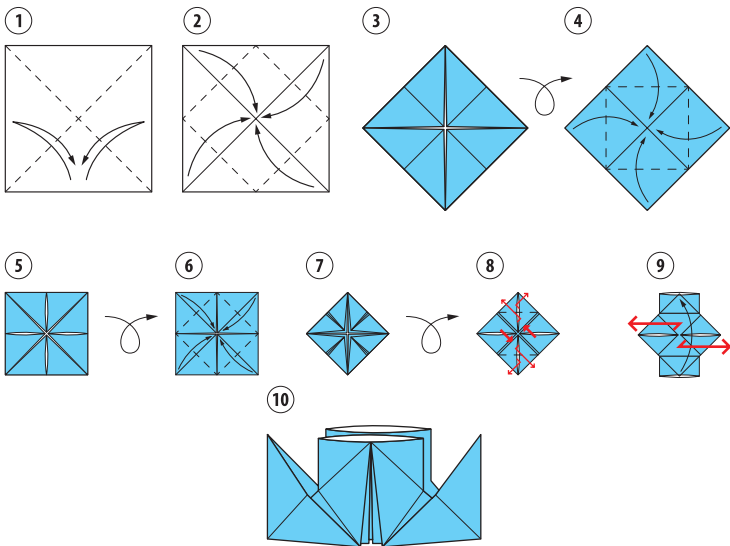


Игра-бонус «Оригами»

Как сделать кораблик из бумаги?

Подготовка к игре. Возьмите лист бумаги, например, из альбома. Сложите кораблик по схеме (рис. 1–10). Описание и схема в картинках:

- Кладём перед собой лист и складываем его пополам.
- Загибаем верхние углы к центру под прямым углом.
- Снизу подгибаем наверх с двух сторон свободные края листа.
- Загибаем углы краев вовнутрь.
- Сводим противоположные углы получившегося треугольника. Получился квадрат. Закрепляем новую линию сгиба.
- Загибаем нижние углы к верхнему углу с двух сторон, чтобы получился треугольник.
- У получившегося треугольника сводим противоположные углы друг к другу — получился опять квадрат.
- Держим квадрат за верхние уголки и разводим их в сторону, пока не получится лодочка.





STEP puzzle®
COMPANY

ЗАО «Степ Пазл»
142105, Россия, Московская обл., г. Подольск,
ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: (495) 660-37-73, www.StepPuzzle.ru

© Д. Е. Литвин, иллюстрации и дизайн, 2017
© ЗАО «Степ Пазл», 2017

Разработчики *И. Ф. Аникин, Л. В. Аникина*
Редактор *Е. О. Панаева*
Выпускающий редактор, корректор *О. Б. Юсова*
Дизайнер *И. Г. Ловцов*
Верстальщики *А. В. Прохоров, К. А. Соколовская*



МОРСКОЙ БОЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

*Настольная игра для
детей старше 5 лет*



STEP puzzle®
COMPANY

Уважаемые взрослые!

Учитывая, что у детей дошкольного возраста ещё недостаточно развиты мелкая моторика и глазомер, надо предварительно потренироваться в применении пушки-катапульты и организовать игру на положительном эмоциональном фоне, поддерживая её участников в случае неудачи.

Увлекательная семейная игра для тренировки глазомера, координации и мелкой моторики, логического мышления и моделирования.

*Бой морской затеял кот:
— Мышки, кто из пушки бьёт?
Заряжай горох потуже...
В этом деле опыт нужен.
И нам совсем не важно,
Что корабли бумажные!*

1-я игра «Кораблики»

Количество игроков: 1 – 2.

Время игры: 5–15 минут.

Состав игры: кораблики — 10 шт., подставка — 14 шт., пушка-катапульты — 2 шт., жетоны деревянные — 12 шт., фигурки из дерева — 2 шт., резинка — 4 шт., вкладыш — 2 шт.

Цель игры — первому сбить все корабли соперника за определённое количество попыток.

Подготовка к игре.

