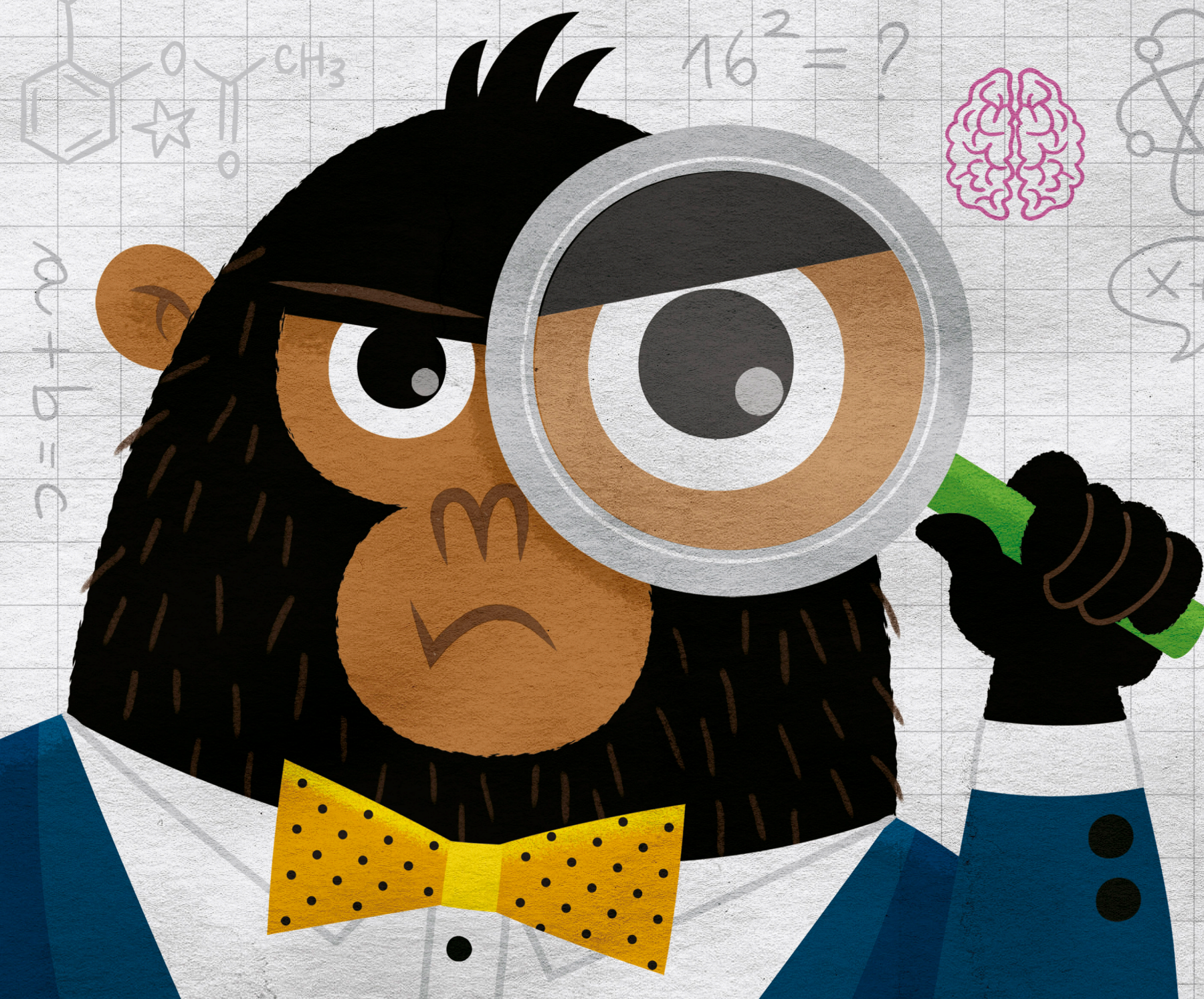


БЕАТРИЧЕ ТИНАРЕЛЛИ

# БОЛЬШАЯ КНИЖКА УМНЫХ ИГР

РАЗВИВАЕМ ЛОГИКУ, ЭРУДИЦИЮ И УСТНЫЙ СЧЁТ



# ВНИМАНИЕ!

ЭТА КНИГА МОЖЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНО РАЗВИТЬ ЛОГИКУ, ЭРУДИЦИЮ И ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ, А ТАКЖЕ СТАТЬ ПРИЧИНОЙ НЕУДЕРЖИМОГО РОСТА НАВЫКА УСТНОГО СЧЁТА. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ТРЕНИРОВКА, УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ И МНОГО ВЕСЕЛЬЯ!

