j_larisa@mail.ru

ДЕТСКИЕ ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИШЕК: ЧЕМ УВЛЕЧЬ НЕПОСЕДУ ДОМА

Заставить неугомонного мальчишку усидеть на одном месте больше двух минут не просто, а очень просто: подарите ему увлекательную настольную игру. Мы отобрали для вас самые увлекательные варианты.

1. «Шакал» (JACKAL)

Возраст: с 7 лет
Количество игроков: 2-4
Время игры: 60-90 минут
Производитель: Magellan
Развивает: логическое, тактическое и системное мышление

Эта легендарная игра, придуманная в 70-х годах студентами мехмата МГУ, просто создана для мальчишек. Коробка «Шакала» до краев наполнена духом пиратской романтики и приключений, а еще – азартом, риском, духом соперничества и бесшабашным весельем! Перед началом каждой партии в наличии имеются: остров сокровищ (игровое поле), 4 корабля (картонных тайла), 4 пиратские банды (12 деревянных фишек четырех цветов), золото (37 пластиковых монеток). После того как пираты на своих кораблях высаживаются к берегам острова, осторожно продвигаясь вперед по необитаемым джунглям (фишкам игрового поля), они должны вынести с острова как можно больше золота и загрузить его в трюмы своего корабля. Кто сделает это первым (и останется цел!) – побеждает.

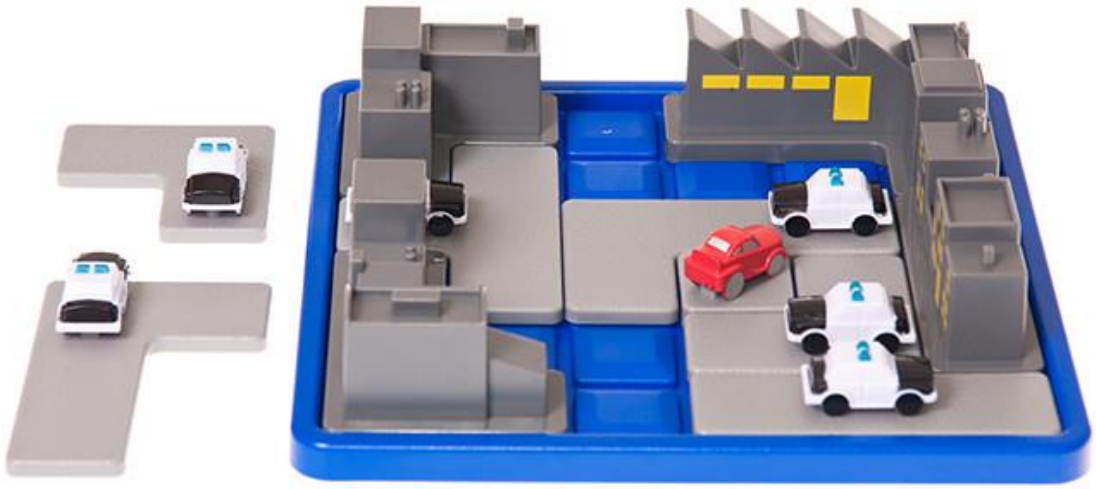
Наше резюме

Если ваш ребенок любит золотишко, обожает искать клады, бесстрашно заглядывает в жерло пушки и громко кричит «йо-хо-хо!», то – тысяча чертей! – эта настольная игра просто необходима вашей семье. Динамичный и непредсказуемый «Шакал» содержит множество разнообразных «препятствий» (болота, пустыни и горы, «ловушки» в виде ям, бутылок рома, крокодилов или логова великана-людоеда), которые не дадут маленьким пиратикам заскучать. Фишки игрового поля каждый раз располагаются в новых комбинациях, поэтому в «Шакала» можно играть бесконечное число раз – пиратский остров будет менять свое обличье и исследовать его заново придется снова и снова. Прекрасно тренирует логику и навыки планирования. Правила игры просты и незатейливы – вы легко объясните их детям, после чего за уши не оттащите их от заколдованного пиратского поля.

2. «Операция «Перехват»

Возраст: с 7 лет
Количество игроков: 1
Время игры: 10-20 минут
Производитель: Bondibon
Развивает: внимательность, навыки логического и абстрактного мышления

Скорость, адреналин, преследование и задержание преступника – сценарий игры, который придется по вкусу любому сорванцу! Настольная головоломка «Операция «Перехват» дает возможность примерить фуражку шефа полиции и обезвредить опасного угонщика: нужно всего лишь перекрыть пути к отступлению красной машине. Выберите одно из 60 заданий, разместите на игровом поле жилые дома, шесть полицейских автомобилей и машину преступника, передайте по рации секретный пароль: «Всем постам срочно задержать красную машину!» – и операция «перехват» тут же начнется!



