

В оформлении книги использованы иллюстрации авторов по лицензии от:

© Lori.ru:

Артем Поваров, Юрий Викулин;

© Shutterstock.com:

Aaron Amat, AISPIX by Image Source, Aleksandar Mijatovic, Alex Staroseltsev, Alexander Raths, AlexussK, Andresr, Andrey_Popov, annie greenwood, Anthony Correia, Antonio Abrignani, Aptyp_koK, AresT, ArtFamily, Aspen Photo, Auremar, Bayanova Svetlana, Bill Frische, bitt24, Blend Images, Bragin Alexey, Canoneer, Chad Mc, ChameleonsEye, Champiofoto, ChristineGonsalves, Claus Mikosch, Conrado, coPrint, cozyta, Dan Kosmayer, David W Hughes, Deklofenak, Denis Radovanovic, Denys Kurbatov, design56, Dmitry Kalinovsky, Dotshock, Eastimages, Elena Pal, Elena Talberg, Ella Hanochi, Elnur, Everett Collection, F8.IN.TH, Ffooter, Gayvoronskaya_Yana, Gdvcom, Gladskikh Tatiana, Haveseen, Herbert Kratky, Ho Yeow Hui, ID1974, Ifong, Igor Berlinskiy, IgorXIII, Ilike, In Green, Inge Schepers, Irina Solatges, Ivan Kruk, Ivan Sazykin, Jamie Roach, Jamie Wilson, Jason Maehl, Jeff Banke, Jeff Wilson, Joyfull, Juniart, K. Miri Photography, Kamira, Karamysh, Kenneth William Caleno, Kzenon, Kzww, Laborant, Lasse Kristensen, lev radin, Lisa S., Ljupco Smokovski, MaineMadness, mama_mia, Martin Bech, Martin Dallaire, mast3r, Maxim Kazitov, Maya Kruchankova, Mexrix, Michael Effler, Michael Pettigrew, Michaeljung, Mika Heittola, Mike Broglio, Mike Flippo, Milos Luzanin, Mirvav, Mitch Gunn, Monkey Business Images, Monopoly, MTrebbin, Muzsy, My Portfolio, Natursports, Nomad_Soul, NotarYES, Nyvlt-art, Oliver Hoffmann, Oliveromg, Pavel Shchegolev, Pedro Monteiro, Petrenko Andriy, Phil Date, Photosani, PinkBlue, pio3, Pixelspieler, Pojoslaw, Poznyakov, Pukhov Konstantin, Radhoose, Richard Paul Kane, Rido, RTimages, Santhosh Kumar, sar_38, Sashkin, Sean O' Dwyer, Sebastian Duda, Serge Black, Sergej Razvodovskij, Sergey Rusakov, Shots Studio, Shout It Out Design, Steve Cukrov, StockLite, Syda Productions, Tatiana Belova, Tatiana Popova, Tatjana Romanova, T-Design, Thomas Barrat, Timmary, Tischenko Irina, Tish1, Tomas Sereda, Tumar, Ugorenkov Aleksandr, valeriya_gold, Vibrant Image Studio, Vipman, Vladyslav Starozhylov, Wavebreakmedia, Werner Muenzker, White Room, William Ju, Zerbor.

Автор выражает благодарность компании «Мосигра» за предоставленные фото игр «Твистер» (с. 126–129), «Активити» (с. 154–157), «Монополия» (с. 182–187) и «Мафия» (с. 212–215).

Мазаник С. В.

М 13 Правила игр / С. В. Мазаник. – М. : Эксмо, 2014. – 240 с. : ил. – (Книга-тренер).

ISBN 978-5-699-68018-4

Хочешь знать правила всех популярных игр?

Любишь играть и выигрывать?

Эта книга – то, что нужно!

Во время игры человеку нравится проявлять свои умения, чувствовать превосходство над противником и получать заслуженное вознаграждение. Существует огромное множество игр, в этой книге мы описали самые популярные и интересные из них: активные, настольные, карточные, в которые можно играть вдвоем, с семьей или в компании хороших друзей. Вы узнаете точные правила игр, а также интересные факты о них. Прочитайте книгу и покажите свою игру!

Издание прекрасно иллюстрировано: в нем более 800 фотографий и 3D-иллюстраций с детальным изображением ключевых игровых моментов и ситуаций.

УДК 379.8
ББК я92

Введение

12

Глава 1. Активные игры

14

Бадминтон	16
Баскетбол	22
Бейсбол	28
Бильярд	34
Боулинг	48





Водное поло	56
Волейбол	62
Гандбол	70
Гольф	74
Городки	80
Дартс	84
Кёрлинг	90

Конное поло	94
Крикет	96
Крокет	100
Лакросс	106
Настольный теннис	108
Пейнтбол	114



Русская лапта	118
Сквош	122
«Твистер»	126
Теннис	130
Флорбол	134
Футбол	138
Хоккей	144





Часть 2. Настольные игры

152

«Активити»

154

Го

158

Дженга

162

Домино

164

Кости

168



Крестики-нолики	172
Реверси	174
Точки	175
«Крокодил»	176
Маджонг	178
«Монополия»	182

Морской бой	188
Нарды	190
Русское лото	194
Шахматы	196
Шашки	202



Часть 3. Карточные игры

206

Дурак.....

