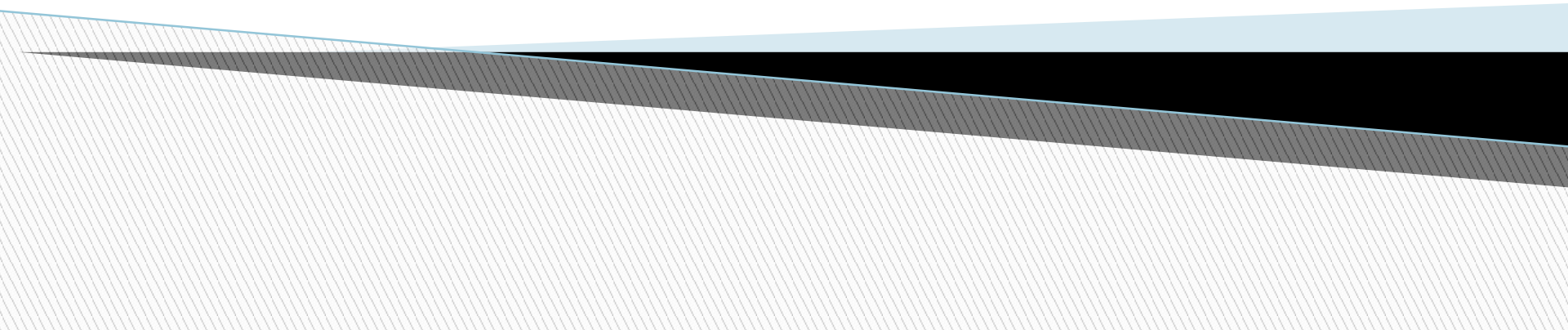


# Настольные игры для детей

Мамзурина Полина  
20ДиА175



# Волшебник Изумрудного города





В игре два поля: с картой и с магией, вот они:



? Игроки убегают от злой Бастинды по игровому полю с картой. Каждый участок дороги из желтого кирпича — это определённое задание.

## ? **Какие бывают задания?**

Иногда нужно рычать как Отважный Лев, иногда — делать зарядку Железного Дровосека, чтобы размять только что смазанные суставы, иногда — прятаться под стол от волков. В общем, двигаться и представлять себя героями сказки.

## ? **А для чего тогда второе поле?**

А второе поле нужно для магии. С помощью специальных фишек придётся колдовать, чтобы проходить дальше по дороге из желтого кирпича. Магия — это тоже упражнения на ловкость: например, нужно подуть на фишку, пока она не встанет на определённое поле или же щёлчками загнать её в нужное место.



## Как колдовать?

Бросьте кубик и посмотрите, какой стороной он упал. Возьмите фишку магии и используйте её так, как нарисовано на картинке на кубике.

**Ураган.** Положите фишку магии в начало карты заклинаний (рядом с башмачками Элли). Подуйте на фишку, чтобы сдвинуть её. Дуть можно сколько угодно раз, но сильно не увлекайтесь: время в песочных часах не останавливается!



**Вратарь.** Положите фишку магии в начало карты заклинаний. Щёлкните один раз по фишке указательным пальцем, чтобы она проехала вперёд.



**Камень.** Поднимите фишку магии на уровень глаз и уроните на карту заклинаний.



**Санки.** Положите фишку магии в начало карты заклинаний. Приподнимите карту с одной стороны, чтобы фишка съехала вниз.



**Кёрлинг.** Разместите фишку магии в начало карты заклинаний, положите палец на фишку и толкните её вперёд. Смотрите внимательнее: ваш палец не может быть дальше изображения башмачков.



**Боулинг.** Возьмите фишку магии в ладонь и бросьте на поле. Обратите внимание, что ваша ладонь не может быть дальше изображения башмачков!



