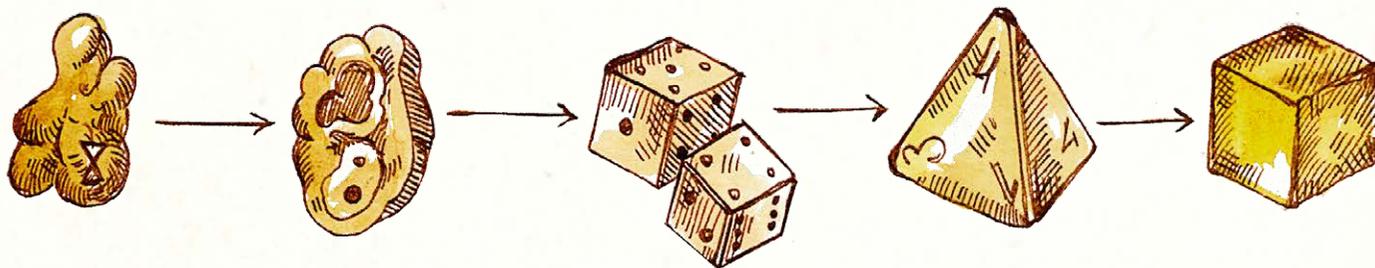


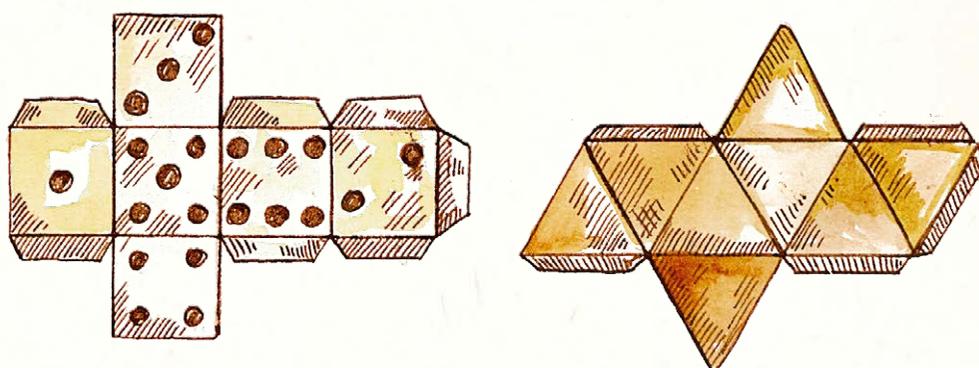
ИГРЫ



Иногда приятно полностью отпустить ситуацию, перестать думать, анализировать, предполагать и просто сказать: «Будь что будет!» Если вы чувствуете везение, поищите партнера и бросьте с ним кости.



В этой игре удача может измениться в мгновение ока. От вас зависит только сам бросок, а дальше все в руках фортуны. Добавьте азарта, делая ставки перед каждым раундом, — и игра быстро вас затянет.



Судьбу в игре решает жребий — кости с числами на каждой грани. Их надо старательно изготовить и сбалансировать, чтобы все действительно зависело от случайности. Когда кость падает на ровную поверхность, стороны должны встать устойчиво. Используйте небольшие объемные геометрические фигуры с равными гранями, например пирамидки и кубики.

Подойдет любой прочный материал: слоновая кость, дерево, камень, глина, фруктовые косточки, агат, янтарь, оникс, свинец, даже серебро и золото. Вырежьте шестигранник. С каждой его стороны надо выгравировать или нарисовать числа от одного до шести. Расположите их так, чтобы сумма чисел на противоположных сторонах была равна семи.

Чтобы полностью исключить влияние ловкости рук, придумайте устройство, которое будет встряхивать и катать кости. Цель игры — набрать больше всего очков, но правила при этом могут быть разные. Готовы к броску?