ГОТОВЫ? НАЧИНАЕМ!..

## ЗВЁЗДНЫЙ ВЫЗОВ

На создание этой игры меня, профессора Гориллу, вдохновила африканская «Дара» — предшественница шахмат и дальняя родственница крестиков-ноликов. Однако моя версия куда интереснее! Вы должны быть достаточно хитры и невозмутимы, чтобы победить. Предугадывайте ходы противника и продумывайте свою выигрышную стратегию.

## КОСТИЧЕСКАЯ ПРОГУЛКА

Ваша цель — добраться до шаттла первым! Казалось бы, ничего сложного, но на самом деле это настоящее приключение, полное опасностей! Эта игра научит вас продумывать каждый ход и поможет развить математические способности!

## КРЕСТИКИ-НОЛИКИ И МАТЕМАТИКА

Правила, которым вы должны следовать в этой лаборатории, напоминают игру в крестики-нолики, но я добавил кое-что для стимуляции мозговой деятельности. Что именно? Узнаете, прочитав правила. Надеюсь, вы станете настоящим мастером вычислений!



## МОЛЕКУЛЯРНЫЙ УРОВЕНЬ

Два игрока вступают в схватку, желая заполучить жетоны противника. Эта стратегическая игра пришла к нам из Древнего Китая, и я использую её на всех своих уроках. С помощью нескольких простых правил вы можете создавать бесчисленное количество вариантов игры. Идеальный способ превратить игроков в талантливых стратегов.

## ЗЕМНЫЕ НАРДЫ

Увлекательная игра, которая пришла к нам из самых глубин Земли! Она способна стимулировать развитие памяти, умение быстро считать в уме и объяснять понятие математической вероятности за пять секунд... что ещё?.. Ах да, это невероятно весело!

## МАГИЧЕСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

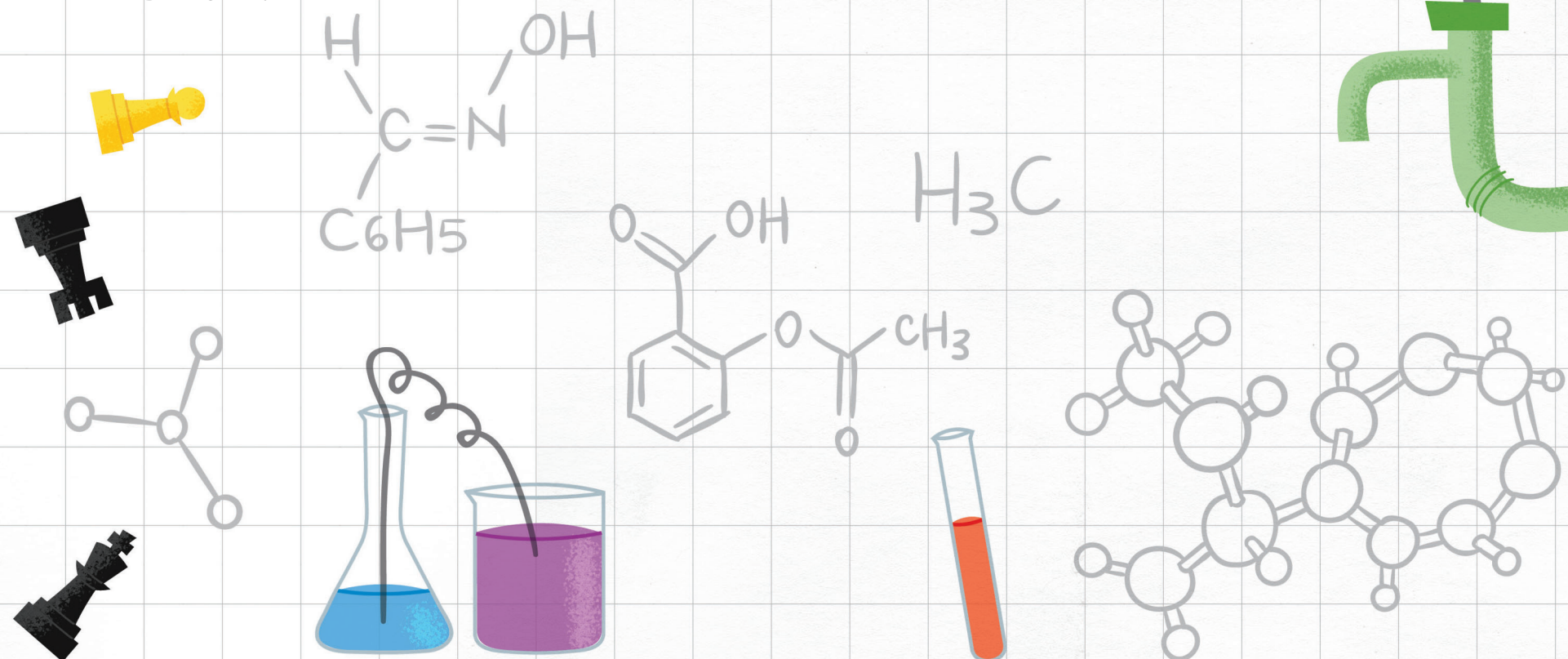
Что же такого волшебного в этих треугольниках? Они способны активировать калькулятор у вас в голове! Пока вы складываете и вычитаете со скоростью света, чтобы опередить противника, ваша способность считать и оставаться сосредоточенными будет увеличиваться прямо пропорционально времени, проведённому в игре!

