

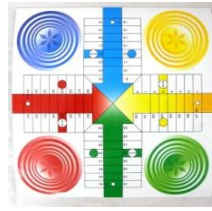
# Забавни игри 7 в 1

## 1. Не се сърди човече (1 вариант)



Брой играчи: 2,3,4  
Имате нужда от: игралното поле, пионки и зарче.  
Всеки играч хвърля зарче и се придвижва напред със съответните точки. Ако му се падне 6, е директен победител.

## 2. Не се сърди човече (2 вариант)



## 3. Игра „Гъска”

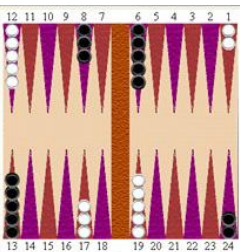


Играта е измислена от Francesco de Medici и се приема сериозно дори от малки и големи. Тук по-важен е късметът, отколкото правилната стратегия. Целта в тази игра е първи да стигнете до Замъка на Лебеда в центъра на игралното поле. След като хвърлите зарче, се придвижвате напред, освен в следните специални случаи:

- Ако на първото хвърляне ви се падне 3, се придвижете директно на място 26.
- Ако се случи така, че попаднете на квадратче на което има картинка на гъска, то имате право да се преместите напред веднага с толкова, колкото сте получили при попадането върху гъската. Например, пада ви се 4, попадате на картинка N 27, и се придвижвате още с 4, попадайки на 31 (кладенеца).
- Ако попаднете на място N6 (моста), пропускайте следващия си ход (докато си платите таксата за преминаване).
- Ако попаднете на място N19 (страноприемницата), отново пропускайте следващ ход (ще се нахраните и наспите в страноприемницата).
- Ако попаднете на място N31 (кладенеца), пропускайте 3 следващи хода. Ако през това време друг играч ви задмине, имате право отново да влезете в играта.
- Ако попаднете на място N52 (лабиринта), ще се изгубите в него. Върнете се на място N37.
- Ако попаднете на място N42 (затвора), ще трябва да пропуснете 3 следващи хода. Ако през това време друг играч ви задмине, имате право отново да влезете в играта.
- Ако попаднете на място N 58 (черепа) ще трябва да се върнете на място 1 и да започнете цялата си игра отначало.

Не е позволено двама играчи да делят едно място. Така че, ако хвърлите зарче и то ви изпрати на място, което е вече заето, ще трябва да останете на мястото си и да не мърдате от там, докато вашият ред не дойде отново. **Победител** е този, който първи стигне място N63. Ако се случи, че зарчето ви показва повече точки, задминаващи 63, местите се до 63 и се връщате назад с толкова, колкото остават от точките. Ако попаднете на някое от специалните места, действате по гореописания начин.

## 4. Игра на Табла



Цел в играта е да вкарате вашите жетони, да ги изместите в другата ваша игрална половина и след това да ги извадите от играта. Играта се играе на специалното поле покрито с два реда триъгълници. Всички ходове се базират на хвърленото от две зарчета, които се генерират случайно за всеки ход. На дъската има два сектора, наречени бял и черен дом. Белият дом се състои от триъгълници 19-24, а черния дом се състои от триъгълници 1-6. Всеки играч започва с 15 пула разположени на конкретни позиции. Целта на всеки играч е да изнесе пуловете си от дъската и да попречи на противника си да направи същото първи. Играта завършва когато всички пулове на единия играч са изнесени. Когато играчът е на ход, той/тя трябва да хвърли зарчетата и после да мести един или повече от пуловете си съгласно стойността на зарчетата. Зарчетата се хвърлят автоматично когато играчът, който е на ход отвори за първи път страницата с играта (за този ход). Ако играчът се опита да презареди страницата с играта или да я отвори отново по-късно преди да е направил ход, хвърлените зарчета няма да се променят. Зарчетата за текущия ход се изобразяват в дясната част на дъската (големи зарчета), а зарчетата от предишния ход на противника са показани в лявата половина на дъската (малки зарчета). Ако са хвърлени две различни числа, играчът може да мести два пъти за този ход. Той/тя взема първата (лява) стойност на зарчето и мести един пул на същия брой позиции. После той/тя прави същото за второто зарче. И двете местения могат да бъдат направени с един и същи пул, но може да се изберат различни пуловете за двете местения. Когато са хвърлени две еднакви числа, играчът може да направи четири местения за този ход, всички с тази стойност на зарчето (например, ако зарчетата показват 5-5, могат да се направят четири местения по 5 позиции). Белият играч мести белите пулове обратно на часовниковата стрелка (от триъгълник „1” към „24”), а черният играч мести черните пулове по часовниковата стрелка. Как да заловим противникови пулове: Играчът залавя противников пул,