# В комплекте:

- ? Игровое поле с картой Волшебной страны и дорогой из жёлтого кирпича, по которой нужно идти до Изумрудного города.
- ? Карта заклинаний: по ней определяется, какие задания будут выполнять игроки.
- ? 16 карт странных ошибок в заклинаниях, которые могут привести к самым весёлым последствиям.
- ? 5 двусторонних фишек персонажей для перемещения по карте (Элли, Тотошка, Лев, Железный Дровосек и Страшила).
- ? 3 фишки магии (они нужны в разных заданиях).
- ? Шестигранный кубик.
- ? Песочные часы Бастинды (на 2 минуты) — ведь злая волшебница догоняет!
- ? Правила.



# Пиратская математика



- ? В двух вариантах игры вы выбираете себе корабли (такие большие картонные карты), ставите свою фишку на старт игрового поля и начинаете бороться за победу.
- ? В первой игре про Остров сокровищ используется всё поле, все карточки и жетоны. Вы ходите по островам, копите деньги, покупаете себе команду, попадаете в опасные ситуации и решаете задачи на карточках. Побеждает тот, кто первым приходит к финишу.





? Во второй игре вы играете без денег, только с жетонами матросов. Эта игра попроще, в ней не надо много считать и выполнять сложные задания, она для детей от трёх лет. На поле вы обращаете внимание только на кружочки с плюсами и минусами. Попали на плюс — бросьте кубик и возьмите себе столько матросов, сколько выпало на кубике. Попали на минус — отдайте одного матроса в общую кучу.







? Из неё действительно получаются совсем разные игры. Например, жетонами матросов можно играть в мемори. Вы переворачиваете их все картинками вниз, по очереди открываете две любые. Совпали — забирайте себе. Не совпали, переворачиваете и отдаёте ход следующему. Все игры, которые содержатся в этой коробке, здорово развивают такие навыки и умения, как:

- ? Внимательность,
- ? Устный и порядковый счёт единицами и десятками,
- ? Стратегическое мышление,
- ? Сложение и вычитание,
- ? Коммуникация,
- ? Логика,
- ? Сравнение величин,
- ? Память,
- ? Умение блефовать и сличать эмоции другого.

# В комплекте:

- ? Игровое поле, по которому пираты путешествуют в поисках удачи и команды,
- ? 6 планшетов-кораблей,
- ? 60 жетонов с пиратиками,
- ? 50 монет разного номинала,
- ? 24 карты с заданиями,
- ? 6 разноцветных фишек игроков, чтобы отмечать своё место на трекке,
- ? Шестигранный кубик: помогает считать шаги и количество ресурсов,
- ? Правила игры.

# Совушки, АУ!







- ? У вас есть цветные карточки с кружками. Вы можете выбрать любую совушку на поле и сыграть одну из карточек. Совушка прыгнет на ближайший кружок того цвета, что вы сыграли.



## ? Как играть?

Как правило, сначала выбирают «свою» совушку и пробуют привести её. Когда становится понятно, что гораздо быстрее бывает прыгать через других птичек — начинают договариваться. Через 3-5 партий они уже точно понимают, как вести совушку до гнезда быстрее всего. И в этот момент надо повышать сложность — благо птицы могут стартовать с разных точек поля, там стоят отметки. Чем лучше сработалась команда, тем длиннее дорога, которую предстоит пролететь.

## ? А как понять, что не успел?

На поле сверху есть шкала рассвета. Каждый раз, когда любой из игроков достаёт из стопки ещё неиспользованных карточек солнышко вместо кружка, чуть светает. Когда шкала рассвета заполняется полностью, совушки уже должны быть в гнезде.





СТАРТ  
СОЛНЦА



# В комплекте:

- ? Большое игровое поле, на котором нарисован маршрут до гнезда (и само гнездо совушек в центре поля).
- ? 6 фишек совушек — их нужно будет двигать по полю.
- ? Жетон солнца, чтобы определять, как долго осталось до рассвета.
- ? 50 карточек, из которых 36 с цветными кружками для ходов и 14 с солнцем для того, чтобы определять время.
- ? Очень простые и короткие правила с иллюстрациями.