## ПОБЕГ ИЗ ЛАБОРАТОРИИ

Иногда нам, учёным, тоже нужен перерыв. Тем, кто привык всё просчитывать и изучать каждую мелочь, время от времени хочется положиться на удачу. Когда коллеги показали мне эту забавную игру, я понял: вот то, что мне нужно!

## ФАБРИКА РОБОТОВ

Сделайте глубокий вдох и сосредоточьтесь, потому что перед вами не просто древняя игра «Гусь». Мы ничего не оставим на волю случая: вам понадобится вся ваша сообразительность и умение сохранять спокойствие, ведь для того чтобы говорить со скоростью мысли, требуется большая концентрация внимания!



# ЗВЕЗДНЫЙ ВЫСОТ



**Количество игроков:** 2

**Вам понадобятся:** по 12 фишек на каждого игрока

**Цель игры:** сделать так, чтобы у противника осталось всего 2 фишки или не было возможности их передвинуть



**Правила игры:** каждый игрок берёт по 12 фишек. Первым ходит младший игрок. В начале игры участники по очереди выкладывают все свои фишки на поле. Первый игрок размещает одну фишку, затем второй игрок, затем снова первый и т. д. Помните, что на каждой клетке поля может быть только одна фишка.



**Внимание!** На этапе подготовки нельзя создавать горизонтальную или вертикальную линию из 3 фишек одного вида. Ведь это и есть цель игры! В свой ход игрок выбирает 1 из своих фишек и передвигает её на пустую соседнюю клетку (но не по диагонали!), пытаясь сформировать горизонтальный или вертикальный ряд из 3 своих фишек. Если игроку это удалось, он может забрать с поля 1 из фишек противника. Помните: считаются только последовательности из **3 фишек**, не больше и не меньше! Игра заканчивается, когда у одного из игроков осталось всего 2 фишки на поле или он не может сделать ход. Его противник становится победителем!

# КОСМИЧЕСКАЯ ПРОГУЛКА



**Количество игроков:** от 2 до 4

**Вам понадобятся:** 1 кубик, по 1 фишке на каждого игрока

**Цель игры:** добраться до входа в шаттл первым



**Правила игры:** все игроки помещают фишки на клетку «Старт». Первым ходит тот, кто выбросит на кубике самое большое число. В свой ход игрок бросает кубик: если выпало 2, 3, 4, 5 или 6, он может либо продвинуть свою фишку на выпавшее число клеток, либо снова бросить кубик. Пока на кубике выпадают числа 2, 3, 4,



5 или 6, игрок может и дальше бросать кубик и добавлять эти значения к предыдущим, чтобы подвинуть свою фишку на как можно большее число клеток. Но будьте осторожны! Если во время первого броска выпало 1, игрок тут же заканчивает ход. Если выпадает 1 в любом из следующих бросков, все очки, накопленные за этот ход, будут потеряны! Игроку придётся вернуться на клетку, с которой он начал этот ход, и передать кубик следующему игроку. Трезво оценивайте свои шансы, иначе рискуете утратить всё накопленное преимущество и затеряться в бесконечном космическом пространстве!