

ILLUMINATION PRESENTS
minions



Правила на игрите



Дама

За 2-ма играчи

За играта ще са ви необходими: 1 дъска, 9 бели и 9 черни пулове.

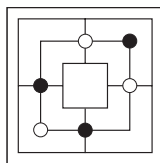
Тегли се чоп и всеки един от играчите получава пулове от съответният цвят, който държи в ръката си. Пуловете се местят с по един ход на свободна позиция. Ако играч успее да подреди три свои пула по една от правите линии на дъската, той има „дама“ Когато всички пулове са на дъската, играчите се редуват да местят пуловете си праволинейно до съседна свободна позиция, като отново се стремят да направят „дама“. Ако играч подреди „дама“, той премахва един от пуловете на противника, като не може да маха пул от вече завършена противникова „дама“. Ако желае, играчът може да развали своята вече съществуваща „дама“ и при следващ ход да я възстанови. В такъв случай, той отново може да вземе пул на противника. Ако играч остане само с три пула, той може да ги мести на всяка свободна позиция, когато е негов ред. Това се нарича „скачане“ или „летене“. Ако играч остане само с три пула, сформиращи „дама“, при следващ ход той трябва да развали „дамата“, дори и ако това означава, че пулът ще му бъде взет и ще изгуби играта. Победител е този, който постави така пуловете си, че местенето на противниковите пулове да е невъзможно. Играч, останал с два пула губи играта.

Дама със зарчета

На двамата играчи се раздават по девет пула. За играта са нужни три зарчета. За да постави пул на дъската, играчът трябва да хвърли и трите зарчета по веднъж. Играчите хвърлят един след друг. Ако играчът хвърли 4, 5 и 6 ; или два пъти 3-ки и една 6-ца; или две 2-ки и една 5-ца; или две 1-ци и една 4-ка, тогава може да премахне един от противниковите пулове и на негово място да сложи един от своите. Ако по този начин играчът може да направи „дама“, то може да премахне един от противниковите пулове. При всички други комбинации, получени от заровете, само се поставя пул. Когато всички пулове са поставени на дъската, играта се играе като класическата „Дама“.

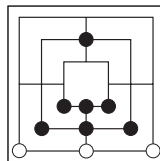
Скачаща дама

На всеки играч се раздават по 3 пула. Общо 6-те пула се поставят както е показано на картинката. Когато е на ред, играчът може да премести един от пуловете си на което празно място пожелае. Играчът, който пръв направи „дама“, е победител.



Война

На единия играч се раздават три бели пула, а на другия – седем черни. Десетте пула се поставят както е показано на картинката. Целта на играча с черните пулове е да ги подреди така, че да направи „дама“. „Дамите“, образувани случайно при първоначалното нареждане, не се броят. Целта на играча с белите пулове е да възпрепятства противника от това да направи „дама“, като на него му е позволено да мести пуловете си на което и да било празно поле. Ако играчът с черните пулове успее да направи „дама“ през първите петнадесет хода – печели. Ако не успее, тогава победител е играчът с белите пулове.



Шашки

За 2-ма играчи

За играта ще са ви необходими: 1 дъска, 12 бели и черни пулове.

Играчите стоят един срещу друг. Дъската се поставя в средата, така че в долния десен ъгъл да стои бяло поле. 12-те пула и от двата цвята (като всеки играч играе с различен цвят) се нареждат пред съответния играч върху черните квадратчета на дъската. И в двете редици квадратчета трябва да остане празно място посредата. Играчите се редуват, като този, който играе с белите пулове, започва пръв. Пуловете могат да бъдат местени по диагонал напред на съседно черно квадратче. Когато съседно поле е заето от пул на противника, играчът го прескача и го взема. Ако след прескачането е възможно да се прескочи още една противникова фигура, то играчът трябва да вземе и нея. Това означава, че могат да се вземат няколко фигури с един ход. Целта на играта е да достигне със свой пул (или няколко) последния ред от дъската (страната на опонента). Когато това стане, съответният пул се превръща в „цар“. За да се отличава от другите, върху него се поставят още два пула. За разлика от другите пулове, „царят“ може да се движи и назад. Ако царят прескочи един или няколко пула на опонента и след последния пул има свободна позиция, на която да застане, тогава всички прескочени от него пулове се премахват от дъската. Играта е въпрос на стратегия, играчите трябва да принудят опонента да вземе техен обикновен пул и по този начин да му вземат „царя“. Играта приключва, когато единият играч остане без никакви пулове. Печели неговият опонент. Добра стратегия за победа е играчът да съумее да има контрол над диагонали, състоящи се от осем тъмни квадрата.