Наше резюме

Головоломка заставляет посидеть и подумать, чем немного напоминает игру в шахматы. Игра учит мыслить логически, и может здорово озадачить не только маленького автогонщика, но и опытного ДПС-ника! Задания делятся на четыре уровня сложности (ко всем задачам есть готовые ответы). Все элементы игры объемные, что способствует развитию у ребенка не только зрительного, но и пространственного мышления. А еще «Операция «Перехват» – прекрасный тренажер для совершенствования навыков мелкой моторики.

3. «Речные драконы» (RIVER DRAGONS)

Возраст: с 8 лет
Количество игроков: 2-6
Время игры: 30-40 минут
Производитель: Matagot
Развивает: логическое, тактическое и стратегическое мышление, внимательность

Преодолевать препятствия обожают все мальчики. А еще они любят бегать, прыгать, пихаться и толкаться. Настольная игра «Речные драконы» словно для этого и создана! Задача – пересечь реку (т.е. добраться с одного конца игрового поля до противоположного), строя мостики при помощи камней и досок (на островки, обозначенные на игровом поле, нужно класть камни, а уже на них – доски). Сделать это не так-то просто: мешают соперники, которые запросто могут прикарманить стройматериалы соседа, а также грозные обитатели реки – драконы. В распоряжении каждого игрока есть небольшая колода карт, с помощью которых он совершает все свои действия: строит, бежит по мостику, запускает «своего» дракона, скидывает в воду соперника. Самый храбрый, быстрый и ловкий игрок, добравшийся до финиша первым, получает статуэтку золотого дракона! В комплект входят 6 фишек разных цветов (3 «девочки» и 3 «мальчика»), но сначала лучше поиграть в эту игру вдвоем или втроем.

Наше резюме

Азартная, увлекательная и непредсказуемая игра с достаточно простыми правилами. Примечательна своей необычной тематикой (Восток – дело тонкое!) и прекрасным, ярким, качественным исполнением. Развивает ловкость, аккуратность и глазомер, ведь строя мостики, важно не промахнуться с длиной доски. Заставляет проявлять смекалку и перед началом каждого нового раунда тщательно просчитывать дальнейшие действия: если зазеваешься и упадешь в воду, придется начинать все с самого начала. Игровое поле двухстороннее: один вариант попроще – положения камней уже отмечены, второй сложнее – можно импровизировать и располагать камни, где угодно. По мере развития действия речная долина превращается в настоящий водный лабиринт, мостики которого могут приводить участников вовсе не туда, куда им первоначально хотелось попасть.

4. «Зевс на каникулах» (ZEUS ON THE LOOSE)

Возраст: с 8 лет
Количество игроков: 2-5
Время игры: 15-30 минут
Производитель: «Стиль Жизни»
Развивает: устный счет, внимательность и быстроту реакции

Внимание, юные Лобачевские: ваш дом посетила божественная арифметика! Великолепная карточная игра «Зевс на каникулах» научит не только хорошо считать, но и блестяще блефовать. Набор содержит 60 карточек (карты с числами от 1 до 10 – 40 штук, карты с изображениями греческих богов – 20 штук). В начале игры все карты перемешиваются. Игроки, получив на руки по 4 карты, по очереди выкладывают их в середину стола (одновременно беря взамен сброшенной одну карту из колоды «запаса»). С каждой выложенной картой подсчитывается «высота», на которую удалось вскарабкаться: играющий добавляет «номинал» своей карты к уже имеющейся сумме и озвучивает новую цифру. «Божественные» карты добавляют интриги: неожиданно вмешавшийся в игру Гермес может переворачивать числа буквально верх тормашками, и за секунду превратить 45 в 54! Раунд заканчивается, как только будет достигнута отметка в 100 очков, но выигрывает гонку лишь тот, кому в этот момент благоволит Зевс (переходящая пластмассовая фигурка громовержца должна находиться у игрока в кулачке). Итак, главная цель – Олимп. Считайте свои прыжки!

НАШЕ РЕЗЮМЕ:

Веселая азартная игра с элементом неожиданности: вот, казалось бы, ты уже в шаге от вершины, как приходится начинать все сначала. «Зевс на каникулах» идеально подходит для школьников, которым необходимо тренировать навыки устного счета, но и детишкам помладше будет очень полезной – поможет им запомнить числа в пределах первого десятка. Игра быстро и удобно складывается в компактную (15х15 см) металлическую коробочку, которую не составит труда взять с собой в гости или в путешествие. Игра очень динамичная и не займет много времени. Хотя для того, чтобы заслужить звание абсолютного победителя, придется попотеть. За победу в каждом раунде игрок получает карту с буквой. Всего их четыре, и вместе они образуют имя «ЗЕВС». Если одному игроку удается собрать их все, ему тут же надевается победный венок из лаврушки!

