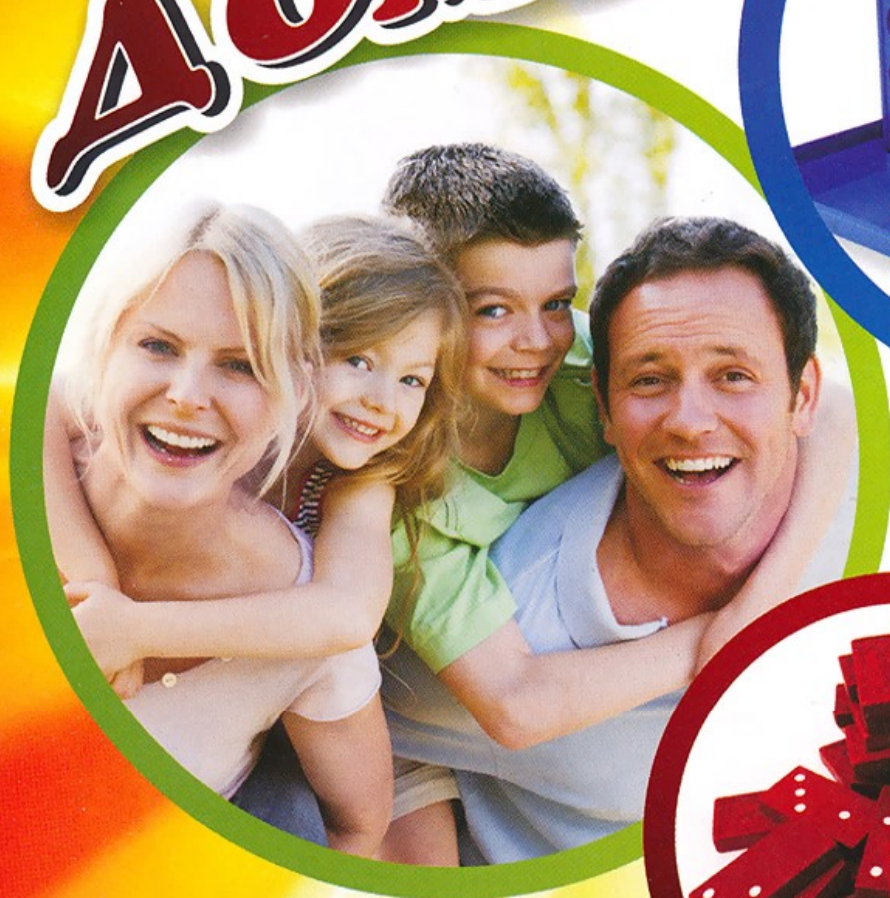




ЛИНИЯ 4 МИКАДО

ДОМИНО



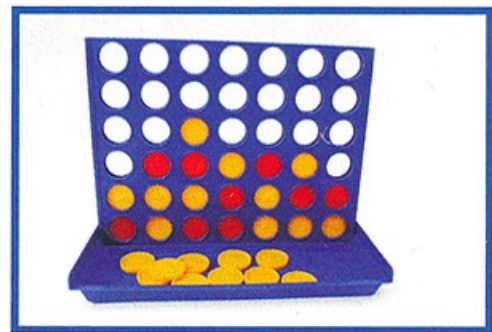
6+

ЛИНИЯ 4

Линия 4 е съвременна настолна игра, която има не само развлекателна, но и развиваща функция. В процеса на игра участниците трябва да намират стратегически решения и да избират тактически прийоми за борба с противника. Необходимо е не само да направят правилният ход, но и постоянно да следят за намеренията на противниковия играч. Играта развива съсредоточеност, логическо мислене, наблюдателност и умение за извършване на нестандартни ходове. Линия 4 осигурява приятни моменти със семейство или приятели.



