

ПРОСТО ИГРА



Перед вами необычный игровой набор. Главное его отличие от всех остальных в том, что вы сами – создатель и творец игры. С помощью «ПРОСТО ИГРЫ» вы создадите новую настольную или любимую (ещё не забытую) игру из детства. Набор создан так, чтобы вы сами определили внешний вид игровых элементов и дали им уникальное игровое назначение.

ВОЗРАСТ
5+

В КОРОБКЕ

- Игровое поле – 1 шт.
- Деревянные фишки в виде матрёшек – 4 шт.
- Стекланные камешки – 15 шт. (10 бирюзовых и 5 белых)
- Большой стеклянный камешек-ракушка – 1 шт.
- Акриловые краски – 3 шт. (красного, синего, жёлтого цветов)
- Деревянные кубики – 2 шт.

Дополнительно для создания игры вам может понадобиться: простой карандаш, кисти, палитра, бумага, картон.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Откройте коробку «ПРОСТО ИГРЫ».
2. Разложите её компоненты.
3. Дождитесь вдохновения (если оно долго не приходит, см. Рекомендации для авторов).
4. Придумайте свою игру.
5. Нарисуйте для неё игровое поле, определите назначение компонентов.
6. Позовите друзей, играйте и наслаждайтесь результатом!



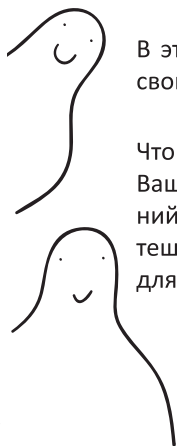
РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ АВТОРОВ

В этом разделе мы представим несколько идей, которые помогут вам создать свою настольную игру.

Темы

Что может быть приятнее, чем играть в то, что волнует!

Ваша игра может быть основана на событиях любимых литературных произведений или кинофильмов, она может быть связана с местом вашего последнего путешествия, с историческими событиями и фактами, со школой. Интересные темы для игр буквально окружают нас в природе, на наземных и воздушных путях,



в магазинах и на рынках, в музеях, на заводах, в космосе, да что там в космосе – даже на собственной кухне можно найти несколько отличных тем для настольной игры. Словом, для игровой темы нет никаких ограничений. Создавайте игру, учитывая возрастные и личностные особенности участников и сферу их интересов.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

• Игровое поле

Вы можете нарисовать игру на поле целиком или только на его половинке, а также задействовать обратную сторону. Таким образом, у вас получится до четырёх игровых полей.

• Деревянные фишки в виде матрёшек

Можно использовать как:

- фишки игроков, перемещаемые по игровому полю;
- отметки победных очков на треке;
- элементы игровой легенды (стражи границ, дома героев и т.п.).



• Стекланные камешки

Можно использовать как:

- ресурсы (строительные материалы, корм для животных, топливо и т.п.);
- монеты;
- победные очки различной ценности;
- фишки/персонажи (рабочие, животные, танки и т.п.).



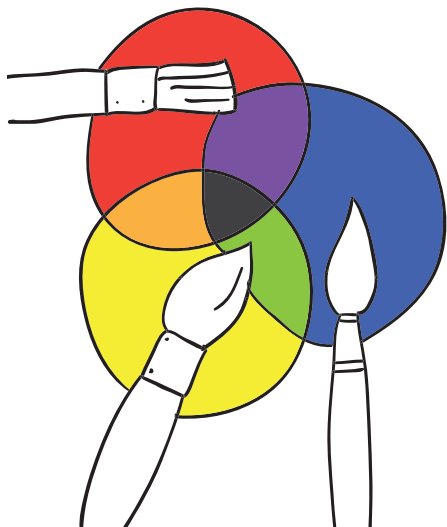
• Большой стеклянный камешек-ракушка

Можно использовать как:

- обозначение перехода хода от одного игрока к другому;
- главный игровой трофей.

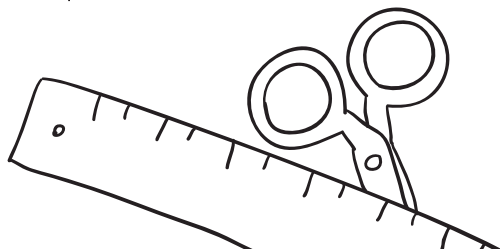
• Акриловые краски

Акрил хорошо ложится на любую поверхность: дерево, стекло, кожу, металл – поэтому его можно использовать для раскрашивания всех элементов игры (поля, деревянных фишек, кубиков, камешков). Эти краски быстро сохнут (в открытой баночке, на палитре или рабочей поверхности), но пока они не высохли, их можно легко смыть водой.



