

## Рогатка

Приступить можно сразу после сборки игрового поля для рогатки. Возможны несколько вариантов игры. Объясняем их ниже.

Цель игры:

В эту игру играют вдвоем. Цель игры — очистить свое игровое поле раньше, чем это сделает соперник.

### Вариант 1: классика

Каждый игрок получает шесть кубиков и кладет их на свое игровое поле.

Поехали!

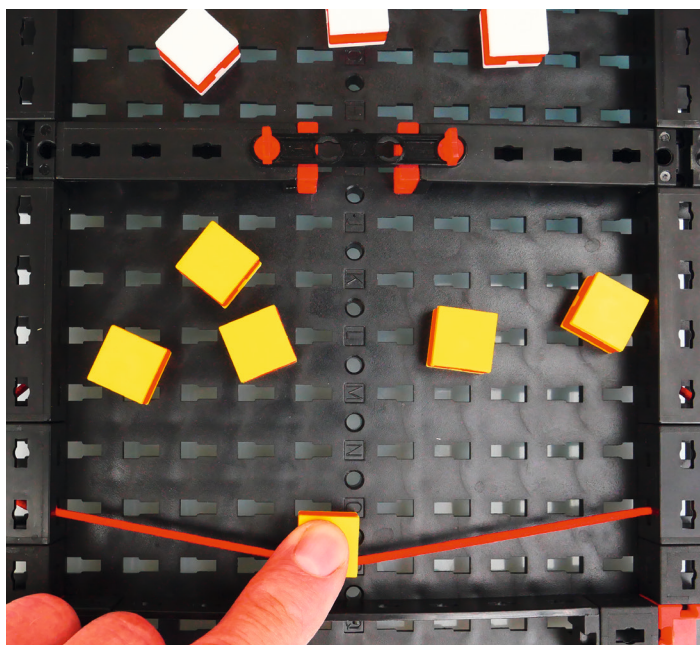
Попробуйте как можно быстрее перебросить кубики через ворота с вашего поля на поле противника. Для этого возьмите кубик, поставьте его перед резинкой, потяните кубик вместе с резинкой к себе и отпустите.

Энергия растянутой резинки запускает кубик вперед. Тщательно прицеливайтесь, чтобы попасть в ворота.

Как только все кубики с вашего игрового поля окажутся на поле противника, можете праздновать победу.

### Вариант 2: турнир

Если игроков больше двух, вы можете устроить большой турнир по игре в рогатку. Для этого разбейтесь на пары, которые сыграют друг с другом. Потом сразятся победители этого первого раунда. Играйте, пока не останется один игрок-победитель.



## Настольные кегли

Приступить можно сразу после сборки игрового поля для настольных кеглей. Возможны несколько вариантов игры. Объясняем их ниже.

Цель игры:

Цель игры — сбить волчком как можно больше фишек и набрать таким образом очки.

### Вариант 1: запуск волчка в одиночку

Поставь три фишки на игровое поле, как показано на рисунке. Поставь волчок на стартовое поле у нижнего края игрового поля.

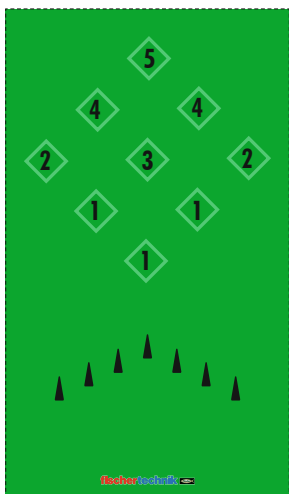
Можешь начинать. Приведи волчок в движение. Для этого возьми за него указательным и большим пальцами и как следует закрути его.

Волчок начинает вращаться и одновременно перемещаться к фишкам. У тебя получится сбить все фишки за одно вращение?

Совет: можешь расположить фишки по-другому. Расставь их в форме треугольника или установи на поле только две фишки, расположив их далеко друг от друга.