5. «Пираты прятки»

Возраст: с 5 лет
Количество игроков: 1
Время игры: 10-20 минут
Производитель: Bondibon
Развивает: логическое и пространственное мышление, мелкую моторику, внимательность

Капитан Флинт? Джек Воробей? Джон Сильвер? Джеймс Крюк? Игра «Пираты прятки» – это потрясающая возможность представить себя в роли капитана пиратского корабля! Все готовы отправиться на поиски клада? Тогда вперед – игровой планшет-контейнер и книжка с заданиями ждут. Будущему морскому волку предстоит справиться с непростой задачей: отыскать клад или, проворно ускользнув от банды головорезов, встретиться с дружественным пиратским кораблем. Используя четыре пластмассовых тайла, игроку нужно будет закрыть изображения игрового поля так, чтобы были видны только картинки, заданные условиями задачи (корабли, клады или пираты). С каждым пройденным приключением уровень заданий (всего их 48) усложняется. Только настоящий капитан пиратов сможет справиться со всеми!

Наше резюме

«Пираты прятки» – прекрасный подарок для маленького непоседы! Как и любая головоломка, она тренирует терпение и усидчивость, ведь над заданиями (они имеют 4 уровня сложности) придется покорпеть. По замыслу разработчиков игра рассчитана на одного человека, но играть в нее можно и всей семьей, например, выполняя задания на скорость. Комбинирование паззлов отлично развивает зрительное и пространственное восприятие, тренирует логическое мышление и познавательные способности. Все элементы головоломки (игровое поле с изображениями кораблей, лодок и островов и тайлы разной формы, символизирующие кусочки суши и буйную растительность диких джунглей) выполнены из красочного и прочного пластика. Удобное оформление: крышка пластиковой коробки, в которую упакована головоломка, выполняет одновременно и функцию игрового поля.

6. «Не раскачивай лодку» (DON’T ROCK THE BOAT)

Возраст: с 5 лет
Количество игроков: 2-4
Время игры: от 3 минут
Производитель: Magellan
Развивает: мелкую моторику, глазомер, пространственное мышление

Всех любителей приключений храбрые пингвины приглашают отправиться в дальнее и опасное плавание! Как только отважный юнга откроет коробку, из нее тут же выскочат 16 маленьких черно-белых пиратов. Каждому из них нужно найти место на корабле: на палубе, на мачте или на рее. Только будьте осторожны: судно предательски балансирует на высокой волне. Пингвины довольно тяжелые, поэтому с каждым последующим мореплавателем, взобравшимся на корабль, тот начинает раскачиваться все сильнее. Одно неверное движение – и пираты оказываются за бортом. Побеждает тот, кто последним поставил пиратопингвина на корабль перед крушением. Итак, море волнуется «раз»…

Наше резюме

Невероятно простая, но безумно веселая игра «Не раскачивай лодку» – идеальный вариант для семейного досуга, ведь она не оставит равнодушными даже взрослых! Игра не отнимает много времени, поэтому в нее можно играть хоть 20 раз в день. А забавный дизайн, безусловно, приведет всех без исключения маленьких озорников в полный восторг.

7. «Грузовички 3»

Возраст: 3-10 лет
Количество игроков: 1
Время игры: 15-30 минут
Производитель: Bondibon
Развивает: логику и фантазию, пространственное воображение и мелкую моторику, знакомит с геометрическими фигурами и цветами

«Сначала игрушка, потом игра» – этот девиз компании Bondibon как нельзя лучше иллюстрирует детскую головоломку «Грузовички 3». Адресована она в первую

очередь маленьким автогонщикам и дальнобойщикам. Ведь в отличие от многих других головоломок ее игровое поле ограничивается не пластмассовой коробкой, а исключительно автотреком, который нарисует детское воображение.

«Грузовички» – это самые настоящие машинки, которые могут ездить от коробки до коробки, от кресла до дивана, из детской в кухню и обратно, развозя попутно ценные грузы. Собственно, в этом и состоит цель игры – «упаковывать» три деревянных самосвала с кузовами разной формы пластмассовыми кубиками (10 штук в наборе) в соответствии с заданиями. Самый простой уровень сложности «попросит» компактно уложить в одну машину всего две формочки, но постепенно объем перевозок возрастает и вот уже приходится задействовать весь автопарк. Не стоит недооценивать эту игру: над заданиями продвинутого уровня поломать голову придется даже младшим школьникам.

