



Мастер игры

Командная игровая дуэль

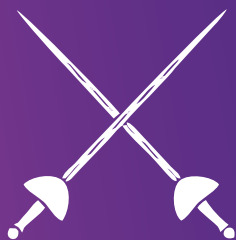


Характеристики



Компактная

Каждое задание требует для игры небольшое пространство - не более одного банкетного стола



Игровая дуэль

Состязание на одном игровом поле, каждый ход участника влияет на следующий ход соперника



Интересная

Соревновательный момент и желание поймать удачу за "хвост" держат участников в тонусе всю игру



Универсальная

Подойдёт под любой формат, особенно для деловых мероприятий: конференции, презентации, мероприятия для клиентов и партнёров



Экономная

Недорогие игровые задания

Что и Сколько



До 24 команд
(до 150 человек)



До 6 часов



Кол-во заданий зависит
от числа участников



Общая схема
расположения
Указатели заданий



Игротехник
для каждого задания
(судит и записывает результат)



DJ и музыка
(Может быть привлечён
с вашей стороны)



Ведущий

Общий план проведения игры



Встреча
Регистрация
Приветствие



Веселая
необременительная
разминка



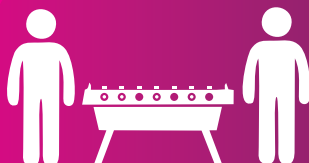
Деление
на команды



Внутрикомандная
работа :
название, девиз,
выбор капитана



Команды проходят
по этапам согласно
маршрутным листам



На каждом задании
2 команды
соревнуются
друг с другом



Победитель участвует
в розыгрыше Лото -
вынимает 1 бочонок
с номером



Подведение итогов
При необходимости-
финальная битва



Празднование победы
вместе с коллективом

1

Команда проходит этапы по маршрутному листу.

В нём указано, куда идти и что делать.

2

Этапы ограничены временем (8-12 мин. - в зависимости от кол-ва заданий и скорости прохождения игры).

Этапы разделяет громкий звуковой сигнал. После сигнала команды перемещаются на другие этапы согласно своему маршрутному листу. Время перехода входит в следующий этап.

3

На каждом этапе соревнуются 2 команды.

Они выбирают игроков, которые играют против представителей команды-соперника.

После окончания игры, выбираются следующие игроки и т.д. до завершения этапа.

Соревнования на этапах судят, контролируют и оценивают игротехники.

4

Команда-победитель каждой игры получает 1 балл.

После прохождения всех этапов подсчитываются баллы и определяется победитель всей игры.

5

Можно сделать более сложный и непредсказуемый финал игры.

Команда-победитель в каждой игре вытягивает бочонок из мешка Русского Лото.

Побеждает та команда, которая первая закроет строчку билета Русского Лото.

6

Игровые задания

Задание 1

на выбор

Дженга

Дженга — относительно молодая игра, придуманная в середине 20-го века, но уже давно ставшая мегапопулярной во всём мире. Суть аттракциона состоит в том, что, необходимо выстроить башню в высоту, при этом, материалом служат деревянные блоки из нижних ярусов.

Задача игроков:

Не обвалить башню на своём ходе и сделать всё возможное, чтобы её обвалил соперник.



