

ЧАРІВНИЙ ЗОШИТ

ЧАРІВНИЙ ЗОШИТ

УЯВИ, ЩО РУЧКА – ТВОЯ ЧАРІВНА ПАЛИЧКА!  
НУМО ТВОРИТИ СПРАВЖНЮ МАГІЮ!

Морський бій, хрестики-нулики та їхня тривимірна версія, гоночні машини, трикутні баталії, завоювання кольорів, перетинання ставка, будування стін і ще ціла купа різноманітних головоломок. Усе, що тобі потрібно, — папір та ручка! Грай один чи з друзями, обирай улюблені класичні завдання або ж карколомні новинки. За цим заняттям час пролетить непомітно!

Розважайся щодня, обирай найкращі забавки, читай інструкції до головоломок, дивися приклади та підказки наприкінці книжки.

Вирушаймо у паперові пригоди!

[www.bookclub.ua](http://www.bookclub.ua)

ISBN 978-617-12-5956-0



9 786171 259560

ДИВОВИЖНІ ІГРИ З ПАПЕРОМ ТА РУЧКОЮ

ЧАРІВНИЙ ЗОШИТ

# ДИВОВИЖНІ ІГРИ З ПАПЕРОМ ТА РУЧКОЮ

Найцікавіші розваги  
для дітей





ЧАРІВНИЙ ЗОШИТ



# ДИВОВИЖНІ ІГРИ З ПАПЕРОМ ТА РУЧКОЮ

Найцікавіші розваги  
для дітей

ХАРКІВ **КЛУБ**  
2019 **СІМЕЙНОГО**  
**ДОЗВІЛЛЯ**

# ЗМІСТ



## Грай сам із собою

Морський бій для одного	4
Будівник стіни	8
Добери пару	12
Сапер	16
Ласо	20
Надай форму	24
Острови та мости	28
Завдання з мапою	32
Пари камінців	36

## Грайте разом

Шибениця	40
Чотири в ряд	44
Хрестики-нулики	48
Палички	52
Морський бій	56
Жування	63
Погризи печиво	66
Завоювання кольорів	70
Перетні ставок	74
Гоночні машини	78
Тривимірні хрестики-нулики	82
Теніс	86
Трикутні баталії	90
Відповіді	93

УДК 374  
Д44

Жодну з частин цього видання не можна копіювати або відтворювати в будь-якій формі без письмового дозволу видавництва

This edition first published in Great Britain in 2019 by Buster Books, an imprint of Michael O'Mara Books Limited, 9 Lion Yard, Tremadoc Road, London SW4 7NQ

Перекладено за виданням:  
Amazing Pen & Paper Games. — London: Buster Books, 2019. — 96 p.

Переклад з англійської *Олександра Оржицького*

Видання для організації дозвілля

### Дивовижні ігри з папером та ручкою

Керівник проекту *В. А. Тютюнник*  
Відповідальний за випуск *А. В. Альошичева*  
Редактор *Є. О. Демченко*  
Художній редактор *А. О. Попова*  
Технічний редактор *В. Г. Євлахов*

Підписано до друку 01.04.2019. Формат 70x100/16. Друк офсетний.  
Гарнітура «HeliosCond». Ум. друк. арк. 7,74. Наклад 4000 пр. Зам. №

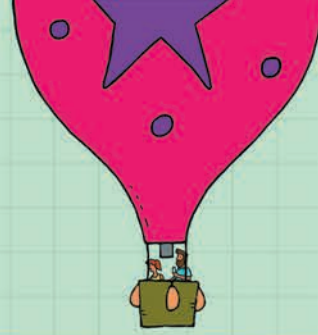
Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля»  
Св. № ДК65 від 26.05.2000. 61140, Харків-140, просп. Гагаріна, 20а. E-mail: [cop@bookclub.ua](mailto:cop@bookclub.ua)

Віддруковано у ПРАТ «Харківська книжкова фабрика "Глобус"»  
61052, м. Харків, вул. Різдвяна, 11.  
Свідоцтво ДК № 3985 від 22.02.2011 р.  
[www.globus-book.com](http://www.globus-book.com)

ISBN 978-617-12-5956-0  
ISBN 978-1-78055-606-2 (англ.)

© Buster Books, 2019  
© Hemiro Ltd, видання українською мовою, 2019  
© Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля»,  
переклад і художнє оформлення, 2019



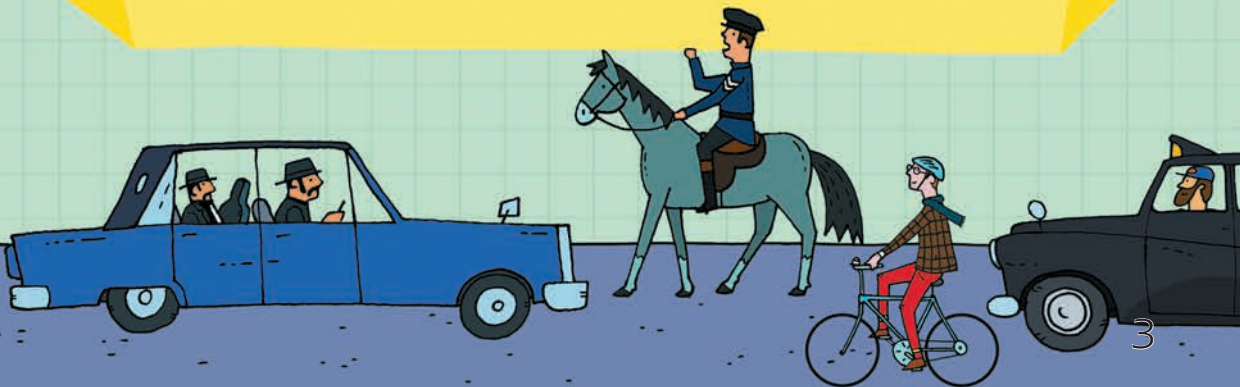


# ГРАЙ САМ ІЗ СОБОЮ

Дивовижні ігри з папером та ручкою у цій частині книжки ідеально підходять для того, щоб грати самому із собою. В ній повно різноманітних головоломок — від улюблених класичних завдань до блискучих нових.

Перед кожною грою надані інструкції щодо того, як у неї грати, а також приклад. У кожному розділі наведена купа ігор, тому, якщо тобі сподобалась якась конкретна, ти зможеш грати в неї знову і знову.

Ігри різняться за своїм рівнем складності, тому звертай увагу на підказки, що допоможуть тобі рухатися вперед. Відповіді надані наприкінці книжки на сторінках 93—96.





