

Карточки для игры стратега

СТРАТЕГО 1	СТРАТЕГО 1	СТРАТЕГО 1	СТРАТЕГО 1
СТРАТЕГО 1	СТРАТЕГО 2	СТРАТЕГО 2	СТРАТЕГО 2
СТРАТЕГО 2	СТРАТЕГО 2	СТРАТЕГО 2	СТРАТЕГО 2
СТРАТЕГО 3	СТРАТЕГО 3	СТРАТЕГО 3	СТРАТЕГО 3
СТРАТЕГО 3	СТРАТЕГО 3	СТРАТЕГО 4	СТРАТЕГО 4
СТРАТЕГО 4	СТРАТЕГО 5	СТРАТЕГО 1	СТРАТЕГО 2
СТРАТЕГО 3	СТРАТЕГО 4	СТРАТЕГО 2	СТРАТЕГО 3

ЭТО СПОРТИВНАЯ ИГРА НА ПОДОБИЕ САЛОК ИЛИ КАЗАКОВ-РАЗБОЙНИКОВ ДЛЯ ДВУХ (ИЛИ БОЛЕЕ) КОМАНД, СОСТОЯЩИХ ИЗ ДЕТЕЙ ~ 7-16 ЛЕТ.

КАПИТАН КОМАНДЫ РАЗДАЁТ ИГРОКАМ КАРТОЧКИ С НОМЕРАМИ ОТ 1 ДО 4 («ПЯТЁРКУ» КАПИТАН ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ). КОМАНДЫ РАЗБЕГАЮТСЯ И ЛОВЯТ ОДНА ДРУГУЮ. КОГДА ИГРОК ДОГОНЯЕТ ИГРОКА ИЗ ДРУГОЙ КОМАНДЫ, ТО ОНИ ПОКАЗЫВАЮТ ДРУГ ДРУГУ КАРТОЧКИ С НОМЕРАМИ: У КОГО БОЛЬШЕ, ТОТ ВЫИГРАЛ И ЗАБИРАЕТ КАРТОЧКУ СОПЕРНИКА, А ПРОИГРАВШИЙ БЕЖИТ К СВОЕМУ КАПИТАНУ — ПОЛУЧАТЬ НОВЫЙ НОМЕР. ЕСЛИ ЦИФРЫ СОВПАЛИ, ТО ОБА ОСТАЮТСЯ «ЖИВЫ». ЕСЛИ «ЕДИНИЦА» ПРОТИВНИКА ВСТРЕТИТ «ПЯТЁРКУ», ТО ЕСТЬ КАПИТАНА, ТО КАПИТАН И ВСЯ ЕГО КОМАНДА СЧИТАЮТСЯ ПРОИГРАВШИМИ.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ:

ИГРОКАМ ЗАПРЕЩАЕТСЯ ТОЛКАТЬ, ЗАХВАТЫВАТЬ, СТАВИТЬ ПОДНОЖКИ ДРУГИМ ИГРОКАМ, А ТАКЖЕ ЗАБЕГАТЬ ВНУТРЬ СТРОЕНИЙ.

ИГРОК БЕЗ КАРТОЧКИ НЕ МОЖЕТ МЕШАТЬ ЖИВЫМ И ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ В ИГРУ, ОН ДОЛЖЕН НАЙТИ СВОЕГО КАПИТАНА И ПОЛУЧИТЬ У НЕГО НОВУЮ КАРТОЧКУ (МОЖНО С ДРУГОЙ ЦИФРОЙ). ПОСЛЕ ЭТОГО ОН ПРОДОЛЖАЕТ ИГРАТЬ. ЕСЛИ У КАПИТАНА КОНЧИЛИСЬ КАРТОЧКИ, ТО «ПОГИБШИЙ» ИГРОК ПОКИДАЕТ ИГРУ.

В ИГРЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ НЕ ИГРАЮЩИЙ ВЕДУЩИЙ, КОТОРЫЙ ОТСЛЕЖИВАЕТ СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВИЛ, И ДАЁТ СВИСТОК К НАЧАЛУ КАЖДОГО РАУНДА.