Для получения лучшего результата перед покраской сделайте набросок карандашом – это позволит вам избежать ошибок.

Когда приступите к рисованию, размешайте краску и при необходимости разбавьте её водой. Учтите, что акриловые краски хорошо смешиваются между собой, давая новые цвета.



• Деревянные кубики

Шестигранные кубики широко используются в играх в качестве генератора случайных чисел.

А числа в играх нужны, например, для определения:

- количества клеток, которое нужно пройти;
- суммы денег, которую получает игрок;
- силы военного отряда;
- количества добытых ресурсов;
- клетки игрового поля, на которой произойдут некие события.

Используя краски, на гранях кубиков можно изобразить буквы или символы, позволяющие определить, например:

- направление хода;
- арифметический знак (плюс, минус, умножение, деление);
- успешность действия (выпал снег – игрок пропускает ход);
- действие, которое может совершить игрок (движение, отдых, строительство, получение прибыли, дополнительный ход, сбор урожая и т.п.).



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Для успешной игры очень важно продумать её цель (условие победы) и саму суть игрового процесса.

Создавая свою игру, возьмите на заметку следующие рекомендации.

Цель

Игровая цель – это то, за что присуждается победа в игре.

Вот некоторые популярные идеи:

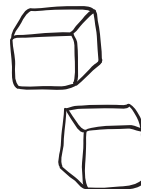
- **Набрать наибольшее количество очков.**
Это один из самых распространенных и удобных способов определения победителя в игре. Причём победные очки могут выражаться по-разному: деньгами, драгоценными камнями, созревшими фруктами, пройденными километрами, количеством построек, количеством взятых на бордаж кораблей, школьными баллами за успеваемость – чем вам будет угодно.
- **Прийти на финиш первым.**
Такая цель характерна для игр-гонок. Нарисуйте на игровом поле «беговую» дорожку, разделённую на участки, придумайте способ перемещения фишек и устройте гонку. Усложнить игру можно, присвоив игрокам несколько фишек-бегунов, и поставив перед ними цель - привести к финишу раньше других не одну, а все свои фишки.
- **Первым захватить территорию или фишку противника.**
В эту группу входят игры наподобие шашек, а также игры на меткость, где, бросая какие-то элементы, нужно наиболее точно попасть в цель.



ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Как правило, игра состоит из раундов, в каждом из которых участники совершают одно или несколько действий, достигая определённого прогресса, ведущего к победе. В настольных играх часто встречаются такие действия:

- бросить кубики, чтобы определить число клеток, которые пройдёт игрок;
- применить эффекты клетки игрового поля, на которую пришёл игрок (получение/лишение ресурсов, право совершить дополнительный ход или перейти на другую клетку, получение защиты от атак других игроков);
- торговать (с игроками и с банком);
- собирать ресурсы;
- строить;
- захватывать фигуры противника;
- обмениваться;
- быстрее других что-то выкрикивать, вспоминать, находить.



ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА ИГРОКОВ

В играх, где требуется обдумывать свой ход, необходимо устанавливать очередность действий среди игроков.

В настольных играх часто встречаются такие варианты:

- Ход передаётся по часовой стрелке.

Начав с любого участника, ход передают игроку, сидящему слева. Также можно в зависимости от условий чередовать передачу хода то налево, то направо.

- Очередность хода зависит от достижений игрока.

Например, в конце каждого раунда она может определяться количеством добытых победных очков – в таком случае можно разрешать делать следующий ход тому, кто набрал меньшее количество очков.

- Очередность хода может вовсе отсутствовать.

Это реализуется в тех случаях, когда по условиям игры все участники действуют одновременно. Например, когда соревнование основано на скорости реакции.

ФИКСИРОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИГРОКОВ

- карандашом на листке бумаги;
- накоплением у игроков стеклянных камешков с назначенной ценностью;
- с помощью фишки на специальном треке победных очков.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Может показаться, что создание игр – удел профессионалов, взрослых и серьёзных людей. Мы знаем, что это не так. А теперь с «Просто игрой» вы сами можете в этом убедиться. Создайте игру вместе со своими детьми или друзьями; и, возможно, не так важно, насколько она окажется сбалансированной и выверенной, а гораздо важнее та драма, которая разыгрывается в вашем воображении – именно это сплотит вас на долгое время, составит основу для общения и дружбы.

Желаем вам хороших игр,
ваше издательство «Простые Правила»
www.prostyepravila.ru



prostyepravila