# Морський Бій Для одного

У рамках цієї гри в морський бій твоє завдання полягає в тому, щоб знайти кораблі, приховані у кожному з клітчастих полів. Ти маєш установити, які з клітинок є водою, а які — сегментами бойових кораблів.

## ПРАВИЛА

1. Кожен тип корабля займає наступну кількість клітинок, по горизонталі або по вертикалі:

1 x Авіаносець 

1 x Лінкор 

1 x Крейсер 

2 x Есмінці 

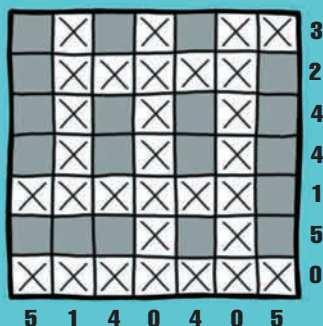
3 x Підводні човни 

2. У кінці кожного рядка або стовпчика розташована цифра, що вказує на те, скільки сегментів бойових кораблів розташовано в цьому рядку або стовпчику.

3. Якщо рядок або стовпчик позначено цифрою «0», значить, усі клітинки в ньому — це вода.

4. Кораблі не можуть торкатись один одного.

### Приклад



«X» = вода

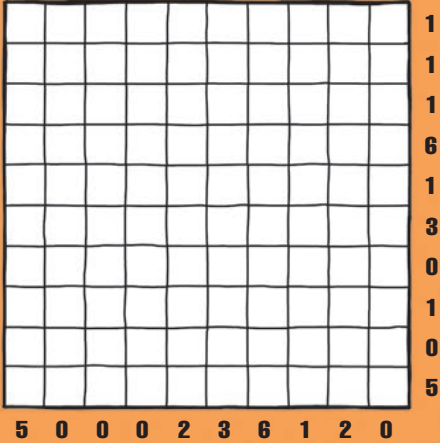


# ЦІННА ПІДКАЗКА

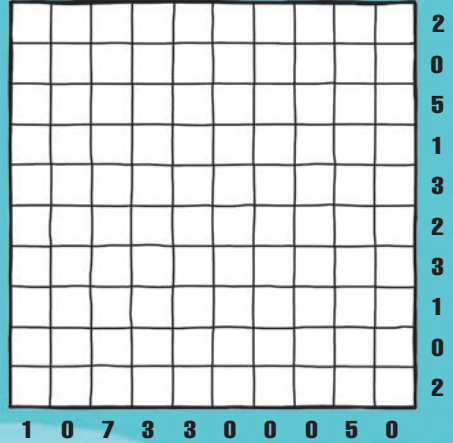
Для початку розташуй хрестики в тих клітинках, що повинні бути водою, оскільки їх рядки або стовпчики позначені цифрою «0».

Коли замалюєш клітинки, що є цілим кораблем, не забудь позначити клітинки довкола них як воду.