Ъглови шашки

Дъската се поставя под прав ъгъл спрямо играчите, така че срещу всеки от тях да има черен ъгъл. За играта са необходими по девет пула на играч, поставени едни срещу други в ъглите на дъската, върху черните полета.





По този начин се получават три съответни еднакви реда, обърнати един към друг в двата ъгъла (1 x 1 квадрат, 1 x 3 квадрата, 1 x 5 квадрата). Целта на играта е да заемете позицията на противника, като окупирате неговия ъгъл. Придвижването става само напред с по един ход на бяло или черно поле. Не може да се мести назад. Пуловете на опонента могат да бъдат прескачани (но не и да се вземат) стига полето след това да е свободно. Не може да се прескачат собствени пулове. Победител е този, който пръв превземе 9-те полета на своя опонент.

Шашки наопак

Вид игра „шашки“, при която целта е да загубите фигурите си колкото се може по-бързо. Победител е този, който пръв остане без фигури на дъската.

Овце и вълци

За 2-ма играчи

В тази игра се използват само черните квадратчета на дъската. Целта е вълкът да бъде обграден по такъв начин, че да не може да прави повече ходове. Вълкът може да означите с черен пул, а овцете – с 4 бели пула. В началото на играта четирите овце се поставят на първите четири квадратчета от първия ред. Вълкът се поставя на произволно избран черен квадрат един или два реда пред овцете. Овцете започват първи и вървят (само) напред. Вълкът, обаче, може да върви и напред и назад. Играчът може да направи един ход напред, без да прескача. Овцете трябва да обградят вълка по такъв начин, че да е невъзможно да прави повече ходове. След това трябва стеснят още повече кръга около него. Ако вълкът успее да мине през овцете – печели, защото те не могат да се движат назад.

Френски шашки

За разлика от класическата игра на шашки, в тази играчите могат да се придвижват само напред; това не важи за взимането на чуждите фигури – те могат да се вземат както напред, така и назад. Противниковите фигури трябва да се вземат винаги, както и повече от една наведнъж, когато това е възможно. Пулове се вземат по диагонал, под прав ъгъл и на зигзаг.

Италиански шашки

Разновидност на играта „шашки“, наречена „италиански шашки“, която се играе от 16-ти век. Всички 12 пула могат да се придвижват само напред. Важно! Царете могат да бъдат вземани само с други царе, а не с обикновени пулове. Целта на играта е да се вземат всички пулове на противника.

У кого е шестичката ... ? / Не се сърди човече/

За хора от 4 г. до 99 г., 2–4 пионки

Необходими са: 1 дъска, 16 пионки, 1 зарче.

Тази увлекателна бордова игра за малки и големи се играе лесно. Всеки един от играчите взема 4 пионки от един и същи цвят и ги поставя на отговарящите на съответния цвят 4 ъгъла на дъската. След това играчите се редуват да хвърлят зара, докато един от тях не изкара 6. Играчът, изкара 6, може да започне играта. Целта му е колкото се може по-бързо да прибере и четирите си пионки в „къщичката“ си. Играчите хвърлят зара по часовниковата стрелка. Придвижването на пионките напред става през толкова квадратчета, колкото показва хвърленият от играча зар. Когато една пионка застигне чужда пионка, попадайки върху нея, тогава настигнатата пионка излиза от играта и отива обратно в начална позиция. Когато един играч има две или повече пионки една върху друга, чуждата пионка не може да се приземи на това поле и трябва да премести някоя от другите си пионки. Могат да се прескачат чуждите и собствени пионки.

