

Рыцари круглого стола

Зимой мы проводим больше времени в помещениях, и вот вам шанс не только с интересом и азартом провести досуг, но и узнать о своих друзьях что-то новое: настольные игры. Из увлечения исключительно детского, какими они были в прошлом веке, настольные игры выросли в целую индустрию со своими трендами, мощным рынком и чемпионатами мира.

"Каркассон"

"Каркассон" придумали в 2000 году в Германии, и уже в 2001-м он стал игрой года в этой стране. Правила семейной пошаговой игры-стратегии незамысловаты: постепенно игроки выстраивают поле, выкладывая карточки с изображением местности на стол, и занимают их своими фишками, которые становятся рыцарями, крестьянами или монахами в зависимости от своего положения. Задача – оккупировать как можно большую территорию, включая поля, реки и замки, набрав максимальное количество очков.

"Манчкин"

"Мочи монстров, хапай сокровища, подставляй друзей" – вот девиз одной из самых популярных настольных игр. "Манчкин" – это пародия одновременно на пошаговые и карточные игры. Правила здесь довольно сложные, разобраться придется, вникая в каждую деталь: есть карты, двери, монстры, расы и уровни. А также "шмотки" и возможная смерть игрока. Однако разобравшись в этой ролевой игре, вся компания превращается из нормальных, психически здоровых людей в безудержно смеющихся истериков с признаками паранойи. Дело в том, что во время партии можно помочь соседу (разумеется, с корыстными целями) или мешать ему (с тем же умыслом). Из-за сложной комбинации карт и ходов может возникнуть спорная ситуация, не описанная правилами. Создатели игры предлагают решать ее громкой перебранкой между участниками. Победителем оказывается тот, кто первый достигнет 10-го уровня, сражаясь с монстрами и ушлыми соперниками.

"Монополия"

"Монополия" (в СССР и России также известная как "Менеджер" или "Бизнесмен") – самая популярная экономическая стратегия всех времен и народов. С тех пор как в 1935 году Чарльз Ферроу продал первые 5000 самодельных копий игры в родной Филадельфии, в "Монополию" сыграли полтора миллиарда человек. Если кто-то забыл правила, то вот они в кратком изложении: имея стартовый капитал в начале игры, участники должны приумножить свое состояние и разорить соперников. Все это происходит на квадратном игровом поле, а "бизнесмены" используют карточки, деньги и фишки. Классическая "Монополия" приобрела множество

дополнений, которые можно найти в любом магазине настольных игр.

"Элиас"

Финская настольная игра стала самой популярной в стране. Во многом это объясняется незамысловатыми правилами и азартом, который "Элиас" разжигает в участниках. Правила, если не вдаваться в некоторые нюансы, примерно такие: за минуту, которая отсчитывается песочными часами, нужно объяснить как можно больше слов из карточек игрокам своей команды. Использовать синонимы или перевод на английский запрещено. В дополненных версиях слова иногда приходится рисовать, изображать с помощью пантомимы или объяснять с определенными эмоциями: театрально рыдая или неадекватно смеясь. Выигрывает команда, которая первая добралась до конца игровой доски, где фиксируются все успехи игроков.

"Марракеш"

"Марракеш" – одна из самых популярных настольных игр Франции и Австрии. Это очень красивая семейная экономическая стратегия, которая в первую очередь необычна фишками, сделанными из ткани. Рынок "Марракеш" живет своей стремительной жизнью, к тому же скоро придется выбрать самого лучшего продавца ковров. Именно за это забавное звание приходится бороться участникам.

"Дженга"

"Jenga" в переводе с суахили означает "Строй!". Но на самом деле эта игра о том, как максимально медленно ломать. Из основания башни, установленной в самом начале партии, игроки поочередно вытаскивают бруски и кладут их наверх, делая строение все более высоким и все менее устойчивым. Проигравшим оказывается тот, чей ход приводит к обрушению башни. Игра довольно напряженная и шепот ходящего: "Я убью того, кто дышит" – вполне нормальная ситуация.

"Скрэббл"

"Скрэббл", или "Эрудит" – такая же классика, как и "Монополия". "Скрэббл" в поп-культуре давно получил звание главной игры для зануд, но от этого не стал менее популярным. Участники получают по семь стартовых букв из 104 и выкладывают их на поле, составляя слова.