### Вариант 2: дуэль

В этом варианте игры ты сражаешься с одним или несколькими соперниками. Решите заранее, сколько раундов вы хотите сыграть. За каждую сбитую фишку присуждайте очки, например, так:



В каждом раунде располагайте три фишки по-разному. Это усложнит задачу и сделает игру интереснее. Запускайте волчок по очереди и записывайте очки. В конце игры каждый игрок складывает свои очки. Выигрывает тот, кто наберет больше всех очков.

Совет: в этом варианте можно играть не только вдвоем — количество соперников может быть любым.

### Вариант 3: кто продержится дольше всех?

К сведению: тебе понадобится секундомер

Для этого варианта игры уберите все фишки с игрового поля. Решите, кто будет начинать и кто будет фиксировать время секундомером. Игрок с секундомером считает: «ТРИ, ДВА, ОДИН, СТАРТ!», включает секундомер, и один из игроков запускает волчок. Все делают по одному запуску. Побеждает игрок, у которого волчок прокрутится дольше.

## **RU** Инструкции по игре

### Лабиринт

Играть можно сразу после сборки лабиринта. Возможны несколько вариантов игры. Объясняем их ниже.

Цель игры:

Цель игры — провести маленький металлический шарик через лабиринт к цели, не допуская его выпадения из игрового поля и застревания в углах.

#### Вариант 1: правильный маршрут

Возьми металлический шарик и поставь его на стартовую позицию на игровом поле.

Крепко удерживая лабиринт обеими руками, покачивай его, чтобы шарик перемещался по лабиринту. Не раскачивай лабиринт слишком сильно, иначе шарик может выпасть из игрового поля. Если металлический шарик достиг финиша, ты выиграл(-а).

Залог успеха — немного ловкости и тренировки. Когда ты научишься уверенно доводить шарик до финиша, можешь усложнить задачу. Возьми секундомер или часы с секундной стрелкой и определи, за сколько ты проводишь металлический шарик от старта до финиша лабиринта. Сможешь улучшить свое время при следующей попытке?

#### Вариант 2: сыгранная команда

Для второго варианта игры тебе понадобится второй игрок. Поставь металлический шарик на стартовую позицию. Сейчас пускай каждый из вас возьмется за два угла игрового поля. Ваша цель — довести металлический шарик до финиша.

Для этого вам понадобятся умение договариваться и немного сноровки, ведь вам надо будет согласовывать друг с другом свои движения. Прикидывайте, в каком направлении надо наклонять игровое поле каждому(-й) из вас, чтобы провести шарик через лабиринт. Совет: в этом варианте тоже можете попробовать играть на время, используя секундомер.

#### Вариант 3: новый лабиринт

Когда ты научишься быстро и ловко проводить шарик через лабиринт, видоизмени конструкцию игрового поля. Ты можешь как угодно переставлять все его детали, чтобы получить новый лабиринт. Вариант лабиринта, который понравится тебе больше всего, можно зарисовать или сфотографировать, чтобы позже построить его еще раз.

## Патинко

Играть можно сразу после сборки модели. Возможны несколько вариантов игры. Объясняем их ниже.

Цель игры:

Цель игры — угадать, где окажется маленький металлический шарик после прохождения через игровое поле.

### Вариант 1: куда прикатится шарик?

Перемести воронку в положение, с которого ты хочешь запустить металлический шарик. Подумай, по какой траектории покатится шарик через игровое поле и в какой точке он достигнет нижнего края этого поля. Поставь цель в эту точку.

Если шарик попадет в цель, значит, твое предположение оказалось верным. Если шарик не попадет в цель, тебе надо прикинуть еще раз. Перемести цель. При следующем запуске шарик может выбрать и другой маршрут. Внимательно посмотри, по каким траекториям катится металлический шарик, если запускать его из одной и той же точки.

Когда у тебя получится точно спрогнозировать маршрут шарика, можешь попробовать запускать его с разных стартовых позиций. Сможешь предсказать траекторию шарика?

