**НАСТОЛЬНЫЯ ГУЛЬНІ**

**Настольная гульня** – гульня, заснаваная на маніпуляцыі адносна невялікім наборам прадметаў, якія могуць цалкам размясціцца на стале або ў руках гульцоў. Гэта найперш навучанне, развіццё важных навыкаў.

***Жанры настольных гульняў:***

* Стратэгічныя, лагічныя, эканамічныя, калекцыйныя
* Гульні для вечарынак, картачныя, салонныя, застольныя, мафія і аналагі, на асацыяцыі
* Дзіцячыя, сямейныя, адукацыйныя

***Гульні паводле канфлікту:***

**Спаборніцкая гульня.** Гульня, пераможцам якой аб'яўляецца адзін з гульцоў.

**Гульня з саюзнікамі.** Спаборніцкая гульня, падчас якой узнікаюць часавыя саюзы. У гульні важна, “супраць каго сябраваць”.

**Камандная гульня.** Гульня, пераможцам якой аб'яўляецца частка гульцоў каманды.

**Кааператыўная гульня.** Камандная гульня, у якой гульцы складаюць адну каманду, а іншую – сама гульня.

**Гульня са здраднікам.** Камандная гульня, у якой гульцы перамагаюць разам з гульнёй. Адна з задач каманды, якая гуляе супраць гульні, – вызначыць, хто ў іх камандзе насамрэч “здраднік” і гуляе на баку гульні.

***Гульні і іх асаблівасці:***

**Філер** (Filler). Гульня з вельмі простымі правіламі і вельмі кароткай працягласцю партыі.

**Хардкор** (Hardcore). Для дасведчаных гульцоў: аб'ёмныя правілы, складаны/доўгі гульнявы працэс.

**Пас'янс.** Настольныя гульні з малаважным або адсутным узаемадзеяннем паміж гульцамі.

**Узаемадзеянне паміж гульцамі** (Player Interaction). Мера ўплыву гульнявых дзеянняў аднаго гульца на гульнявыя сітуацыі астатніх гульцоў.

**Рандом** (Random). Калі ў гульні усё залежыць хутчэй ад выпадку, чым ад дзеянняў гульцоў.

**Баланс і збалансаванасць** (Balanced). Гульню называюць збалансаванай, калі гульцы валодаюць аднолькавымі шанцамі на перамогу незалежна ад стартавых умоў, парадку ходу і іншых асаблівасцяў.

**Гексы, тайлы, фішкі.** Перасоўванне па клетках (чатырох альбо шасцікутніках). Фішкі – кардонныя (пластмасавыя, драўляныя) жэтоны, на якія нанесеныя знакі адрознення і параметры.

**Кінь і зруш** (Roll and Move). У гульнях з такой механікай гульцы кідаюць кубік (або кубікі) і рухаюць гульнявыя элементы паводле значэння на кубіках.

**Карты падзей і/або дзеянняў** (Campaign/Battle Card Driven). Даступныя гульцу гульнявыя дзеянні дыктуюцца картамі, што на руках.

**Напад і/або перасоўванне.** Стандартны набор даступных дзеянняў: атакаваць і перамясціцца, атакаваць двойчы, перамясціцца двойчы. Часта гэты базавы спіс пашыраецца адмысловымі дзеяннямі.

***Умовы перамогі:***

**Пераможныя балы.** Перамога прысуджаецца гульцу, які набраў больш за ўсіх балаў.

**Пераможныя ўмовы.** Перамога прысуджаецца гульцу, які выканаў умовы раней за астатніх. Пераможныя ўмовы могуць быць як аднолькавымі для ўсіх, так і рознымі.

**Выбыццё гульца** (Player Elimination). Правілы прадугледжваюць выбыццё гульца да канца гульні пры вызначаных умовах.

**Абмежаванне па часе.** Канец раўнда або самой гульні ў цэлым адбываецца па заканчэнні выразна пазначанага правіламі часу.