Наше резюме

Головоломка «Грузовички 3» – настоящая находка для крохотных детских пальчиков. По размеру и по весу машинки идеальны для маленьких ладошек, а кузова грузовичков и формочки-грузы выполнены из качественных материалов (пластмасса без запаха, края ровные), колеса посажены на прочные оси и надежно закреплены. Игра растет вместе с ребенком: постепенно знакомит его с разными геометрическими фигурами, тренирует мелкую моторику, стимулирует фантазию. Такая забавная «логистика» отлично развивает логическое мышление и развивает навык, который очень пригодится, когда малыш повзрослеет – умение оптимальным способом уложить определенное количество предметов в ограниченном пространстве (например, в чемодане).

8. «Трафик-Джем»

Возраст: с 6 лет
Количество игроков: 2-6
Время игры: 10-15 минут
Производитель: «Банда Умников»
Развивает: логические и математические способности, навыки сравнения и сопоставления чисел

Автолюбители – на старт! Настольная игра «Трафик-Джем» приглашает вас решить задачу автомобильно-арифметических пробок и провести время весело и с пользой. Игроки получают по 10 карт, из которых на стол сразу выкладывается три. Вот и начало затора на дороге! Далее участникам нужно пополнять ряды автомобилей, выкладывая карты, соблюдая два условия. Во-первых, каждой карте присвоен определенный номер, и выкладывать следующую карту можно только в тот ряд, где она «больше» предыдущей. Во-вторых, карта должна выкладываться в ряд, где ее число будет ближе всего по значению к номеру на предыдущей карте. К примеру, если в ряду «стоят» машины с номерами 6, 15 и 19, а карта игрока имеет цифру 17, то его машина должна пристроиться за 15-й. Но будьте внимательны, не все так просто: к примеру, за слишком длинные пробки (более 4 машин в ряду) игроки штрафуются! Штрафные карты не участвуют в дальнейшей игре, а используются для подсчета очков – у кого в итоге их окажется меньше, тот и побеждает.

Наше резюме

«Трафик Джем» – идеальный вариант для начала знакомства ребенка с миром математики. Упрощенный вариант правил позволяет играть с малышами уже с 4 лет! Мальчишки будут в восторге: картинки автомобилей на карточках большие и яркие, а еще производитель разнообразил игру специальными картами – здесь есть и «скорая помощь», и полицейская машина, и прицеп с эвакуатором… Игра легко помогает ребятам освоить числовой ряд от 0 до 50 и научиться сравнивать двузначные числа, а также тренирует память и внимание.

9. «Переправа для малышей»(RIVER CROSSING)

Возраст: с 6 лет
Количество игроков: 1
Время игры: 5-15 минут
Производитель: ThinkFun
Развивает: логическое и образное мышления, внимательность

«Переправа для малышей» – оригинальная игра-головоломка, которая заставит неугомонного непоседу надолго задержаться на одном месте. Пусть он сам выберет себе роль: турист, которому нужно переправиться на противоположный берег или спасатель, миссия которого – помочь котенку не упасть в речку. Главная задача – перебраться по бревнышкам через бурлящий поток (который, вполне возможно, населен не самыми дружелюбными существами). Только – вот незадача! – бревнышек гораздо меньше, чем пеньков (5 и 14 соответственно). Поэтому игроку нужно вовремя переносить бревна, по которым он уже «прошел» на новое место и достраивать переправу. Как только на игровое поле кладется первая карточка с заданием (более 40 штук в комплекте) – переправа начинается!