### Вариант 2: другое игровое поле

Во втором варианте ты можешь внести изменения в игровое поле. Переставь качалки и препятствия. Как повлиять на траекторию шарика?

Попробуй сначала выбрать стартовую и целевую позиции, а потом установить препятствия так, чтобы шарик, запущенный из воронки, попадал точно в цель. Перемещай препятствия, пока шарик не достигнет цели.

### Вариант 3: дуэль

Другой игрок по-своему выстраивает препятствия и выбирает стартовую позицию. Сейчас твоя очередь: прикинь, где окажется маленький металлический шарик, и перемести цель в эту точку. Если ты угадал, то получаешь очко. Если шарик не попадает в цель — не получаешь. Запускайте шарик по очереди и стройте друг для друга новые траектории. Выигрывает тот, кто в итоге наберет больше всех очков.

## Пинбол

Играть можно сразу после сборки модели. Возможны несколько вариантов игры. Объясняем их ниже.

### Цель игры:

Цель игры — набрать как можно больше очков. Для этого игрок запускает маленький металлический шарик на игровое поле. Шарик наталкивается на разные препятствия, определяющие траекторию его движения по полю. В итоге шарик останавливается на одном из пронумерованных полей. Номер этого поля соответствует количеству очков.

### Вариант 1: добывай очки в одиночку

Тебе понадобятся ручка и бумага, чтобы записывать очки.

Возьми маленький металлический шарик и поставь его на стартовую позицию.

Потом вытяни пластину, на которой лежит шарик. Для этого потяни вниз расположенный под ней диск. Возьмись за пружину и отпусти ее, чтобы шарик полетел на игровое поле. Возьми ручку и сложи на листке бумаги количество очков, набранное за пять запусков шарика. У тебя получится набрать больше очков в следующий раз? Как ты можешь повлиять на траекторию шарика, запуская его на игровое поле то с большей, то с меньшей силой?

### Вариант 2: дуэль

В этом варианте игры ты сражаешься с соперником. Решите заранее, сколько раундов вы хотите сыграть. Потом по очереди запускайте шарик на игровое поле и не забывайте записывать очки.

В конце каждый игрок складывает свои очки. Побеждает тот, кто набрал больше очков.

Совет: в этом варианте можно играть не только вдвоем — количество соперников может быть любым.

### Вариант 3: новые траектории

Возьми металлический шарик и поставь его на стартовую позицию. Запусти шарик на игровое поле три раза подряд и сложи набранные очки.

Измени игровое поле, например переставь колесики или перемести маленькие четырехугольные препятствия.

Опять запусти шарик на игровое поле три раза и сложи очки. Можешь ли ты влиять на количество очков, изменяя конструкцию игрового поля?

Совет: этот вариант тоже подходит для коллективной игры. Например, стройте друг для друга новые траектории, а затем посмотрите, кто наберет больше всего очков.

## RU Инструкции по игре

### Игра с шариками

Приступить можно сразу после сборки игрового поля для игры с шариками.

Цель игры:

Задача игрока — сбить все кегли металлическим шариком.

#### Вариант 1: идеальный бросок

Поставь три кегли возле игрового поля, как показано на рисунке.

Положи металлический шарик в качалку.



Возьми мячик для настольного тенниса и стань примерно в метре от игрового поля. Ты должен(-на) стоять так, чтобы открытая воронка указывала на тебя.



Прицелься и брось мячик в воронку. От удара мячика качалка качнется. Металлический шарик упадет на дорожку и покатится вниз. Оказавшись на столе, он продолжит катиться к кеглям. Собьет ли он все кегли?

**Рулетка**

Приступать можно сразу после сборки рулетки. Возможны несколько вариантов игры. Объясняем их ниже.

Цель игры:

Цель игры в каждом раунде (Сour) — угадать, на каком числе приземлится шарик.

