

Крестики-нолики

Крестики-нолики — логическая игра между двумя противниками на квадратном поле 3 на 3 клетки или большего размера (вплоть до «бесконечного поля»). Один из игроков играет «крестиками», второй — «ноликами». В традиционной китайской игре используются черные и белые камни.

Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3x3 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигур по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делает игрок, ставящий крестики.

Обычно по завершении партии выигравшая сторона зачёркивает чертой свои три знака (нолика или крестика), составляющих сплошной ряд.

Анализ

Классические «крестики-нолики» на поле 3x3 не представляют никакого практического интереса (разве что для маленьких детей, как начальный этап обучения логическим играм, или в качестве несложного задания по программированию для студенческой лабораторной работы) — общеизвестен алгоритм, который при правильной игре гарантирует ничью любой стороне, а при ошибке противника позволяет выиграть. Таким образом, игра находится в состоянии «ничейной смерти».

Перебор всех возможных ходов:

За крестики

Сделать первый ход в центральное поле.

Противник может ответить ходом либо в угол, либо на сторону поля.

*Если противник ответил ходом в угловое поле — сходить в ответ в соседний угол.

Противник будет вынужден пойти в противоположный угол, чтобы на следующем ходу не проиграть.

Дальнейшие ходы

Делаются так, чтобы заблокировать построение тройки противником. — Ничья.

*Если противник ответил ходом на сторону — он проиграл. Следует ответить ходом в один из двух несоседних углов.

Противник будет вынужден пойти в противоположный угол, чтобы на следующем ходу не проиграть.

Сходить в угол, соседний с предыдущим, так, чтобы крестики образовали треугольник — получится «вилка», позволяющая следующим ходом построить тройку двумя способами.

Как бы ни ответил противник, следующим ходом строится одна из троек и тогда будет выигрыш или сделать первый ход в угол.

Противник может ответить либо ходом на сторону, либо ходом в угол, либо ходом в центр.

*Если противник ответил ходом в угол, он вновь проигрывает. Следует ответить ходом в любой из оставшихся углов.

Противник будет вынужден блокировать угрозу, следующим ходом нужно занять последний угол, что даёт вилку и опять выигрыш.

*Если противник ответил ходом в центр, то нужно занять угол противоположный первому углу. Противник может ответить либо ходом на сторону, либо ходом в угол.

*Если противник ответил ходом в угол, он проиграл — следует немедленно занять другой угол, блокируя тройку противника и образуя свою вилку — выигрыш.

*Если противник ответил ходом на сторону, то следующие ходы строятся так, чтобы блокировать тройки соперника — ничья.

За нолики

*Если противник сходил первым ходом в центр, ответить ходом в любой из углов, затем каждым следующим ходом блокировать возможность построения противником очередной тройки, при возможности выбора предпочитая ходы в углы — ничья.

*Если противник сходит первым ходом не в центр, ответить ходом в центр. Если ответным ходом противник займёт два противоположных угла, ответить ходом на сторону. Затем каждым следующим ходом блокировать возможность построения противником очередной тройки, при возможности выбора предпочитая ходы в углы — ничья.

Данный алгоритм предполагает оптимальную игру противника. Естественно, если противник допускает ошибку, позволяющую следующим ходом построить тройку, её следует построить, но при правильной игре такое невозможно. Таким образом, нолики могут гарантированно обеспечить себе только ничью.

Коридорчики

Для игры нужен лист бумаги в клетку прямоугольной или квадратной формы. Игроки по очереди проводят горизонтальные или вертикальные линии в одну клетку.

Игрок, которому удалось замкнуть линиями клетку, ставит в ней крестик (или нолик) и получает ещё один ход. Когда все клетки окажутся занятыми, подсчитывают, кто «захватил» больше клеток тот и победитель.

Также есть вариант когда очерчивают границы игрового поля произвольно, но симметрично. Перед началом игры клетки, которым до закрытия один ход зачёркивают и они не участвуют в игре.

Морской бой

В игру «морской бой» играют два человека, которые по очереди называют координаты кораблей на карте противника. Если координаты заняты, то корабль или часть его «топится», а попавший имеет право сделать ещё один ход.