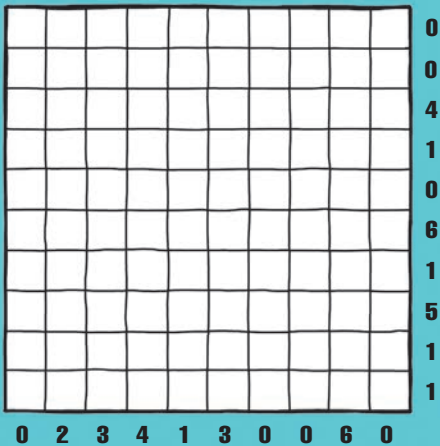
## ГРА 1



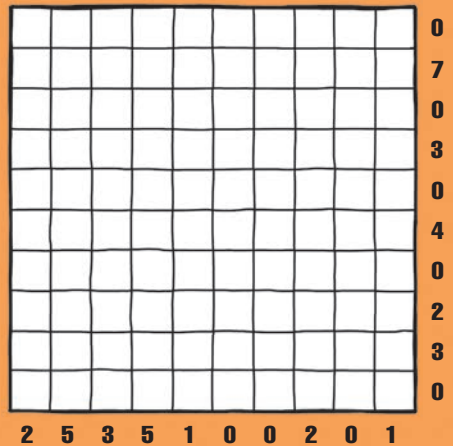
## ГРА 2



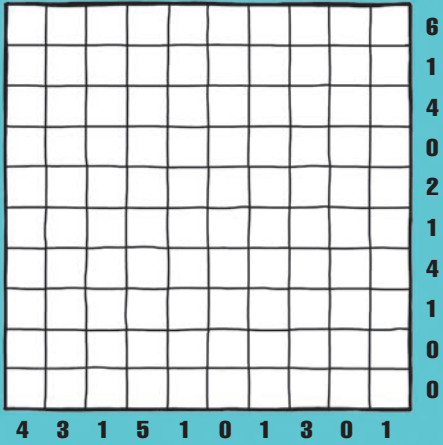
## ГРА 3



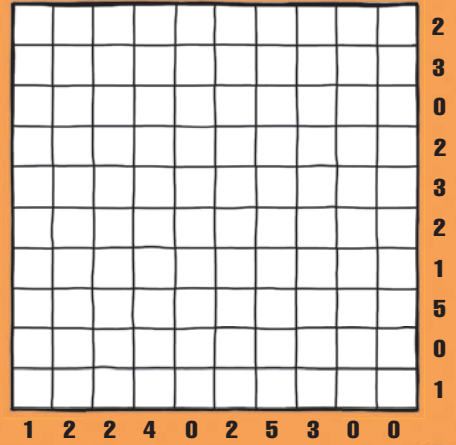
## ГРА 4



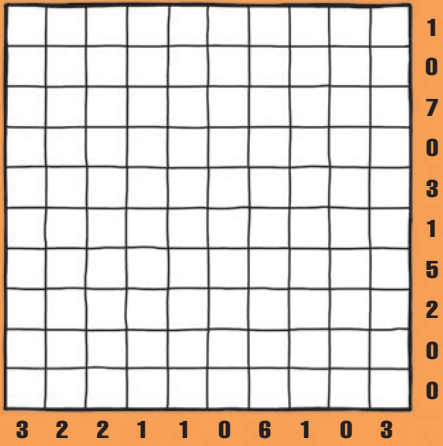
### ГРА 5



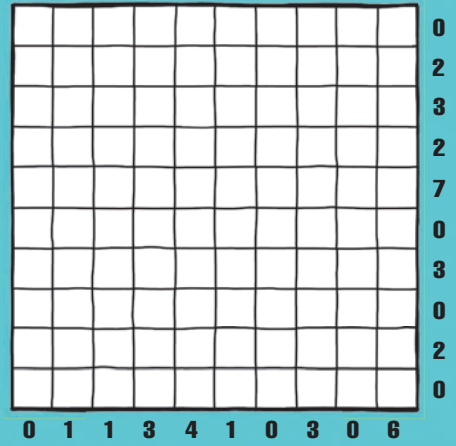
### ГРА 6



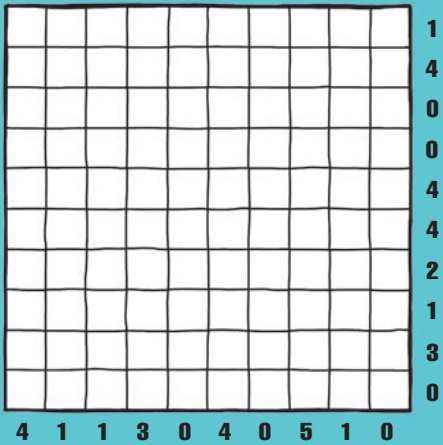
### ГРА 7



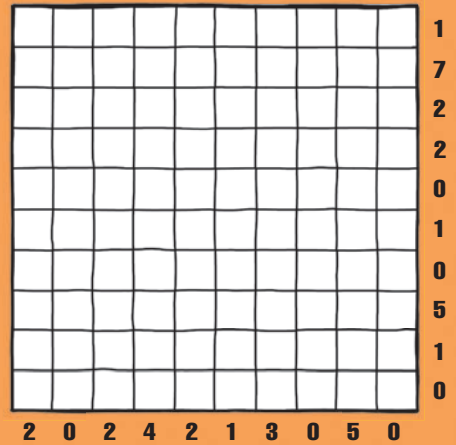
### ГРА 8



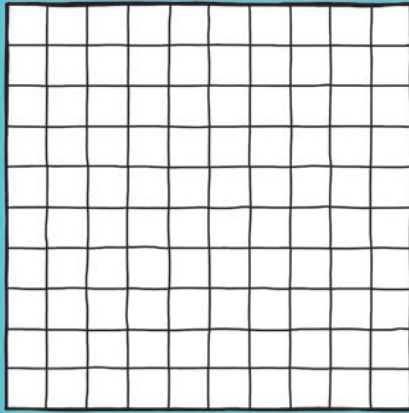
### ГРА 9



### ГРА 10



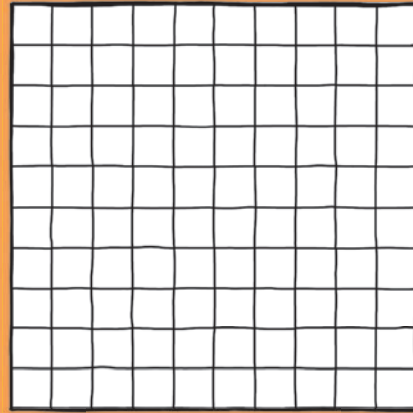
### ГРА 11



2  
0  
0  
6  
0  
1  
5  
1  
0  
4

2 1 0 2 6 3 3 1 1 0

### ГРА 12

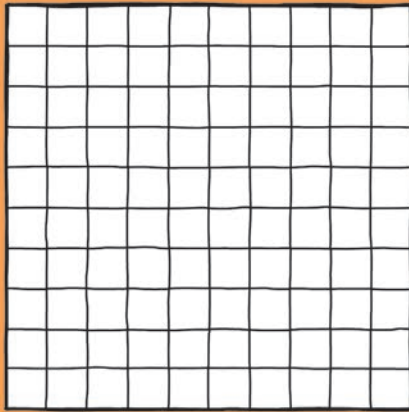


0  
2  
2  
2  
2  
4  
0  
1  
6  
0

1 3 2 0 4 1 0 1 5 2



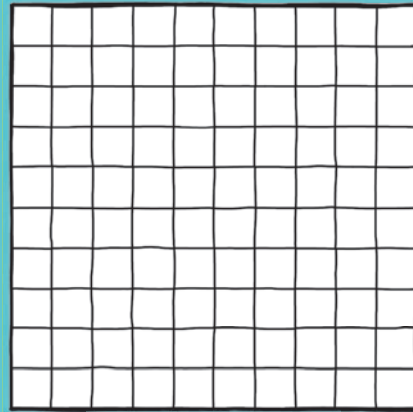
### ГРА 13



3  
1  
0  
5  
0  
1  
1  
7  
1  