За да бъде играта още по-интересна, преди началото на играта играчите могат да се споразумеят:

- че след изкарана 6-ца играчът има право да хвърли зара отново;
- за да влезе пионката „в къщичката“ трябва хвърленото число от зара да показва толкова точки, колкото полета остават до къщичката;
- че играчите могат да изкарат пионка само ако хвърлят определено число (например 1, 3 или 6) преди началото на играта.

Победител е този, който пръв прибере всичките си пионки в „къщичката“.

Змии и стълби

Популярната за децата над 5 години игра със зарчета.

За играта ще са ви необходими: 1 дъска, 1 зарче, 4 пионки.

Подготовка: На всеки играч се раздава по една пионка в различен цвят, която се поставя на началното квадратче.

В играта могат да участват и повече от четирима човека, като за целта трябва да вземете от пионките за Китайски шашки в други цветове.

Правила на играта: Първ започва най-малкият играч. Играчите се редуват да хвърлят зар и придвижват пионката си напред с толкова квадратчета, колкото показва числото на зара. Няколко пионки могат да стоят на едно квадратче, при тази игра пионките на опонентите не се взимат. Ако пионка попадне на зелено квадратче – тя се качва нагоре, ако попадне на червено квадратче – слиза надолу.





Зелени квадратчета: От квадратче 1 се изкачва до квадратче 21, от квадратче 6 се изкачва до квадратче 15, от квадратче 11 се изкачва до 28, от квадратче 19 се изкачва до квадратче 52, от квадратче 31 се изкачва до квадратче 52, от квадратче 46 се изкачва до квадратче 63, от квадратче 57 се изкачва до квадратче 73 и от квадратче 67 се изкачва до квадратче 80.

Червени квадратчета: От квадратче 13 слиза на квадратче 8, от квадратче 35 слиза на квадратче 16, от квадратче 50 слиза на квадратче 44, от квадратче 55 слиза на квадратче 38, от квадратче 75 слиза на квадратче 70, от квадратче 78 слиза на квадратче 59. Този, който пръв отведе пионката си до последното квадратче на дъската е победител.

Игри с едно зарче

Едно

Играчите хвърлят зара, докато не получат 1, но до десет пъти. Този, който хвърли 1 с най-малко опити, е победител.

Хай Хаус Нъмбърс

Всеки играч може да хвърля зарчето по 3 пъти. След първото хвърляне играчът трябва да реши: дали хвърленото число да бъде поставено в първа позиция (стотици), втора позиция (десетици), или трета позиция (единици).

Трицифреното число се разбира след третото хвърляне. Играчът с най-голямо получено число печели играта.

Джул

Могат да вземат участие неограничен брой играчи.

Играчите се редуват да хвърлят зарчето. Всеки от играчите се старее колкото се може по-бързо да хвърли всички числа от 1 до 6 и обратно в последователен ред. Ако играчът хвърли 1, например, той си записва това число и при следващият си ход, трябва да хвърли 2; ако не успее, е ред на следващия играч. Играчът успял да събере всички числа от 1 до 6 започва да опитва да хвърли числата и в обратен ред. Победителят е този, който е успял да събере всички числа.

Кинсе (15)

Играчите се редуват да хвърлят зара. Всеки играч записва хвърлените от зара числа и хвърля, докато изкара 15 или по-малко число близо до 15. Играч, чийто сбор от числата надхвърли 15, е във от играта. Победител е този, чийто сбор от хвърлени числа е равен на 15. Ако никой не успее, тогава печели този, чийто сбор е най-близко до 15.

Въшка глъчка

Подготовка и начин на игра: В средата на масата, за да могат всички играчи да я виждат, стои следната картинка на въшка, която може да бъде нарисувана с точно 13 движения на ръката (кръгчета или чертички). Всеки играч си намясва число от 1 до 6 и го записва. Играчите се редуват да хвърлят зарчето, като всеки играч има право на едно хвърляне. Ако играчът хвърли числото, което е избрал и написал, може да нарисова една от тринайсетте линии, които съставят буболечката, като първата е за гърба, следващата за главата, а след това очите, антенките, краката и накрая опашката. Първият играч, който успее да завърши рисунката си на Въшката – печели играта!