**Поехали!**

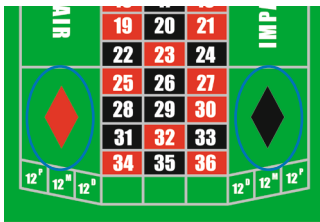
Рулетка — французская игра. Ее название означает «колесико». Ты можешь играть в рулетку в одиночку или вместе с другими игроками. Твое игровое поле устроено так же, как настоящая рулетка в казино: оно состоит из вращающегося колеса и поля для ставок.

Перед игрой решите, сколько раундов вы хотите сыграть.

Игра начинается после фразы «Faites vos jeu!», что по-русски означает «Делайте ваши ставки!». Игрок делает ставки (черная, желтая или красная фишка). Ставки делают так.

Положите фишку на:

- красное или черное (1 очко)



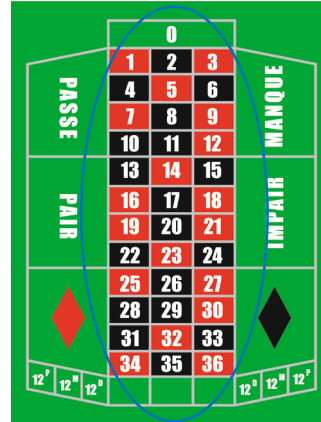
Ставка на красное или черное

- Impair (нечет) или Pair (чет) (1 очко)
- Manque (низ, 1–18) или Passe (верх, 19–36) (1 очко)
- 12P (1–12), 12M (13–24), 12D (25–36) (3 очка)



Ставка на 12P, 12M, 12D

- конкретное число (5 очков)



Ставка на конкретное число

Когда ставки будут сделаны, один из игроков крутит колесо рулетки и бросает в него шарик в сторону, противоположную направлению вращения колеса. Когда вращение колеса замедлится, шарик остановится на одном из чисел. После остановки рулетки игроки получают очки.

Пример:

Раунд 1:

Фрида поставила на красное, Альфред — на 12D, Крис — на 24.

Шарик, брошенный на колесо рулетки, остановился на числе 27.



Фрида: 1 очко

Альфред: 3 очка

Крис: 0 очков

Раунд 2:

Фрида ставит на чет, Альфред ставит на 17, Крис ставит на верх.

Шарик, брошенный на колесо рулетки, остановился на числе 24.

Фрида: 1 очко

Альфред: 0 очков

Крис: 1 очко

Выигрывает тот, кто к концу игры наберет больше всех очков.



## Колесо фортуны

Приступить можно сразу после сборки колеса фортуны.

### Цель игры:

Цель этой игры — набрать как можно больше очков за несколько раундов.

### Как набирать очки

В эту игру можно играть в одиночку или вместе с другими игроками.

Решите заранее, сколько раундов вы хотите сыграть. Потом по очереди крутите колесо фортуны и записывайте очки. Выигрывает тот, кто в итоге наберет больше всех очков.

### Особые поля:

Поля с поднятым вверх большим пальцем — это особые поля. Вы можете присвоить им присвоенные ниже значения или придумать свои.

#### Предложение 1:

Темно-зеленое особое поле: тебе можно покрутить колесо еще раз, набранные очки удваиваются.

Светло-зеленое особое поле: следующий игрок пропускает ход.

Сиреневое особое поле: очки, набранные в последнем раунде, удваиваются.

Оранжевое особое поле: в следующем раунде тебе можно крутить колесо два раза.

Синее особое поле: в следующем раунде твои очки утраиваются.

#### Предложение 2:

Темно-зеленое особое поле: в следующем раунде твои очки удваиваются.

Светло-зеленое особое поле: очки, набранные в последнем раунде, утраиваются.

Сиреневое особое поле: очки, набранные в последнем раунде, вычитаются.

Оранжевое особое поле: у игрока перед тобой вычитаются 5 очков.

Синее особое поле: ты крутишь колесо еще раз, эти очки вычитаются.