -) и т.д.

10. «Мельница» (на два игрока) (на доске).

В начале игры каждый берет цветные фишки. Затем по очереди передвигают фишку своего цвета в любой круг (обозначенный львиной головой) на игровой доске.

Цель игры – выстроить три фишки в один ряд. Это и будет «Мельница», как показано связующими линиями. Когда игрок создаст «Мельницу», он может забрать любую фишку противника. После того как девять фишек будут размещены на доске, игрок может передвинуть одну из своих фишек вдоль соединительных линий. До следующего круга прыгать не разрешается. Если такими движениями он образовал еще одну «Мельницу», то он может забрать еще одну фишку противника. Если движение фишек блокируется, то его противник может снова начать двигаться и продолжать игру.