Игри с две зарчета

Звезди

Играчите се редуват да хвърлят зара. Зачитат се само хвърлените единици. Играчът, който е хвърлил най-много единици след 5-тия или 10-тия рунд е победител.

Каръкът и мъжкараната

Играчите се редуват да хвърлят зарчето. Първата ни задача е да хвърлим "каръка", което ще рече да хвърлим чифт (едно и също число и на двата зара) с колкото се може по-малко хвърляния. Когато успеем, трябва да хвърлим и „мъжкараната“ - сумата от двете хвърлени числа да е равна на 7. Играчът който пръв успее да хвърли и двете в последователен ред – печели играта.

Всичко деветки

За 2-ма или повече играчи.

За играта ще са ви необходими: 2 зара, фигури (пешки или пулове).

Цел на играта: Във втората част от играта играчите се стремят да се отърват от фигурите, които са спечелили в първата част. **Правила на играта:** Стартираме играта като поставяме 9-те фигури в средата на дъската. На всеки рунд играчите могат да хвърлят всеки един от двата зара по веднъж. Ако сумата от двете хвърлени числа надвишава 9, съответният играч трябва да вземе толкова клечки, с колкото хвърленото число надвишава 9, тоест да вземе една фигура ако полученото число е 10, две – ако полученото число е 11 и три фигури, ако полученото число е 12.





Ако полученото след хвърляния число е по-малко или равно на 9, играчът не взима нищо и подава зарчетата на следващия играч. Играта приключва, когато всички фигури са раздадени. Играчите, които не са получили никакви фигури, отпадат от играта.

Втората част от играта продължава както до сега, **с една разлика**: Числата надвишаващи 9 сега се смятат по обратен ред, така че точките да се обърнат. Ако играч хвърли 10, трябва да върне една фигура, ако хвърли 11 – трябва да върне 2 фигури и т.н. Победител е играчът, който първи остане без фигури.

11 Високо

За играта ще ви трябват: жетони или пионки.

Всеки играч трябва да плати 5 жетона на котето. Играчът, който получи сбор равен на 11 след хвърлянето на зара, прибира всичките пари от касата на котето. Играч, хвърлил по-малко от 11, трябва да извади полученото си число от 11 и да плати съответният резултат на котето.

Игри с 3 зарчета

Серийки

Играчите се редуват. Всеки от тях може да хвърля заровете три пъти. Само серия от последователни числа се записват: 1–2–3, 2–3–4, 3–4–5, 4–5–6. Победител е този, който хвърли най-голямо число. Играчите могат предварително да се договорят, че могат да оставят един или два зара, както са си след първото или второто хвърляне и след това просто да играят с един или с два зара.

Император Нерон

За 2-ма играчи.

Играчите хвърлят зара един по един. Започва този, който пръв хвърли 6. Тогава едното зарче се маха и целта на играчите е да хвърлят възможно най-голямо число с останалите два зара. Ако играч хвърли 5 и 2, може да си запази 5-тата и да се опита да изкара по-голямо число с другия зар. Ако желаят, играчите могат да хвърлят и двата зара с надеждата да изкарат по-големи числа. Играчът с най-висок резултат печели.

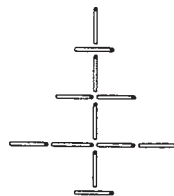
Коледна елха

На всеки играч се раздават по 12 клечки. Ако хвърли единица, играчът може да постави една клечка на Коледната си елха (виж картинката) и да хвърли зара отново. Ако на нито един от заровете няма единица е ред на следващия играч. Дванадесет 1-ци са нужни за направата на елхата. Ако на последното хвърляне играчът изкара повече от една 1-ца, то тогава от Коледната елха трябва да се премахнат толкова клечки, колкото излишни единици са хвърлени.

Например: Остава една клечка до завършване на елхата и играч хвърля три единици.

В такъв случай, той трябва да постави една клечка на елхата си и да махне две.