когато той/тя премести свой пул върху триъгълник зает само от един противников пул (нарича се гол). След такъв ход, заловения пул се премахва от дъската и се поставя на бара. Следната картинка показва пример как белите залавят черни пулове (от 17 до 20, преди и след като белите местят). Как се премахват собствените пулове от дъската: Играчът може да премахне своите пулове, когато са изпълнени следните условия: Всички пулове на играча са в неговия дом. Това значи, че всички пулове на белия са върху един или повече триъгълника от 19 до 24, а пуловете на черния трябва да заемат триъгълници от 1 до 6. Съответния играч няма пулове на бара. Мястото, където се събират извадените пулове според стойността на зарчето се намира точно след последния триъгълник. Горната картинка показва, че белите могат да изнесат пул от триъгълник 20, защото е хвърлено 5. Има едно изключение от предното условие - ако вземащият ход е по-дълъг от позицията на последния триъгълник, но няма други пулове на предходни позиции, то този пул също може да бъде премахнат. Играчът няма право да премести пул на триъгълник зает от един или повече противникови пула (нарича се капия). Когато играчът има един или повече пулове на бара, трябва първо да ги махне от там преди да може да мести другите пулове по дъската. Пуловете от бара се поставят на триъгълник в противниковия дом, в съответствие с текущото показание на зарчетата. Всички предходни правила (еднакви или различни стойности на зарчетата, капии, голи) също важат. Ако играчът не може да мести, бива уведомяван за ситуацията със съобщение "Нямате ход" и трябва да пропусне реда си с "празен" ход, като натисне един от бутоните за местене. Такъв ход се изобразява в забележките към играта като "пас". Ако играчът иска да играе първо в второто зарче, първо трябва да чукне препратката "Размени зарчетата" под игралната дъска. Има няколко ситуации, при които препратката не е показана. И двете зарчета показват еднаква стойност. Играчът не би могъл да направи ход с второто зарче. Ако е възможно, трябва да се ползват и двете зарчета. Това означава, че

някои пулове са станали "замразени" при някои позиции, защото местенето им би създавало ситуация, при която второто зарче няма да може да се ползва. Ако може да се ползва само едното зарче, то трябва да се избере това с по-голямото число.

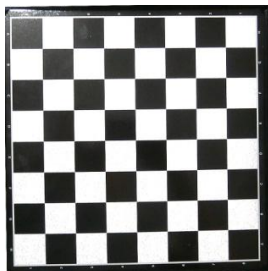
## 5. Змии и стълби



Цел на играта: Да бъдеш първият, който ще стигне квадратчето 100, придвижвайки се нагоре и внимавайки да не попаднеш на змия.

Правила на играта: Всеки играч избира цветно пулче, с което да играе. Всички играчи се редуват да хвърлят зарчето. Играчът, който хвърли най-голям зар започва играта. След това се играе по часовниковата стрелка. Първият играч хвърля зарчето и премества своето пулче според номера, който е хвърлил, като започва да брои от квадратче 1. Ако пулчето попадне под стълба, то се премества до върха ѝ. Ако пулчето попадне на главата на змия, то се премества надолу до опашката ѝ. Ако играч хвърли "6", той има право на още едно хвърляне. Играчите се редуват да хвърлят зарчето и да местят пулчетата си. В едно квадратче може да има повече от едно пулче. Играчите могат да спечелят играта, като хвърлят точното число, което е необходимо, за да стигнат 100.

