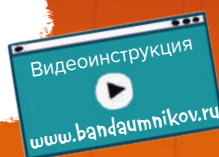


Котосовы

Правила игры

2–5 игроков
4+, 6+ лет
10–15 минут



В комплекте:
30 карт, 3 тотема, 2 кубика,
иллюстрированные правила.

Коты и совы — любимые животные ведьм. Но жить с ведьмой опасно: то какого-нибудь волшебного зелья случайно глотнёшь, то на тебе заклинание испытают! Именно поэтому ведьминские коты и совы становятся то синими, то оранжевыми, то пятнистыми, то полосатыми. Попробуй разберись, 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» — «полосатые!», при «1» — «оранжевые!».



Рисунок 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. Игроки пытаются вспомнить количество зверей, у которых есть этот признак.



Игрок 4

Игрок 3

Рисунок 2

«Хватай!» (6+ лет, на скорость)

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

1 вариант

Тотемы стоят 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 схватить тотем с соответствующим признаком (рис. 4).

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

Кто первым схватил правильный тотем — забирает карточку себе. Схватил не тот тотем — верни одну карту штрафа из набранных ранее в общую стопку. Схватили тотем одновременно — карта достаётся тому, чья рука ниже.

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



Рисунок 3

2 вариант

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



Рисунок 4

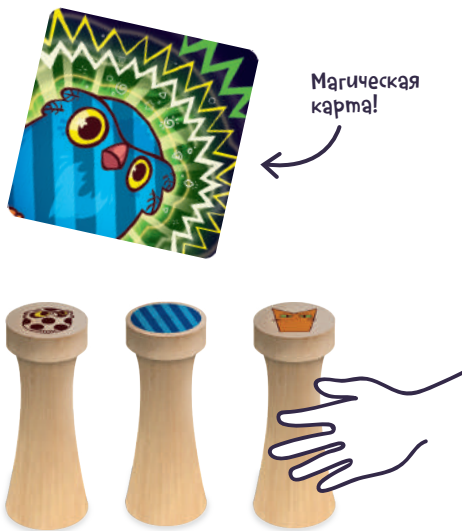


Рисунок 5



Другие обучающие игры на сайте:
www.bandauchnikov.ru

V.2 2016. RUS