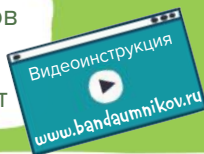


Лапочки

Правила игры

2–5 игроков
3+, 5+ лет
10–15 минут



RUS

В комплекте:

30 карт со зверятами,
3 кубика, иллюстрированные правила.

Зверята любят играть и резвиться вместе. Даже вечером их не звать домой! Вам нужно помочь собрать их в доме, чтобы они вовремя покушали, почистили зубки и легли спать. В игре три варианта правил. В каждом можно играть картами «до трёх» или «до пяти». Для малышек, которые только начинают различать «один» и «много», отберите карты, где животных от одного до трёх. Когда малыш хорошо разберётся с ними, можно ввести в игру карточки с четырьмя и пятью животными.

«Я в домике!»

Цель игры:

Зверята долго гуляли на полянке. Задача игроков уложить спать всех зверят в домик.

Подготовка к игре:

Для игры отбираются карты с одинаковой рамкой — только с зелёной или только с жёлтой — и раскладываются на столе лицом вверх (9 карт при игре картами «до трёх», 15 — при игре «до пяти»). Понадобится кубик с животными и один из кубиков с числами: «до трёх» — кубик с коричневыми числами 1–3, в варианте «до пяти» — кубик с голубыми числами 1–5. Игроки ходят по очереди.

Как играть?

В свой ход игрок бросает два кубика: с животными и с числами. Кубики определяют, карточку с какими зверятами нужно искать, и сколько их должно быть на карточке (рис. 1).

На кубике с голубыми числами есть знак «X» — если выпадает он, то игрок берёт карточку, на которой больше всего нужных животных (рис. 2).

Когда правильная карточка найдена, игрок отправляет зверят домой, переворачивает карту домиком вверх, складывая карточки в общую стопку. Ход переходит к следующему.

Если на столе не оказалось карточек, которые подходят под выпавшие на кубиках условия, все карты остаются на столе, ход переходит к следующему игроку.

Кто побеждает?

Игра заканчивается, когда на поле осталось 3 карточки. Их просто складываем в общую стопку: это самые непоседливые зверята, которых пришлось принести домой на ручках ;)

«Я в домике!» — командная игра, поэтому все участники считаются победителями, когда зверят удалось завести домой, и на поле не осталось ни одной карточки.



Рис. 1. Например, если на кубиках выпали цифра «2» и котик, значит ищем карточку с двумя котиками.



Рис. 2. Если на кубике с числами выпал «X», а на втором кубике — пёсик, то игрок берёт карточку, на которой больше всего нарисовано пёсиков.

Вариант усложнения

Сделать игру азартнее можно, играя на скорость. Игроки по очереди бросают кубики, и сразу все пытаются найти правильную карточку: кто быстрее увидел и накрыл ладошкой карту, тому она и достаётся. Игра заканчивается, когда на поле останутся только три карточки. Побеждает тот, кто сумел набрать больше всех карт.

«Пушистые прятки»

Цель игры:

Зверята спрятались в домиках. Нужно их отыскать и собрать как можно больше пар одинаковых карт.

Подготовка к игре:

Для игры оставляем только карточки. Карточки раскладываются на столе лицом вниз.

Как играть?

В свой ход игрок открывает две карты. Если карты разные — переворачивает обратно рубашкой вверх, ход переходит следующему. Если карты одинаковые (например, на обеих три пёсика), то игрок забирает их себе и ходит снова (рис. 3).

Кто побеждает?

Игра заканчивается, когда карточек на столе не осталось. Побеждает игрок, набравший больше всех карт.

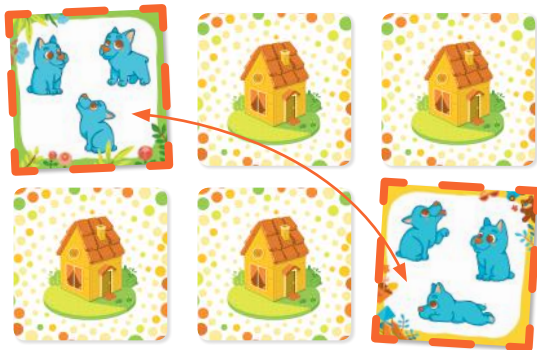


Рис. 3. Игроку в свой ход нужно открыть 2 одинаковые карточки: по количеству и типу зверят.

«Зверолото»

Цель игры:

Нужно быстрее всех собрать пары для своих карточек.

Подготовка к игре:

В этом варианте понадобится ведущий. Оставляем только карточки. Карточки с жёлтой рамкой раздаются игрокам по-ровну (если останутся лишние — уберите их). Стопку карточек с зелёной рамкой берёт себе ведущий.

Как играть?

Игроки выкладывают перед собой карточки зверятами вверх. Ведущий перемешивает свою колоду и начинает одну за одной переворачивать карты, озвучивая, что на них изображено. Если у игрока есть такая же карточка, как и у ведущего, то игрок забирает карту себе и кладёт поверх своей (рис. 4).

Кто побеждает?

Тот, кто первый соберёт все пары для своих карточек.

Карты игрока 1



Карты ведущего



Карты игрока 2



Рис. 4. Если ведущий открывает карточку, которая есть у игрока, игрок забирает эту карту и кладёт её поверх своей.