

Настольная командная игра: «Селекционер»

Команды игроков создают новые сорта растений (фруктов и ягод) с заданными характеристиками, используя методы селекции. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов за успешные селекции. Выведенные сорта можно высаживать на поле для игры. Участники могут получать задания по выведению новых сортов от игроков выращивающих их.

мб менделеевское скрещивание (1-2 выпало - сладкий, 3-4 кислый и тд)

надо привить свойства растениям.

- **2 команды** по 3–4 человека
- Всего игроков: **6-8**
- Время игры: **30 минут**

Состав игры

1. **Карты растений** – базовые культуры (яблоня, малина, смородина, груша и др.).
Карты растений обладают свойствами. Базовые характеристики (сладкий, морозостойкий, крупный и др.)

Каждая карта имеет две части:

Верхняя Часть: Название растения (Яблоня, Малина, Смородина, Груша, и т.д.).

Нижняя Часть: Одно или два свойства (Сладкий, Морозостойкий, Крупный, Колючий и т.д.).

2. **Карты условий** – задания на выведение определённых сортов
3. **Методы селекции** – карточки с описанием 3 способов селекции
4. **Карты результата селекции** – показывают, удалась ли селекция
5. **Карты негативных эффектов** – при неудаче в селекции
6. **Карты “Лаборатория”** – позволяют использовать генную инженерию
7. Кубик с 6 гранями - для выявления результата селекции

Ход игры

В центре стола лежит колода карт из которой можно брать карты. В ней карты растений с их свойствами и карты лаборатория (их 2 на игру). В открытую лежат карты видов селекции (это инструкции, что необходимо для проведения селекции и

насколько высока вероятность успеха).

У ведущего на руках: Колода карт результата; Колода негативных эффектов

Каждый игрок получает по 4 карты. До начала хода игроки одной команды могут поменяться карточками.

Ходы переходят от одной команды к другой (сходил участник одной команды, после участника другой команды, после другой участника первой команды).

Что может сделать игрок во время хода. Взять карту из колоды или разыграть селекцию.

Розыгрыш селекции. Для того чтобы провести селекцию игроку необходимо обладать двумя картами растений.

Игрок объявляет о том, какие свойства растения необходимо передать для выведения нового вида.

Игрок выбирает вид селекции, который будет использовать.

После выведения нового вида игроки получают карточку нового растения без названия.

Участникам необходимо вписать название нового вида и его полученные характеристики.

Полученный вид можно высаживать в игре, а также использовать следующей группе для выведения новых сортов.

Методы селекции

Метод	Что нужно	Шанс успеха	Особенности
Скрещивание	2 растения одного типа можно передать по 1 свойству	66%	Простой, но возможен провал
Мутагенез	2 любых растения	50%	Может вызвать мутации
Генная инженерия	любые 2 растения + 3 свойства, + карта “Лаборатория”	100%	Только 1(?) раз за игру на команду

Результаты селекции

Для выявления результатов селекции необходимо кинуть кубик с 6 гранями.

- 6-5 - Успех — сорт выведен
- 3-4 - Частичный успех — не все качества передалось (мастер выбирает какое передалось)
- 2-1 Неудача — сорт не получен
- 1 (при мутагенезе) Мутация — сорт с **негативным эффектом**

Если выпала **мутация**, тянется одна карта из колоды **негативных эффектов**.

Примеры негативных эффектов

- Несъедобный вкус
- Не хранится
- Аллергичен
- Мелкие плоды
- Уязвим к морозу

Каждый такой эффект снижает итоговый балл.

Карты условий

Это задания, за выполнение которых даются **дополнительные баллы**:

- Вывести сорт яблок с кислым вкусом
 - Вывести облепиху, которая будет плодоносить в июне
 - Создать морозостойкий персик
 - Получить сорт крыжовника с крупными плодами
-



Подсчёт баллов

Действие	Баллы
Успешно выведенный сорт	+2
Использование мутагенеза	+1
Использование генной инженерии	+2
Выполнение задания с карты условий	+2
Каждый негативный эффект у сорта	-1
Проведено более 3 попыток селекции	+1



Завершение игры

Через 30 минут команды заканчивают отбор и считают баллы. Побеждает команда с **наибольшим суммарным баллом**.