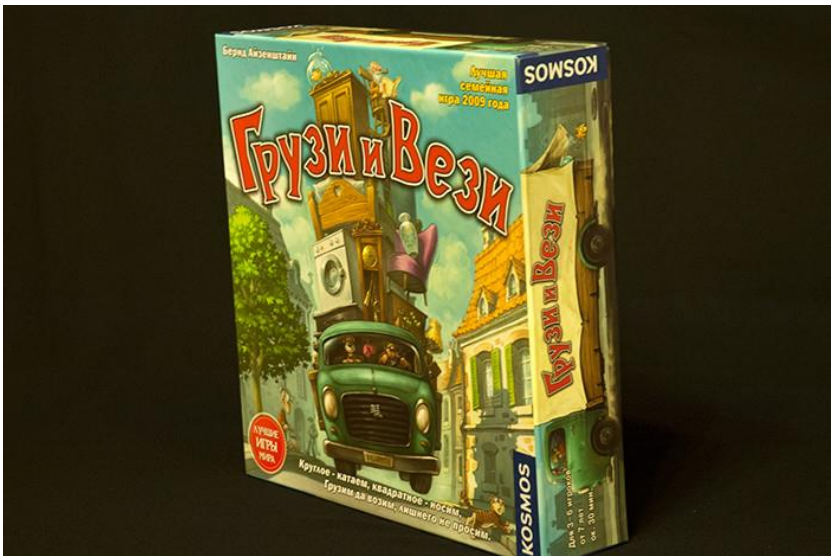
Наше резюме

Эта качественно выполненная игра – настоящая разминка для ума, поэтому особенно хороша для дошкольников и младших школьников. Имеет 4 уровня сложности: начинающий, продвинутый, опытный и экспертный, на котором поломать голову придется даже взрослым. Самые простые задания доступны для выполнения деткам, начиная с 4 лет. Играть в «Переправу» можно неоднократно, так как запомнить все свои ходы практически нереально. Эта головоломка – удобный «дорожный» вариант: игровое поле небольшого размера имеет удобные резиновые протекторами и не скользит по поверхности стола, а фигурки – 2 туриста (мальчик и девочка) и котенок – и стройматериалы снабжены магнитами и очень устойчивы.

10. Грузи и вези (PACK&STACK)

Возраст: с 7 лет
Количество игроков: 3-6
Время игры: 30-45 минут
Производитель: «Мир Хобби»
Развивает: пространственное и логическое мышление, скорость реакции, воображение

Полчаса настоящего азарта и мозгового штурма – вот что такое «Грузи и вези»! Итак, в наличии имеются грузовики и груз, который игроки должны перевезти. Бросайте кубики (всего их пять) и в соответствии с выпавшими на них цифрами набирайте себе разнокалиберный (ой, конечно, разногабаритный!) груз. Следующий этап – выбор грузовика. И вот тут нужно не зевать. Как только откроются карточки, изображающие кузова грузовых машин, быстренько прикиньте, в какую именно тачку влезут ваши бруски, и хватайте, хватайте ее! Наконец, разместите свой груз в кузове выбранного грузовика. Действуйте предельно осторожно: складируйте бруски только в соответствии с уровнем, указанным на кабине машине (1 – один «слой», 2 – два и т.д.) и следите за тем, чтобы они не выходили за борта. Как только автомобили загружены, что называется, под завязку, начинается подсчет очков: за каждое пустое место в кузове одно очко отнимается, за каждый брусок, оставшийся без места, и того больше – минус два очка… Побеждает тот грузчик, у которого осталось больше всего очков.



Наше резюме

«Грузи и вези» – настоящий «Тетрис», полувоображаемый, конечно, но вполне себе осязаемый! Игра до неприличия простая и при этом безумно увлекательная, динамичная, веселая. Попробуйте – и вам не захочется от нее отрываться. Отлично развивает навыки пространственного мышления: очень важно правильно сопоставить имеющийся в наличии груз с грузовичком, в который он смог бы влезть. Отметим отличное качество исполнения игрушки: бруски выполнены из натурального дерева и приятны на ощупь, а карточки имеют превосходное художественное оформление.

11. Номы (GUBS: A GAME OF WIT AND LUCK)

Возраст: с 8 лет
Количество игроков: 2-6
Время игры: 20-30 минут
Производитель: «Стиль Жизни»
Развивает: логическое, стратегическое и тактическое мышление, воображение

«Номы» – веселая карточная игра, шумную и суматошную атмосферу которой по достоинству оценят все маленькие сорванцы. Номы – загадочные существа, чрезвычайно приятные и обаятельные, но ужасно доверчивые и беззащитные: на каждом шагу их подстерегают опасности и неприятности, которые того и гляди сотрут номье поселенье с лица земли (то есть, с вашего стола, конечно). Задача игроков – спасти номов. Перед началом игры каждый участник получает одного «живого» нома. Оставшиеся карты перемешиваются, и из смешанной колоды игроки берут еще по три карты. Затем они ходят по очереди, используя карты, имеющиеся на руках, и добирая их из колоды. Безопасность номов обеспечивают «защитные» карты (ном может оседлать лягушку, спрятаться за гриб или приручить бархатистого мотылька), угрожают им карты-ловушки, а выручают из беды карты помощи. Со временем из колоды будут появляться карты с буквами, и как только последняя буква слова «НОМ» извлекается из стопки, игра останавливается. Участник, защитивший больше всех номов, побеждает.