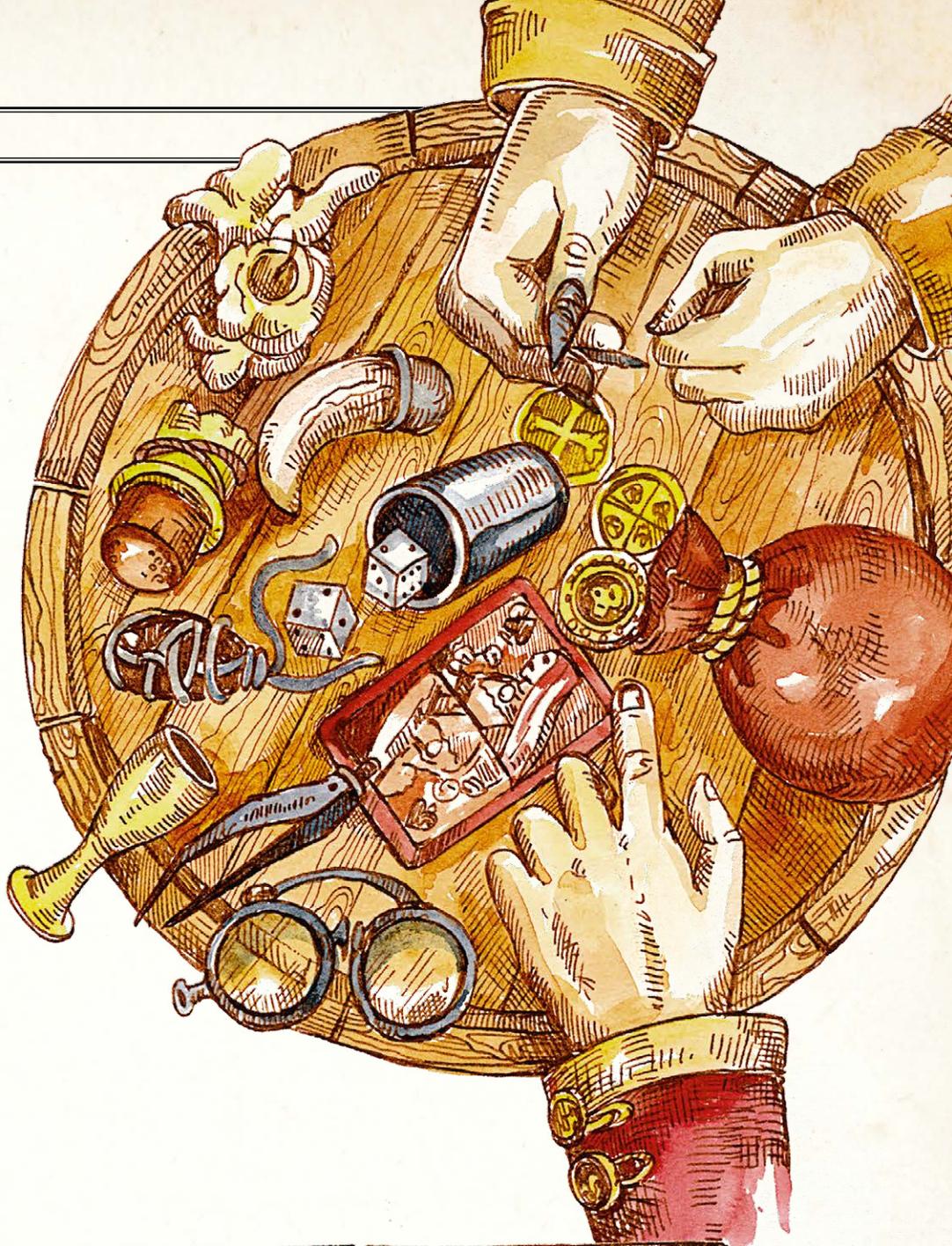
«ТЫСЯЧА»

Для этой игры требуется пять игральных костей, а набрать надо ровно тысячу очков. Участвовать может любое число игроков, но лучше, когда их от четырех до восьми. Чтобы определить, кто ходит первым, бросьте жребий. Дальше результат определяется следующим образом: единица на кубике — это десять пунктов, пятерка — пять. Остальные числа не считаются, если только они не выпали три, четыре или пять раз.

