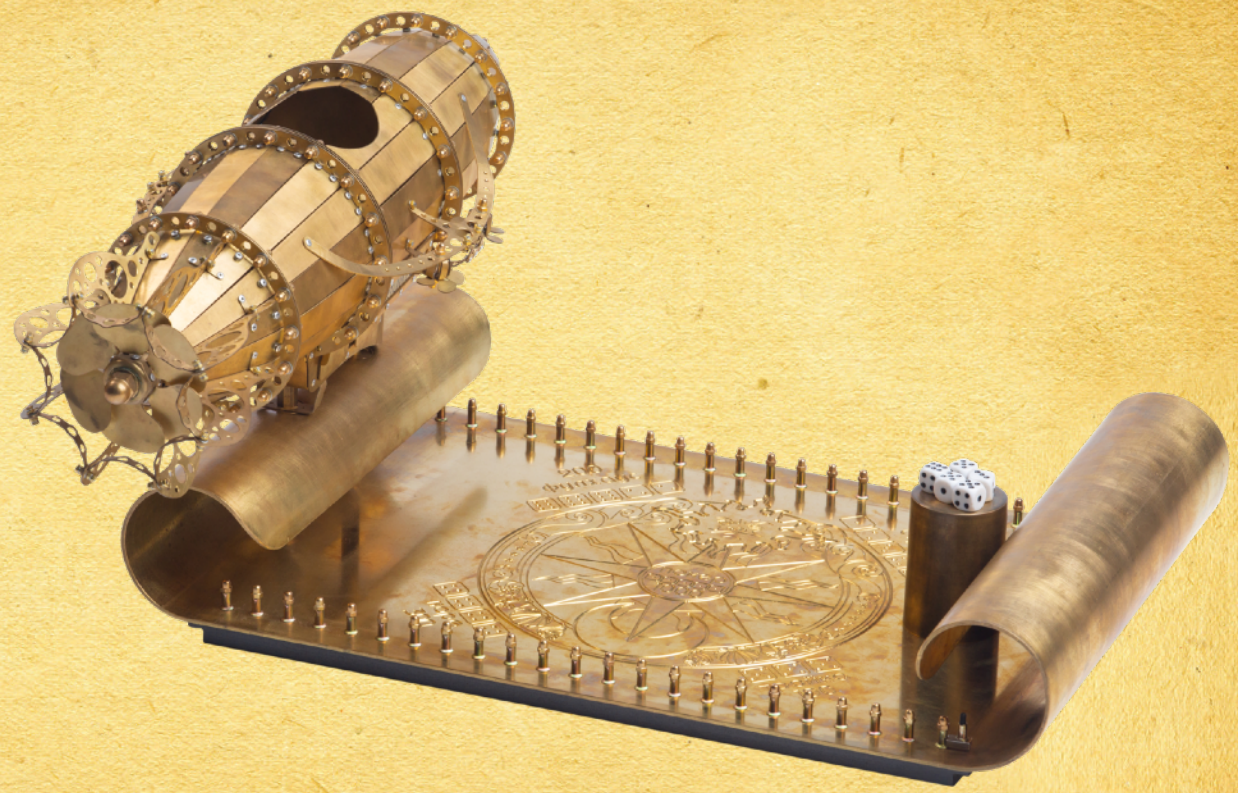
Мастера Игр

Покер на Костях



Игрок бросает пять костей и старается собрать наилучшую покерную комбинацию. Коэффициент набранных очков зависит от старшинства собранной комбинации и от количества бросков, которые для этого потребовались. За один ход игрок может сделать не более трех бросков. Победителем считается игрок набравший 1000 очков!