208

«Мафия».....

212

Пасьянс.....

216





Покер	220
Преферанс	226
Тысяча	232
«Уно»	236

Введение

Игры — неотъемлемая часть человеческого существования. Они принимают разную форму, но будут присутствовать в жизни всегда. Люди начали играть еще в доисторические времена. Прообразом игр можно считать ритуальные действия. Цивилизация развивалась, игры становились сложнее и разнообразнее. Они были и остаются до настоящего времени своеобразной

формой обучения, ведь воссоздание различных ситуаций и их освоение помогает решать проблемы, возникающие в реальной жизни. В связи с этим самые достойные умы человечества посвящали теме игр свои многочисленные исследования. В греческой мифологии есть упоминания о возникновении азартных игр. Римские императоры были не прочь

развлечься игрой, иногда ставя на кон своих подданных. За долгую историю человечество изобрело и усовершенствовало огромное количество игр. Одним словом, люди всегда старались провести досуг интересно и увлекательно, и игры подходили для этого как нельзя лучше. Играя, человеку нравится проявить свои умения, почувствовать превосходство над противником, иногда получать заслуженное вознаграждение. Обучающие игры

Рис 1. Никакая компьютерная игра не заменит живое общение



позволяют приобретать профессиональные навыки, ведь куда приятнее усваивать новое в игровой форме, а не проводить часы за учебниками или в лекционной аудитории. Есть также понятие «игровая психотерапия», когда игровые формы помогают ребенку или взрослому раскрыться и проработать проблемные аспекты личности. Существует огромное множество игровых форм, начиная от спортивных и заканчивая настольными и компьютерными. Современные технологии позволяют перенести многие традиционные игры (например, нарды, покер, шахматы и др.) на

компьютерную платформу, что облегчает их доступность. Однако как бы хорошо компьютерная индустрия не воссоздавала реальность, заменить живое общение, яркие эмоции от игры в компании друзей, не сможет ни один компьютер (**рис. I**). И хотя сейчас видеоигры довольно сильно потеснили традиционные, есть тенденция к выравниванию ситуации (**рис. II**). Подростки заново открывают для себя подвижные спортивные игры: футбол, баскетбол, волейбол. Вместе с тем набирают популярность западные игры — бейсбол, крикет, возрождается интерес

к национальным играм, таким как лапта и городки. В современном мире человек без труда может найти для себя именно ту игру, которая наиболее полно соответствует его желаниям и интересам. Свободный доступ к информации позволяет быстро отыскать правила и изучить игровой процесс. Чтобы облегчить эту задачу, мы предлагаем изучить нашу книгу. В ней вы найдете подробную информацию о правилах, истории самых популярных игр, а также интересные факты о них. Прочитайте книгу и отыщите свою игру!

Рис II. Спортивные игры — это жизнь



Часть 1



Активные игры



Бадминтон

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: от 2 до 4.

Игровой инвентарь: игровое поле, ракетки, волан.

Описание

Бадминтон — это спортивная игра, в которой игроки, располагаясь на разных концах игровой площадки, перебрасывают специальный снаряд (волан) ракетками через сетку, стараясь, чтобы он не упал на поле.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Прототипом бадминтона послужила древняя индийская игра пуна, с которой английские офицеры познакомились в XIX веке во время службы в Индии.

Инвентарь

Игровое поле

Корт — это прямоугольная площадка размером 13,4×5,18 м (рис. 1.1).

Если играют две пары игроков, ширина должна быть немного больше — 6,1 м. Поверхность корта разграничивается линиями шириной 4 см. Линии должны быть хорошо заметны, поэтому обычно разметку наносят яркой краской (белой или желтой). В центре игровой площадки между двумя стойками на высоте 1,55 м устанавливается сетка. В центре допускается небольшое провисание, поэтому здесь высота составляет 1,534 м. Сверху сетка