Если игрок выбросил три одинаковых значения, оно умножается в десять раз. Если четыре — в двадцать. Если пять — умножайте на сто. Лучший возможный бросок — пять единиц. Он приносит немедленную победу: единица «стоит» десять баллов, что при умножении на сто дает искомую тысячу.

Заведите таблицу, чтобы записывать пункты, этапы, переходы очков от одного игрока к другому, их обнуление. Чтобы попасть в таблицу, надо набрать как минимум пятьдесят очков. Если выпало хотя бы пять, бросок можно повторить, отложив в сторону выигравшие кости. Стоит помнить, однако, что, если новый бросок не принесет результата, все заработанные в этом раунде очки сгорают. Надо знать, когда ходить, и уметь вовремя остановиться.

Есть и другая возможность улучшить результат. Если в начале раунда у вас меньше очков, чем у других игроков, а в конце — больше, вам достанется по пятьдесят очков от всех, кого вы обошли. Другой вариант — ввести «бочки», то есть пороговое число баллов. Скажем, в бочку попадают те, кто набрал больше двухсот, но меньше трехсот очков. Чтобы очки продолжили накапливаться, сначала надо выбросить в одном раунде верхний порог — триста очков. Обычно бочки делают в промежутке от двухсот до трехсот и от шестисот до семисот очков.



	1	2	3	4
1000	1000			
700	985			
	940			
600	920			
	890	510		590
	520	490		535
	475	410		635
	430	365		595
300	345	310		570
	310	245		410
	410	190		310
200	385	60		285
	140	80		160
	135	55		115
50	65			85
	0	0		50

Разрешать споры, возникающие при определении доли каждого из игроков, можно с помощью треугольника с числами, расположенными по определенному принципу. Допустим, до выигрыша партии игроку А не хватает двух раундов, а игроку В — трех. Игра прервалась. Как разделить ставку по справедливости?

Сложите число недостающих партий: $A + B = 2 + 3 = 5$. Посмотрите на соответствующий — пятый — ряд в таблице. Доля игрока А будет равна сумме первых трех (столько партий не хватает игроку В) чисел в этом ряду: $1 + 4 + 6 = 11$. Игрок В получит сумму оставшихся двух чисел: $1 + 4 = 5$.

В основе большинства игр лежит конфликт и завоевание, однако в этом правиле, как обычно, есть исключения. Если вам нравится делиться и совместно разрабатывать стратегию, но при этом хочется пощекотать нервы и схитрить, сыграйте в манкалу. Цель игры — собрать как можно больше фишек, чтобы заполнить не только собственные клетки, но и клетки соперника.

Вряд ли у вас получится выиграть простым накоплением фишек. Здесь нужна другая тактика: берите все, что можете, а оставшимся поделитесь. Со стороны может показаться, что игроки сеют семена, а сам игровой процесс довольно хорошо успокаивает.

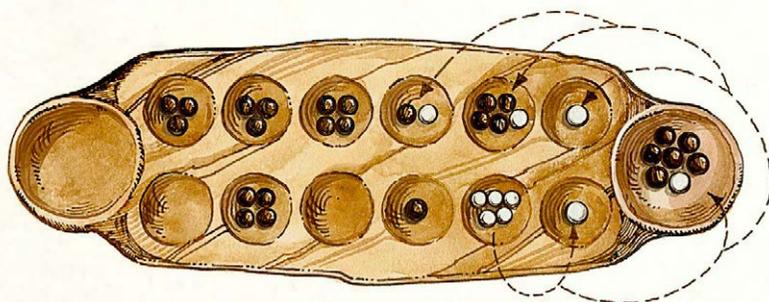
МАНКАЛА

Когда вы наловчитесь и захотите прибавить темпа, медитативное занятие превратится в азартную игру. Игровое поле представляет собой доску с двумя рядами по шесть лунок и двумя большими лунками по краям. Ее можно вырезать из дерева, но, если подходящего материала под рукой не оказалось, не стоит горевать — выкопайте лунки в земле или песке или нарисуйте их на бумаге. Фишками могут быть любые мелкие предметы: семена, фасолины, камешки и тому подобное.