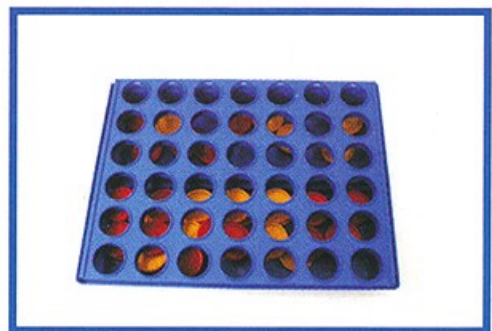
1. Плъзнете вертикалната решетка, повдигнете я и я натиснете надолу за стабилизирането ѝ. За да я преберете след края на играта повдигнете нагоре и плъзнете настрани.



2. След като изберат цвета на чиповете си играчите се редуват да пускат по един от тях в колонките по избор.



3. Победител е този играч, който пръв нареди четири чипа един до друг в хоризонтална, вертикална или диагонална линия.



4. В края на играта, за да приберете чиповете за съхранение, повдигнете вертикалната решетка и наклонете леко встрани.

МИКАДО

Микадо е занимателна игра, която изисква спокойствие, концентрация и прецизност на движенията.

Цел на играта:

Всеки от играчите да събере най-много пръчици с възможно по висока стойност, така че да спечели повече точки. Победител е играчът събрал най-много точки.

Правила на играта:

В началото на играта един от участниците взема всички пръчици и ги хваща така, че върховете им да сочат нагоре. След това с рязко отваряне на ръката трябва да ги пусне на масата или на пода. Ако пръчиците се разпръснат и са твърде далече една от друга, трябва да се повтори действието още веднъж. Най-малкият играч започва играта, а останалите се редуват по посока на часовниковата стрелка. Всеки играч, който е наред, се стреми да събере повече пръчици една след друга без да направи грешка, т.е. при изваждането на някоя от тях да премести или помръдне останалите в купчинката. При грешка на даден участник играта продължава следващият играч. Има няколко начина за събиране на пръчици. Най-често използваният е като с едната ръка се натисне заостреният връх към масата, така че да се повдигне другия край на пръчицата и да се вземе с другата ръка. Може да се използва и вече изтеглена пръчица за повдигане на друга. Възможно е и с две ръце да се хванат заострените краища и така да се премахне от купчинката. Играта свършва, когато се вземе и последната пръчица. всеки сборува стойностите на събраните от него пръчици и играчът с най-много точки става победител.

Стойности на пръчиците:

| | |
|--|---------------|
| Пръчица със спирала | 1 бр. x 20 т. |
| Пръчица с 3 червени + 2 сини | 5 бр. x 10 т. |
| Пръчица с 2 сини + 1 червено | 5 бр. x 5 т. |
| Пръчица с 1 червена + 1 жълта + 1 синя | 10 бр. x 3 т. |
| Пръчица с 1 червена + 1 синя | 10 бр. x 2 т. |



ДОМИНО

Правила на играта:

Играят от двама до четири човека. Предварително участниците се договарят за броя на точките, който трябва да достигнат -100, 150, 200 и т.н. Разпределението на игралните плочки е в зависимост от броя на играчите. Ако участниците са двама – по 7 плочки, ако са 3 или 4 – по 5 плочки. Останалите се оставят в страни /в „банката“/, но така, че всички играчи да имат достъп до тях. Играта започва този участник, в който е 6-6. Следващият трябва да постави 6-1, 6-2, 6-3 и т.н. При липса на нужната плочка, следва да изтегли от „банката“ такава, подходяща за неговия ход. Ако първата изтеглена не е подходяща, участникът продължава да взема от банката докато попадне на плочка, която може да постави на един от двата края. В случай, че няма участник, който при първото раздаване да е получил 6-6, може да се постави 5-5, 4-4 и т.н. Има вероятност и никой да не държи в ръцете си дублиращи се плочки- тогава се започва с най-големите стойности 6-5, 6-4. Играта завършва, когато някой от играчите постави последната от своите игрални плочки. Победителят записва за свой резултат сбора от точките на всички останали плочки на губещите участници. Играта може да завърши и в момент, когато в ръцете на всички играчи има игрални плочки, но нито една от тях не е подходяща за да бъде поставена. При това положение победител е този, който има най-малко точки. Игрите продължават до тогава, докато някой достигне предварително уговорена стойност на точките – например до 100.