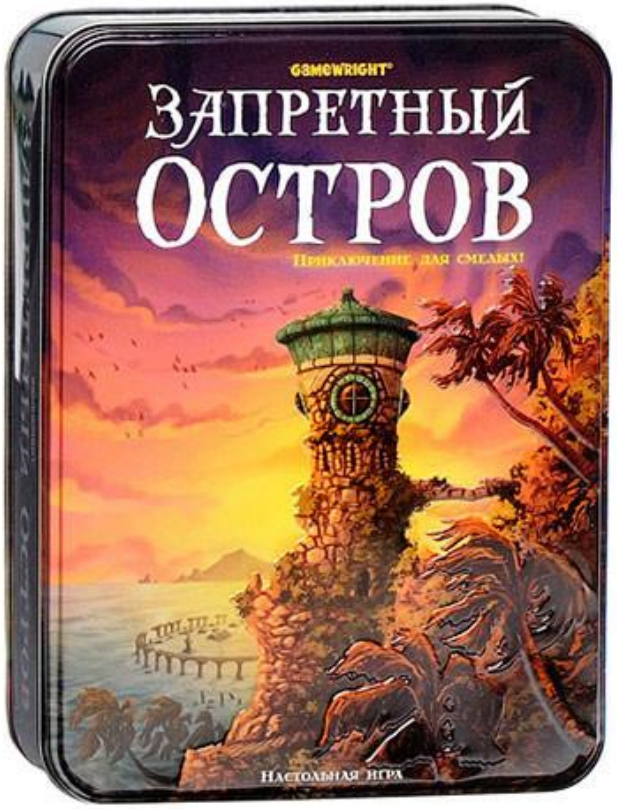
Наше резюме

На то, чтобы разобраться в хитросплетениях правил, может понадобиться время. Но потом азартная игра на выживание не оставит вас равнодушными. Каждая карточка содержит подробное описание действия, которое она активирует. Всего типов карт семь: защита, ловушка, помощь, опасность, события, спасение и собственно номы. Каждая новая карта – потенциальная угроза, ведь она может «украсть» и даже «убить» нома. Планировать что-то в этой стратегии практически невозможно, но тем она и притягательна! Игра поможет прекрасно провести время всей семьей. Забавные номы, изображенные на картах, не оставят детей равнодушными, поэтому играть они будут с огромным удовольствием.

12. Запретный остров (FORBIDDEN ISLAND)

Возраст: с 8 лет
Количество игроков: 2-4
Время игры: 30-40 минут
Производитель: «Стиль Жизни»
Развивает: умение играть в команде, логическое и тактическое мышление, внимательность

Не «друг против друга», а вместе навстречу приключениям – вот кредо этой увлекательной настольной игры. Команда игроков отправляется на поиски могущественных артефактов. Задача усложняется тем, что им нужно не только найти клад, но и успеть покинуть остров. Почему? Да потому что с того момента, как клочок суши построен (24 карточки выкладываются лицевой стороной вверх согласно правилам), он начинает тонуть в океанских пучинах! Четыре артефакта располагаются по углам игрового поля, а шесть карт, наугад вытянутых их колоды, тут же определяют первые подтопленные участки. Затем все искатели приключений берут по фишке и по карте, определяющей их волшебные способности. Наконец, раздаются самые главные карты из колоды артефактов и специальных действий. Для того чтобы добыть артефакт нужно не только собрать в одних руках четыре соответствующие карты, но и доставить их на тот конец острова, где находится сокровище. Сделать это непросто – с каждым ходом остров все больше и больше уходит под воду… И здесь важно не забывать об уникальных навыках каждого участника миссии и вовремя протягивать руку помощи, ведь одержать победу над Запретным островом можно только сообща!



Наше резюме

Игра несложная, очень интересная, красиво и качественно сделанная. Одно из главных ее отличий от других настольных вариантов – то, что она объединяет. Игрокам нужно тесно взаимодействовать, чтобы одержать победу. Хотите объяснить ребенку, что такое взаимовыручка и нацеленность на результат? «Запретный остров» сделает это за вас. Игра невероятно азартна, а элемент случайности (каждая вытянутая карта может поменять вектор сюжета игра на 180 градусов!) только подогревает эмоции. «Запретный остров» имеет несколько уровней сложности, а значит, на полке он не залежится: покорять его вы будете долго.

13. Викинги (VIKINGS)

Возраст: с 6 лет
Количество игроков: 1
Время игры: 30 минут
Производитель: Bondibon
Развивает: пространственное и логическое мышление, зрительное восприятие, внимательность

Виртуозно лавировать между бушующими волнами и опасными водоворотами и в итоге вывести корабль к своему причалу – такое задание под силу только самым смелым и отважным мореплавателям. И ловким. И, конечно, умным. Ведь «Викинги» – это игра-головоломка! Установите все элементы на игровое поле в соответствии с заданием из брошюры и начинайте штурмовать неприступный океан. Задача – вращая «морские» элементы, подвести корабль к пристани, обозначенной стрелкой того же цвета, что и его парус. Однако не все так просто: неправильное расположение одного элемента приводит к блокировке двух соседних, а поднимать корабль над волнами, и повелевать волнами без корабля, категорически запрещено…

