



ГДЕ 4+  
МОЙ  
КОТ?

ПРАВИЛА ИГРЫ

## ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Сидит

### КУБИК «ЧТО ДЕЛАЕТ»



Лежит



Стоит



Рыжий

### КУБИК «ЦВЕТ»



Белый



Серый

### КУБИК «ОКРАС»



Однотонный



Полосатый



Пятнистый

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте 27 **карт котов** и разложите их на столе на некотором расстоянии друг от друга в виде прямоугольника 7 x 4 стороной с котами вверх, а в центре положите карту-выручалку «?».

*Пример расклада*



## ХОД ИГРЫ

### *Вариант 1*

Первый игрок бросает все 3 кубика. Результат его броска определит свойства нужного кота: что делает, какого он цвета, есть ли пятна, полосы. Все участники одновременно начинают искать нужного персонажа на картах. Как только один из игроков находит кота с подходящими свойствами, он накрывает рукой карту с ним. Затем переворачивает выбранную карту и проверяет себя: символы на обороте **карты кота** должны совпадать с символами на кубиках. Если игрок оказался прав, он забирает карту и кладет ее перед собой стороной с котом вверх.

Следующий по часовой стрелке игрок бросает 3 кубика. Начинается новый раунд. Только один из 27 котов

обладает всеми тремя выброшенными на кубиках свойствами. Цель игры – первым найти нужного персонажа и накрыть его карту рукой.

### ***Вариант 2, упрощенный***

Игрок бросает 2 кубика на свой выбор. В таком случае на столе есть 3 кота с такими же свойствами. Цель игры – первым накрыть рукой любую **карту кота** с подходящими приметам.

### ***Вариант 3, для самых маленьких***

Игрок бросает 1 кубик на свой выбор. В таком случае на столе есть 9 котов с нужным свойством. В этом варианте игры сразу несколько участников могут выиграть **карту кота** за один раунд.

## **КАРТА-ВЫРУЧАЛКА «?»**

Если **карта кота** с выпавшими на кубиках свойствами уже находится перед одним из игроков, то каждый стремится первым накрыть рукой карту-выручалку «?» и в то же время верно назвать имя игрока, перед которым лежит правильная карта. Опередивший всех забирает эту карту у бывшего владельца. Однако, чтобы не потерять правильную карту, ее обладатель может первым накрыть рукой карту-выручалку «?».

## **ОШИБКА**

Если игрок, первым накрывший одну из карт, совершил ошибку (у выбранного им кота не все свойства совпадают со свойствами, выброшенными на кубиках), тогда он возвращает одну из ранее выигранных карт

в центр стола (если они у него есть). Начинается новый раунд.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

**2 игрока:** побеждает первый собравший 5 карт.

**3–4 игрока:** побеждает первый собравший 4 карты.

**Больше 4 игроков:** побеждает первый собравший 3 карты.

***Желаем удачи!***