ДЛЯ ИГРЫ НУЖНА ЧЁТКО ОГОВОРЕННАЯ ТЕРРИТОРИЯ, РАЗМЕРОМ ПРИМЕРНО С ПОЛОВИНУ ФУТБОЛЬНОГО ПОЛЯ, НА КОТОРОЙ УДОБНО БЕГАТЬ И ПРЯТАТЬСЯ (ЗА КУСТАМИ, ЗА ДОМАМИ), НО ПРИ ЭТОМ ТЕРРИТОРИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ БЕЗОПАСНОЙ.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ КАЖДАЯ КОМАНДА ДОГОВАРИВАЕТСЯ О СВОЕЙ СТРАТЕГИИ - КОМУ КАКУЮ КАРТУ СЕЙЧАС РАЗДАЁМ, КТО ПОДСТАВЛЯЕТСЯ, ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ, КАКИЕ КАРТЫ У ИГРОКОВ ДРУГОЙ КОМАНДЫ, КТО СТАРАЕТСЯ ВЫСЛЕДИТЬ, К КОМУ БЕГУТ ИГРОКИ МЕНЯТЬ КАРТОЧКИ - И КТО КАПИТАН, КТО ОХРАНЯЕТ СВОЕГО КАПИТАНА И Т.Д.

ИНТЕРЕСНЕЕ ВСЕГО ИГРАТЬ ОДНИМИ И ТЕМИ ЖЕ КОМАНДАМИ ПОДРЯД 3-4 РАУНДА, ЧТОБЫ ОБСУЖДАТЬ МЕЖДУ РАУНДАМИ СТРАТЕГИЮ И МЕНЯТЬ ЕЁ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СТРАТЕГИИ ДРУГОЙ КОМАНДЫ.

ЭТА ИГРА ХОРОША ТЕМ, ЧТО ПОДРОСТКИ МОГУТ ИГРАТЬ ВМЕСТЕ С МЛАДШИМИ, И ВСЕМ ОДИНАКОВО ВЕСЕЛО!

КОЛИЧЕСТВО КАРТОЧЕК НА КОМАНДУ:

В КАЖДОМ НАБОРЕ ЕСТЬ ОДНА «ПЯТЁРКА», ДВЕ «ЧЕТВЁРКИ» (ЕСЛИ ИГРОКОВ В КОМАНДЕ БОЛЬШЕ ДЕСЯТИ, ТО НАДО ВЗЯТЬ ТРИ «ЧЕТВЁРКИ»), ЧЕТЫРЕ «ТРОЙКИ» (5 - ПРИ ЧИСЛЕ ИГРОКОВ БОЛЬШЕ 10), ПЯТЬ «ДВОЕК» (6 - ПРИ ЧИСЛЕ ИГРОКОВ БОЛЬШЕ 10) И ЧЕТЫРЕ «ЕДИНИЦЫ» (5 - ПРИ ЧИСЛЕ ИГРОКОВ БОЛЬШЕ 10).

НА КОМАНДУ ИЗ ПЯТИ ЧЕЛОВЕК ПОЛУЧАЕТСЯ СЛЕДУЮЩИЙ НАБОР:

ОДНА «ПЯТЁРКА», ДВЕ «ЧЕТВЁРКИ», ПЯТЬ «ТРОЕК», ШЕСТЬ «ДВОЕК» И ЧЕТЫРЕ «ЕДИНИЦЫ».

ВООБЩЕ ЖЕ НА МОМЕНТ НАЧАЛА ИГРЫ В КАЖДОЙ КОМАНДЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ИГРОКИ С КАРТОЧКАМИ ВСЕХ НОМИНАЛОВ.

Перед началом игры надо распечатать 2 комплекта карточек на бумаге разного цвета. Удобнее всего карточки заламинировать.

Видео-обзор игры <https://youtu.be/Qtr33O4C6B0>