0

3 2 2 2 1 1 7 0 1 0

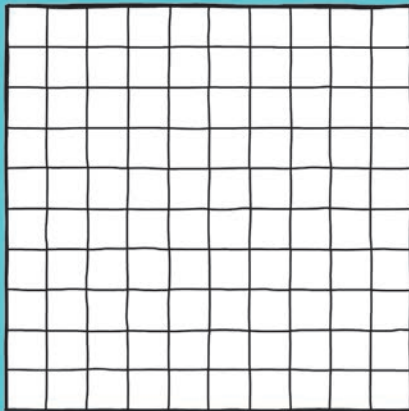
### ГРА 14



0  
4  
0  
3  
1  
6  
2  
2  
0  
1

2 2 1 7 1 1 1 0 0 4

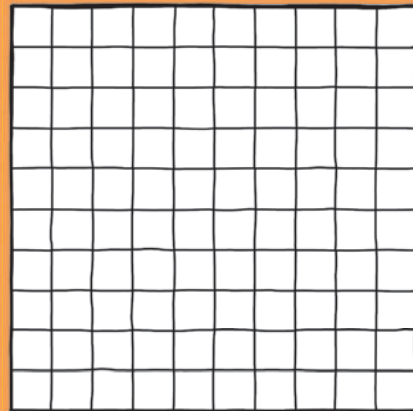
### ГРА 15



1  
2  
2  
1  
6  
2  
0  
4  
0  
1

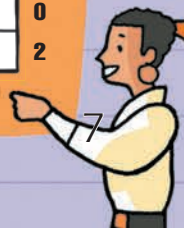
4 0 5 2 1 2 0 0 5 0

### ГРА 16



1  
3  
0  
2  
2  
3  
1  
5  
0  
2

1 5 1 1 0 8 0 1 2 0





# БУДІВНИК СТІНИ

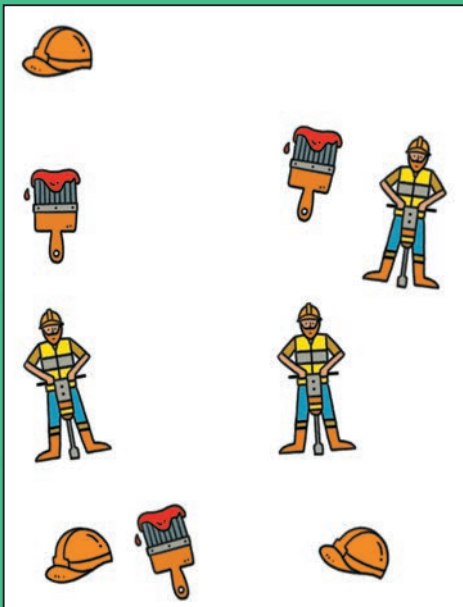
Використовуючи тільки прямі лінії, побудуй стіни, що розділять кожну картинку на три окремі зони. У кожній зоні має знаходитися по одному зображенню кожного типу. Стіни повинні тягнутися від одного краю картинки до іншого та не перетинати одна одну.

## ЦІННА ПІДКАЗКА

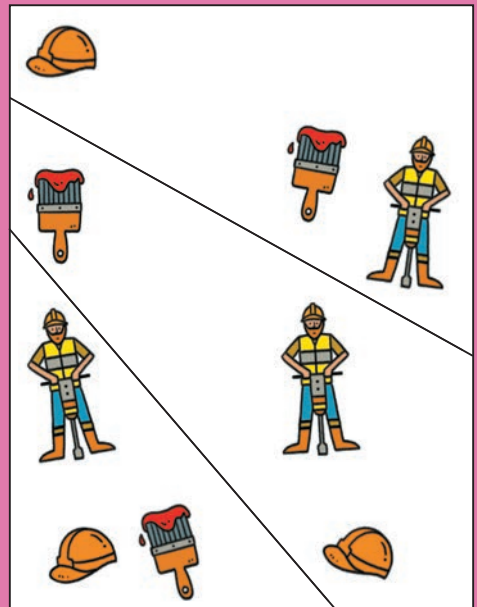
Щоб лінії були прямими,  
використовуй лінійку або край іншої книжки.