Игровые задания

Задание 2

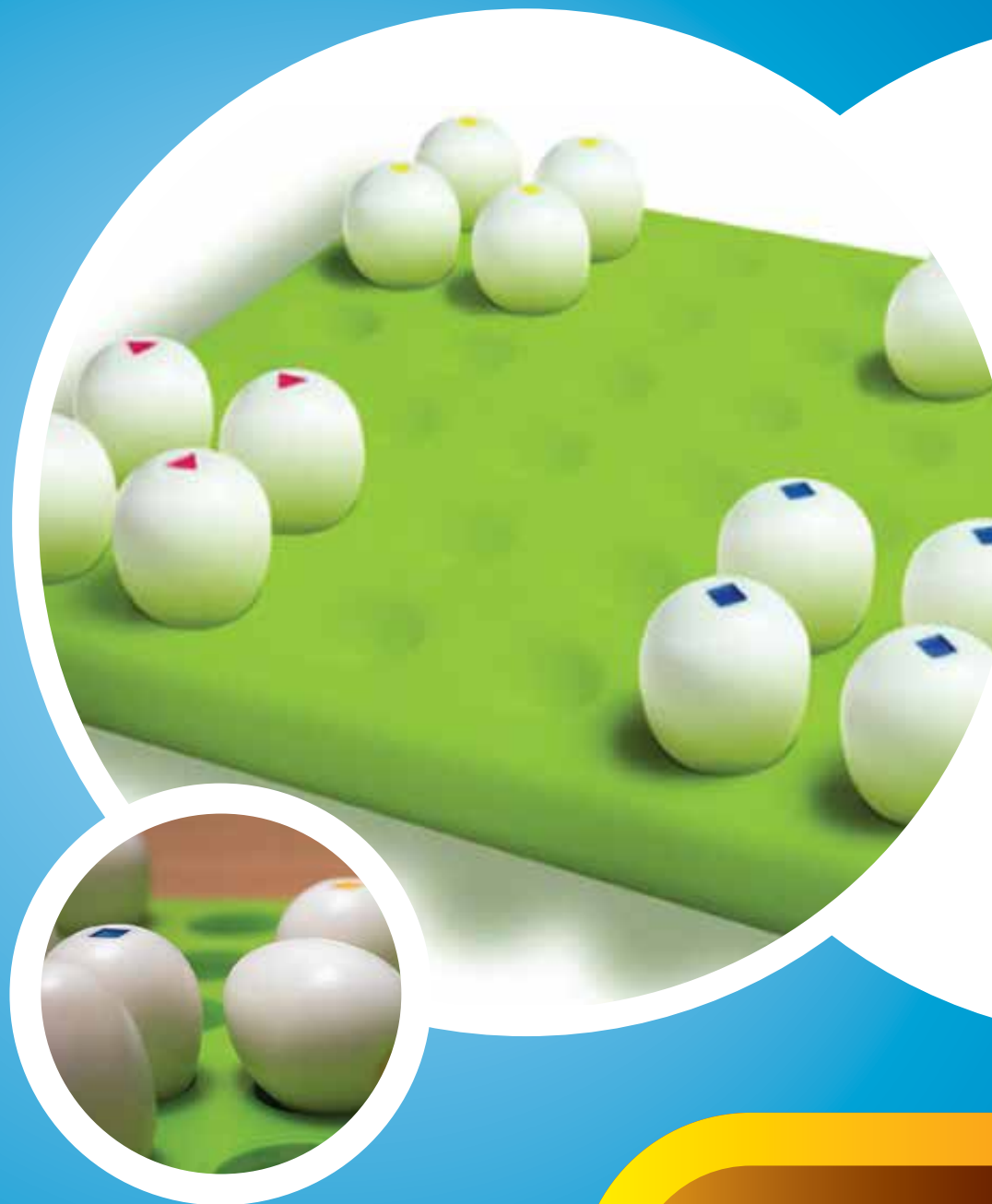
на выбор

Ово

Ово по своим целям и правилам перемещения шашек (яиц) схожа с игрой «Уголки»: доставить все свои яйца в лагерь противника, а затем вернуть их обратно. НО! Когда яйцо добирается до лагеря противника, оно переворачивается так, что изображенный на нем символ перестает быть видным, теперь его может перемещать любой игрок. Тот, кому первым удастся вернуть в свой лагерь все свои шашки (перевернутые яйца), становится победителем. Сложность в том, что когда оба игрока возвращают яйца обратно, сложно понять, где — чьи, так что игра, порой, имеет непредсказуемый характер.

Задача игроков:

Делая ходы по очереди, доставить все свои шашки (яйца) в лагерь противника и обратно быстрее соперника.



Игровые задания

Задание 3

на выбор

Шаффлборд настольный

Игровое поле от 2,1 до 6,7 метра в длину и 40-50 см в ширину. В отличие от большого (уличного) шаффлборда диски, изготовленные из металла или пластика, приводятся в движение руками. Игроки поочередно отправляют диски в противоположный конец стола. Диски, попавшие в один из желобов, расположенные вдоль боковых границ игрового поля, и не пересекшие зачетную линию, находящуюся на расстоянии 1,3 м от ближнего к игроку края, выходят из игры.

Задача игроков:

Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков. Допускается набирать очки, выбивая из зачетной зоны шайбы соперника и ограждать от ударов собственные диски.



Игровые задания

Задание 4

на выбор

Матрешка настольная

Игра напоминает настольный кёрлинг или шаффл-борд: трасса и скользящие по ней биты. Игроки по очереди кидают на противоположенную сторону все свои 4 биты "матрешки" и подсчитывают очки.

Задача игроков:
Побеждает тот, кто набрал больше очков.



