

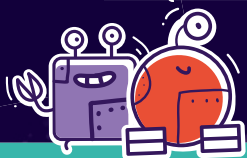
X-ферма*

Правила игры

*Икс-ферма

- 2–5 игроков
- 5+, 6+ лет
- 10–15 минут

Видеоинструкция:
bandaumnikov.ru



В комплекте:

35 карт, 3 тотема, 1 кубик, иллюстрированные правила.

Инопланетяне похитили образцы овощей и фруктов, чтобы выращивать их на своей высокотехнологичной ферме! Только нужно научить роботов решать непростые, но увлекательные задачи, чтобы вывести лучшие космические сорта.

Эта игра на скорость реакции, внимательность, логику и пространственное мышление. Для победы надо быстрее всех выполнять задания. На каждой карте по три варианта заданий, связанных с формами плодов: квадрат, круг, треугольник. Кубик определяет, какой именно вариант нужно решать (рис. 1).

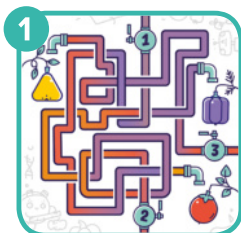


Рис. 1. Если на кубике выпала треугольная груша, выполняем задание с фигурами треугольной формы.

Типы заданий на картах

Всего в игре 7 типов заданий и 3 уровня сложности. Начните с самых простых заданий, когда освоите их — добавляйте следующие уровни.

Лёгкий уровень



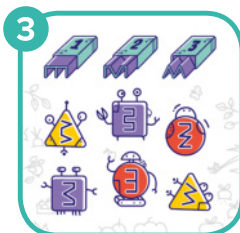
Лабиринты — кран под каким номером нужно открыть, чтобы полить выпавший на кубике плод.

Пример: если на кубике выпала квадратная тыква, правильное решение — «2»: этот кран ведёт к тыкве.



Кто спрятался? — определи, какой зверёк спрятался за плодом.

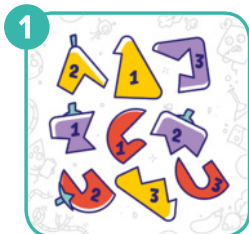
Пример: на кубике выпал круглый помидор, правильный ответ — ворона с номером «1».



Ключи — каким ключом получится завести робота определённой формы. Ключ подходит только к одному из них!

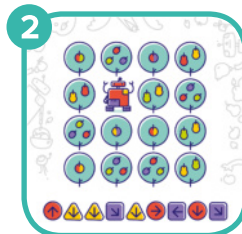
Пример: на кубике выпала груша, для одного из треугольных роботов подходит ключ №3, а для другого нет подходящих ключей.

Средний уровень



Найди лишнее — две из трёх частей одинакового цвета можно сложить в круглый, треугольный или квадратный плод. Какая часть лишняя?

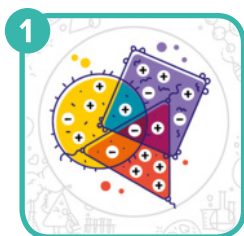
Пример: на кубике выпала треугольная груша, её можно составить из двух жёлтых частей №2 и №3, а вот жёлтая часть №1 — лишняя.



Алгоритмы — на дерево с каким количеством плодов попадёт агробот, если выполнит команды определённой формы.

Пример: если в условии выпало двигаться по кнопкам круглой формы, агробот окажется на дереве с двумя грушами — их он и сможет собрать.

Сложный уровень



Расчёт выживаемости клеток — нужно сложить все плюсы и вычесть все минусы внутри фигуры-клетки.

Пример: если на кубике выпала квадратная тыква, рассчитываем выживаемость квадратной клетки: от 5 плюсов отнимем 3 минуса, выживаемость = «2».



Нет пары — найти и сосчитать плоды определённого вида, у которых нет пары такого же цвета.

Пример: выпал помидор — проверяем только их: нет пары у голубого — один помидор без пары.

Варианты правил

«Хватай!» (6+ лет, на скорость)

Для игры понадобятся все компоненты. Количество игроков от 2 до 5.

Цель игры

Выполнить задание с карты и первым схватить тотем с правильным ответом.

Подготовка к игре

В центр стола поставьте тотемы, так чтобы всем игрокам было удобно их хватать. Рядом положите кубик и колоду карт рубашкой вверх.

Как играть?

Игроки ходят по очереди. Ходящий игрок бросает кубик, после чего открывает верхнюю карту из колоды, выкладывает её в центр, чтобы всем игрокам было её видно.

Задача игроков — быстро решить задание на карте с учётом условия, выпавшего на кубике, и схватить тотем с ответом (рис. 2).

Кто первым схватил правильный тотем — забирает карточку себе. Если игрок схватил не тот тотем, он должен вернуть одну карту штрафа из набранных ранее в общую стопку. Если игроки схватили тотем одновременно, карта достаётся тому, чья рука ниже.

Конец игры

Игра продолжается, пока в колоде не закончатся карты. Кто набрал больше карт, тот и победил.

«Решай!» (5+ лет)

В игре участвуют только карты и кубик. Количество игроков от 2 до 5.

Начинайте играть картами **лёгкой сложности**, постепенно вводите в игру карты средней и высокой сложности.

Подготовка к игре

Перемешайте карты и положите колоду в центр стола рубашкой вверх.

Как играть?

Вариант 1 (на «подумать»)

Игроки ходят по очереди, начиная с самого младшего. Ходящий открывает верхнюю карту и кладёт перед собой. Затем кидает кубик, выполняет задание карты с учётом выпавшего на кубике условия и называет ответ. Если ответ верный, игрок забирает карту себе. Если игрок ошибся, кладёт карту вниз колоды. Ход переходит к следующему.

Вариант 2 (на скорость)

Все игроки берут из колоды по одной карте, не подсматривая, что на ней! Один из игроков бросает кубик, все одновременно переворачивают карты и решают задание (каждый своё) с учётом условия на кубике.

Кто решил — громко называет ответ. Кто последним справился с заданием и все, кто выкрикнул неверный ответ, убирают карты обратно в колоду. Все остальные забирают карты в качестве добычи.

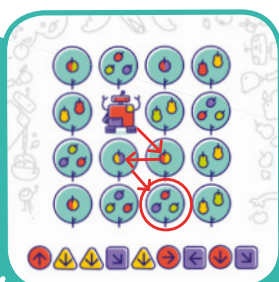
Конец игры

Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт. Побеждает игрок, набравший больше всего карт.

Рис. 2. Пример игровой ситуации



1 На кубике выпала квадратная тыква



2 Ведём робота по квадратным командам



3 Скорей хватаем тотем №3!