Часы

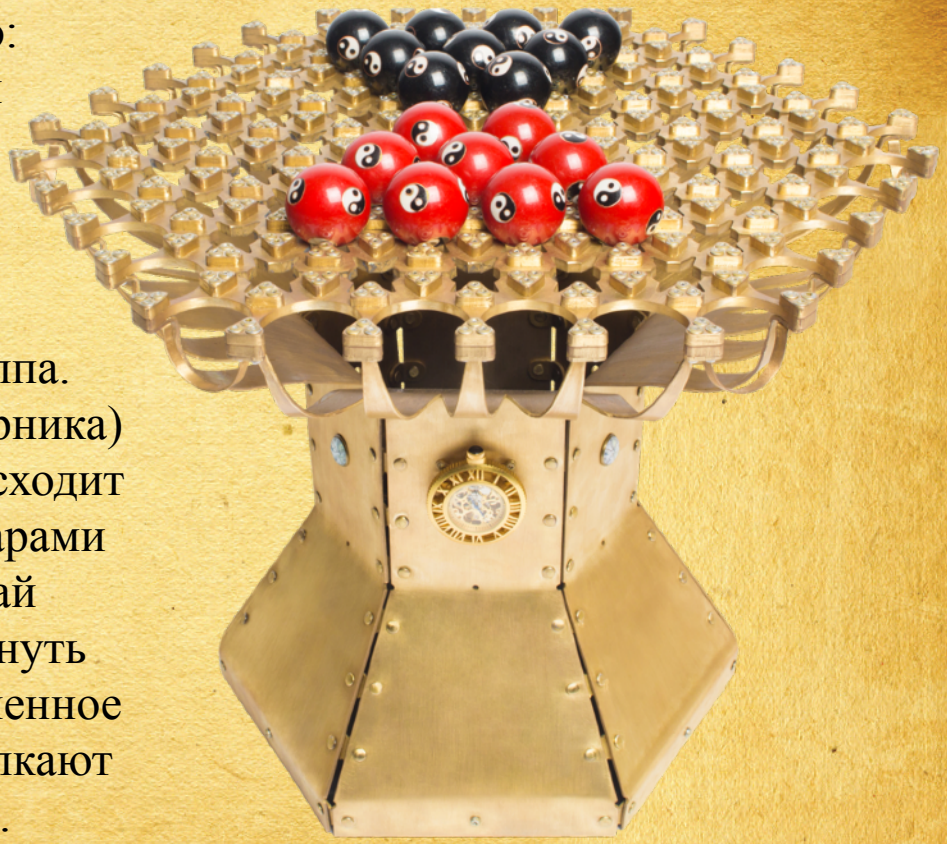
Игроки поочередно стараются выбить любое количество кубиков так, чтобы фигурка в виде часов в центре игрового поля не упала.
Проигравшим считается тот игрок, в результате хода которого фигурка обрушится вниз с игровой платформы.

Балансир

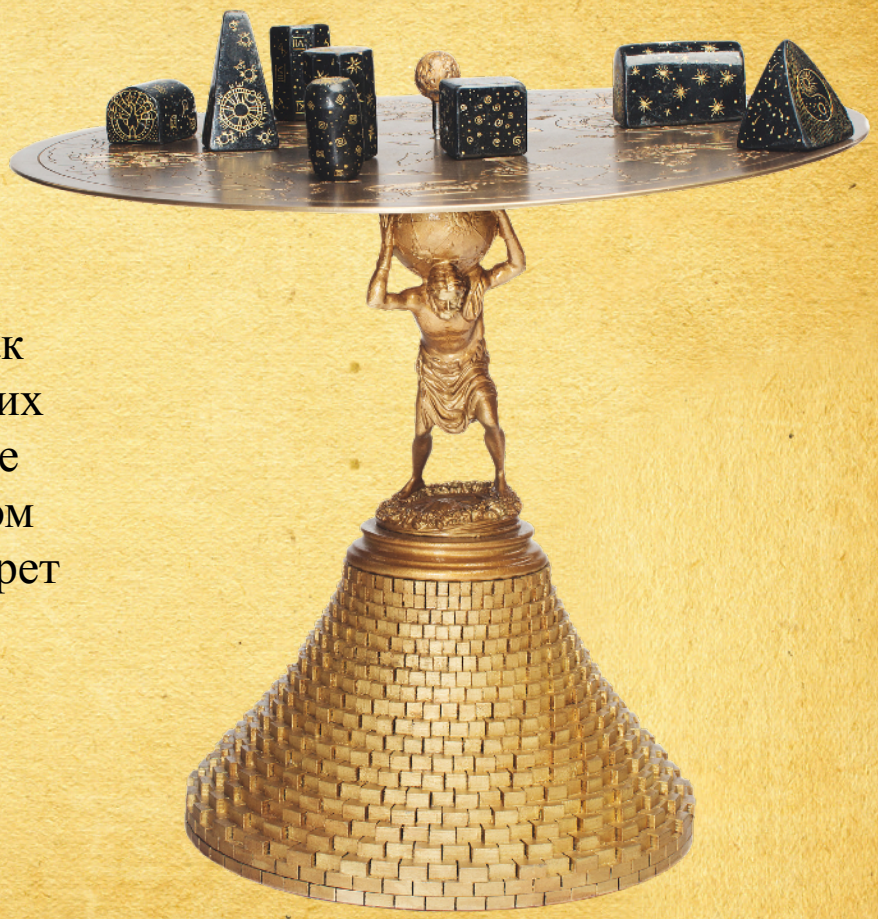
Цель игры - расставить на платформе как можно больше фигурок, не допуская их падения.
Каждый ход требует тщательного обдумывания и планирования, поскольку башня становится всё более нестабильной по мере добавления новых фигур.
Если при установке очередной фигурки игроком, башня разрушается или падает хотя бы 1 фигурка, этот игрок считается проигравшим