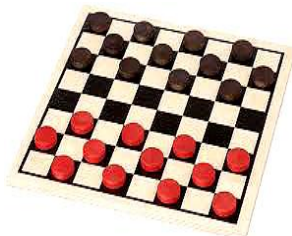
## 6. Шах



Шахматът се играе върху квадратна дъска, която е разделена на 64 (8x8) квадратчета. Условно цветът на 32 от тези квадратчета е бял, а на другите 32 – черен. Цветовете на полетата се редуват, като се изисква първото поле отляво на първия ред от страната на всеки играч да е черно. Всеки играч разполага в началото с 8 пешки, 2 топа (или *тура*), 2 коня, 2 офицера, 1 дама (или популярно *царица*) и 1 цар. Целта на играта е да се създаде такава ситуация, при която е пленен царят на противника. Това се нарича мат или матиране. За да се постигне това, фигурите извършват движения по дъската, наречени ходове, съблюдавайки правилата за движение на фигурите. Първи на ход са винаги белите, а след тях черните. Когато фигура от един цвят може да се премести на дадено поле, но то е заето от противникова фигура, се извършва „вземане“. При това действие фигурата, която е била първоначално на полето, се премахва от дъската, а другата се поставя на нейно място. Вземат се само фигури на противника. За документиране на партия се използва шахматната нотация. Всяка шахматна фигура има собствен модел на движение. Царят се движи само на съседно поле; дамата – по

права линия и диагонал; топът (турът) – по права линия; офицерът – по диагонал; конят – във вид на буквата Г във всички посоки. Х-овете показват полетата, където фигурата може да бъде преместена, ако няма други фигури на Х полетата между изходната позиция на фигурата и крайната ѝ позиция (с изключение на коня, който може да прескача фигури). Ако има противникова фигура на крайната позиция, тогава местената фигура може да вземе фигурата на противника. Единственото изключение се отнася за пешката. Тя се мести само напред по права линия по 1 поле (ако не е местена, може и 2 полета), а взема по диагонал напред на съседни полета, означени с бели кръгчета (виж диаграмите 1 – 6 по-долу). Веднъж на всяка игра всеки цар има правото да извърши специален ход, известен като **рокада**. Рокадата се състои от преместване на царя с две полета към топа, и после поставянето на топа веднага до далечната страна на царя. Рокадата е възможна само ако следните условия са изпълнени: никоя от фигурите, участващи в рокадата, да не е местена преди по време на партията; не трябва да има фигури между царя и топа; царят не трябва да бъде под шах, нито да преминава през полета, които са под атака на противникови фигури. Рокадата е невъзможна и когато тя ще постави царя под шах. Царят и топът трябва да са на един и същ хоризонтал (с изключение на рокадата с произведена пешка). **Ан пасан**: Когато пешката се премести две полета напред и има противникова пешка на съседно поле до нейната крайна дестинация, тогава противниковата пешка може да вземе вашата и да се премести на полето зад крайната позиция на вашата, но единствено при следващия ход. Например, ако черната пешка се премести две полета напред, т.е. от f7 на f5, тогава някоя от белите пешки на e5 или g5 може да я вземе „ан пасан“ и да се постави на полето f6. **Произвеждане**: Когато пешка достигне последния (осмия) хоризонтал на шахматната дъска, тя може да бъде заменена след избор на играча за дама, топ, офицер или кон от същия цвят. Обикновено се избира пешката да бъде заменена с дама, но в някои случаи се избира друга фигура. Вторият процес се нарича подпромоция. На диаграма 7 пешката на поле c7 може да избере да достигне до осмия хоризонтал и да се произведе в по-добра фигура. **Край на партията**: Не е задължително партията да завърши с мат – играчът, който е на ход, може да се предаде, ако ситуацията му изглежда безнадеждна. Партията също може да завърши с реми (завършване наравно). Реми може да се постигне в няколко ситуации, включително реми чрез договаряне, пат, трикратно повторение на позицията, петдесет ходовото правило, реми поради невъзможност за мат (обикновено заради недостиг на материал за матиране) или когато свърши времето, но противникът има само цар.

## 7. Игра Дама



Имате нужда от игрално поле, 24 пулове (12 черни и 12 червени).

Как се играе: всеки играч може да вземе 3 редици за своите пулове с по 4 квадратчета във всяка редица. 2 реда в средата остават свободни. Ако има свободно квадратче зад пула на играч, пула на другия играч може да го надскочи и да го залови. Такъв скок може да се повтаря многократно 2 или 3 пъти. Играча, който залови всички пулове на другия играч е победителя. Пуловете могат да се придвижват напред или диагонално, с по един ход, но никога не може да се връщат назад, освен тези пулове, които са преминали на първа линия в противниковата страна. Играча, който залови всички пулове на опонента е победителя.

Брой играчи за игрите: 2-4

Препоръчителна възраст 3+

Предлага се от Раяленд ООД,

Гр. Варна, бул. "Цар Освободител" 39, тел. тел.052/566464

[www.rayatoy.com](http://www.rayatoy.com)