Игра происходит на поле 10x10 клеточек каждого игрока, на котором размещается флот кораблей. Горизонтالي обычно нумеруются сверху вниз, а вертикали помечаются буквами слева направо. При этом используются буквы русского алфавита от «а» до «к» (буквы «ё» и «й» обычно пропускаются) либо от «а» до «и» (с использованием буквы «ё»), либо буквы латинского алфавита от «а» до «j». Иногда используется слово «республика» или «снегурочка», так как в этих 10-буквенных словах ни одна буква не повторяется. Поскольку существуют различные варианты задания системы координат, то об этом лучше заранее договориться.

Флот состоит из:

- 1 корабль – ряд из 4 клеток «четырёхпалубные»
- 2 корабля – ряд из 3 клеток «трёхпалубные»
- 3 корабля – ряд из 2 клеток «двухпалубные»
- 4 корабля – ряд из 1 клеточки «однопалубные».

При размещении корабли не могут касаться друг друга углами .

Палубы кораблей надо строить «в линейку», а не изгибами. Главное: нельзя строить палубы одного корабля по диагонали.

Перед началом боевых действий игроки бросают жребий или договариваются, кто будет ходить первым.

Игрок, выполняющий ход, совершает выстрел — называет вслух координаты клетки, — называет вслух координаты клетки, в которой, по его мнению, находится корабль противника, например, «К1!» . — называет вслух координаты клетки, в которой, по его мнению, находится корабль противника, например, «К1!» .

Если выстрел пришёлся в клетку, не занятую ни одним кораблём противника, то следует ответ «Мимо!» и стрелявший игрок ставит на чужом квадрате в этом месте точку. Право хода переходит к сопернику.

Если выстрел пришёлся в клетку, где находится многопалубный корабль (размером больше чем 1 клетка), то следует ответ «Ранил!». Стрелявший игрок ставит на чужом поле в эту клетку крестик, а его противник ставит крестик на своём поле также в эту клетку. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Если выстрел пришёлся в клетку, где находится однопалубный корабль или последнюю непоражённую клетку многопалубного корабля, то следует ответ «Потоплен!» или «Убит!». Оба игрока отмечают потопленный корабль на листе. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Победителем считается тот, кто первым потопит все 10 кораблей противника. Проигравший имеет право попросить изучить после окончания игры у соперника игровое поле.

Нарушения

У игрока неправильно начерчено своё поле: количество кораблей не соответствует правилам; корабли касаются друг друга; неправильные размеры поля и неверная система координат.

Игрок производил на своём игровом поле изменения, не предусмотренные правилами игры (в процессе игры можно ставить только точки и крестики и только по правилам), например,

дорисовал недостающий корабль, игрок подглядел расположение кораблей противника или пропустил свой ход

Если выстрел пришёлся в клетку, не занятую ни одним кораблём противника, то следует ответ «Мимо!» и стрелявший игрок ставит на чужом квадрате в этом месте точку. Право хода переходит к сопернику.

Если выстрел пришёлся в клетку, где находится многопалубный корабль (размером больше чем 1 клетка), то следует ответ «Ранил!». Стрелявший игрок ставит на чужом поле в эту клетку крестик, а его противник ставит крестик на своём поле также в эту клетку. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Если выстрел пришёлся в клетку, где находится однопалубный корабль или последнюю непоражённую клетку многопалубного корабля, то следует ответ «Потоплен!» или «Убит!». Оба игрока отмечают потопленный корабль на листе. Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

Победителем считается тот, кто первым потопит все 10 кораблей противника. Проигравший имеет право попросить изучить после окончания игры у соперника игровое поле.

Нарушения.

У игрока неправильно начерчено своё поле: количество кораблей не соответствует правилам; корабли касаются друг друга; неправильные размеры поля и неверная система координат.

Игрок производил на своём игровом поле изменения, не предусмотренные правилами игры (в процессе игры можно ставить только точки и крестики и только по правилам), например, дорисовал недостающий корабль, игрок подглядел расположение кораблей противника или пропустил свой ход.

Точки

Точки — игра на бумаге в клетку, в которой участвуют от двух и более человек. У игры существуют и другие названия, например, «города», «фазенда» или «феодалы», но они используются довольно редко.

Правила этой игры похожи на игру го (только камни не убираются с доски), но гораздо более легки для понимания, поэтому игра является некой «облегчённой» версией го. Вместо камней используются точки разных цветов, наносимые на бумагу ручкой или карандашом. При игре ручками одного цвета для различия противников наравне с точками используются знаки «х», «о» и т. П. Поле игры — лист бумаги (в клетку) любого выбранного размера.

Соперники по очереди ставят точки на пересечении линий листа в клетку, каждый своим цветом.

Игра идет на поле размером 39x32 пунктов. Пунктом считается пересечение линий на поле. Играют двое, разными цветами.

Игроки ходят по очереди (1 ход — одна точка). Первый ход каждого из соперников происходит в центральной части поля (8x15). Последующие ходы могут быть в любой пункт, если только он не в

окруженной области. Возможности пасовать (пропускать ход) нет. Факт окружения не дает право на дополнительный ход.

При создании непрерывной (по вертикали, горизонтали, диагонали) замкнутой линии образуется область. Если внутри нее есть точки противника (при этом могут быть пункты, не занятые чьими-либо точками), то это считается областью окружения, в которую далее запрещено ставить точку любому из игроков. Если точек соперника нет, то область свободная и в нее можно ставить точки.

При появлении в свободной области точки соперника, свободная область будет считаться областью окружения, при условии, что точка соперника не была завершающей в его окружении.

Точки, попавшие в область окружения, далее не участвуют в образовании линий для окружения.

Точки, поставленные на краю поля, не окружаются.

Партия заканчивается, когда не осталось свободных мест, по взаимному согласию игроков, либо когда один из игроков говорит стоп. Если игрок А останавливает игру у игрока В будет 3 минуты, в течение которых игрок В будет ставить точки один, доокружая свободные точки игрока А. По истечении 3-х минут игра заканчивается автоматически.

Победа определяется при подсчете окруженных точек (побеждает игрок, который окружил большее число точек соперника) или по взаимному согласию игроков.

Комментарии и замечания

Пусть есть непрерывная замкнутая линия, которая ограничивает некоторую область. Но в этой области нет точек противника. Потом противник сделал ход в эту область, эта область будет тогда считаться окружающей, НО только в момент хода игрока, которому принадлежит область. При этом ход может быть в любое другое место на поле (не обязательно входит в состав той окружающей области).

Пусть есть окружающая область, которая (в момент X) попала в окружение. В этом случае количество точек противника, которое область содержала до момента X, не учитывается при подсчете окруженных точек в конце партии.

Игроку, который первый планирует сказать «стоп», следует обезопасить свои точки от окружения выходом к краю.

На фактическое обведение точки, поставленную в область ход не тратится — после обведения можно ходить куда угодно

Для каждой партии или турнира устанавливаются временные ограничения, оговариваемые отдельно.

Цель

В зависимости от разновидности игры

Точки, попавшие в область окружения, далее не участвуют в образовании линий для окружения.

Точки, поставленные на краю поля, не окружаются.

Партия заканчивается, когда не осталось свободных мест, по взаимному согласию игроков, либо когда один из игроков говорит стоп. Если игрок А останавливает игру у игрока В будет 3 минуты, в течение которых игрок В будет ставить точки один, доокружая свободные точки игрока А. По истечении 3-х минут игра заканчивается автоматически.

Победа определяется при подсчете окруженных точек (побеждает игрок, который окружил большее число точек соперника) или по взаимному согласию игроков.

Комментарии и замечания.

Пусть есть непрерывная замкнутая линия, которая ограничивает некоторую область. Но в этой области нет точек противника. Потом противник сделал ход в эту область, эта область будет тогда считаться окружающей, НО только в момент хода игрока, которому принадлежит область. При этом ход может быть в любое другое место на поле (не обязательно входить в состав той окружающей области).

Пусть есть окружающая область, которая (в момент X) попала в окружение. В этом случае количество точек противника, которое область содержала до момента X, не учитывается при подсчете окруженных точек в конце партии.

Игроку, который первый планирует сказать «стоп», следует обезопасить свои точки от окружения выходом к краю.

На фактическое обведение точки, поставленную в область ход не тратится — после обведения можно ходить куда угодно.

Для каждой партии или турнира устанавливаются временные ограничения, оговариваемые отдельно.

Цель.

В зависимости от разновидности игры:

— в классических точках: взять в плен больше точек соперника.

— в «захвате» : захватить больше территории.

Окружение должно быть построено так, чтобы расстояние между точками составляло не более одной клетки — по прямой или по диагонали. Пленные точки в окружении участвовать не могут. Почти во всех вариантах игры территория без пленных точек противника не захватывается. Ставить точку в территорию, захваченную противником, запрещается либо эта точка считается захваченной, если не завершает собой окружения, разрывающего линию.

Есть вариант правил, когда нельзя окружить группу точек, соединенную с краем листа, если они представляют из себя неразрывную группу или линию без брешей. Называется это «заземлением». (Но если углы при поворотах не заполнены, линию можно все же разбить по диагонали угловой клетки).

Футбол

На клетчатом тетрадном листе рисуется футбольное поле, размер и пропорции которого не слишком важны, главное – отметить ворота(6 клеток) и центр поля, с которого начинается игра.

Начиная с центра поля, первый игрок чертит линию из 3 клеток (она может быть ломаной, но обязательно непрерывна, и чертится только по горизонтали, вертикали или диагонали клетки). Второй игрок продолжает эту линию, уводя в нужную ему сторону.

Пересекать и касаться уже начерченных линий нельзя. Если удастся запутать соперника, и ввести его в такое положение, когда он не сможет выполнить это правило, т.е. на полноценную линию в 3 клетки у него не останется места, то запутавший получает право выполнить “штрафной удар” – продолжить прямой не ломанной линией 6 клеток длиной в любую сторону. Причем, если эта линия останавливается на уже начерченной, штрафной продолжается дальше (еще 6 клеток в любую сторону).

После 3 штрафных, если гол все еще не забит, игрок, выполнявший их, получает право на 11-метровый (прямая линия в 10 клеток длиной с того места, где закончилась линия).

Цель – довести “мяч” до ворот соперника. Игра идет до первого мяча, после него чертится новое чистое поле.

Каркас

Игра для любого количества людей, которую придумал один из создателей шахматной программы «Каисса» и автор программы по поиску анаграмм Александр Битман.

Сначала игроки выбирают несколько согласных — это будет каркас, скелет слова. Затем засекается время (две-три минуты), и игроки начинают «натягивать» на каркас гласные (а также «й», «ь», «ъ»), чтобы получились существующие слова. Согласные можно использовать в любом порядке, но только один раз, а гласные разрешено добавлять в любом количестве.

К примеру, игроки выбирают буквы «т», «м», «н» — тогда им подойдут слова «туман», «манто», «мантия», «монета», «темень», «атаман», «немота» и другие. Побеждает тот, кто сможет придумать больше слов (как обычно, это должны быть нарицательные существительные в единственном числе).

В игру можно играть даже с одной буквой — например, «л». Вокруг нее образуются слова «ил», «лай», «юла», «алоз», «ель», а если договориться, что букву можно удваивать, — «аллея» и «лилия». Если стандартный «каркас» освоен, то задачей может быть сочинить целую фразу с одной согласной: хрестоматийный пример из книги Евгения Гика — «Бобби, убей боя и бей бабу у баобаба».

Выкрутасы

Это очень популярная игра, у которой много названий, таких как: Угадай кто, кто я, слово на лбу и другие. Игра подходит для большой компании. Игроки садятся за стол и перед этим выбирается ведущий. Он не принимает участие в игре и должен будет написать на стикерах имена известных людей или супергероев (например, Супермэн, Владимир Путин, Белоснежка, можно какого-нибудь друга, который тоже сидит за столом написать, и т. П.), в количестве соответствующем количеству участников.

Если играть хотят все, то каждый пишет на своей бумажке одно такое имя.

Далее эти бумажки наклеиваются на лоб, каждого участника таким образом, чтобы он не мог видеть, что там написано, а все остальные могли. Игра понеслась! Задача человека как можно быстрее угадать, какое имя или герой написан у него на бумажке на лбу. У каждого участника есть под рукой листочек и ручка, куда он будет вносить новые сведения по мере поступления информации о своем герое.

Первый игрок задает по одному вопросу каждому из участников. **ВНИМАНИЕ!** Вопрос должен подразумевать наличие ответа ДА или НЕТ («Я историческая личность?», «Я деятель культуры?», «Я знаменитый спортсмен?»)! Это очень важно. В крайнем случае можно употреблять ответ НЕ ЗНАЮ. Далее он записывает на листочек ответы на свои вопросы или запоминает их.

После этого игрок должен выдвинуть свою версию и назвать **ОДНОГО** героя, на которого он думает. Далее второй игрок задает свои вопросы, проделывает тоже самое. И так до тех пор, пока кто-нибудь не угадает своего героя. Можно сделать, чтобы победителей было 3 или в зависимости от количества участников (условия оговариваются).

Также темы можно придумывать совершенно разные и вместо известных людей играть, например, в профессии (включая экзотические — «карусельщик», «таксидермист»), в кино- и литера-турных героев (можно смешивать их с реальными знаменитостями, но об этом лучше договориться заранее), в еду (один игрок будет ризотто, а другой, скажем, зелеными щами) и даже просто в предметы.

Энциклопедия

Не самая быстрая, но чрезвычайно увлекательная игра для компании от четы-рех человек — потребуются ручки, бумага и какой-нибудь энциклопедический словарь (желательно не ограниченный тематически — то есть БСЭ подойдет лучше, чем условная «биологическая энциклопедия»). Ведущий находит в энциклопедии слово, которое неизвестно никому из присутствующих (здесь остается уповать на их честность — но жульничать в этой игре неинтересно и непродуктивно).

Задача каждого из игроков — написать энциклопедическое определение этого слова, придумав из головы его значение и по возможности замаскировав текст под реальную небольшую энциклопедическую статью. Ведущий тем временем аккуратно переписывает настоящую дефиницию из энциклопедии.

После этого «статьи» перемешиваются и зачитываются ведущим в произвольном порядке, включая и настоящую, — а играющие голосуют за то, какой именно вариант им кажется наиболее убедительным. В конце концов происходит подсчет голосов и распределение очков.

Любой игрок получает очко за верно угаданное настоящее определение и еще по одному очку за каждый голос, отданный другими участниками его собственному варианту. После этого листы раздаются обратно и разыгрывается новое сло-во — всего их должно быть примерно 6–10.

В эту игру можно играть и коман-дами: придумывать мнимые определения коллективно. Похожим образом устроена игра «стихи» — но вместо сложного слова ведущий заранее выбирает две строчки из какого-нибудь малоизвестного стихотворения и предлагает участникам дописать четверостишия.

Цепочка слов

Игра для любого количества игроков. Многие знают ее под названием «Как сделать из мухи слона», а придумал ее писатель и математик Льюис Кэрролл, автор «Алисы». «Цепочка» основана на словах-метаграммах, то есть словах, различающихся лишь одной буквой. Задача игроков — превратить одно слово в другое с наименьшим количеством промежуточных звеньев.

К примеру, сделаем из «лисы» «козу»: ЛИСА — ЛИПА — ЛАПА — КАПА — КАРА — КОРА — КОЗА. Интересно давать задания с сюжетом: чтобы «день» превратился в «ночь», «река» стала «морем».

Известная цепочка, где «слон» вырастает из «мухи», получается за 16 ходов: МУХА — МУРА — ТУРА — ТАРА — КАРА — КАРЕ — КАФЕ — КАФР — КАЮР — КАЮК — КРЮК — УРЮК — УРОК — СРОК — СТОК — СТОН — СЛОН (пример Евгения Гика).

Для тренировки можно посоревноваться в поиске метаграмм для какого-либо слова. К примеру, слово «тон» дает «сон», «фон», «ток», «том», «тан» и так далее — кто наберет больше вариантов, тот и выиграл.

Шляпа

Игра для компании от четырех человек, требующая нехитрого инвентаря: ручек, бумаги и «шляпы» (подойдет и обыкновенный целлофановый пакет). Листы бумаги нужно разорвать на небольшие кусочки и раздать игрокам, количество кусочков зависит от того, сколько людей играет: чем больше компания, тем меньше приходится на каждого. Игроки пишут на бумажках слова (по одному на каждый кусочек бумаги) и бросают в «шляпу».

Тут тоже есть варианты — можно играть просто со словами (существительное, нарицательное, единственного числа), а можно с известными людьми или литера-турными персонажами. Затем участники делятся на команды — по два или больше человек в каждой; задача каждого — за 20 секунд (или 30, или мину-ту — хронометраж можно установить по собственному выбору) объяснить своим партнерам по команде наибольшее количество слов, произвольно вытасщенных из «шляпы», не используя при этом однокоренные.

Если водящий не смог объяснить какое-то слово, оно возвращается в шляпу и будет разыграно другой командой. В конце игры слова, отгаданные разными представителя-ми одной и той же команды, суммируются, их количество подсчитывается, и команде, у которой окажется больше бумажек, присуждается победа.

Популярный вариант игры: все то же самое, но в первый кон игроки объясняют слова (или описывают персонажей) устно, во второй — показывают панто-мимой, в третий — объясняют те же слова одним словом. А недавно появилась и настольная игра, где нужно не только объяснять и показывать, но и рисовать.

Быки и коровы (варианты с цифрами)

Играют двое человек. Первый игрок задумывает четырехзначное число так, чтобы все цифры числа были разные. Второй игрок должен отгадать это число.

Ходы делаются по очереди. В каждый ход называется число, тоже четырехзначное и с разными цифрами. Если цифра из названного числа есть в отгадываемом числе, то эта ситуация называется «корова». Если цифра из названного числа есть в отгадываемом числе и стоит в том же месте, то эта ситуация называется «бык».

Например, первый игрок задумал 8569, а второй игрок назвал 8974. То первый игрок должен сказать: «Один бык и одна корова» (1б,1к).

Свое число задумывает каждый партнер. Выигрывает тот, кто раньше отгадает число соперника.

Быки и коровы (вариант с буквами)

Игра для двоих: один участник загадывает слово, причем заранее оговаривается, сколько в нем должно быть букв (обычно 4-5). Задача второго — отгадать это слово, называя другие четырех- или пятибуквенные слова; если какие-то буквы названного слова есть в загаданном, они называются коровами, а если у них совпадает и место внутри слова, то это быки. Представим, что загадано слово «чудак».

Если отгадывающий говорит «точка», то получает от второго игрока ответ: «три коровы» (то есть буквы «ч», «к» и «а», которые есть и в «чу-даке», и в «точке», но в разных местах). Если затем он скажет «кочан», то получит уже не трех коров, а двух коров и одного быка — поскольку буква «а» и в «чудаке», и в «кочане» находится на четвертой позиции. В итоге рано или поздно удастся угадать слово, и игроки могут поменяться местами: теперь первый будет загадывать слово и подсчитывать быков с коровами, а второй — называть свои варианты и отслеживать, в какой степени они совпадают с загаданным. Можно и усложнить процесс, одновременно и загадывая свое слово, и угадывая слово противника.

Рассада

Рассада — топологическая игра, заключающаяся в том, что игроки (обычно двое) по определенным правилам рисуют линии на бумаге.

Суть игры в следующем:

Перед началом игры на бумаге рисуется несколько точек (их можно назвать семенами, количество первоначальных точек оговаривается перед игрой).

Затем игроки по очереди ходят. Каждый ход игрока состоит в том, что он либо соединяет две точки линией (прямой или кривой), либо рисует линию-петлю, начинающуюся в какой-нибудь точке и в этой же точке заканчивающуюся («рассада прорастает»).

На каждой проведённой линии рисуется одна новая точка; новые точки равноправны первоначальным (от них так же можно проводить линии, на каждой из которых так же рисуется по одной точке).

При этом должны соблюдаться следующие правила:

Линии не должны пересекаться (самопересечения линий тоже недопустимы).

Проводимая линия не должна проходить через ранее поставленные точки, не являющиеся началом или концом этой линии, — она может от одной точки начинаться и в другой или в той же точке заканчиваться а больше никаких касаний линией точек быть не должно.

Из каждой точки не должно исходить более трёх линий. Поэтому к новой точке нельзя пририсовать петлю, поскольку иначе получится 4 исходящие линии (петля считается двумя исходящими от точки линиями, и точка уже лежит на линии, то есть от неё уже исходит две линии).

Проигрывает тот игрок, который не сможет сделать ход, когда в очередной раз наступит его очередь ходить.

Существует ещё похожая игра "Сим".

Правила игры "Сим"

Перед началом игры рисуется окружность, на которой ставят несколько точек (количество точек можно оговорить перед игрой). Собственно, окружность можно не рисовать — главное, чтобы точки лежали на окружности (нарисованной или воображаемой). Затем игроки по очереди ходят.

Каждый ход игрока состоит в том, что он проводит хорду окружности (отрезок прямой), соединяющую две из поставленных на окружности точек.

При этом не допускается ход, в результате которого три точки окажутся соединёнными хордами в треугольник (то есть нельзя проводить третью сторону такого треугольника).

Проигрывает тот игрок, который не сможет сделать ход, удовлетворяющий правилам.

Балда

Балда — довольно простая и распространённая настольная игра, в которой необходимо составлять слова с помощью букв, расположенных на игровом поле. Играть могут два и более человек.

Как правило, игровое поле представляет из себя таблицу из 25 клеток (5x5), в центральный горизонтальный ряд которого ставится произвольное слово из пяти букв, каждая буква которого находится в отдельной ячейке. Размеры поля, расположение слова, длину слова можно

варьировать, однако необходимо, чтобы количество пустых клеток в начале игры было чётным, чтобы у обоих игроков получилось одинаковое количество слов. Для игры на бумаге необходимо начертить на листке в клеточку квадрат (обычно 5x5, но возможно 7x7 и т. Д.). Далее один из игроков придумывает слово с количеством букв равным стороне квадрата и вписывает его в середину квадрата.

Во время своего хода игрок должен подставить на игровое поле букву так, чтобы она располагалась в клетке, смежной уже заполненным клеткам по горизонтали или по вертикали. Иными словами, слева, справа, сверху или снизу относительно уже заполненных клеток. (Существует также «королевский» вариант, который предусматривает установку букв по диагонали). После этого необходимо составить слово с использованием установленной буквы. При этом действуют следующие правила:

Слово должно составляться переходом по смежным клеткам, расположенным под прямыми углами относительно друг друга (в «королевском» варианте — в любых смежных направлениях).

Слово должно составляться переходом по смежным клеткам, расположенным под прямыми углами относительно друг друга (в «королевском» варианте — в любых смежных направлениях).составляться переходом по смежным клеткам, расположенным под прямыми углами относительно друг друга (в «королевском» варианте — в любых смежных направлениях).

Слово должно существовать в словарях.

Слово должно являться нарицательным именем существительным в начальной форме (единственном числе и именительном падеже или множественном числе и именительном падеже в случае слова, не употребляющегося в единственном числе).

В слове должна быть использована поставленная на поле буква. Иногда правила допускают прохождение по одной и той же клетке дважды, то есть, например, из букв К, О, Л можно составить слово «колокол». Например, к слову «балда» первый игрок приписывает букву «к». Получилось слово «лак».

Чем длиннее слово вы придумаете, тем больше очков получаете. Одна буква — одно очко.

Игра заканчивается тогда, когда будут заполнены все клетки.

В каждой клетке по 1 букве, игроки ходят по очереди.

Слова в одной игре повторяться не могут.

По предварительной договорённости, буквы «е» и «ё», а также иногда «и» и «й» считаются за одну и ту же букву.

Запрещается написание слова в случае, если оно уже читается на поле, даже если оно не было составлено ни одним из играющих.

В королевском варианте запрещаются любые самопересечения слова. Можно воспользоваться онлайн помощником Балды

Устный вариант Балды.

Играть могут два или более человек.

Разрешается использовать только нарицательные существительные в единственном числе и именительном падеже. Жаргонные и составные слова запрещены

Слово должно существовать в словарях.

Слово должно являться нарицательным именем существительным в начальной форме (единственном числе и именительном падеже или множественном числе и именительном падеже в случае слова, не употребляющегося в единственном числе).

В слове должна быть использована поставленная на поле буква. Иногда правила допускают прохождение по одной и той же клетке дважды, то есть, например, из букв К, О, Л можно составить слово «колокол». Например, к слову «балда» первый игрок приписывает букву «к». Получилось слово «лак».

Чем длиннее слово вы придумаете, тем больше очков получаете. Одна буква — одно очко.

Игра заканчивается тогда, когда будут заполнены все клетки. В каждой клетке по 1 букве, игроки ходят по очереди.

Слова в одной игре повторяться не могут.

По предварительной договорённости, буквы «е» и «ё», а также иногда «и» и «й» считаются за одну и ту же букву.

Запрещается написание слова в случае, если оно уже читается на поле, даже если оно не было составлено ни одним из играющих.

В королевском варианте запрещаются любые самопересечения слова. Можно воспользоваться онлайн помощником Балды.

Устный вариант Балды.

Играть могут два или более человек.

Разрешается использовать только нарицательные существительные в единственном числе и именительном падеже. Жаргонные и составные слова запрещены. На всю игру устанавливается определённая очерёдность ходов и количество штрафных очков, до которых ведётся игра. Начинаящий называет любую букву.

Следующий игрок либо делает ход, либо отказывается от хода. Ход заключается в добавлении своей буквы до или после данной ему буквы (буквосочетания), причём нельзя создавать сочетания, не встречающиеся в русском языке, а также сочетания, образующие законченное слово.

Если игрок отказался от хода, а предыдущий игрок не нарушил правил, то отказавшийся игрок получает штрафное очко. Если же после отказа от хода выясняется, что правила были нарушены, то штрафное очко получает нарушитель.

После присуждения штрафного очка игра продолжается с нового слова, следующий по очереди игрок называет первую букву.

Возможные модификации:

Разрешается подставлять очередную букву не только по краям, но и внутрь текущего буквосочетания.

Разрешается переставлять уже названные буквы, то есть использовать анаграммы. В этом варианте сказанные буквы рассматриваются не как фрагмент слова, а как множество.

«Антибалда»: тот, кто первым завершает слово, зарабатывает выигрышное очко. В этом варианте игры можно набрать несколько очков, пока не будут исчерпаны возможности продолжения.

Чепуха

И даже бестолковая на первый взгляд игра «Чепуха» несет в себе глубокий смысл, если поиграть в нее всей семьей. Каждый игрок получает лист бумаги и пишет сверху ответ на вопрос «Кто?» (Винни-Пух, кот Бегемот, сосед дядя Вася и т.п.). Затем ответ загибается таким образом, что бы его нельзя было прочитать, и листки передаются по кругу. Следующий вопрос — «С кем?»

Затем следуют: «Когда?», «Где?», «Что делали?», «Что им сказали?», «Что из этого получилось?». Вопросы могут добавляться свои. Когда все ответы написаны, бумажки разворачиваются и прочитываются.

Для игры на уроках, так как необходимо соблюдать тишину, заранее готовятся несколько листочков с вопросами в начале строчки. Задача только написать и бесшумно передать друг другу. Вот какая чепуха может получиться:

Дед Мороз

С крокодилом

В аэропорту

После дождика в четверг

Пели хоровые песни

Им сказали «поздно пить боржоми»

Закончилось все большим взрывом!

Танчики

Два игрока рисуют по 7-10 танчиков или звездолетов, каждый на своей половине двойного тетрадного листа (лучше не в клеточку, а в линейку или пустого А4). Расставив армию, игроки начинают обстреливать друг друга следующим образом: выстрел рисуется на своей половине поля, затем лист складывается ровно посередине, и выстрел, видимый на просвет, отмечается на второй половине поля. Если он задел танк, тот подбит (второе ?подбивание? фатально), а если попал точно в него, танк сразу уничтожен.

Каждый удачный выстрел дает право на следующий- в некоторых версиях игры, нельзя стрелять следующим выстрелом в тот же танк. После предварительной пристрелки, игра очень быстро переходит в стадию стремительной развязки. Побеждает, естественно, тот, кто первым расстрелял армию соперника.

<http://www.pravilaigr.ru/index.php>