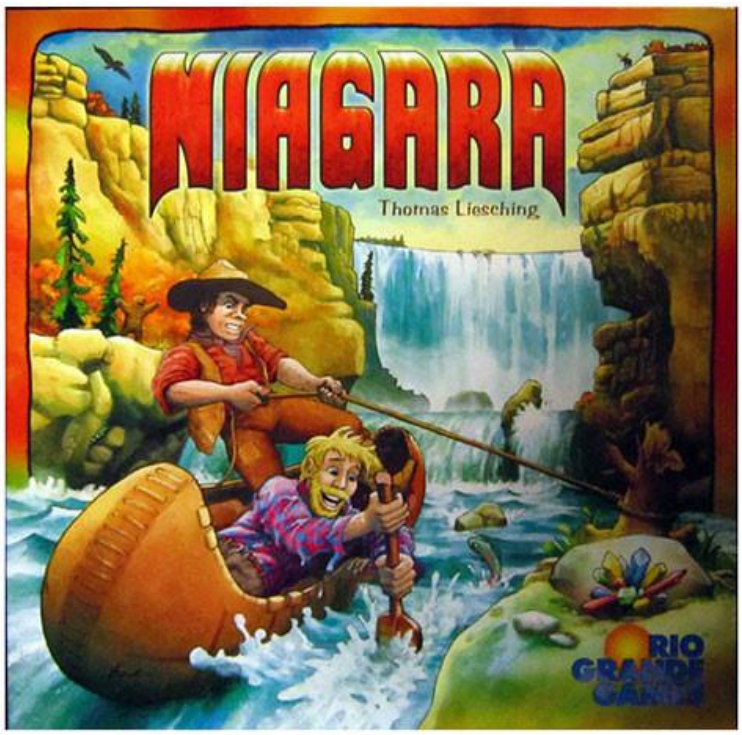
Наше резюме

«Викинги» – одна из самых замечательных и оригинальных головоломок от Bondibon. Прекрасно развивает у дошкольников навыки пространственного и логического мышления: кто бы мог подумать, что параллельная швартовка двух кораблей к пристаням не только способ сэкономить время, но и единственный вариант решения задачи? 60 заданий головоломки делятся на четыре уровня сложности. В тех из них, что попроще, одному кораблю придется сражаться с водоворотами и быстрыми течениями, а упражнения потруднее заставят юного викинга управлять уже целой флотилией. Компактный размер делает игру идеальным вариантом для путешествий, а прекрасное исполнение – отличным подарком юному мыслителю.

14. Ниагара (NIAGARA)

Возраст: с 8 лет
Количество игроков: 3-5
Время игры: 30-45 минут
Производитель: Zoch
Развивает: тактическое, стратегическое и логическое мышление, воображение

Рубины, сапфиры, аметисты, янтарь – вот сколько сокровищ находится всего в одной коробке! В коробке с настольной игрой «Ниагара». Открываем? Отважным охотникам за драгоценными камнями на своих юрких каноэ нужно подобраться к самому краю водопада Ниагара. Им нужно верить в удачу, а еще – не зевать! Используя карточки перемещений (35 штук в комплекте), участники определяют скорость течения реки и скорость передвижения по ней каноэ. Еще один непредсказуемый фактор, способный повлиять на ход игры – это карты влияния на погоду (когда один из соперников почти дотянулся до заветного камня, просто усильте ветер – и его каноэ, быть может, весело полетит на дно Ниагарского водопада). Лучшим охотником за сокровищами становится тот смельчак, который первым соберет у себя одну из коллекций: 4 драгоценных камня одного цвета, 5 камней разного цвета или 7 любых камней.



Наше резюме

Отличный вариант семейного досуга. Правилами игры подразумевается пять участников, но можно попробовать сыграть и вдвоем (каждый участник будет «вести» два племени). Необычное и интересное оформление: игровое поле располагается прямо на коробке (только не забудьте перевернуть ее!). Простые правила, небольшая длительность и фантастический яркий дизайн обеспечивают полнейшее погружение в мир экстремальных приключений – все мальчишки будут в восторге!

