



**Интересный
сборник игр
НА
БУМАГЕ**

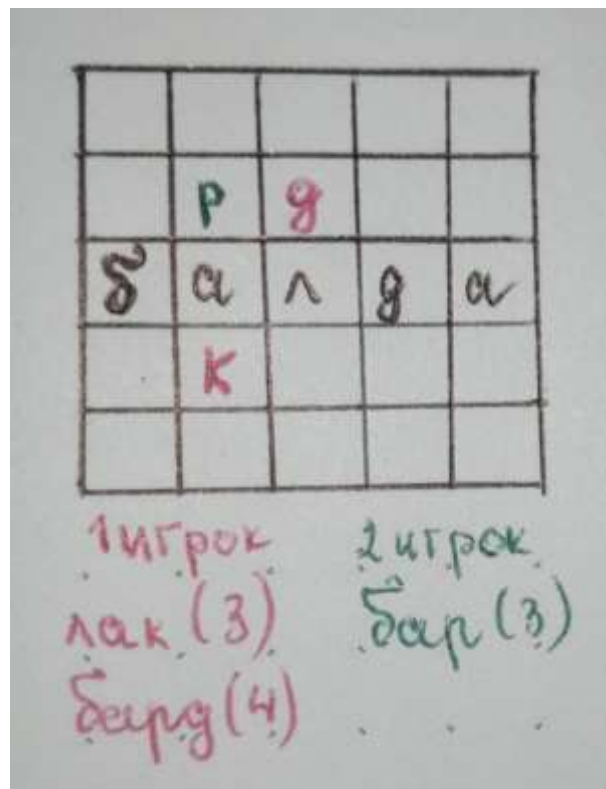


***Игры на
бумаге***

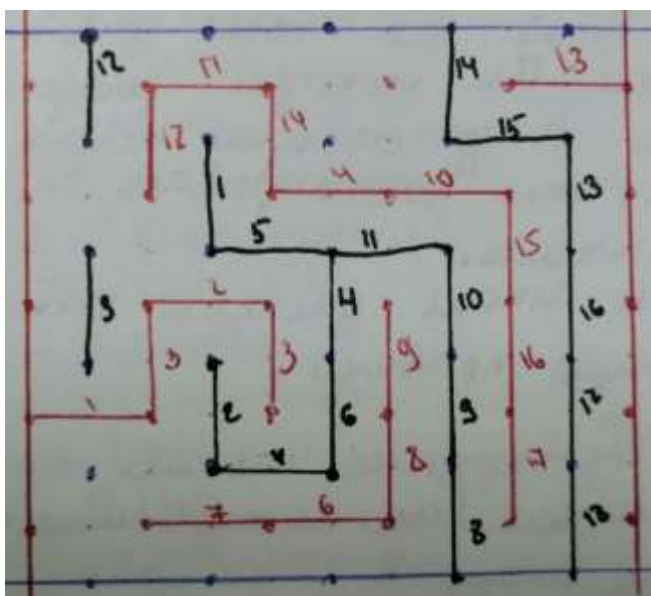
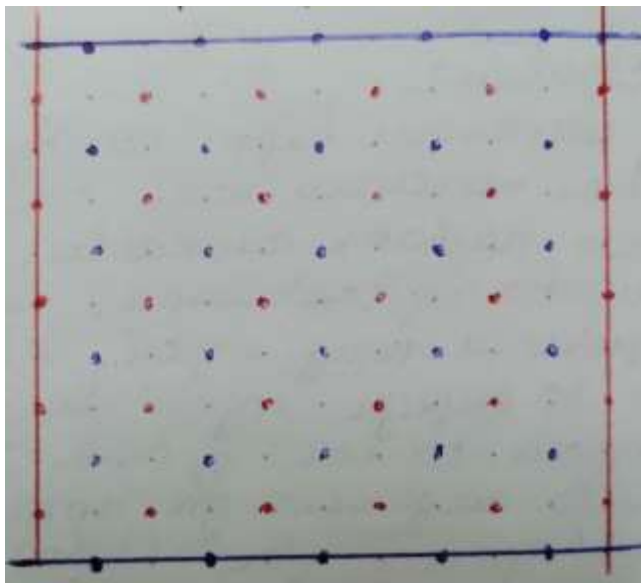
Балда

Правила игры:

Первый игрок пишет букву, следующий добавляет букву спереди или сзади написанной буквы и т.д. Проигрывает тот, в результате подстановки кого получилось целое слово. Буквы нужно подставлять не абы как, добавляя очередную букву, вы должны иметь в виду какое-то определенное слово, в котором встречается написанная Вами комбинация букв. Если тот, кто должен сделать очередной ход, не может придумать ни одного слова с комбинацией букв, которая сложилась перед его ходом, он должен сдаться. В этом случае игрок, который написал последнюю букву, должен сказать, какое слово он имел в виду, если слово он назвать не может, то проигрывает сам, если назвал – проигрывает тот, кто сдался. Тот, кто проигрывает первый раз получает букву Б, второй раз – А и т.д., пока не получится слово Балда. Тот, кто первым станет Балдой, проигрывает окончательно.



Бридж-ИТ



**Черный мост
построен
раньше**

Правила игры:

1. Игроки в бридж-ит двое на бумаге в клеточку, на которой предварительно разноцветными точками обозначено игровое поле.

2. Игроки по очереди проводят вертикальные или горизонтальные отрезки, соединяющие какие-либо две соседние точки своего цвета (первый игрок проводит синие отрезки, второй — красные). При этом отрезки не должны пересекаться.

3. Побеждает тот игрок, кто первый построит ломаную линию, соединяющую две противоположные стороны доски своего цвета (первый игрок должен соединить нижнюю и верхнюю стороны доски, второй — правую и левую)

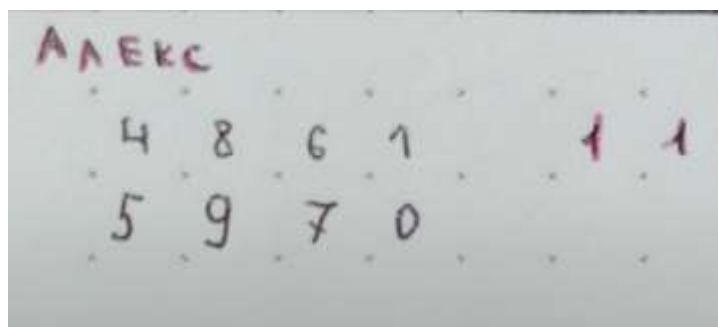
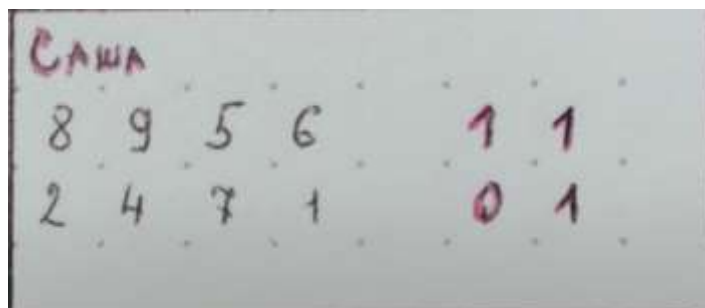
БЫКИ И КОРОВЫ

Правила игры:

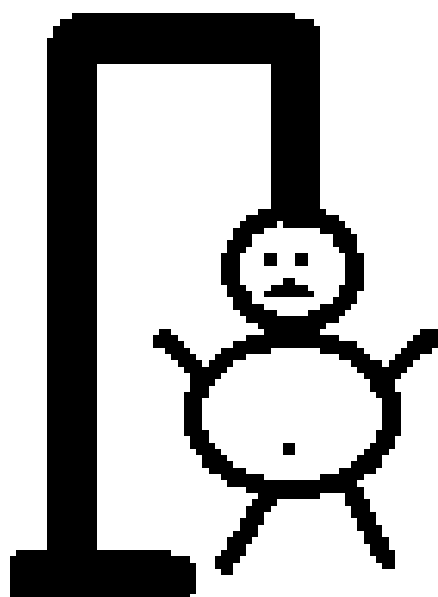
Первый игрок задумывает четырехзначное число, так чтобы все цифры числа были разные. Цель второго игрока — отгадать это число. Каждый ход, отгадывающий называет число, тоже четырехзначное и с разными цифрами. Если цифра из названного числа есть в отгадываемом числе, то эта ситуация называется корова. Если цифра из названного числа есть в отгадываемом числе и стоит в том же месте, то эта ситуация называется бык.

Например, первый игрок задумал 6109, а второй игрок назвал 0123. То первый игрок должен сказать: один бык и одна корова (1б,1к).

Свое слово задумывает каждый партнер. Ходят по очереди. Выигрывает тот, кто раньше отгадает число соперника.



Виселица



ю о р

а;е;к;л;х;п;с;



Правила игры:

Первый игрок задумывает слово. Это должно быть существующее слово, и игрок должен быть уверен, что другой игрок знает это слово и знаком с его написанием. Он изображает ряд пустых мест, необходимых для написания слова. Затем рисует следующую схему, которая изображает виселицу с петлей.

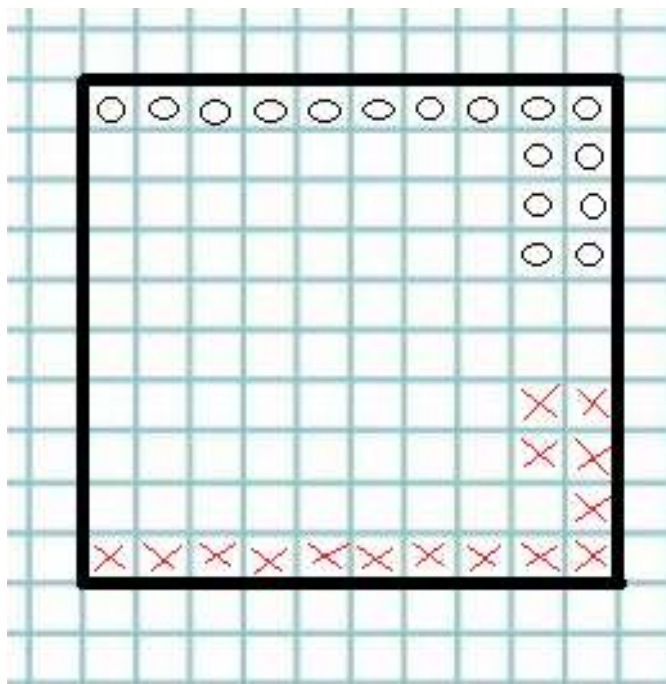
Игра начинается, когда второй игрок предлагает букву, которая может входить в это слово. Если он угадывает, первый игрок пишет ее в нужном незаполненном месте. Если в слове такой буквы нет, он пишет эту букву в стороне и начинает дорисовывать виселицу, добавляя к петле круг, изображающий голову. Противник продолжает отгадывать буквы до тех пор, пока не отгадает все слово. За каждый неправильный ответ первый игрок добавляет одну часть туловища к виселице.

Если туловище нарисовано раньше, чем противник может угадать слово, первый игрок побеждает. Если противник отгадывает слово правильно до того, как туловище нарисовано полностью, побеждает он, и тогда наступает его черед задумать слово.

Война вирусов

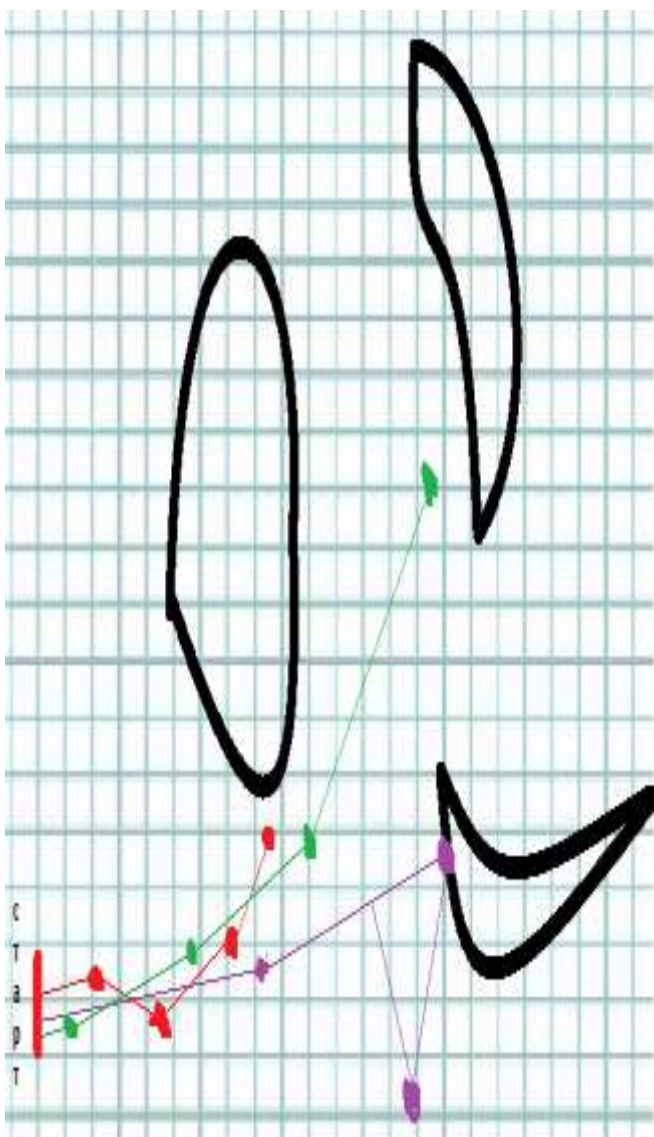
Правила игры:

Игра для двоих (можно и больше, но желательно четное количество игроков, иначе один быстро становится жертвой), на поле 10*10 (опять же, можно и больше, тогда даже интересней), «вирусы» обозначает крестиками, кружочками и прочей нечистью (у каждого игрока свой цвет или фигура). За ход выставляется три «вируса». Начинают свое размножение вирусы из противоположных угловых клеток поля. Выставить «вирус» можно только рядом с другим своим «живым вирусом». Если рядом оказывается «вирус» противника то его можно съесть, закрасив клетку в свой цвет



Вторично эту клетку «пересъест» противник уже не может. Такие образования называются «крепостями». Если «крепость» прикасается хоть к одному живому вирусу своего цвета, то от нее можно дальше в любом месте создавать новые «вирусы» или есть противника. Целью игры является полное уничтожение живых сил противника. Если обоим сторонам удастся спрятать своих живых вирусов за крепостью из съеденных вирусов противника игра заканчивается ничьей.

Гольф



Правила игры:

Игроки стартуют с двух точек рядом друг с другом внизу двойного листка, стоящего вертикально (см. рисунок).

Каждый играет ручкой своего цвета, и задача каждого ? за минимальное количество ударов (линий от ручки, скользящей по листу) завести мяч в лунку. Лунка находится на противоположном конце поля, т.е. сверху листа. И человеку с хорошей координацией требовалось максимум 4-5 ударов чтобы загнать линию в лунку.

Но в продвинутых версиях Гольфа путь к ней не так-то прост, потому что от длинных прямых линий защищают холмы, выполняющие роль буфера и не позволяющие игроку. При попадании в холм, противник исполняет откат т.е. пуляет линию нарушившего в любую сторону, и тот вынужден продолжать свою серию ударов с места, куда эта линия пришла. Или, возможно, к трассе попавшего в холм приписывается 1 или 2 лишних хода.



ГОНКИ

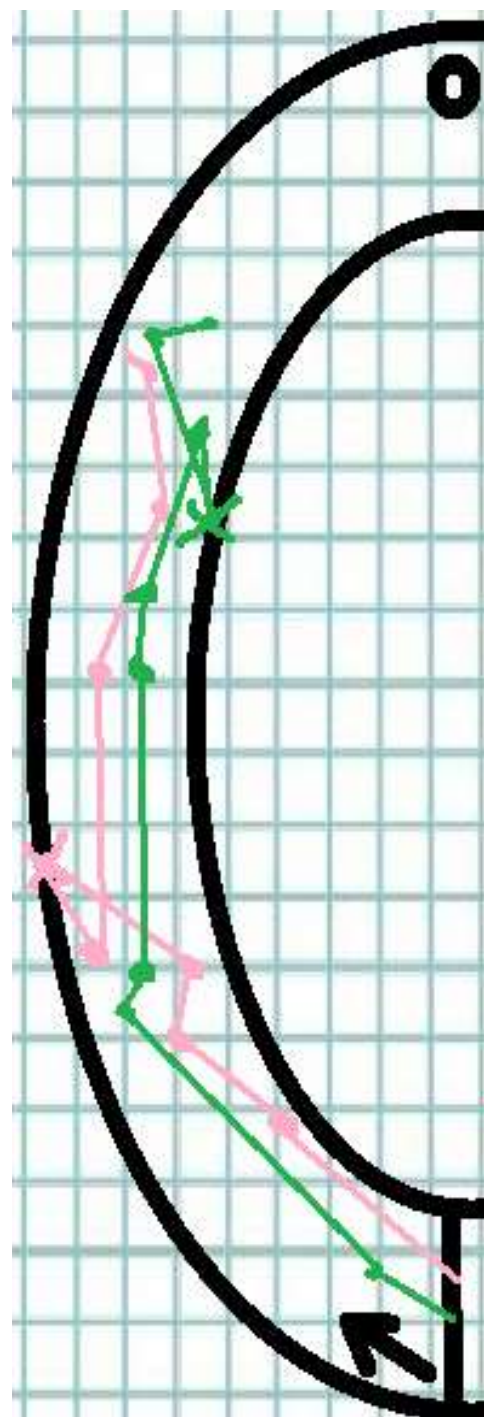
Правила игры:

Более сложная и длинная игра, построенная на том же принципе, что и другие бумажные игры на координацию: движении ручки, стоящей вертикально, по листу от легкого щелчка.

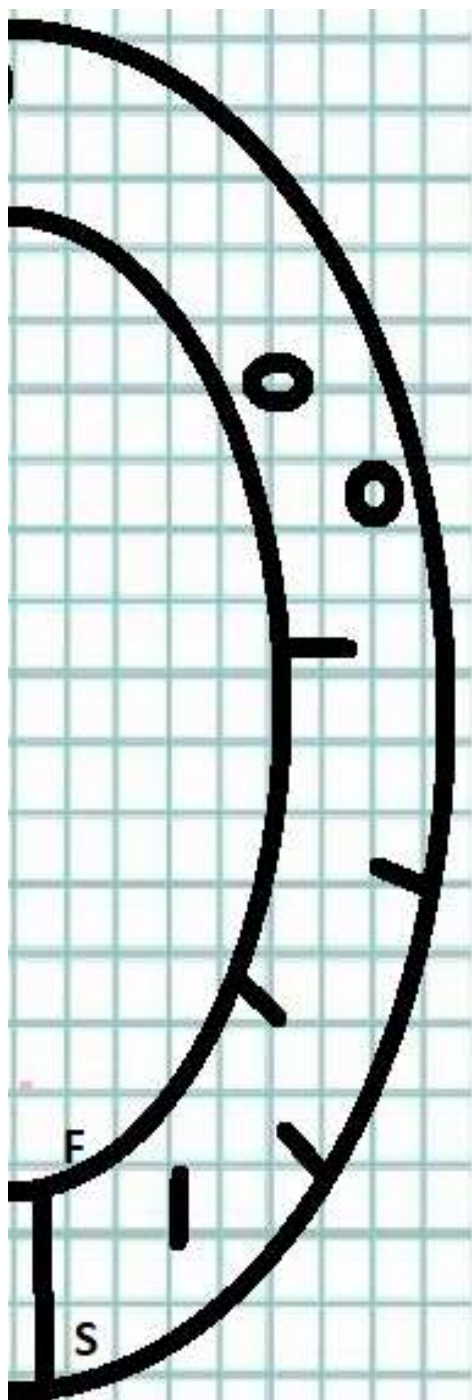
На листе (одинарном или двойном) чертится гоночная трасса (Race), в виде двух изгибающихся, неровных кругов, повторяющих очертания друг друга, шириной в 2-3-4 клетки (зависит от количества участников). Затем в произвольном месте получившегося кольца проводится линия старта/финиша, с которой стартуют гоночные машины.

Короткими аккуратными росчерками, гонщики движутся по кольцу, преодолевая изгибы и специальные препятствия, вылетая в кювет, снова выходя на поле, и в результате, кто-то из них приходит к финишу первым, и пожинает лавры.

Каждый раз, когда линия гонщика касается границы трассы или пересекает ее, в месте пересечения ставится крест, и гонщик пропускает следующий ход, разворачивая свою машину, чтобы она могла продолжить заезд. Таких пересечений у каждой машины в запасе 5 шт. (5 очков жизни), и шестое столкновение становится фатальным.



ГОНКИ



Правила игры:

Помимо этого, на трассе могут быть какие угодно препятствия ? например, зоны повышенной опасности: влетев в такую зону, машина получает больше повреждений, и теряет два очка жизни. Или специальные препятствия, которые выступают из краев, и делают проход более узким, либо наоборот, стоят в середине, и заставляют машины протискиваться.

Возможно так же ввести touch points точки, вернее, небольшие кружки, в которые машина обязательно должна попасть, проезжая мимо (т.е., через которые обязательно должна пройти линия). На рисунке изображены сразу все перечисленные усложнения трассы, и видно, что гонка еще далека от завершения.

Можно придумывать и вводить собственные правила, новые препятствия, а если участников 4 и больше, можно даже устроить гоночную серию, сделав несколько трасс, и в промежутках между ними позволяя игрокам закупать снаряжение, на сумму очков в зависимости от занятого места. Например, купить дополнительные очки жизни или атакующие шипы, и снимать по 1 очку жизни с машины, которую обгоняешь.

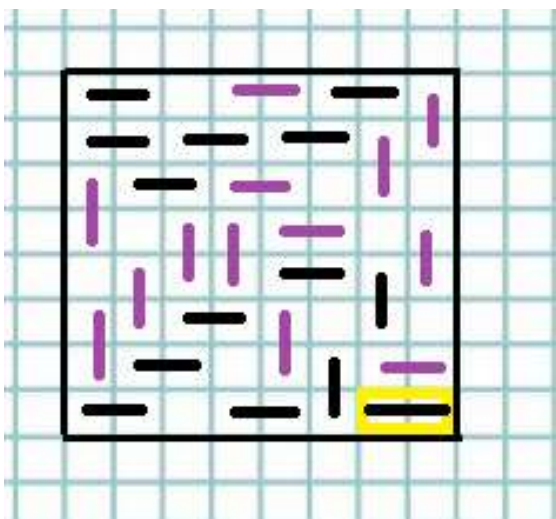
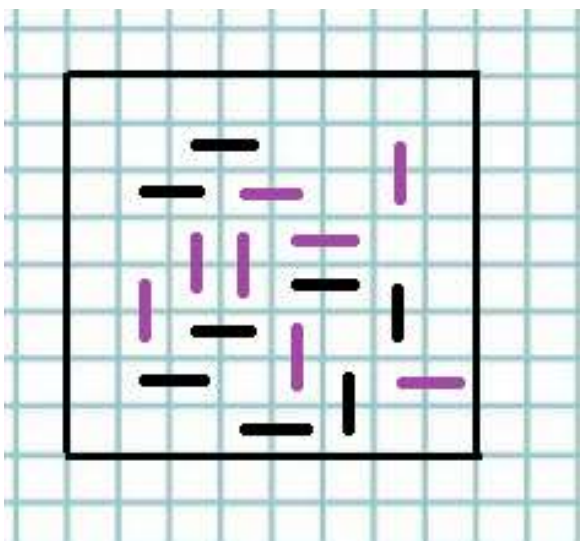
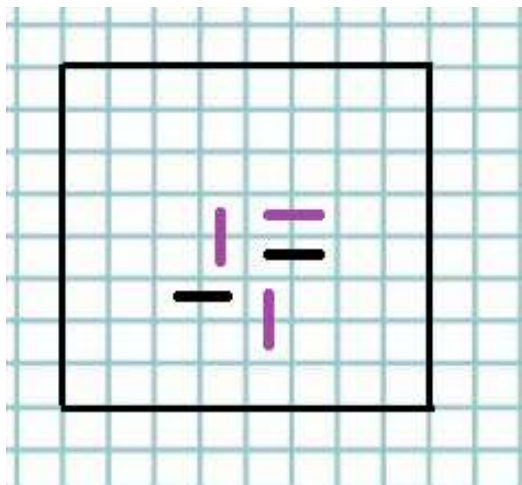
Дорисовки

Правила игры:

Каждый рисует на листе какую-нибудь закорючку, потом все меняются листочками и другим цветом дорисовывают картинку так, чтобы получилось что-то осмысленное.



Заграждения



Правила игры:

Простая тактическая игра, суть которой в позиционной борьбе за пространство. На поле 8x8 (т.е. размера шахматной доски), игроки один за другим чертят небольшие линии, которые перекрывают 2 любых клетки подряд: т.е. например игрок 1 проводит вертикальную линию, занимающую e2 и e3.

Игрок 2 делает то же самое, но его линия не может пересекать или соприкасаться с уже существующими ?заграждениями?. По мере заполнения поля, остается все меньше свободного пространства, и в конце необходим трезвый расчет, чтобы закончить игру. Игрок, который не может больше поставить свою черту, т.к. все уже загрожено, проигрывает.

Змейка

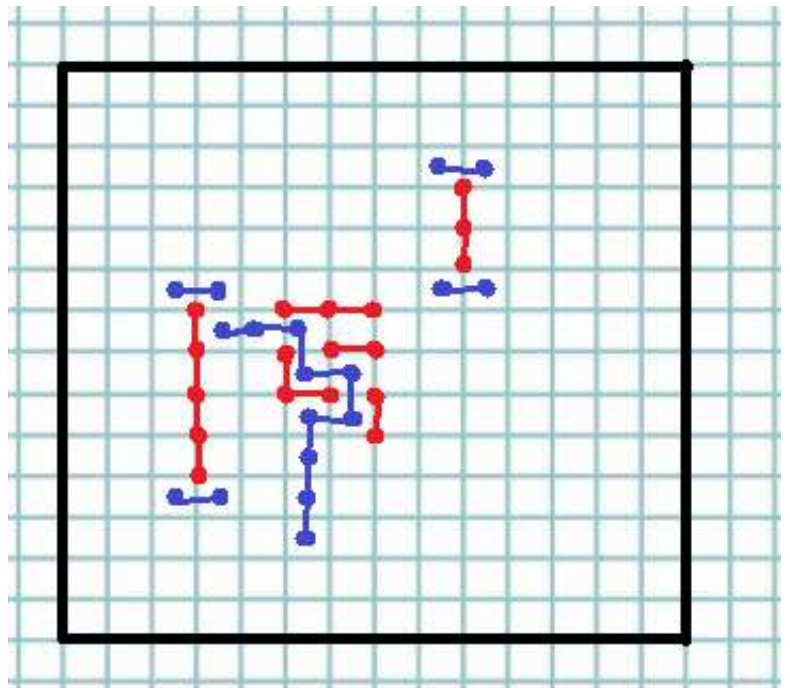
Правила игры:

Разыгрываем в «камень-ножницы-бумага» первенство хода...

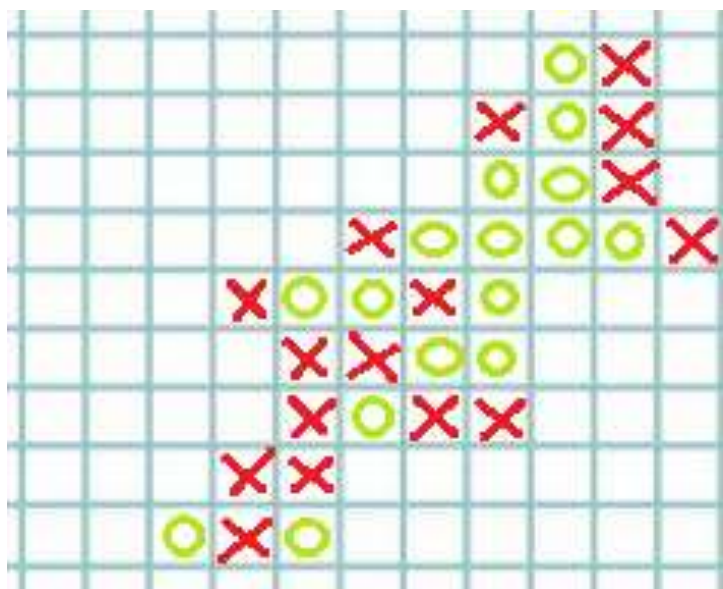
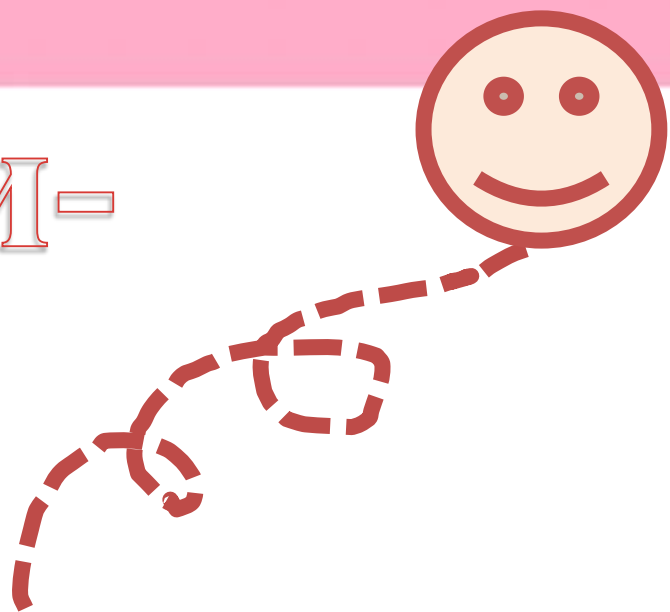
И ставим по очереди черточки по горизонтали или по вертикали, длиной в одну клетку...

Первый ставит черту по грани, а второй внутри клеток...

Цель игры – вырастить змейку длиной в 5 клеток.



Крестики- нолики



Правила игры:

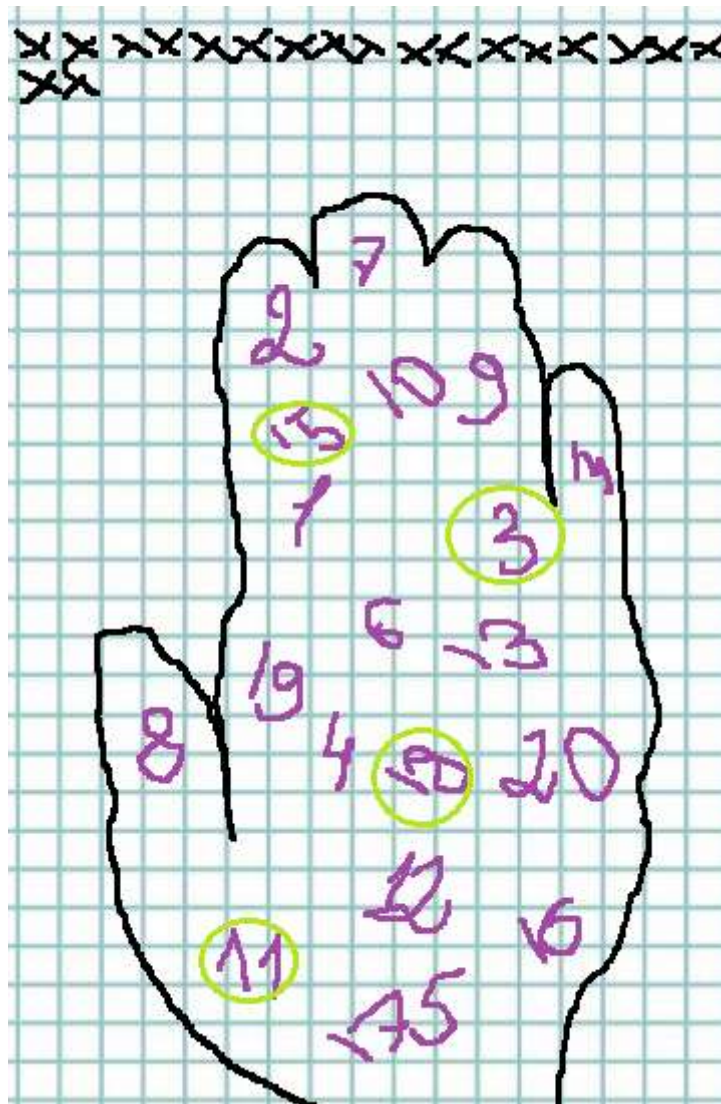
Рисуется игровое поле 3 на 3 клетки (всего 9 клеток). Игроки по очереди делают ходы, ставя в пустую клетку крестик или нолик. Цель игры: построить линию из 3х крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали или диагонали. В этой игре выиграть крайне сложно, в основном игра сводится к ничьей и играется не одна партия.



Ладошки

Правила игры:

Для игры понадобятся два листа бумаги в клетку, на каждом листе игрок обводит свою ладонь. Теперь на пространстве, ограниченном рисунком, в произвольном порядке расставляются числа от 1 до ... Тут нужно договориться заранее. Далее начинается игра. Один игрок называет произвольное число, другой в это время пытается найти это число на своей ладошке, а первый тем временем быстро ставит крестики в клеточках на своем листе, начиная с верхней левой клетки. Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.



Морской бой

Правила игры:

Объекты (корабли) не могут расставляться вплотную, то есть между двумя соседними объектами (кораблями) должна быть как минимум одна свободная клетка (учтите, противник также не может располагать объекты (корабли) вплотную).

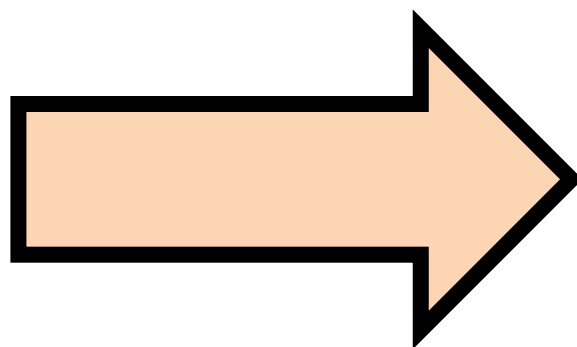
Когда все приготовления закончены и объекты (корабли) расставлены пора начинать битву.

Первым ходом обладает игрок, объекты (корабли) которого расположены на левом поле. Вы выбираете на поле противника клетку и «стреляете» в этот квадрат. Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль имеющий больше чем одну палубу), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника, Вы продолжаете «стрельбу».

Игра заканчивается, когда один из ее участников теряет все корабли.

Правила игры:

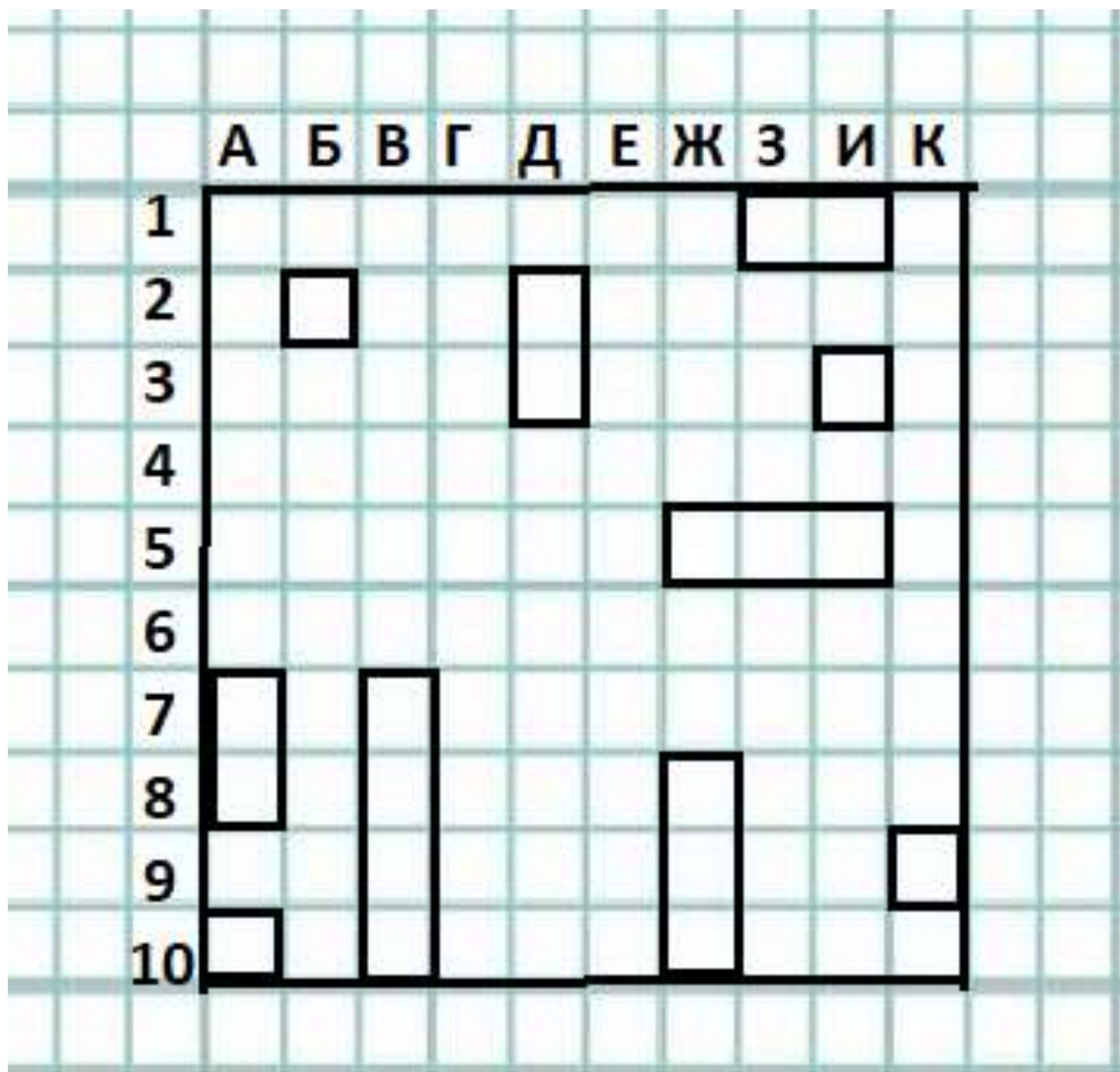
Целью данной игры является уничтожение объектов (кораблей) противника. Играют двое человек. События игры происходят на 2-х квадратных полях размером 10x10. Одно из полей Ваше, другое соперника. На нем вы расставляете собственные объекты (корабли) и по ним наносит удары противник. На другом поле располагает свои объекты (корабли) противник.



Морской бой



Морской бой



МОСТИКИ

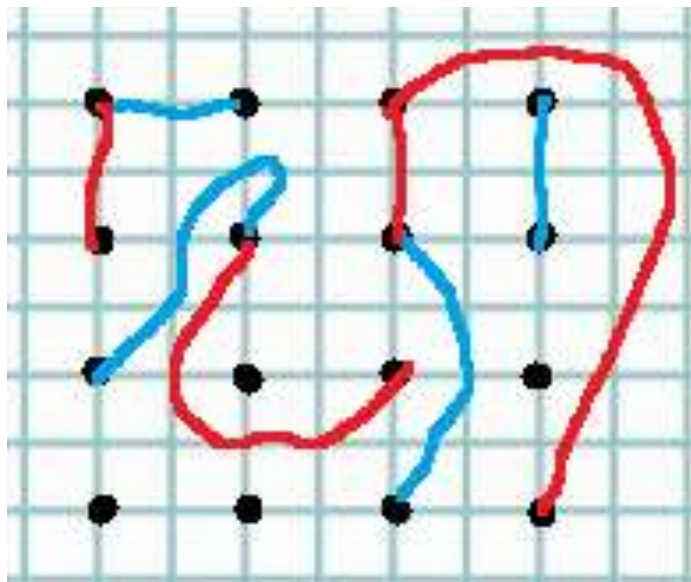
Правила игры:

Разыгрываем в «камень-ножницы-бумага» на первенство хода...

И ставим по очереди черточки (на поле в 16 точек), соединяя любые две точки...

Из каждой точки может исходить только 3 луча...

Выигрывает последний, поставивший черту...



Ободки

Правила игры:

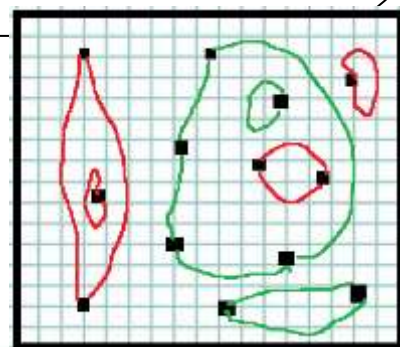
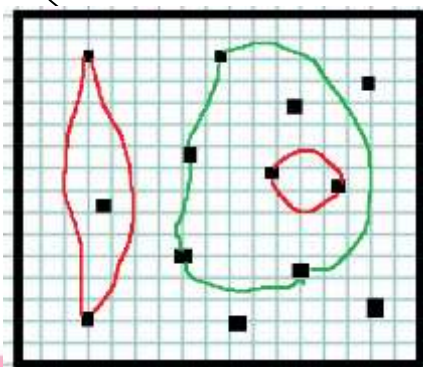
Простая и довольно веселая игра, построенная на тех же принципах, что и парад монет, но совсем другая по форме.

На небольшом поле (это может квадрат или прямоугольник произвольного размера, не особенно важно) игроками расставляются порядка 15-20 точек в самых разных местах, хотя более-менее равномерно.

Затем первый игрок чертит ободок округлой, но произвольной формы, который проходит минимум через 1 точку. Максимум в классической версии неограничен, хотя я бы рекомендовал давать максимум 4 точки в ободке.

Следующий игрок чертит свой ободок, единственное ограничение ? он не может пересекаться с уже начерченными. Ободки могут чертиться внутри ободков, или, наоборот, окружать уже существующие, главное, чтобы не пересекались. Через некоторое время остается совсем мало места, и тот, кто чертит последний ободок, проигрывает.

Вариацией этой игры является правило чертить ободки, охватывающие только 1 или 2 точки, не более.



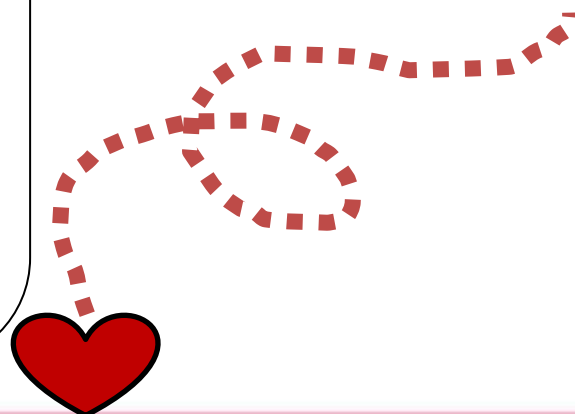
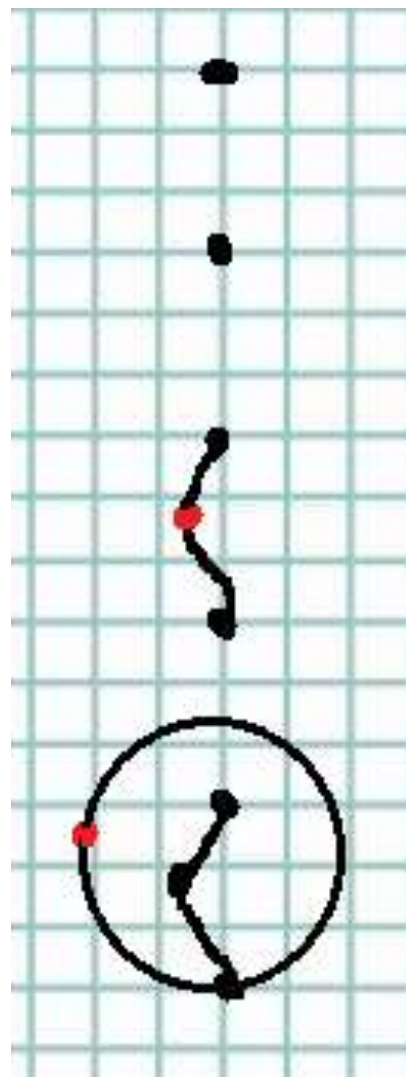
Рассада

Правила игры:

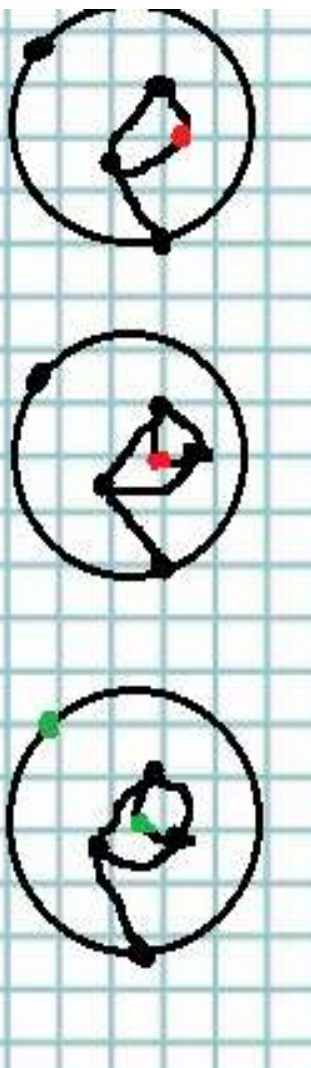
Перед началом игры на бумаге рисуется несколько точек — их можно назвать семенами, количество первоначальных точек оговаривается перед игрой.

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 также можно проводить линии, на каждой из которых также рисуется по одной точке)



Рассада



Правила игры:

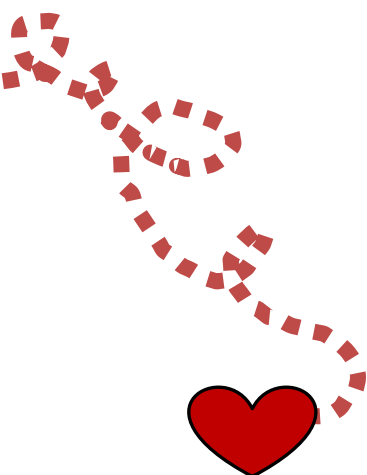
При этом должны соблюдаться следующие правила:

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, плюс новая 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. Можно также играть в поддавки — в этом случае тот, кто сходит последним, считается не выигравшим, а, наоборот, проигравшим.



Самолетикки

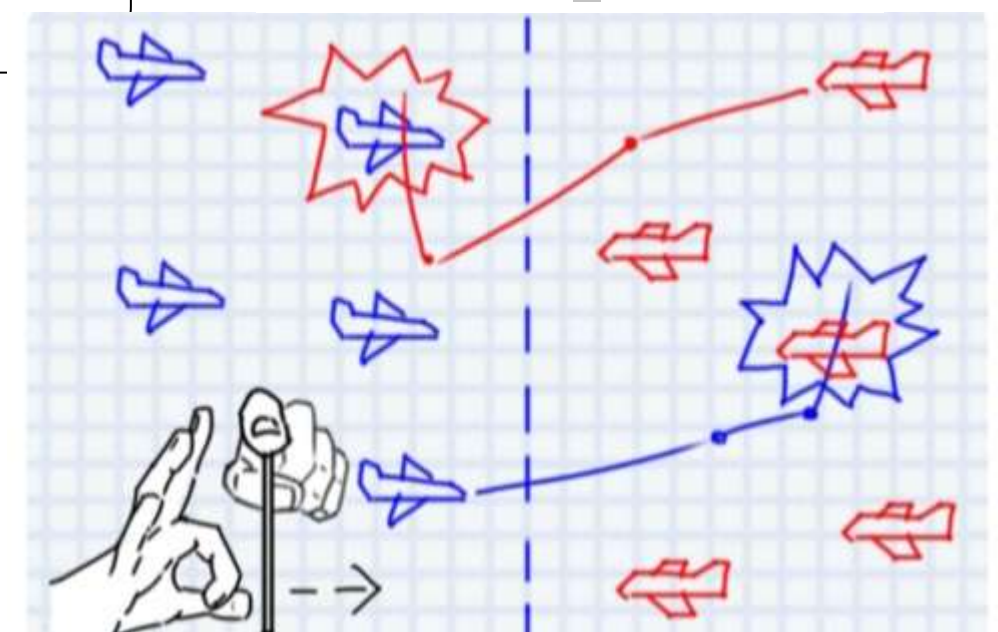
Правила игры:

Делим лист пополам и рисуем равное количество самолетиков одинакового размера.

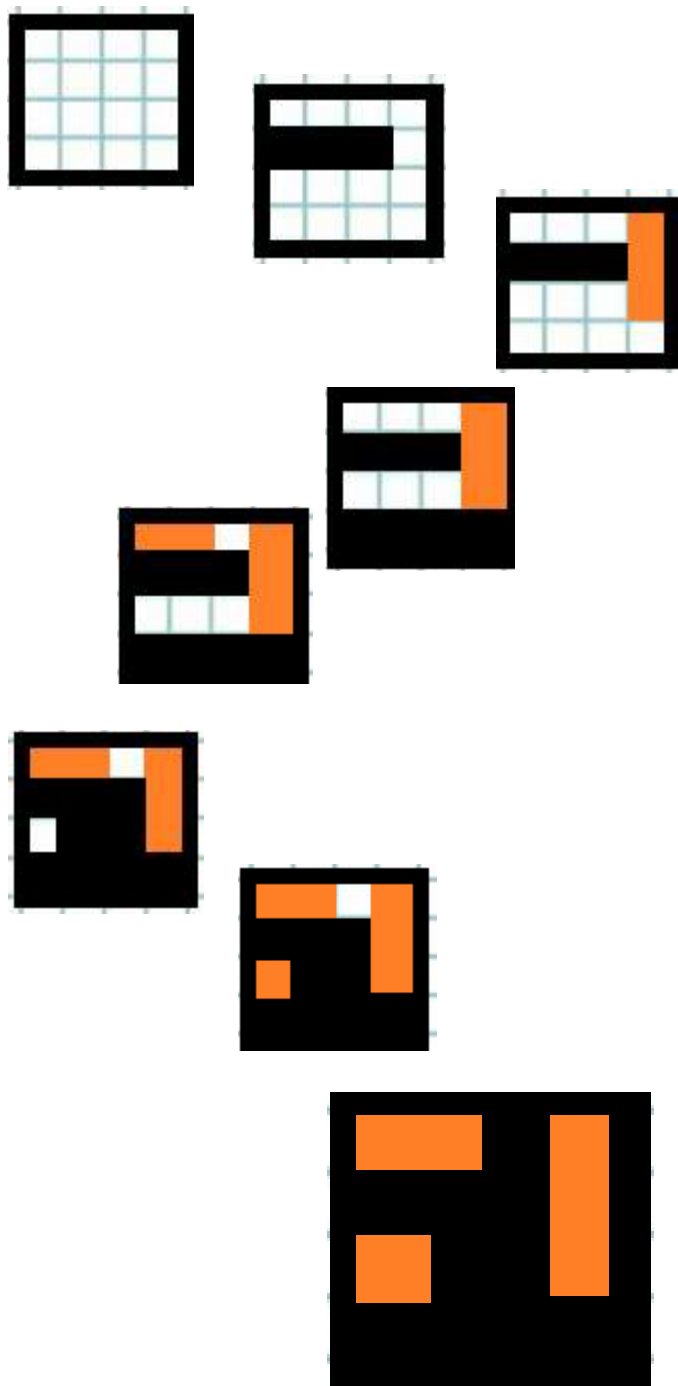
Разыгрываем в «камень-ножницы-бумагу» очередность хода...

Ставим ручку на нос своего самолета и щелбаном запускаем.

Выигрывает тот игрок, которые быстрее уничтожил самолеты другого игрока.



Так-Тикс



Правила игры:

Играют в так-тикс двое на бумаге в клетку, на которой предварительно очерчено квадратное поле (классический размер — 4×4 клетки).

Своим ходом игрок может зачеркнуть одну или несколько идущих подряд по вертикали или горизонтали клеток. Разумеется, ранее зачёркнутые клетки повторно зачёркивать нельзя.

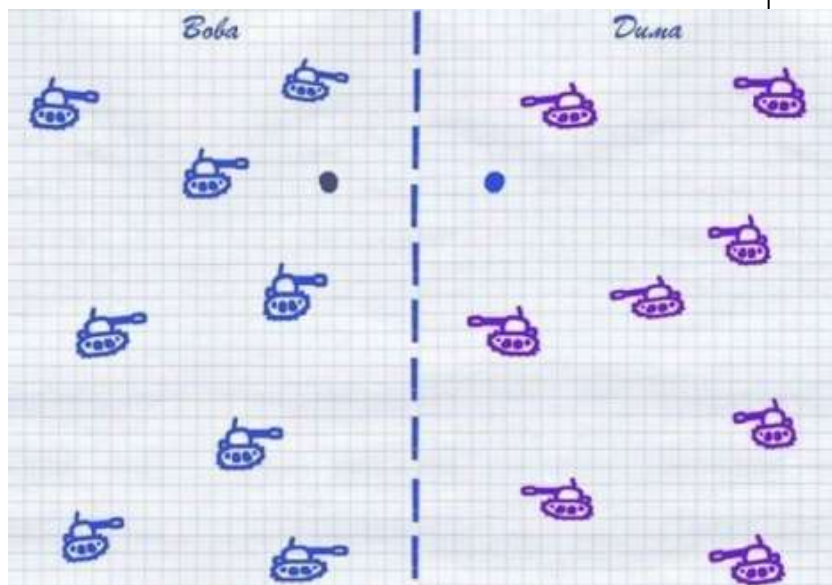
Проигрывает тот игрок, который своим ходом вынужден зачеркнуть последнюю оставшуюся клетку игрового поля.

Танчики

Правила игры:

Листок сгибается пополам. После этого игроки рисуют, каждый на своей половине, наступающие на противника танки. Можно рисовать их как видом сверху, так и сбоку (так, как на нашей иллюстрации). Количество танков — как договорятся, обычно около десятка у каждого на двойной тетрадный лист. Размер каждого танка — примерно на две клеточки (около 1 см.).

После расстановки с помощью договорённости или жеребьёвки определяется, кто будет стрелять первым. Этот игрок рисует на своей половине поля жирную точку (около 3-4 мм диаметром). После этого сгибает листок по линии и рисует на своей точке, но с обратной стороны. Получается, что его точка отпечатывается на половине поля противника. Это и есть выстрел. Если игроку повезло, и его выстрел «накрыл» вражеский танк, он может нарисовать красивый взрыв и сделать ещё один выстрел (как в Морском бое). Если же он промахнулся, право хода переходит к сопернику.



Точки

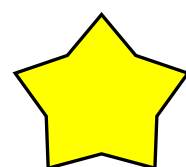
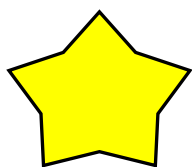
Правила игры:

Точки — игра на смекалку для двух или четырех человек. Однако лучше всего играть только вдвоем. Для этой игры вам понадобится чистая бумага и столько ручек, сколько игроков. Цель игры в том, чтобы соединить нарисованные линии в квадраты, тот игрок, который создаст наибольшее число квадратов, выигрывает игру.

Для начала создайте поле на чистом листе бумаги, нарисуйте горизонтальные и вертикальные линии из маленьких точек на одинаковом расстоянии друг от друга. Очень быстрая игра состояла бы из десяти вдоль и десяти точек поперек. Вы можете сделать поле как угодно большим или маленьким, в зависимости от уровня игры и числа игроков.

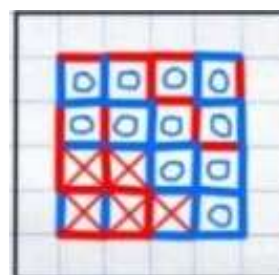
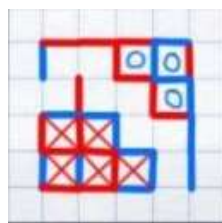
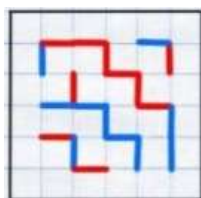
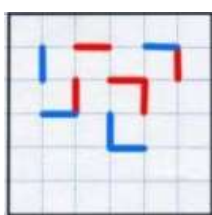
Как только поле создано, каждый игрок по очереди делает ход, рисуя по одной линии сразу, соединяющей две точки. Точки можно соединять по горизонтали или по вертикали, но иногда — по диагонали. Как только игрок заканчивает квадрат, он ставит свои инициалы внутри квадрата и получает следующий ход, и так далее, пока ему удастся создавать квадрат с помощью одной дополнительной линии.

В этой игре возможны две стратегии: во-первых, можно мешать противникам создавать квадраты. Во-вторых, можно формировать поле так, чтобы иметь возможность создавать большое число квадратов с помощью одной дополнительной линии.



Точки и

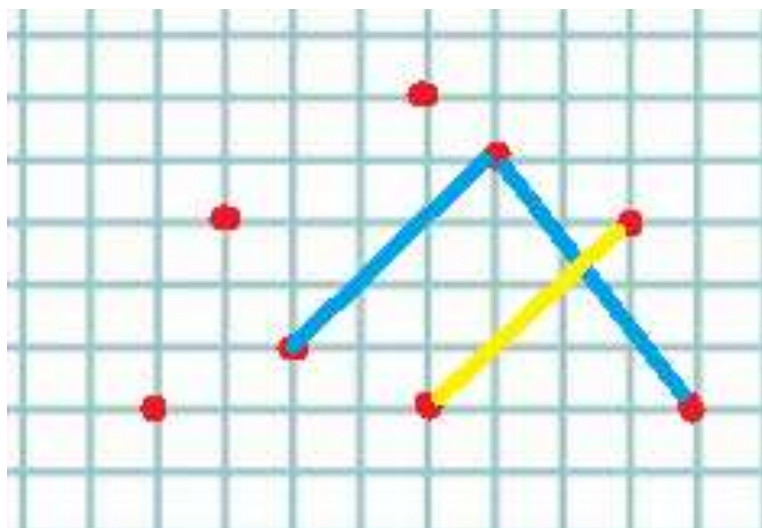
квадраты



Правила игры:

Автор этой игры, популяризатор математики и наук Мартин Гарнер, считал ее «жемчужиной логических игр». Не разделяя его мнения, тем не менее, вполне можно назвать игру одной из лучших тактических игр, интересных в любом возрасте. Игровое поле — ряды точек от 3x3, до 9x9. Начинать лучше с малого поля, и почувствовав вкус, наращивать размер. Правила очень просты: играющие соединяют две точки линией, и когда игрок может закрыть квадрат, он ставит в него свой знак (например, первую букву своего имени). Замыкая квадрат, игрок получает право на дополнительный ход, до тех пор, пока не проставит линию, которая ничего не замыкает. В конце игры подсчитывается, кто замкнул больше квадратиков, и определяется победитель. При кажущейся простоте, игра представляет неплохое пространство для комбинаторной игры, особенно на полях 5x5 и больше. Суть выигрышной тактики — заставить поле полузакрытыми конструкциями, пожертвовать, если необходимо, несколькими квадратиками в пользу оппонента, а затем, когда ставить уже практически некуда, вынудить его сделать невыгодный ход (ничего не закрывающий) и после того закрыть большинство квадратиков одной серией.

Точки и отрезки



Правила игры:

Условия этой игры на бумаге просты: поставим на листе бумаги несколько точек (не менее 8-ми, а лучше не менее 15-ти). Играют двое, поочередно соединяя две любые точки отрезком. Захватывать 3-ю точку нельзя, и каждая точка может быть концом лишь одного отрезка. Отрезки не должны пересекаться. Проигрывает тот, кто не сможет сделать ход.

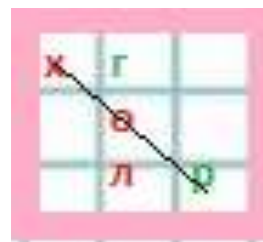
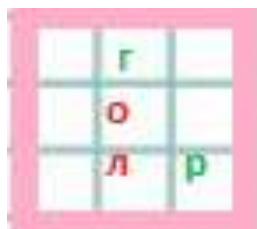
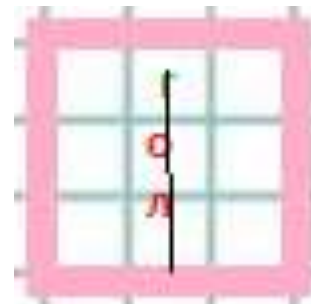
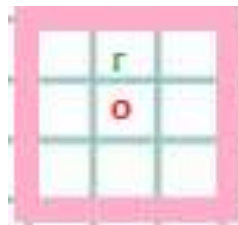
Тройка

Правила игры:

Простейшая словесная игра, по принципу крестиков-ноликов, только с буквами.

На поле 3x3 (потом попробуйте и другие размеры), двое игроков ставят по одной любой букве, и выигрывает тот, у кого к концу партии (когда все поля будут заполнены) получится написать по диагонали, вертикали или горизонтали больше общеизвестных слов из 3 букв.

Игра полезна для детей, которые учатся писать. Для взрослых в ней нет довольно малая соревновательная ценность, но игроков с юмором ждет масса удовольствия. Для детей, можно играть в вариант ?кто первый создаст слово, а не у кого слов будет больше.



Ход конем



Правила игры:

Начать можно с произвольной клетки. На неё будет установлен конь, а сама клетка станет №1.

Далее, двигаясь в любом выбранном направлении, нужно заполнить все клетки следующими числами, избегая ходов в те, что уже заполнены.

Раз это программа для людей, то и делать нужно так, чтобы оказалось легко разобраться по ходу дела. Ну мало ли, может, у кого аллергия на эту писанину)

Игра стартует с простой сложности, 5×5 клеток. Но даже 25 клеток может оказаться весьма непросто заполнить.

Если простое поле проходите на изи, можно выбрать другую сложность, вплоть до 10×10. Для старта новой игры нажмите кнопку Сначала.

Когда случайно сделаете неверный ход, или просто захотите «отыграть» до более выгодной позиции — жмите кнопку Шаг назад.

После старта игры в поле Статус будет предложено кликнуть на любую ячейку, чтобы начать. На первом ходе выбирать придётся самостоятельно. Далее — тоже, но с оговоркой: ходить можно только так, как ходит шахматный конь.

Как мы знаем, ходит конь буквой Г. Для удобства ячейки, на которых можно пойти, будут при наведении курсора подсвечиваться жёлтым

Щепочка

Правила игры:

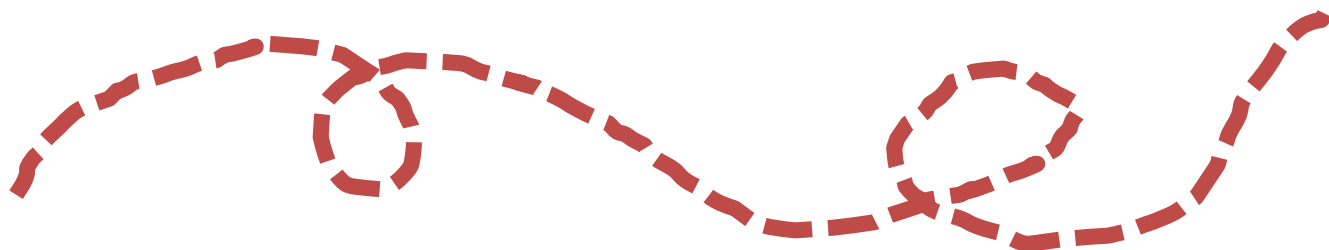
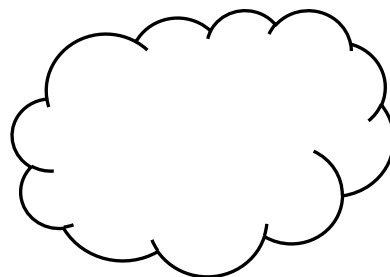
Задача состоит в том, чтобы для данной пары слов придумать цепочку метаграмм, превращающую одно из этих слов в другое. Каждое последующее слово получается из предыдущего заменой ровно одной буквы. Победителем становится тот, чья цепочка короче. Изобрел эту игру Льюис Кэрролл, автор книги «Алиса в стране чудес». Так, КОЗА превращается в ВОЛКА, ЛИСУ, БАРСА и других животных.

За 17 ходов НОЧЬ меняется на ДЕНЬ.

За 11 ходов РЕКА превращается в МОРЕ.

За 13 из ТЕСТА можно приготовить БУЛКУ.

Путешествие во времени займет 19 ходов: МИГ превратится в ЧАС, затем в ГОЛ. потом возникнет ВЕК и в конце концов получится ЭРА.



Цифровые войны



Правила игры:

В этой игре главным действующим лицом является ластик. Стирать придется постоянно, это же война, и неизбежны потери. Многие циферки погибнут ради вашей победы!

Игра очень быстрая и вариативная, и, в общем, весьма простая.

Вы пишете ряд цифр от 0 до 9, в любой последовательности, в любых комбинациях. Длина может быть такая, какую вам захочется, рекомендую начать с 20.

Например, это может быть ряд **5,3,6,9,0,8,4,6,1,3,2,4,8,7,0,9,5** ? или какой угодно иной.

Своим ходом игрок может сделать одно из двух возможных в игре действий:

изменить в меньшую сторону одну из цифр, максимум до 0 (отрицательных величин в игре нет);

стереть любой ноль и все цифры справа него, сократив таким образом длину полосы.

Чепуха

Правила игры:

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 вверху 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 из этого получилось?» Когда все ответы написаны, бумажки разворачиваются и прочитываются. «Так какой же во всем этом смысл?» — спросите вы. Если вся семья хохочет над получившейся чепухой, если родителям и детворе интересно и весело вместе — не в этом ли самый главный, самый важный смысл любых семейных игр?



Иван

С Андреем

вечером

На озере

играли

Тут пришел(ла): Сосед

И сказал(ла): давай веселиться

Ему(Ей) ответили: Иди к нам

Дело закончилось: взрывом

Оглавление

<i>Игры на бумаге</i>	3
Балда	4
Бридж-ит	5
Быки и коровы	6
Виселица	7
Гольф	9
Гонки	10
Гонки	11
Дорисовки	12
Заграждения	13
Змейка	14
Крестики-нолики	15
Ладшки	16
Морской бой	17
Морской бой	18
Морской бой	19

Мостики	20
Ободки	21
Рассада	22
Рассада	23
Самолетики	24
Так-Тикс	25
Танчики	26
Точки	27
Точки и квадраты	28
Точки и отрезки	29
Тройка	30
Ход конем	31
Цепочка	32
Чепуха	34

КОНЕЦ