Игровые задания

Задание 5

на выбор

Крокиноль (Чапаевские шашки)

Игроки играют шашками двух цветов (по двенадцать у каждого). Игровое поле - это весь большой круг. Игроки своими шашками выбивают шашки противника. За один удар нужно выбить хоть одну шашку. Мешают (помогают) это сделать штырьки, вбитые вокруг маленького круга. Если игрок не попадает по шашке противника, то его шашка изымается из игры. В середине доски - дырка. Попадание в неё - 20 очков.

Задача игроков:

После того, как выстрелы закончились у обоих противников, производится подсчёт очков и определяется победитель.



Игровые задания

Задание 6

на выбор

Тейбл эластик

Захватывающая игра на ловкость и скорость реакции. Цель игры - с помощью эластичной резинки фишки со своего поля перебросить через отверстие посередине игрового поля на поле соперника.

Задача игроков:

Побеждает игрок, на чьей стороне нет фишек, т.е. все фишки находятся на стороне соперника.



Игровые задания

Задание 7

на выбор

Скандинавский бильярд (Новус)

Новус — латышский национальный вид спорта, относится к группе киевых игр.

Игровой стол в форме квадрата разделён на четыре игровые зоны, в которых располагаются деревянные пешки двух цветов для каждого игрока.

По углам игрового стола находятся четыре лузы. Задачей каждого игрока является с помощью игрового кия и битка "матки" загнать свои пешки, находящиеся на противоположном конце стола, в любую из четырёх луз. Удары по пешкам производятся по очереди.

Задача игроков:

Победителем становится тот, кто первым загнал в лузы все свои пешки.



Игровые задания

Задание 8

на выбор

Пилос

Игроки строят пирамиду из шариков. Казалось, бы это чисто механическая не игровая задача. НО! Побеждает тот, кто поставит свой шарик на вершину. Задача усложняется тем, что при строительстве можно «экономить» шарики различными способами, например, переложив, при наличии такой возможности, шарик с одного уровня на другой. Соответственно, в процессе игры надо стремиться экономить свои шары и не дать это делать сопернику.

Задача игроков:
Водрузить на вершину шарик «своего» цвета.



Игровые задания

Задание 9

на выбор

Квиксо

«Квиксо» - это интересная настольная игра, построенная на классических «крестиках-ноликах». Только в отличие от бумажной игры, мобильные деревянные кубики придают игре новое 3-е измерение, а начальное расположение кубиков «рубашкой» вверх, не исключает элемента неожиданности. Кроме того, каждый ход игроки меняют расположение кубиков, сдвигая один из рядов.

Задача игроков:

Составить ряд из 5 своих символов (либо крестиков, либо ноликов).



Игровые задания

Задание 10

на выбор

Четыре в ряд

Настольная игра Четыре в ряд - это быстрая и увлекательная игра, интересная детям и взрослым. По очереди опуская свои фишки вниз в вертикали с ячейками, игроки собирают ряд из 4-х фишек своего цвета по горизонтали, вертикали или диагонали.

Задача игроков:
Собрать ряд быстрее соперника.



Игровые задания

Задание 11

на выбор

Этернас

Эта игра – вариация на популярную тему «четыре в ряд», только перед нами не плоская доска с фишками, а круг с колышками и 32 фишки двух цветов, по 16 игровых снарядов на каждого игрока. По очереди размещая фишки на колышках, игроки выкладывают в линию по вертикали, горизонтали или диагонали из 4-х своих фишек подряд.

Задача игроков:
Собрать ряд быстрее соперника.



Игровые задания

Задание 12

на выбор

Патагон

Эта игра о поиске пути во враждебном окружении. Игроки пытаются соединить края поля непрерывной линией фишек и помешать сопернику выполнить задание, блокируя очевидные ходы и удаляя «зажатые» фишки. Фишка соперника, зажатая с двух сторон фишками другого цвета, удаляется с поля, но не навсегда, а возвращается в «банк», откуда затем снова перемещается на поле.

Задача игроков:
Соединить края поля своими фишками раньше соперника.



Игровые задания

Задание 13

на выбор

Квадефай

Эту игру называют ещё «тетрис в реальности». У каждого игрока по 8 блоков одного цвета (тёмные или светлые). По очереди они выставляют эти блоки на игровое поле — как на само поле площадью 4×4 стандартных кубических блока, так и поверх уже выложенных блоков. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков больше не останется возможности «вписать» свой блок в куб $4 \times 4 \times 4$.

Задача игроков:

Выкладывать свои блоки так, чтобы соперник на своём ходу не смог вписать свой блок в куб.



