

# зимние Котосовы

## Правила игры

2–5 игроков  
4+, 6+ лет  
10–15 минут

Видеоинструкция



[vbnd.ru/bu105](http://vbnd.ru/bu105)

### В комплекте:

30 карт, 3 жетона, иллюстрированные правила, 2 кубика.

**Котам и совам этой зимой не до снежков: они нашли в сугробе волшебную палочку! Стоит только ей взмахнуть, как коты и совы становятся то синими, то оранжевыми, то пятнистыми, то полосатыми. Попробуй разобраться, где кто.**

## «Считай!» (4+ лет, на «подумать»)

Магические карты (с одним зверем) нужно убрать из колоды.

### 1 вариант

Стопка карт лежит на столе рубашкой вверх. Игроки ходят по очереди, начиная с самого младшего. Активный игрок открывает верхнюю карту и кладёт перед собой. Затем кидает кубик с признаками и называет количество зверей, у которых этот признак есть. Если называет правильно, забирает карту себе. Если неверно — кладёт карту вниз колоды. Ход переходит дальше.

Игра продолжается, пока не закончатся карты в колоде. Побеждает игрок, набравший больше всего карт.

### 2 вариант

Правила точно такие же, только используется кубик с числами. Игрок находит на карте и называет общий признак зверей, количество которых соответствует выпавшему числу.

Например, на карточке на рис. 1 при выпадении числа «5» игрок должен сказать «совы!», при выпадении «3» — «пятнистые!», при «1» — «оранжевые!».



Рис. 1

## «Вспоминай!» (5+ лет, на «подумать»)

Магические карты здесь тоже не используются.

### 1 вариант

Стопка карт лежит на столе рубашкой вверх. Игроки ходят по очереди. Активный игрок открывает одну карточку и рассматривает её в течение 5–10 сек (остальные игроки тоже должны видеть карточку), после этого переворачивает её. Затем игрок кидает кубик с числами. Ему нужно вспомнить и назвать общий признак зверей, количество которых на карточке соответствует выпавшему числу.

Остальные игроки по очереди (по часовой стрелке, начиная слева от ходящего) озвучивают свою версию. Карта не открывается, пока каждый не назовёт признак. После этого карта открывается для проверки. Тот, кто первый назвал верный признак, забирает карточку. Если верный признак не назвали, карта убирается вниз колоды. Игра продолжается, пока не закончатся карты в колоде. Побеждает игрок, у которого больше всех карт.

### 2 вариант

Правила точно такие же, только используется кубик с признаками.

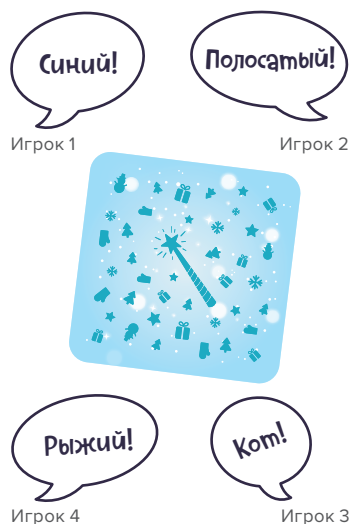


Рис. 2

## «Хватай!» (6+ лет, на скорость)

Играются все карты колоды (ура!) и жетоны (наконец-то!).

### 1 вариант

Жетоны лежат в центре стола. Стопка карт лежит на столе рубашкой вверх (рис. 3). Игроки ходят по очереди.

Активный игрок бросает кубик с числами, после этого открывает верхнюю карту из колоды. Задача игроков — быстро найти общий признак зверей, количество которых соответствует выпавшему числу, и накрыть ладонью жетон с соответствующим признаком (рис. 4).

Если открывается магическая карта (с одним зверем) — игроки наперегонки накрывают жетон, обоих признаков которого нет на карте. Например, если на карте синяя пятнистая сова, то нужно накрыть жетон с рыжим котом, так как на карте нет ни признака «рыжий», ни признака «кот» (рис. 5).

Кто первым накрыл правильный жетон — забирает карточку себе. Выбрал не тот жетон — верни одну карту штрафа из набранных ранее в общую стопку. Накрыли жетон одновременно — карта достаётся тому, чья рука ниже.

Игра продолжается, пока не закончатся карты в колоде. У кого больше карт — тот и победил!

### 2 вариант

Правила точно такие же, но карта демонстрируется в течение 5–10 секунд, потом закрывается, а затем кидается кубик.



Рис. 3

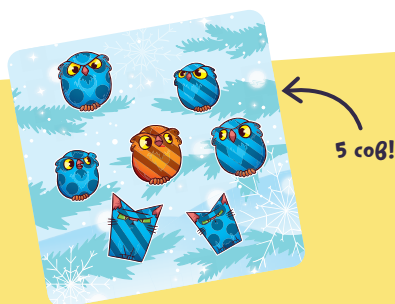


Рис. 4



Рис. 5



Другие обучающие игры на сайте:  
[www.bandauunikov.ru](http://www.bandauunikov.ru)

V.1 2022 RUS