- Игроки выбирают цвет своей эскадры (красный или синий) и получают по 5 корабликов и одну пушку.
- Размещают кораблики на столе, чередуя красные и синие. Большие корабли располагаются при этом дальше от пушки (и игрока), на последнем ряду, остальные корабли — ближе к игрокам.
- Рекомендуем расставить корабли в шахматном порядке в три ряда вдоль вертикальной преграды, например, вдоль стены, чтобы во время игры жетоны не улетали далеко. Расстояние от пушки-катапульты до кораблей не менее 40 см.
- Каждый игрок получает по 6 жетонов и одну деревянную фишку — кота или мышонка.
- Игроки договариваются о количестве выстрелов заранее. Например, подбить все корабли 6 выстрелами (за 3 тура) либо 10 выстрелами (за 5 туров). Один тур — два выстрела. Игроки могут выбрать вариант, когда игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь

МОРСКОЙ БОЙ

из них не подобьёт все корабли соперника, при этом стреляют они по очереди.

- Начинает игру младший участник.

Ход игры. Игроки по очереди делают два выстрела из пушки (запускают жетон с катапульты), целясь по кораблям соперника.

1. Если жетон попал в кораблик соперника и перевернул его, кораблик подбит, игрок забирает его себе.
2. Если жетон попал в кораблик соперника, но кораблик не упал, а остался в вертикальном положении, игрок получает дополнительную попытку.
3. Если жетон попал в свой кораблик и перевернул его (подбил), кораблик возвращается в исходное положение, а ход переходит сопернику, даже если у игрока осталась ещё одна попытка в этом туре.
4. Если жетон перелетел за пределы линии с кораблями, попытка засчитывается как промах.
5. Если при попытке жетон не долетел до линии с кораблями, то игрок повторяет попытку заново.

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков подбил все корабли соперника. Этот участник становится победителем.

Вариант для одного игрока

Расставить все корабли. Взять 12 жетонов. Подбить все корабли за 12 или менее попыток.

Вариант с деревянными фишками

Правила игры аналогичны основному варианту, но в эскадру каждого игрока добавляется кораблик из оригами, который можно сделать из вкладыша или по инструкции из листа бумаги в клеточку. На эти кораблики игроки помещают деревянные фигурки кота и мышонка. Эскадра к бою!

2-я игра «Морской бой»

Количество игроков: 2.

Время игры: 5–15 минут.

Состав игры: вкладыш — 2 шт.

Цель игры — подбить все корабли противника раньше, чем он подобьёт ваши.

Подготовка к игре.

- Игроки используют игровые поля на вкладышах.
- Если вкладыши уже использованы, игровое поле можно начертить самим на листе бумаги в клетку. Каждый из игроков подготовит

МОРСКОЙ БОЙ

ливаает два поля: «мой флот» и «флот соперника», 10×10 клеток — и пронумеровывает их по очереди сверху вниз, а слева направо — по алфавиту.

• На левом поле располагаются свои корабли, на правом — корабли соперника. Разместите на своем поле одно-, двух-, трёх-, и четырёхпалубные корабли:

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к		а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1											1										
2											2										
3											3										
4											4										
5											5										
6											6										
7											7										
8											8										
9											9										
10											10										

Однопалубный (размером одна клетка) — 4 шт.

Двухпалубный (размером две клетки) — 3 шт.

Трёхпалубный (размером три клетки) — 2 шт.

Четырёхпалубный (размером четыре клетки) — 1 шт.

- Соперник не должен видеть расположение ваших кораблей на поле.
- Корабли не должны соприкасаться друг с другом сторонами и углами, но при этом могут касаться края поля.
- Определите очерёдность хода.

Ход игры. Стрельба игроками ведётся по очереди. Игрок, выполняющий ход, совершает выстрел — называет вслух координаты клетки (например, А8), в которую он целится и где, по его мнению, находится корабль соперника. Второй игрок проверяет расстановку своего флота и говорит результат:

— «мимо» (выстрел не попал в цель);

— «ранил» (выстрел задел корабль, но у него ещё есть целые палубы);

— «убил» (корабль уничтожен).

- Если выстрел был удачным, то игрок получает право на продолжение стрельбы. Участники отмечают крестиком на игровом поле точное попадание.
- «Мимо» — ход переходит другому игроку. Участники отмечают промах точкой.

Побеждает игрок, первым потопивший все корабли соперника.

Желаем удачи!