Башня Сумито

В этой игре возможно перемещение 1,2 или 3 шаров одновременно: 1 шар может быть перемещен на соседнюю лунку; 2 или 3 шара, соединенных друг с другом и находящихся на одной линии могут быть перемещены как группа. Сумито (выталкивание шаров соперника) возможно, если перемещение происходит по линии и за выталкиваемыми шарами находится пустая лунка или край игрового поля.Вы можете вытолкнуть шары соперника, когда имеете численное преимущество в шарах : 2 шара толкают 1 шар; 3 шара толкают 2 шара. Игрок, который первым вытолкнет с игрового поля шар соперника станет победителем игры.



Атлантида



Игрокам предстоит снять как можно больше геометрических фигурок, не нарушив зыбкое равновесие диска. В конечном итоге побеждает тот, кто соберет больше всего фигурок.

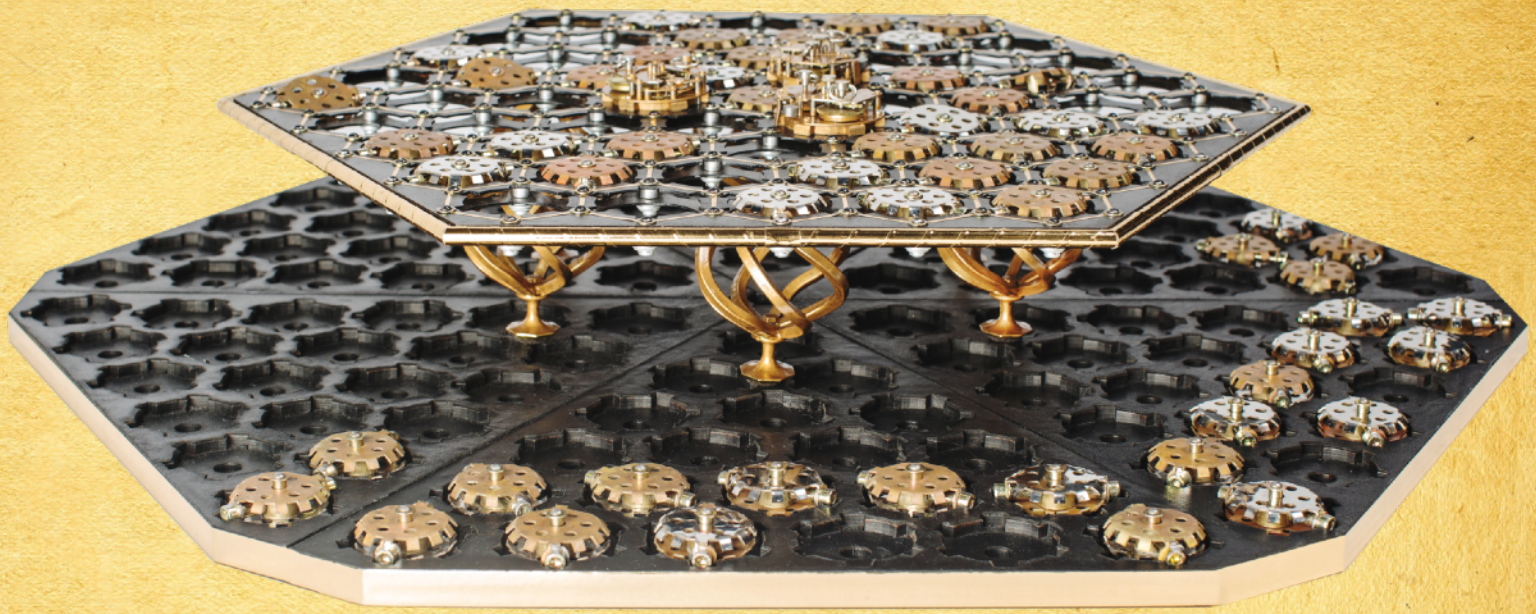
Шестеренки

В свой ход мы можем выставить шестеренку своего цвета в любое место, либо передвинуть любую свою, кроме стартовой. После этого мы обязаны провернуть стартовую, и она (вот новость!) должна проворачиваться. Если мы не можем провернуть, мы проиграли. Цель игры: 1. Блокировка оппонента — создание такой ситуации, когда он не может одним ходом освободить базовую шестеренку. Или 2.Придать вращение шестеренке нейтрального цвета. Есть два золотых правила - нельзя блокировать базовую шестеренку и нельзя ставить 3 одноцветных шестеренки вместе.