ПРАВИЛА

У каждого игрока есть свой ряд лунок — расположенный ближе к нему. Дальний ряд принадлежит сопернику. Большая лунка по правую руку игрока называется «амбаром». В ней хранятся фишки, когда они вне игры. Положите по четыре семечка в каждую из маленьких лунок. Чтобы решить, кому ходить первым, бросьте жребий.

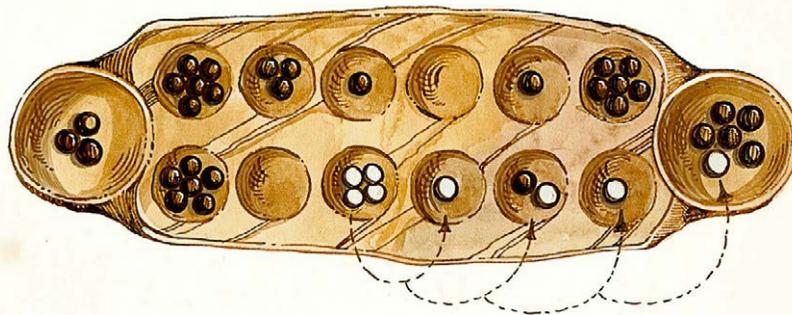


Как наполнить свой амбар? Если вы ходите и последняя фишка оказалась в пустой лунке, а в лунке противника напротив лежат одна или несколько фишек, забирайте их все и вместе со своей кладите себе в амбар.

И еще одно хитрое правило. Если последняя фишка попадает в ваш амбар, вы получаете лишний ход. Продумывайте стратегию, правильно сейте свои «семена», и у вас может оказаться подряд несколько ходов!

Когда у одного из игроков кончатся фишки, а другому их не хватает, чтобы заполнить лунки противника, игра заканчивается. Второй игрок переводит все фишки, оставшиеся в его лунках, в свой амбар, и наступает «сбор урожая» — подсчет очков.

Игровой процесс выглядит так. Первый игрок вынимает все фишки из любой лунки со своей стороны и бросает их по одной в следующие лунки против часовой стрелки (слева направо по своим лункам и справа налево по лункам противника). Если по дороге окажется свой амбар, надо положить в него фишку, если амбар противника — нет. Старайтесь отвлекать другого игрока захватывающими историями, чтобы он допустил оплошность.



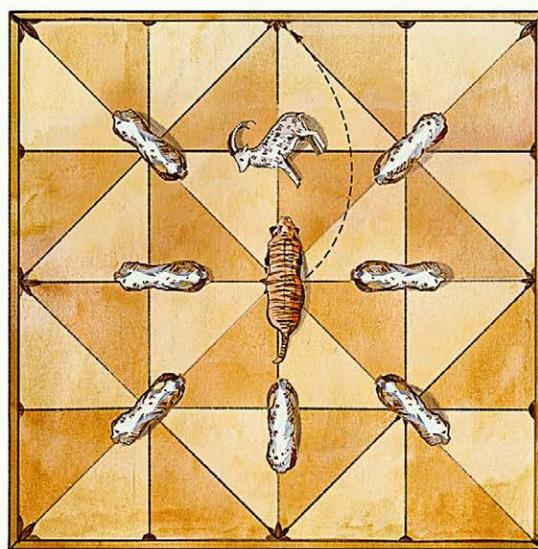
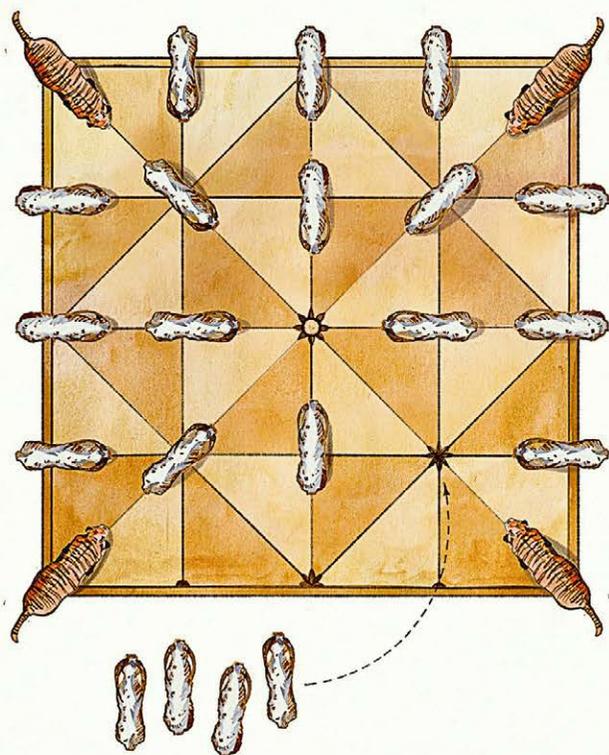
Чтобы победить, надо собрать в своем амбаре двадцать пять фишек. Если итог 24:24, объявляется ничья. Игру можно усложнить, добавляя ряды лунок, увеличивая число фишек, вводя новые правила. Развлекайтесь! Манкала прекрасно помогает отвлечься и потренировать сосредоточенность.