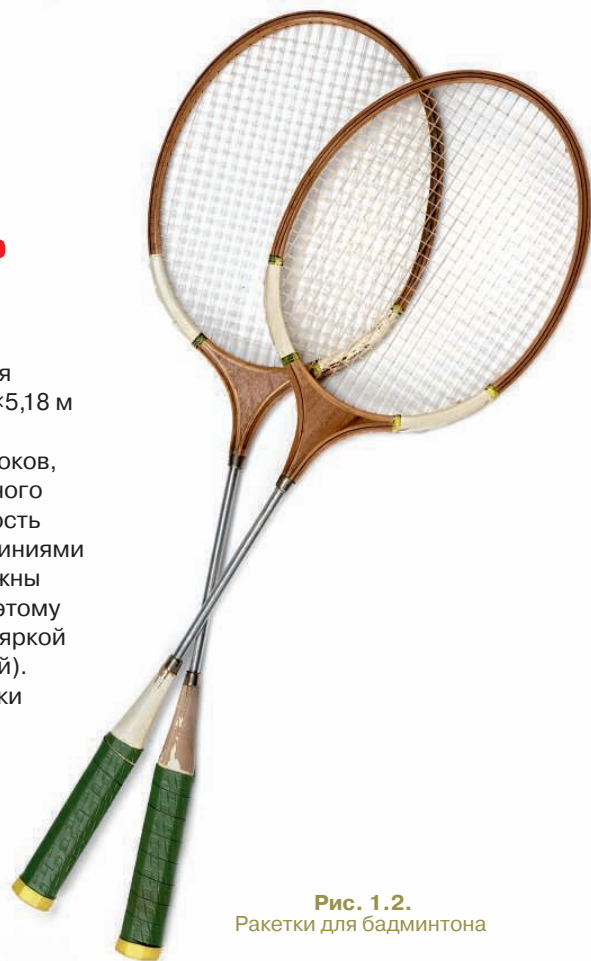


Рис. 1.2. Ракетки для бадминтона

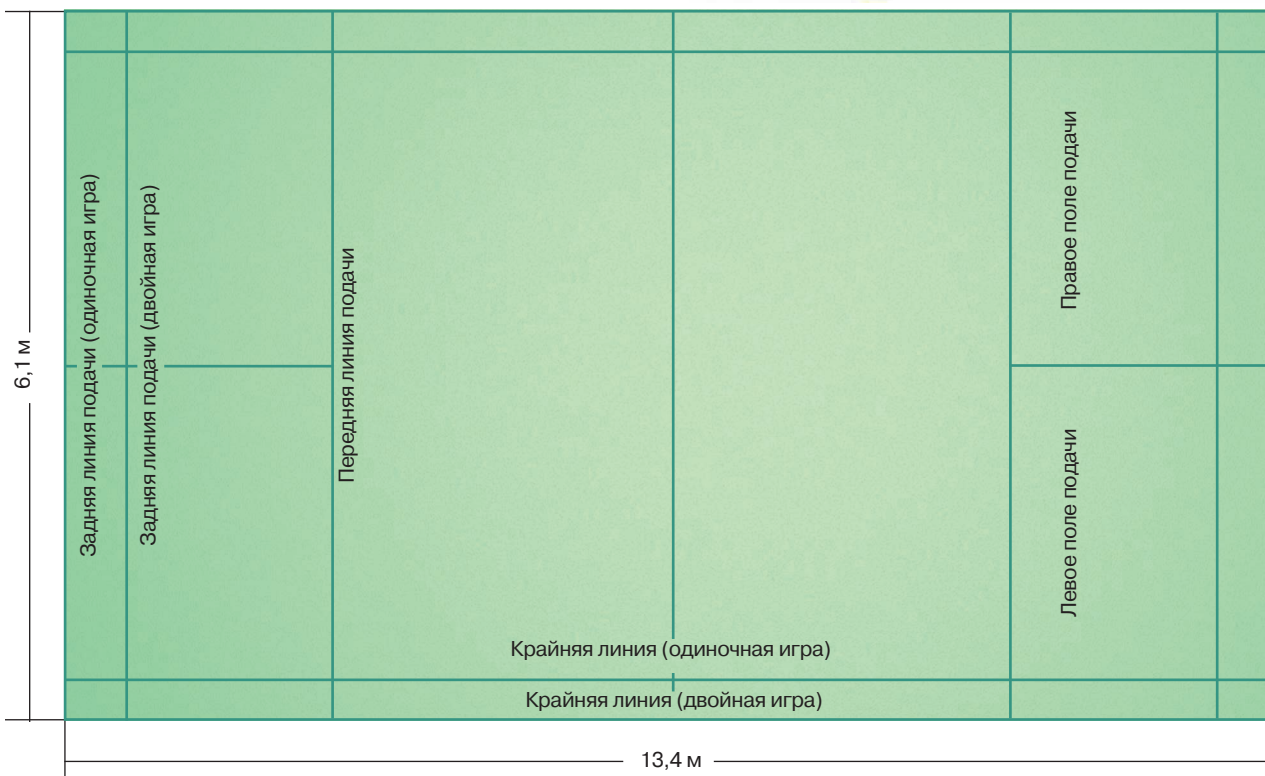


Рис. 1.1. Игровое поле (корт)