### ГРА-ПРИКЛАД



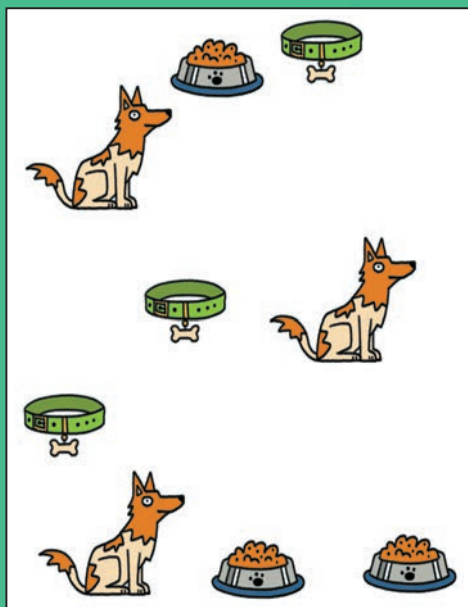
### ВІДПОВІДЬ-ПРИКЛАД



# ГРА 1



# ГРА 2



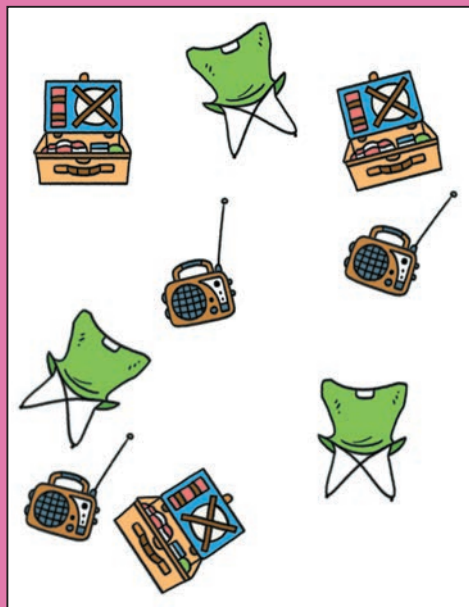
# ГРА 3



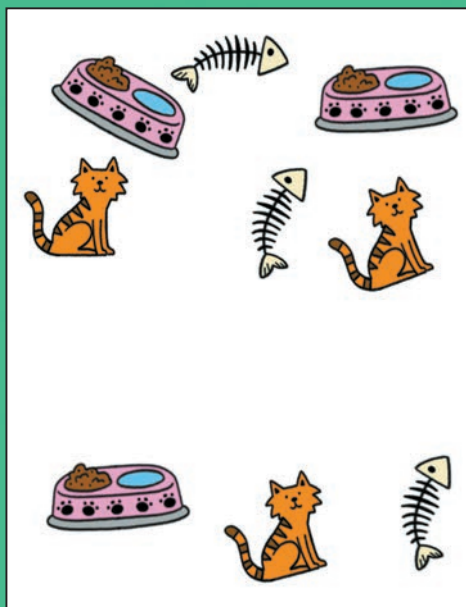
# ГРА 4



### ГРА 5



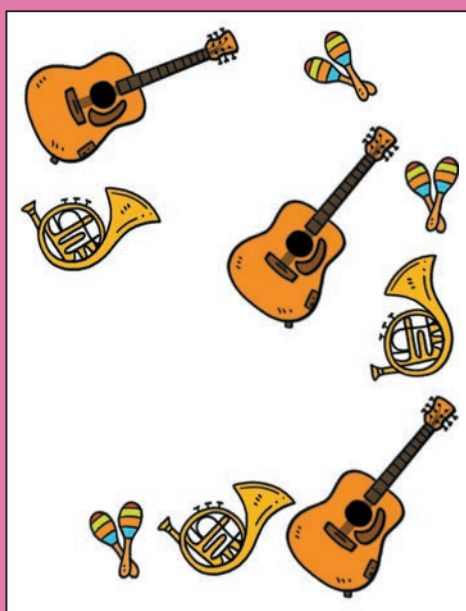
### ГРА 6



### ГРА 7

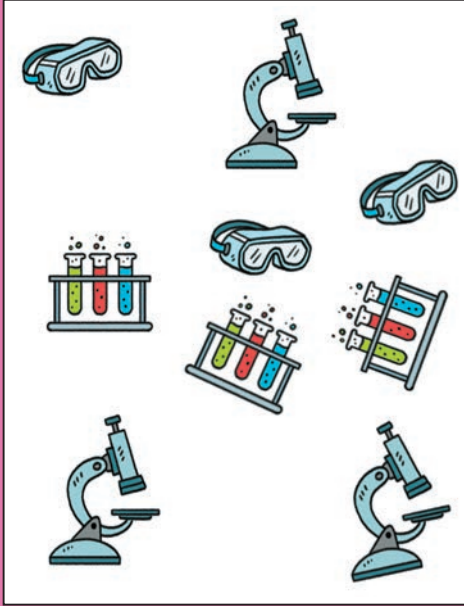


### ГРА 8





### ГРА 9



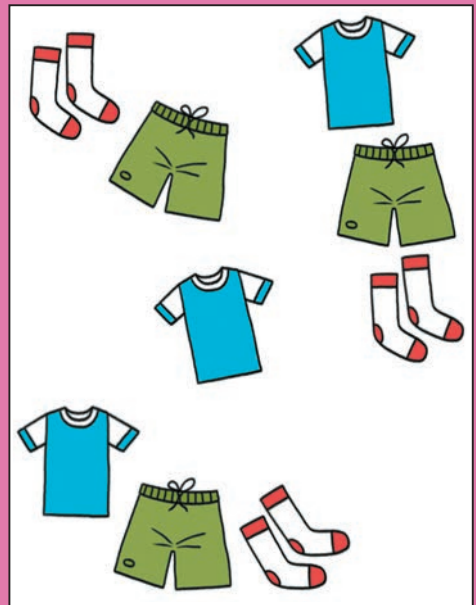
### ГРА 10



### ГРА 11



### ГРА 12





# Добери пару

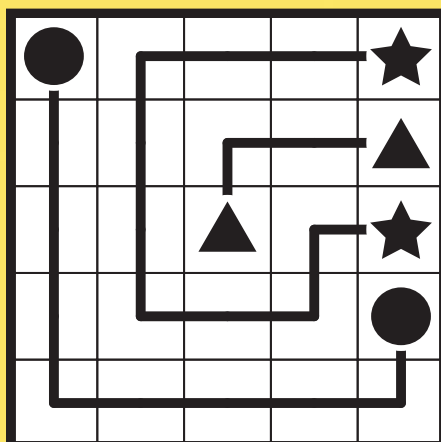
Чи зможеш ти з'єднати лініями однакові фігури?



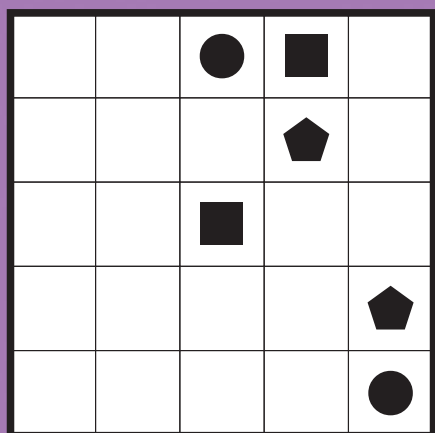
## ПРАВИЛА

1. Лінії не повинні перетинати одна одну.
2. Через кожну клітинку може проходити лише одна лінія.
3. Діагональні лінії використовувати не можна.

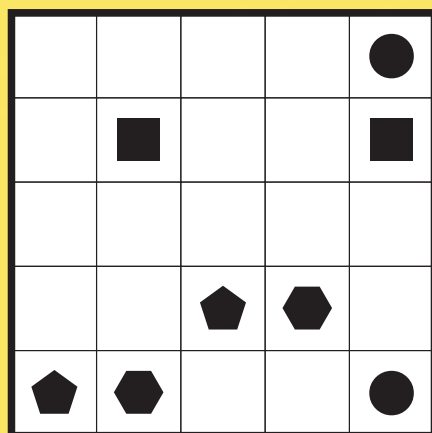
## Приклад



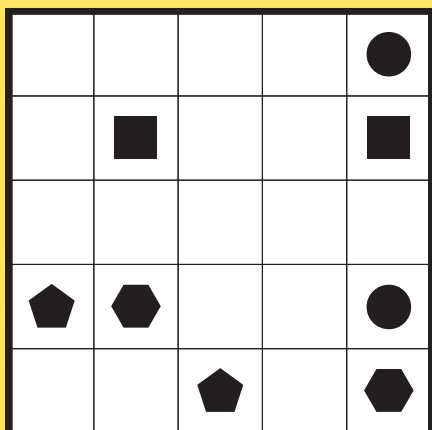
## ГРА 1



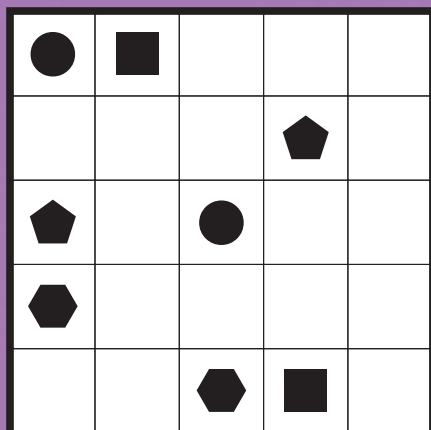
## ГРА 2



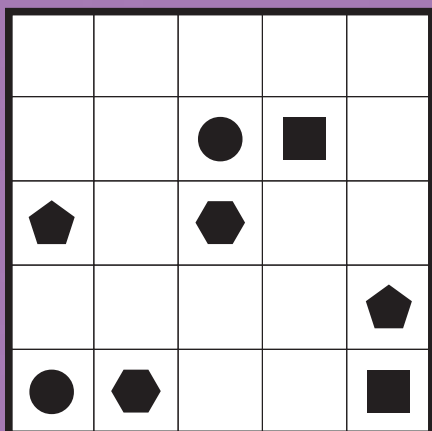
ГРА 3



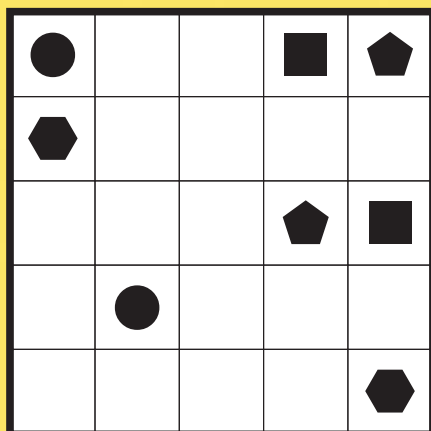
ГРА 4



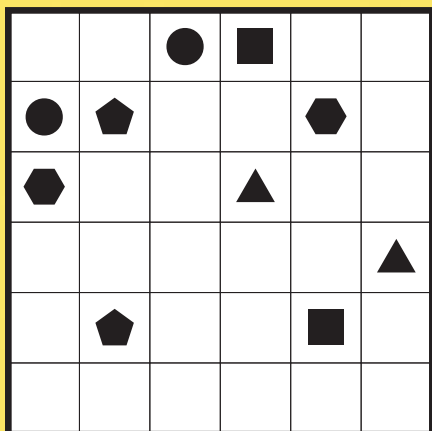
ГРА 5



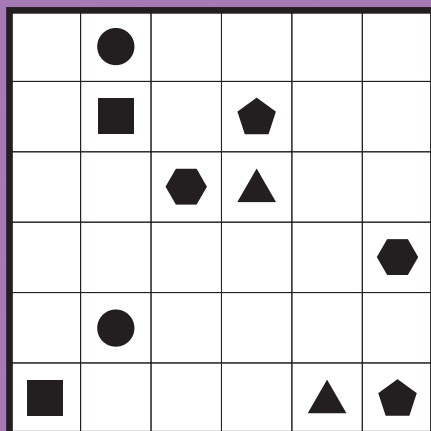
ГРА 6



ГРА 7



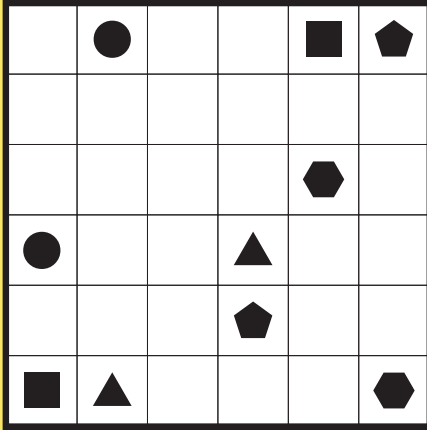
ГРА 8



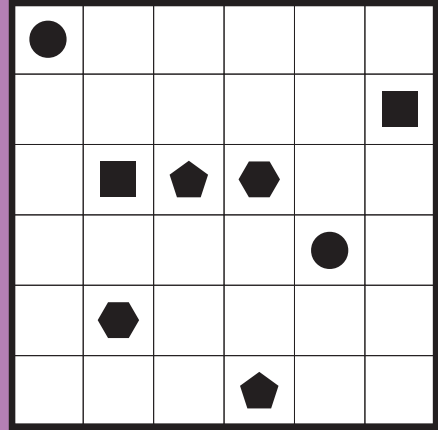




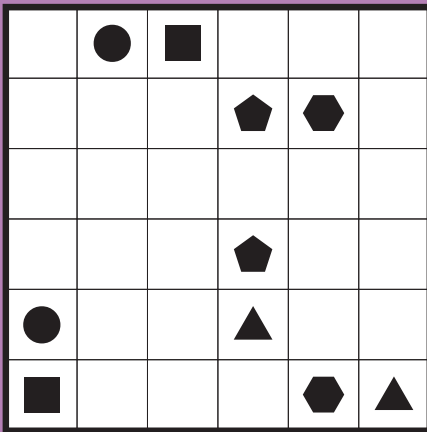
### ГРА 9



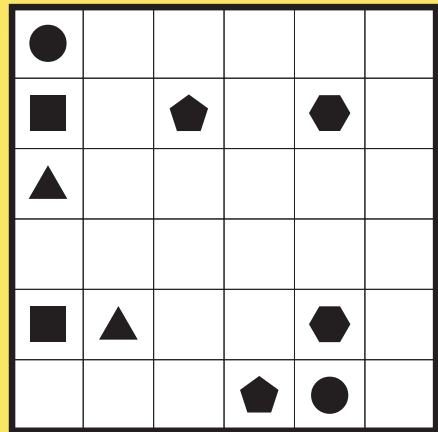
### ГРА 10



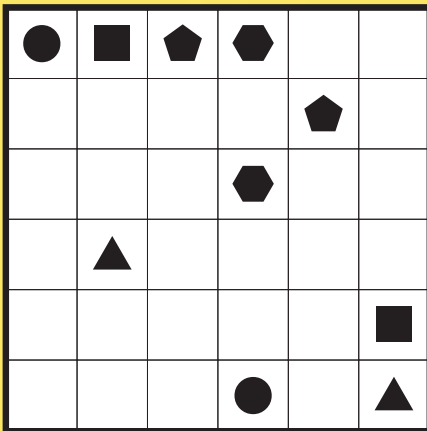
### ГРА 11



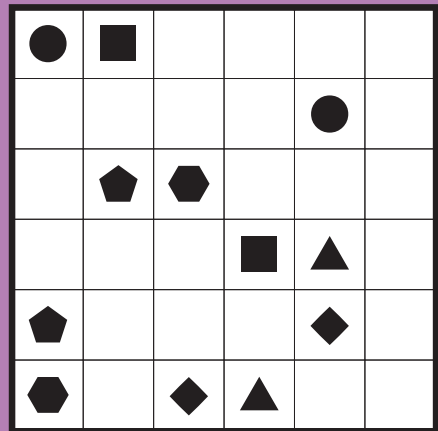
### ГРА 12



### ГРА 13



### ГРА 14

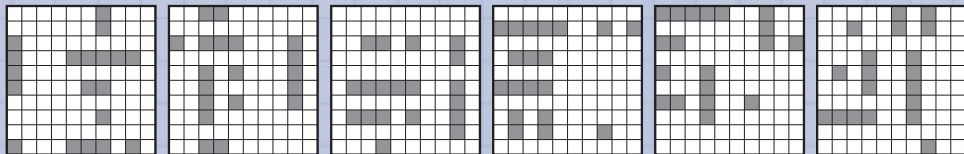




# ВІДПОВІДІ



МОРСЬКИЙ  
БІЙ ДЛЯ  
ОДНОГО



1

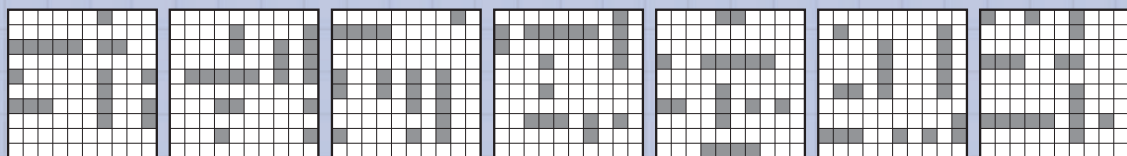
2

3

4

5

6



7

8

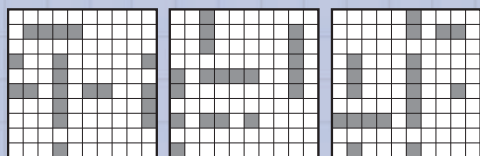
9

10

11

12

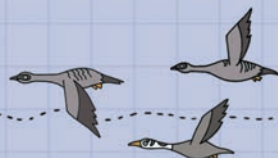
13



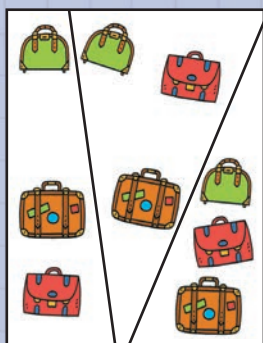
14

15

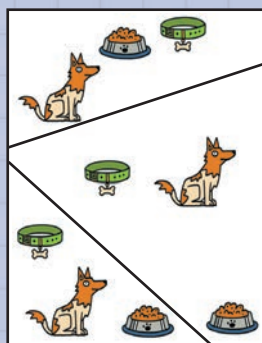
16



БУДІВНИК СТИНИ



1



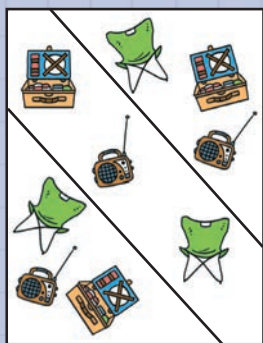
2



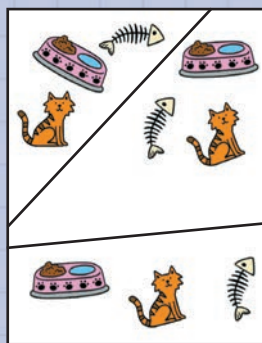
3



4



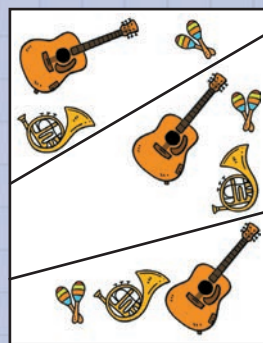
5



6

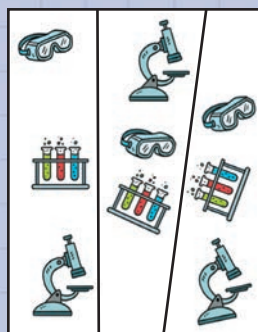


7



8

# БУДІВНИК СТИНИ



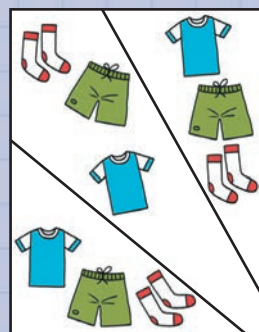
9



10

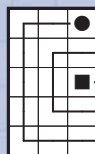


11

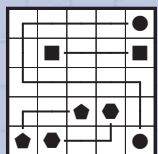


12

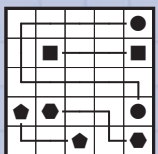