ТИГРЫ И КОЗЫ

Может показаться, что коза обречена при столкновении с тигром. Может быть, одинокая коза и правда беззащитна, но, если коз несколько, тигр может остаться без обеда или даже получить удар рогами. Это тот редкий случай, когда хищник сам становится жертвой.

ПРАВИЛА

В игре участвуют два игрока: один начинает с четырьмя тиграми, другой — с двадцатью козами. Можно обозначить их фишками разного цвета и размера или вырезать фигурки животных, чтобы добавить драматизма.



Нарисуйте игровое поле в виде квадрата. Расчертите его горизонтальными и вертикальными линиями, чтобы получилось шестнадцать клеток. Соедините противоположные углы поля по диагонали. Затем соедините диагональными линиями центры сторон квадрата, чтобы получился ромб. В итоге должна получиться сетка из двадцати пяти точек, где все точки соединены под прямыми углами.

Фишки ставят не на клетки, а на точки пересечения линий. Перед началом игры расставьте в четырех угловых точках доски «тигров». Тот, кто играет козами, ходит первым и ставит свою фишку на любую свободную точку игровой доски. С каждым последующим ходом он должен ставить свои фишки одну за другой на любые свободные точки.

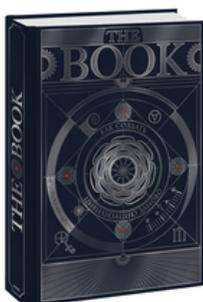
Пока все козы не вышли на поле, этот игрок не может делать другие ходы. Размещать коз надо осторожно: хищники начеку. Чтобы схватить козу, тигр перепрыгивает через нее и приземляется на соседнюю точку по прямой линии. Для победы тигры должны поймать пять коз или козы должны окружить тигров так, чтобы те не могли двигаться.

Шахматы — больше чем игра. В этой яростной битве, борьбе за общественное признание, раскрывается весь потенциал человека. Она позволяет развивать творческие идеи, а созерцание воплощающегося замысла доставляет эстетическое удовольствие.

В шахматах каждый найдет что-то для себя. Это поиск истины, метафора военного сражения, интеллектуальный поединок, умственное развлечение, наслаждение от анализа игры между двумя мастерами и решения специально созданных композиций. Шахматы развивают интуицию, логику, концентрацию, стратегическое мышление.

В шахматы играют двое на квадратной доске 8×8 клеток — всего их 64. Темные клетки чередуются со светлыми. Подпишите горизонтальные и вертикальные ряды — первые можно обозначить буквами, а вторые — числами.





Почитать описание и заказать
в МИФе

Смотреть книгу

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

Взрослые книги:

