

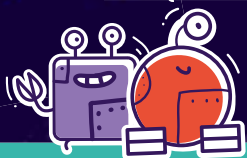
X-ферма*

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.

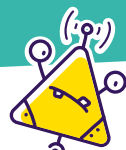


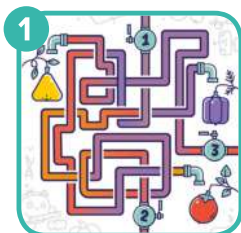
Рис. 1. Если на кубике выпала треугольная груша, выполняем задание с фигурами треугольной формы.

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).

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



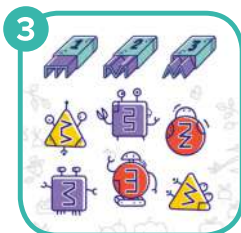
Лабиринты — кран под каким номером нужно открыть, чтобы полить выпавший на кубике плод.

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!

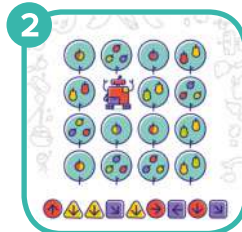
Пример: на кубике выпала груша, для одного из треугольных роботов подходит ключ №3, а для другого нет подходящих ключей.

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 кнопке 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.

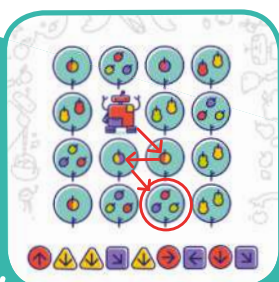
Конец игры

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!