Игровые задания

Задание 14

на выбор

Японское лассо

У играющего три связки шаров, скреплённых попарно с помощью шнура. Такие оригинальные снаряды необходимо забросить на конструкцию из трёх горизонтальных планок. Каждая планка (если шары с неё не упали) приносит разное количество очков.

Задача игроков:

Выигрывает тот из игроков, кто первым наберёт определённое количество баллов.

При этом правила при переборе могут иметь несколько вариаций.



Игровые задания

Задание 15

на выбор

Галактика

Игроки по очереди складывают шарики меньшего диаметра в подвешенную конструкцию из шаров большего диаметра. Если после хода игрока или от его действий хотя бы один шарик выпадет из конструкции, или же она развалится целиком, игрок считается проигравшим.

Задача игроков:

Выкладывать шарики так, чтобы конструкция развалилась на ходе соперника.



Игровые задания

Задание 16

на выбор

Батик

У каждого игрока набор различных геометрических фигур причудливой формы. Они по очереди опускают фигуры в рамку (Батик). Тот игрок, чья фигура первой полностью не поместится в рамке, признаётся проигравшим.

Задача игроков:

Выкладывать свои фигуры так, чтобы на ходе противника не осталось места для полного размещения его фигур в рамке.



Игровые задания

Задание 17

на выбор

10 шаров

Это легендарное противостояние, повторяющее одну из загадок форта в игре «Форт Боярд». Игрокам на ограниченное время (например, на 10 секунд) показывается ряд из десяти шариков трёх цветов. Их задача — запомнить порядок расположения шаров и без ошибок воспроизвести эту шаровую линию на своём «поле».

Задача игроков:
Точно воспроизвести показанную оригинальную последовательность.



Игровые задания

Задание 18

на выбор

Кварто

Увлекательная интеллектуальная игра с огромным разнообразием игровых ситуаций.

У двух игроков одинаковый набор объёмных фигур: светлые и тёмные, овальные и прямоугольные, с отверстием сверху и без него, низкие и высокие. Игроки по очереди выставляют свои фигуры на доску.

Задача игроков:

Собрать по вертикали, горизонтали или диагонали ряд из четырёх фигур, одинаковых по какому-либо признаку.



Игровые задания

Задание 19

на выбор

21

Яркий представитель математических развлекательных игр, в которых участники, забирая предметы не должны взять последний. В центре игрового стола — 21 шарик. Игроки по очереди забирают 1, 2 или 3 шарика (количество определяет сам игрок, исходя из собственной стратегии). Тот, кому выпало забрать последний шарик, — проигравший.

Задача игроков:

Вынудить противника забрать последний шарик.



Игровые задания

Задание 20

на выбор

Коридор

Необычная, забавная, динамичная и захватывающая игра для двоих или четверых игроков, у каждого из которых по одной фишке и равному количеству перегородок: двигаем свою фишку, блокируя соперника и прокладывая себе путь с помощью перегородок. В свой ход игрок может либо передвигать фишку, либо ставить преграду на пути соперника. При игре вчетвером возникают временные альянсы по интересам.

Задача игроков:

Дойти своей фишкой до противоположной стороны поля первым.



Игровые задания

Задание 21

на выбор

Гигс (Тортуга)

Интересная, динамичная и к тому же очень обаятельная игра для двух предводителей черепах. Задача игроков — добраться одной из своих черепах до «базы» оппонента на противоположном краю игрового поля. Резвые черепашки не только ползут вперёд, но могут также прыгать друг через друга, а с помощью хитрой комбинации вы можете сделать черепашек противника — вашими!

Задача игроков:
Добраться до базы соперника раньше конкурента.



Игровые задания

Задание 22

на выбор

Крути-топчи

Такое своеобразное название игра получила не случайно.

Каждому игроку достается стомпл (фишка в виде перста) определенного цвета. С его помощью игроки должны выдавливать (вытоптать) цветные шарики с игрового поля в определенном порядке, если игроку нельзя выдавить не один шарик, он выбывает из игры. Последний оставшийся игрок зарабатывает кол-во баллов по оставшимся на поле шарикам.

Задача игроков:

Переиграть соперников, выстраивая свою стратегию так, чтобы соперник не смог выдавить ни один шарик.



Игровые задания

Задание 23

на выбор

Пин-понг-геометрия

У каждого игрока набор из восьми шариков одного цвета. Игроки вытягивают карточку с рисунком и, по очереди, стараются расположить свои шарики на игровом поле так, как это показано на рисунке. Шарики загоняются на игровое поле через отскок от стола. Кто первым справится с заданием — тот лучший теннисист и геометр.