## ДОБЕРИ ПАРУ



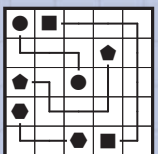
1



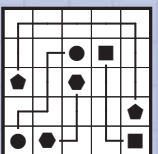
2



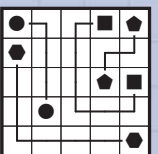
3



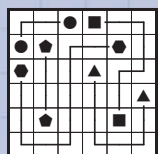
4



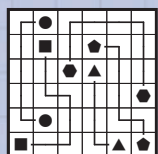
5



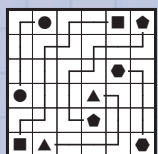
6



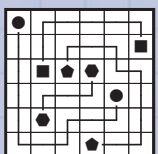
7



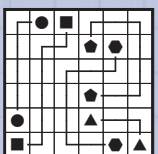
8



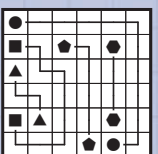
9



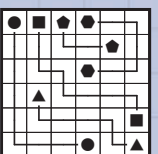
10



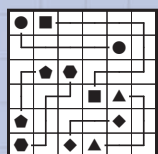
11



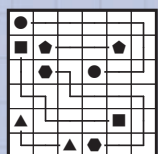
12



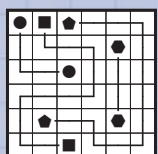
13



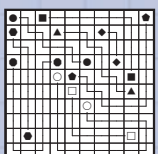
14



15

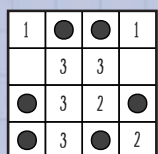


16

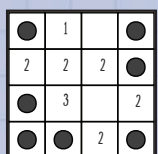


17

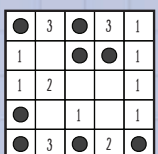
## САПЕР



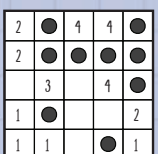
1



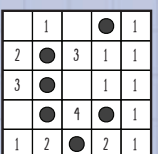
2



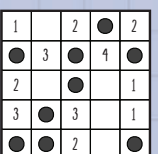
3



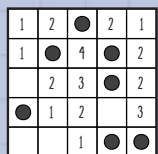
4



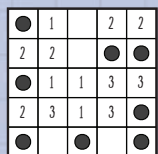
5



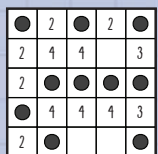
6



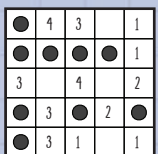
7



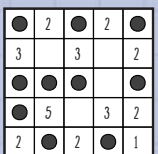
8



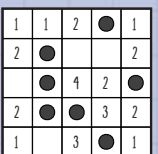
9



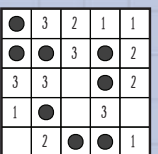
10



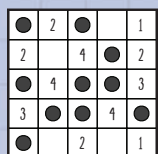
11



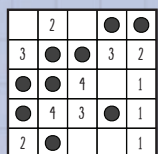
12



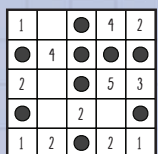
13



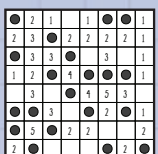
14



15



16

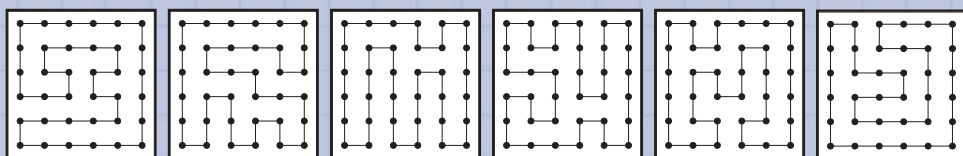


17