Чем длиннее слово, тем больше очков ты получаешь. Не все, однако, знают, что в русской версии "Скрэббла" нельзя использовать никаких слов, кроме нарицательных существительных в именительном падеже. Словарем тоже пользоваться нельзя, точнее можно, но только для того, чтобы проверить, действительно ли существует слово, возникшее на доске.

"Скотланд-Ярд"

"Скотланд-Ярд" – игра, названная в честь штаб-квартиры лондонской полиции и отдающая дань легендарным британским детективным историям. На поле изображена карта центра Лондона. В самом начале методом жеребьевки игроки выбирают преступника, который надевает на голову кепку, чтобы спрятать глаза. Остальные – полицейские, которые будут ловить разбойника. Он, в отличие от преследователей, ходит "секретно", записывая свои ходы на листе, но не показывая его остальным. Каждые пять ходов преступник открывает свое местоположение. Полицейские должны кооперироваться, чтобы загнать бандита в угол.

"Уно"

"Уно" – изощренный вариант хита летних лагерей девяностых "Сто одно". Игра, название которой переводится с итальянского и испанского как "Один", изобретена в 1970-х, и любителей настольных игр, не знающих о ней, почти не существует. Колода состоит из 108 карт, разбитых по цветам и цифрам от нуля до девяти. Кроме них есть и другие карты, меняющие цвет, который находится в игре, направление ходов или позволяющие игрокам обмениваться колодами с любым другим участником. Смысл – избавиться от всех карт, крикнув "Уно!", когда на руках осталась только одна. После того как один игрок выиграл, остальные подсчитывают очки. Каждая компания устанавливает свой порог (например, 400 очков), после которого участник выходит из партии, потерпев поражение. Бывалые игроки подсказывают: чтобы придать некоторого сумасшествия процессу, можно договориться не тормозить и играть как можно быстрее. Замешкался – передаешь ход следующему.

"Активити"

"Активити" мало отличается от "Элиаса", но не упомянуть эту игру нельзя, поскольку кому-то она нравится гораздо больше, чем ее основной конкурент. Игроки на скорость объясняют слова своей команде: рисунком, пантомимой или синонимами – в зависимости от того, какой формат объяснений тебе выпал. Задача – первыми набрать определенное количество очков. Сложность задания можно выбирать: если команда готова к испытанию и успешно его выигрывает, то и к победе движется быстрее.

"Колонизаторы"

Из всех классических настольных игр немецкая игра "Колонизаторы" снабжена, пожалуй, самыми непростыми правилами. Обычно разобраться в них приходится часами, но потраченное время окупается после: это настоящая военно-экономическая стратегия, захватывающая и увлекательная. Задача игроков, как можно догадаться из описания, – создать колонию на острове Катан и развить ее быстрее противников, набрав двенадцать победных очков. Обладая одним из пяти ресурсов – дерево, кирпичи, шерсть, зерно или руда – нужно создавать дороги, города или поселения. А еще нужно думать о протяженности этих дорог и способности городов к обороне. Все как в легендарных компьютерных играх вроде "Казаксов", только на вашем столе.

"Карты против всех"

Американский бестселлер Cards Against Humanity придумали выпускники обычной школы в Иллинойсе. Суть игры – как можно смешнее отвечать на довольно забавные, а иногда и неприличные вопросы или остроумно заполнять пробелы в предложениях. Водящий выбирает самый смешной ответ, и игрок, проявивший недюжинное чувство юмора, получает очко.

Российские производители игры наконец-то сделали версию, в которой нет американизмов, заменив популярных персонажей США на русских звезд. В "Карты против всех" не рекомендуется играть лицам, не достигшим восемнадцати лет.

"Эволюция. Случайные мутации"

Игра "Эволюция" была придумана русским биологом Дмитрием Кнорре в 2010 году и уже переиздана на английском, французском и немецком языках. Логическая стратегия построена на принципах дарвиновской теории: во время хода участники выбирают, какие признаки хотят добавить уже существующему виду. Также стоит обращать внимание на еду и внешние условия. Игра длится до того момента, пока в общей колоде остаются карточки, а победителем оказывается тот, кто набрал наибольшее количество очков.

"Дикие джунгли"

Эту игру любят по всему миру за всплеск эмоций и адреналина, которые она дарит. Суть предельно проста: участники постепенно открывают свои карты и при определенных условиях и совпадениях должны первыми схватить тотем, стоящий в середине стола. Игра отлично тренирует внимательность и реакцию, а в конце процесса у половины играющих дергается глаз: настолько каждая партия напряженная и увлекательная.

Не скучайте!
Подготовил Карл ФИШЕР.