Задача игроков:

Справиться с заданием быстрее соперника.



Игровые задания

Задание 24

на выбор

Шаробум

Каркас с отверстиями, внутри каркаса — воздушный шарик. В отверстия каркаса вставлены шесты с засечками, свободно проходящие внутрь каркаса на какое необходимо количество засечек; и не проходящие обратно. Играющие по очереди бросают кубик (на нём значения от 1-го до 3-х) и продвигают шесты внутрь каркаса на выпавшее количество засечек. За один ход продвигать можно любое количество шестов — главное, чтобы соблюдалось количество засечек, на которые продвигаются шесты.

Тот участник, на чьём-то ходе случится большой «бум» (шарик лопнет), считается проигравшим.

Задача игроков:
Выстроить свою стратегию так, чтобы шарик лопнул на ходе соперника.



Игровые задания

Задание 25

на выбор

Шипучка

«Шипучка!» — это очень динамичная, азартная и веселая игра для самой разной компании. Правила игры довольно просты: игроки по-очередно и по определённым правилам размещают разноцветные круглые фишки на «крышке» бутылки, стараясь при этом не обвалить «крышку».

Задача игроков:

Первым избавиться от всех фишек на руках или сделать так, чтобы соперник обвалил «крышку».



Игровые задания

Задание 26

на выбор

Цу-Йе-Фа

Необычная и увлекательная настольная игра на основе всемирно известного способа разрешения споров на пальцах.

На игровом поле в решающей схватке сходятся две команды: ботаны против хулиганов. У каждой фигурки в кулаке за спиной зажат предмет: камень, ножницы, бумага, динамит, а у одной фигурки — флаг. Соперник не должен видеть, у какой фигурки что зажато. При столкновениях человек с более «сильным» предметом остается в игре, а проигравший персонаж — снимается с доски.

Задача игроков:
Захватить флаг соперника.



Игровые задания

Задание 27

на выбор

Чи-Чи-Ко

В основу настольной игры «ЧИ-ЧИ-КО!» легли правила классического домино, но, поверьте, получилась совершенно другая игра! Вместо привычных всем точек на доминошках игры «ЧИ-ЧИ-КО!» изображены разноцветные игровые предметы: камень, ножницы, бумага, жулик и змея. Каждый предмет имеет преимущество перед двумя другими. В свой ход вам нужно подобрать доминошку с «побеждающим» предметом подходящего цвета. Кроме этого, на некоторых доминошках также присутствуют другие знаки, обязывающие игроков пропускать ходы, брать дополнительные доминошки из «базара», а также изменять направление игры. Это очень весело!

Задача игроков:
Как и в классическом Домино — избавиться от всех фишек.



Игровые задания

Задание 28

на выбор

Скрабл (Эрудит)

Это классическая настольная игра, требующая составления слов с помощью фишек-букв.

На игровом поле 15 на 15 клеток игроки, по очереди, выкладывают по правилам слова. От того, насколько длинное слово выкладывается, зависит количество очков. Каждая буква даёт разное количество очков: чем реже встречается буква, тем больше очков она даёт (и тем меньшее количество этих букв вы можете встретить за игру). Плюс, игровое поле имеет разноцветные клетки, причём каждая из них так или иначе увеличивает количество очков за букву или слово целиком.

Задача игроков:
Набрать максимальное количество очков.



Игровые задания

Финальное задание

по желанию

Русское Лото (Бинго)

Простая и любимая игра миллионов. Победителям каждого раунда на любом столе даётся право вытянуть из мешка 1 бочонок. Чем больше раз команда победила, тем больше бочонков она вытянет. Если среди них есть «счастливые» числа, совпадающие с числами, имеющимися на карточке команды, инструктор отмечает данное поле на карточке специальной печатью. Возвращаем бочонки в мешок и играем дальше, но помним, - в лото побеждает не тот, кто сильнее и ловчее, а тот, кому больше повезёт. Таким образом, «Русское лото» — своеобразная смесь сноровки и удачи, точного расчёта и слепого случая.

Задача игроков:
Постараться выиграть столько раз сколько будет необходимо для закрытия полоски на карте команды.



Дополнительные возможности



Последующая
программа
с ведущим



Шоу-программа
с артистами



Дополнительный
комплект звука



Установка надувной
или стационарной
сцены



Шатры под
банкетную/фуршетную
рассадку



Кейтеринг и
Фан-кейтеринг



Спасибо за внимание!



+7 (495) 665-2363
info@eventgamer.ru