След това му трябват две единици за да завърши дръвчето си. Играчът, който пръв завърши дръвчето си, е победител.



Дублети

Всеки играч има по три хвърляния на зарчето. Само 3 и 5 и двойките числа, като 3–3 и 5–5, се записват. Ако хвърлите три еднакви, те се броят като четири, например 6–6–6 се брой за 24.

Математика

Играчите се редуват да хвърлят зара, като всеки един може да хвърля четири пъти. След всяко хвърляне изкараните числа се събират и полученият резултат се кръщава a, b, c, d подред на хвърлянията.

Примерна калкулация: $a + b \times c : d = \text{резултата}$.

Примерни изчисления:

1. хвърлено (a) = 7
2. хвърлено (b) = 5
3. хвърлено (c) = 9
4. хвърлено (d) = 4

$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$ (резултат).

Играчът с най-висок резултат е победител.

Спатия

За играта са необходими: фигури (пешки или пулове).

За 3-ма играчи. Преди началото на играта 11 игрални фигури се поставят в средата на масата. Играч, който хвърли общ сбор от заровете по-малък от 11, може да вземе две от фигурките в средата. Когато играч хвърли общ сбор по-голям от 11, всеки един от противниците му може да вземе фигура. Ако играч хвърли 11 – никой не взема нищо.





Когато на масата остане само последната (единадесета) фигура, играчът хвърлил най-голямо число я взима. Това се прави единствено в случаите, когато двама от играчите имат еднакъв брой фигури. Играчът с най-малко фигури губи играта.

Две Малки Шарлоти

Играчите се редуват да хвърлят заровете. Всяко хвърлено число се записва и добавя към предните. Играчът, който пръв достигне сборът от 66 или по-висок, губи играта.

Рамба-Самба

За 2-ма или повече играчи/За играта ще са ви нужни: 3 зарчета, лист и химикал.

Начин на игра: Преди да започнат играчите трябва да начертаят таблица подобна на показаната:

1			2			3			4		
Н	Т	О	Н	Т	О	Н	Т	О	Н	Т	О

Първият играч, записан в таблицата, пръв хвърля заровете един по един. След всяко хвърляне на зара, трябва да решат в коя колонка да запишат числото. В колонката „С“ (стотици), в колонка „Д“ (десетици) или в колонка „Е“ (единици). Целта на играта е трицифреното число, което получаваме от хвърлените три зарчета да е възможно най-голямо. Възможно най-голямото число е 666, а най-малкото 111. Ако първото хвърлено число е 6, то се вписва в колонката на стотиците. Ако числото е по-ниско, играчът го вписва в колонката на единиците или десетиците и се надява да му се падне по-голямо число при следващото му хвърляне. Всички хвърлени числа съставят едно трицифрено число. Победителят е този с най-висок резултат.

Игри с четири зарчета

Двойки

За тази игра, две от четирите зарчета се оцветяват в сиво с молив. Белите са „плюсови“, а сивите „минусови“, което ще рече че събираме числата, хвърлени от белите, а тези от сивите – изваждаме. Играе се в 5 рунда. Получените отрицателни числа също се записват. Победителят е този с най-висок резултат.

Велзевул

В тази игра 3 бели зарове са срещу един сив - Дяволът. Числата на трите зара се събират, и от сбора им се изважда числото, хвърлено със сивия зар. Играта продължава 5 рунда.

Игри с пет зарчета

10. 000

За 2-ма или повече играчи

За играта ще са ви необходими: 5 зарчета, лист и химикал, за водене на бележки и отбелязване на резултат.

Цел на играта: Колкото се може по-бързо да се достигне резултат от 10.000 точки, числата от зарчето отговарят на други стойности, разбира се.

Правила на играта: На един ход се хвърлят и петте зарчета. Играчите хвърлят един след друг. Първият достигнал 10.000 точки – печели.

Зарчето отговаря на следните стойности:

Зар „1“ = 100 точки;

Зар „5“ = 50 точки;

три 1-ци = 1.000 точки;

три 2-ки = 200 точки;

три 3-ки = 300 точки;

три 4-ки = 400 точки;

три 5-ци = 500 точки;

три 6-ци = 600 точки;

Голяма кента = 2.000 точки.

