

Anja Wrede

КОТ НАРУЖУ, МЫШИ В ДОМ

Игра для 2-5 игроков в возрасте от 5 лет и выше



ПРАВИЛА ИГРЫ

ИСТОРИЯ ИГРЫ. Как только кот выходит на улицу, мыши забираются в дом, залезают на стол и бегают вокруг кружек и стаканов. Они рыскают везде...

В КОМПЛЕКТ ИГРЫ ВХОДЯТ 54 карты: 27 синих карт и 27 желтых карт.

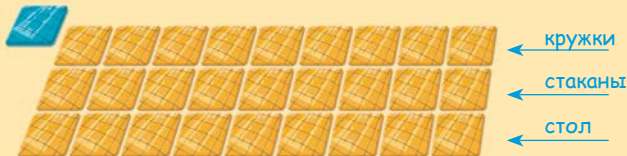


ЦЕЛЬ ИГРЫ – угадывать и запоминать.

Каждый игрок по очереди играет роль «Советчика». Советчик говорит, какой рисунок изображен на карте: сначала цвет мыши, затем предмет, и в конце – место, где мышь сидит.

Остальные игроки внимательно слушают его. Игрок, открывший карту с изображением, которое описал советчик, получает карту в награду. Однако игрокам надо быть внимательными, потому что неожиданно может появиться кот! Игрок, который первым соберет пять карт, выигрывает.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. Синие карты надо перетасовать и положить в колоду рисунком вниз.



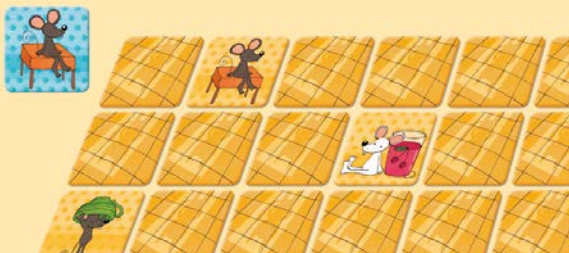
ЖЕЛТЫЕ КАРТЫ РАСПОЛАГАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

в три отдельных ряда по 9 карт в каждом. В одном ряду находятся карты с изображением кружки, в другом – стакана, и в третьем – стола. Эти карты тоже кладутся лицевой стороной вниз.

Игроки рассаживаются таким образом, чтобы они все хорошо видели элементы игры.

ХОД ИГРЫ. Самый старший игрок первым исполняет роль советчика. Он берет одну синюю карту, смотрит на нее, не показывая другим, и говорит, какое животное изображено на этой карте:

• **Если это мышь**, советчик называет цвет мыши, например: «Мышь серого цвета».



Игроки по очереди открывают по одной карте каждый.

• **Если в игре два или три игрока, то каждый из них может открыть по 2 карты.**

Если один из игроков открывает такую же карту, какая у советчика в руках, то он показывает карту остальным игрокам и кладет ее обратно в коробку. Игрок, правильно угадавший карту, берет желтую карту себе. Все карты снова переворачиваются рисунком вниз.

• **Если игрокам не удается открыть такую же карту**, какая у советчика в руках, карты остаются открытыми, и советчик называет объект, изображенный на карте, например: «На карте изображен стол». Игроки по очереди открывают еще по одной карте каждый.

• **Если и сейчас игроки не могут найти нужную карту**, то карты остаются открытыми.



Советчик говорит, **где находится мышь**, например: «Серая мышь сидит на столе» и игроки по очереди открывают еще по одной карте каждый.

• **Если карту, находящуюся в руках советчика, никто не находит**, она остается у него.

Внимание! Если игрок вместо мыши открывает карту с котом, то мыши очень пугаются! Все игроки, кроме советчика, один раз оббегают вокруг стола и садятся назад на свои места. Советчик берет синюю карту и кладет ее рядом с собой.



• **Если на карте изображен кот**, советчик сразу же говорит, что изображено на картинке, например: «Внимание! На столе кот!»

Игроки по очереди открывают по одной карте каждый.

Если игрок находит нужную карту с котом, он берет желтую карту из ряда карт на столе. Такая же самая синяя карта должна быть найдена и положена в коробку. Если такую карту никто не находит, советчик получает синюю карту.

Все желтые карты снова переворачиваются рисунком вниз и игра может продолжаться по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ.

Игра заканчивается, когда один из игроков собирает пять карт и становится победителем.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ. Игру можно упростить,

... выбрав из игры карты с котами.

... играя только с картами, на которых изображены столы и кружки.

Игру можно усложнить, если игрок получает карту из колоды синих карт, повернутой рисунком вниз.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Импортер: Brain Games SIA,
Atļasa iela 10, LV-1026, Rīga, Latvija.
Телефон: (+371) 67334034,
info@brain-games.com,
www.brain-games.com

LOGIS

© 2008 «Savas takas» ir ko
Didžioji 4, LT-01128 Vilnius, Lietuva