ЛАСО



1

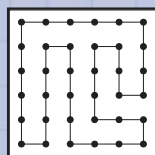
2

3

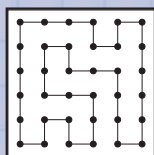
4

5

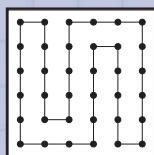
6



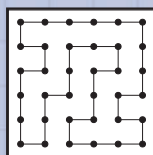
7



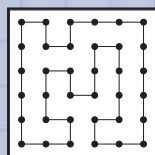
8



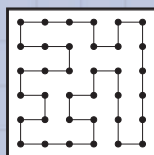
9



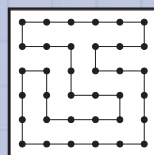
10



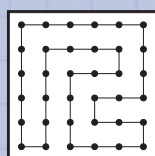
11



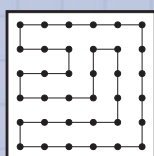
12



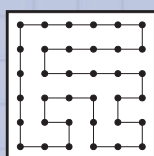
13



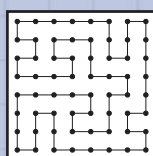
14



15

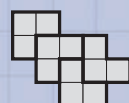


16

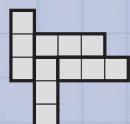


17

НАДАЙ  
ФОРМУ



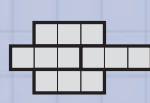
1



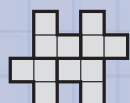
2



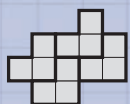
3



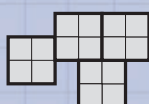
4



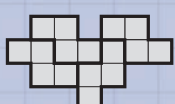
5



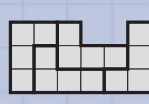
6



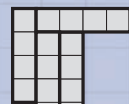
7



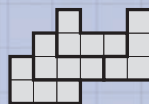
8



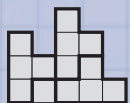
9



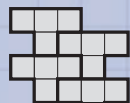
10



11



12



13



14



15



16



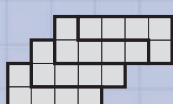
17



18



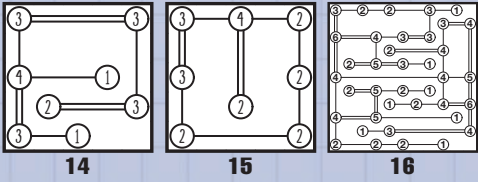
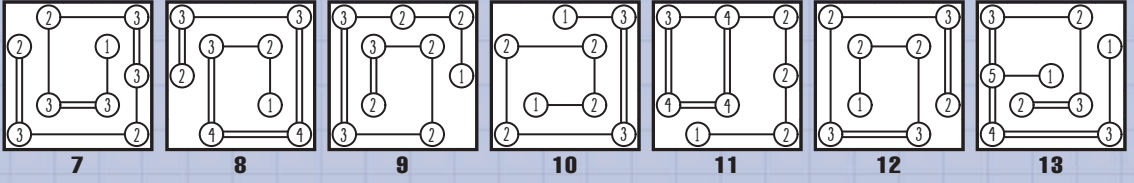
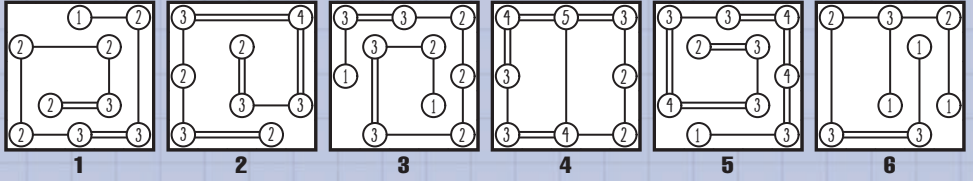
19



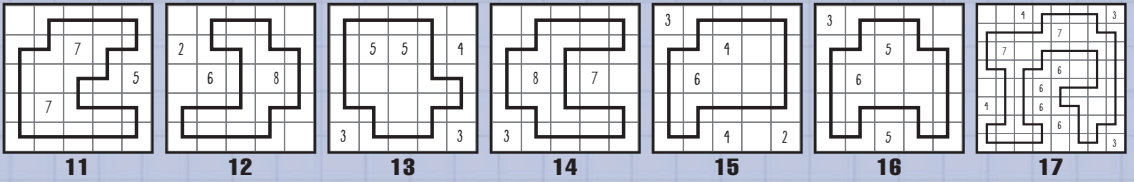
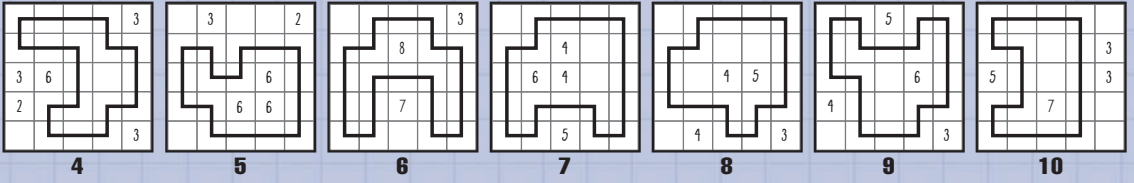
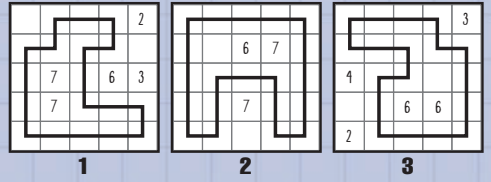
20



# ОСТРОВИ ТА МОСТИ



# ЗАВДАННЯ З МАПОЮ



# ПАРИ КАМІНЦІВ