15. Аллес пираты (ALLES KANONE)

Возраст: с 6 лет
Количество игроков: 2-8
Время игры: 15-20 минут
Производитель: Zoch
Развивает: память и внимательность, скорость реакции

Свистать всех наверх! Перед вами «Аллес пираты» – настоящий подарок для фанатов пиратов и морских волков, ведь на карточках (49 штук в наборе)

изображены все-все-все пиратские сокровища. Кто соберет их больше всех? Семь тематических карт располагаются на столе. Рядом ниже выкладываются семь же пиратских карт (на одной изображен штык, на другой – бутылка с письмом, на третьей – зубастая акула и т.п.). Попробуйте за короткий отрезок времени запомнить, что изображено на каждой, ведь совсем скоро ведущий перевернет их рубашкой вверх! Оставшиеся в игре пиратские карты перемешиваются, а после того как верхняя карта открывается, нужно первым выкрикнуть название предмета, изображенного на закрытой карте. Думаете, легко? А вы попробуйте! И заберите клад себе в копилку. Собравшему набольшее количество «пиратских» карт торжественно присваивается звание капитана.

Наше резюме

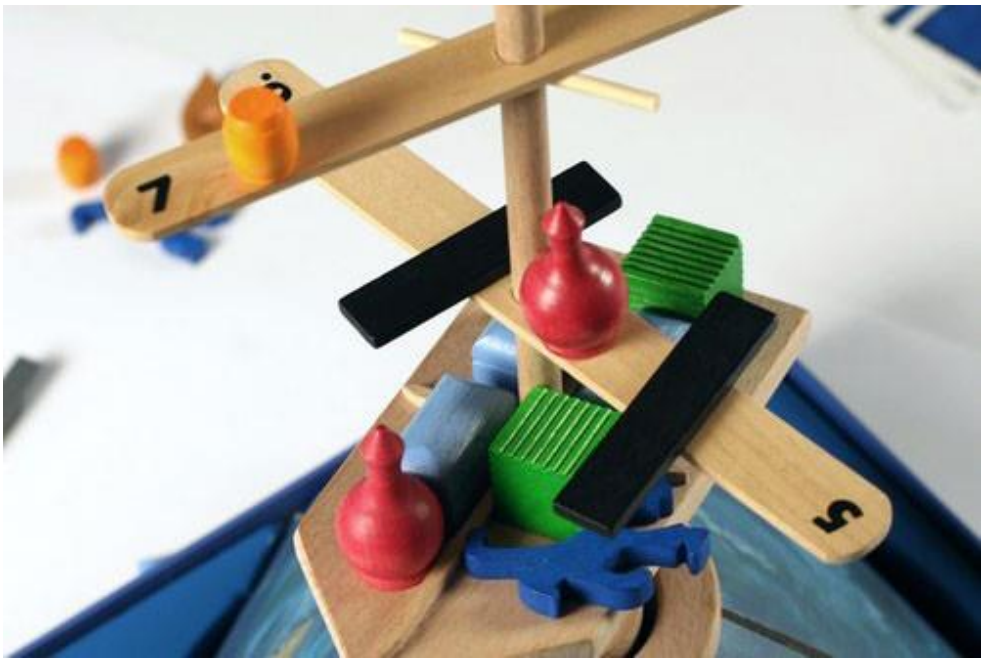
«Аллес пираты» (тематическая версия популярной настольной игры «Аллес тролли») – отличный «тренажер» для тренировки памяти и внимания. Симпатичное оформление будет приятно глазу и взрослого, и ребенка. Шумная, быстрая и простая игра – что еще нужно, чтобы весело провести время в компании друзей?

16. Риф-раф (RIFF RAFF)

Возраст: с 8 лет
Количество игроков: 2-4
Время игры: 30-35 минут
Производитель: Zoch
Развивает: мелкую моторику, внимательность, логическое мышление

И снова отважных капитанов манит морской горизонт! Вот только полный штиль за минуту сменяется порывистым ветром. Утлое суденышко так отчаянно

колышется на волнах, что ценный груз, который необходимо доставить до пункта назначения, то и дело падает за борт... Ловкие матросы должны вернуть его на корабль! Второе название популярной игры «Риф-раф» – «Морское равновесие». Именно от равновесия и зависит успех спасательной операции: каждый капитан должен будет расположить один из предметов своего набора на определенной области корабля. Делать это нужно предельно аккуратно: во время манипуляций деревянная конструкция предательски покачивается. Одно неверное движение – и ценности улетят в морскую пучину.



Наше резюме

Игра прекрасно развивает ловкость рук, глазомер и тактическое мышление (к примеру, иногда бывает выгодно забросить груз на рею, пока конкуренты оккупируют палубу). Тренируйте память и не забывайте, что предметы, уже размещенные на корабле, двигать руками запрещено (делать это можно только другими предметами)! Романтики «морским» приключениям добавляет и то, что корабль здесь самый что ни на есть настоящий – перед игрой его нужно самостоятельно собрать. Океан эмоций и море полезных навыков – вот что подарит вашему сорванцу «Риф-раф»!