(Зарчетата образуват редица от поредни числа, например: 1–2–3–4–5 или 2–3–4–5–6).

На всеки играч се зачитат максимум три хвърляния на рунд. След всяко хвърляне, те трябва да решат кои от хвърлените зарчета ще запази както са си и кои от тях ще хвърля отново. Зарчетата, които са решили да запазят, не могат да бъдат хвърляни отново след второто и третото хвърляне. След третото хвърляне се смятат точките. (например: 3 x 4 = 400, 1 x 1 = 100, точките от един зар не се записват, в този рунд може да се запишат максимум 500 точки) Първият играч записал 10.000 или повече точки е победител.





Чикаго

За 2-ма или повече играчи.

За играта ще са ви необходими: 5 зарчета, лист и химикал.

Цел на играта: Печели играчът, който пръв достигне до 1,000 точки.

Правила на играта: На лист хартия се записват имената на всички играчи, за да се отбелязват точките. В играта „Чикаго“ единиците се броят за 100 точки, а шестците - за 60. Всички останали числа запазват номиналната си стойност.

На всеки играч се зачитат три от числата от хвърлените общо пет зара. Могат да използват всичките пет зарове три пъти един след друг, но могат също така да оставят зарчетата с числа, които им харесват и да хвърлят останалите зарове. Заровете, които сме решили да запазим, не могат да бъдат хвърляни в следващите ходове. Ако играчът смята, че изкараните точки след второто или пък дори първото хвърляне са му достатъчни, може да спре дотам. Ако реши да направи това, останалите играчи могат също както него да изберат да хвърлят веднъж или съответно два пъти зара. Следващият рунд на играта отваря играчът, който е наред и направеният от него избор за хвърляния на зара определя по колко пъти ще хвърлят всички играчи. Играчът има право да запише резултата или да го добави към резултата от предния рунд. Има следното допълнително правило: Ако играч хвърли две шестци на първото си хвърляне, той може да преобразува една от тях в единица.

Генерал

За играта са необходими 5 зарчета. Всеки играч може да хвърли максимум 3 пъти. Зарове с добри резултати могат да бъдат оставени както са си след второто хвърляне. На третото хвърляне оставените зарове могат да бъдат хвърлени отново. Играта се играе според вашите желания и правила, т.е. хвърлените числа могат да бъдат записвани в нова колонка на листа с отбелязваните точки, стига да искате. Можете също да играете спазвайки подред всички правила. Неспазените правила се зачеркват и не се броят.

Правила:

- Единици = всички единици се записват;
- Двойки = всички двойки се записват;
- 3-ки, 4-ки, 5-ци, 6-ци = като предходното. След това междинната сума се записва;
- Бонус = 25 точки, ако междинната сума е поне 63. След като вече играчите имат записани точките си от първата част;
- Чифт = зачитат се само хвърляния, показващи две еднакви числа;
- Два чифта = броят се само хвърлени две двойки еднакви числа;
- Тройка = записват се само хвърлени три еднакви числа;
- Каре = записват се само хвърлени четири еднакви числа;
- Фул = всички числа се записват, когато се хвърли „двойка“ или „тройка“;
- Малка кента = 15 точки, когато 1–2–3–4–5 бъдат хвърлени;
- Голяма кента = 20 точки, когато 2–3–4–5–6 бъдат хвърлени.
- Генерал = в зависимост от хвърленото число 50 точки се записват, всички 5 зарчета трябва да показват едно и също число;
- Шанс = в този случай се записват числата от което хвърляне пожелаете (това е удобно най-вече в случаите, когато комбинацията от числа е иначе безполезна, или когато сме хвърлили сравнително големи числа.);
- Общ резултат = междинната сума от втората част се добавя към сумата от първата част.

Играчът с най-висок резултат е победител.





© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.



Manufactured by:
Cartamundi
Visbeekstraat 22
2300 Turnhout
Belgium
Made in EU