Пятнашки

Площадка поделена на 36 квадратов (по шесть с каждой стороны).
Поверхность площадки закрыта 35 плитками — они свободно передвигаются по горизонтали и вертикали.
У трех плиток спилен один из углов.
Ключ находится под плитками в центе площадки.
Смысл испытания состоит в том, чтобы собрать три «особенные» плитки в центре. И достать золотую монету!

Го с Поеданием



Выбираете цвет шестеренок и ходите на одну или через одну клетки.
Шаг на одну клетку, создает новую шестеренку, шаг на две клетки делает прыжок выбранной шестеренки без создания новой. Если вы касаетесь шестеренок противника при совершении хода, то вы "поедаете" все шестеренки которых коснулись. Суть игры заключается в том, чтобы шестеренок вашего цвета осталось больше, когда все ходы закончатся.

Крестики-Нолики

Крестики / Нолики - Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 5x5 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 4 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает.

Весы

Игроки выкладывают по 4 монеты, в каждую из 6 чаш на игровом поле, каждый со своей стороны. Большие чаши весов в начале игры остаются пустыми.
Делая ход, игрок вынимает все монеты из любой чаши на своей стороне игрового поля.Затем, слева направо, бросает по одной монете в каждую чашу. Если последний ход был сделан в свою чашу на больших весах, игрок получает право еще на один ход.Когда игрок кладет последнюю монету в пустую чашу на игровом поле, он захватывает монеты противника в чаше напротив. Игра заканчивается, когда у одного из игроков заканчиваются монеты. Противник перемещает все оставшиеся монеты в свою чашу на весах. Побеждает участник, собравший наибольшее кол-во монет.

Крокинол

Игроки поочередно пытаются попасть своими дисками в центральное отверстие игровой доски или в зоны с более высоким значением очков. В борьбе за очки, игроки стараются выбить диски соперника с игрового поля или в зону с более низким значением очков. Если на игровом поле уже находятся диски соперника, то при ударе ваш диск, или любой из ваших дисков, должен обязательно задеть хотя бы один из дисков соперника.Если во время выстрела игрок не задел ни одного диска соперника, то он убирает диск в кювет. Если при выстреле были задеты свои диски, но не было задето ни одного диска соперника, то все задетые диски убираются в кювет, даже в том случае если ваш диск упал в центральное отверстие. Набравший наибольшие количество очков побеждает.

Игра 13 созвездий

Мастер и игрок выставляют яйца разного размера на гвоздики, соревнуюсь на время.Кто первый устанавливает 13 яиц своего цвета – побеждает
В случае падения установленных яиц игрок начинает сначала!

Гравитация

Это настольная игра, в которой ваши движения будут скованы цепями. Игроку нужно будет окружить комету Мастера игры, перемещая пары своих спутников, но помните, что в этой игре каждая пара связана цепью и может не только заблокировать соперника, но и оказаться скована сама. К тому же дальность перемещения ограничена разной длиной цепочек, да и сами кометы не стоят на месте.

Минное Поле

Перед игроком расположены 54 ячейки
Задача участника игры проложить курс движения сквозь
“Минное поле” быстрее противника.
При совершении ошибочного хода, все ранее установленные фишки на игровом поле сбрасываются, и игрок начинает свой путь заново.

20 палочек

Мастер и игрок ходят по очереди: За один ход каждый может убрать с игрового поля 1, 2, либо 3 палочки. Тот, на чей ход выпадает убрать последнюю - проигрывает

Лабиринт

Цель игры очень проста! Найти выход из лабиринта!
Соревнуясь на время с Мастером Игры, игрок должен провести шарик из центра лабиринта, к единственному выходу.
Лабиринт создан на специальной шарнирной основе, что позволяет с легкостью управлять одним или несколькими шариками.

10 шариков

В игре 10 шариков игрок сможет проверить свою зрительную память. У вас есть 5 секунд, чтобы запомнить цвета и порядок 10 шариков, расположенных в центральном ряду, прежде чем они будут скрыты. Затем, игроку необходимо восстановить верную последовательность на своём поле, соревнуясь при этом с Мастером игры.

Дженга

Перед игроком и Мастером расположена пирамида из золотых слитков..
Мастер вытаскивает любой из нижних слитков и перемещает его наверх пирамиды.. То же самое повторяет игрок.
Виновник падения пирамиды считается проигравшим.