

СОЮЗМУЛЬФИЛЬМ®

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

Простоквашино



4-7



2-4



20 мин.

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

Правила игры

Автор игры Соловова В.Ю.



8689

СОСТАВ ИГРЫ

1. Игровое поле
2. Фишки персонажей — 4 шт.
3. Кубик «Д6»
4. Мешочек для жетонов-марок
5. Жетоны-марки — 48 шт.
6. Карточки посылок — 18 шт.
7. Правила игры



Вы собрали богатый урожай. Надо сварить варенья и отправить вкусные заготовки по почте в город. Собственноручно приготовленное варенье станет самым замечательным напоминанием о лете холодными



зимними вечерами. Для того, чтобы отправить посылку вам понадобятся марки. Поиск марок и отправление посылок станут основными задачами игроков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Научить ребёнка определять основные геометрические фигуры.

ЗАДАЧА ИГРОКА

В игре для начинающих набрать как можно больше карточек. В игре для подготовленных игроков — первым избавиться от своих карточек.

- Перед первой игрой выдавите картонные жетоны геометрических фигур из рамки, сложите в мешочек и хорошенько встряхните.
- Положите поле в центр стола. Перемешайте карточки посылок и отдайте ведущему.
- Выберите первого игрока броском кубика или считалкой. Ход передаётся по часовой стрелке. (Игроку, сидящему слева).

- Игроки поочерёдно, начиная с первого, выбирают фишки персонажей, за которых будут играть, и ставят их на старт.



ХОД ИГРЫ

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

В игре для начинающих игроков используется только рубашка карточек.



Игроки будут собирать марки.



Для отправления посылки игроку нужно собрать 3 разные марки

(картонных жетона): круглую, квадратную и треугольную. Цвет марок значения не имеет.

ДВИЖЕНИЕ ФИШКИ

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на столько шагов, сколько выпало на верхней грани кубика.



- Смотрит, на какой геометрической фигуре остановилась его фишка, называет её вслух и пытается вслепую достать жетон-марку такой же формы из мешочка.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА-МАРКИ

Если игрок ошибся с формой жетона (вместо круга вытащил квадрат) – отдаёт жетон-марку игроку справа.

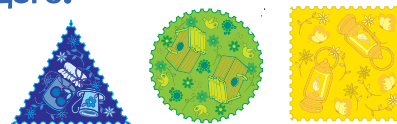
- Если цвет жетона-марки совпадает с цветом геометрической фигуры, на которой стоит фишка игрока, — забирает жетон и кладёт рядом с собой. Это запас игрока.
- Если форма жетона совпадает, а цвет — нет, то игроку нужно выложить жетон на свободную бледно-голубую ячейку рядом с одной из клеток посылок или у почты.



- Клетки посылок и почта должны находиться на непройденном пути его фишки. У клеток посылок, которые игрок уже прошёл, класть жетоны-марки нельзя.
- Если все ячейки у клеток посылок и почты заняты — игрок может радоваться и взять жетон-марку себе в запас.

ОТПРАВЛЕННЫЕ ПОСЫЛКИ

Если фишка игрока дошла до клетки «посылка» и выпавшие шаги закончились, то игрок изучает выложенные на клетке «посылка» и имеющиеся у него в запасе картонные жетоны-марки. Если среди них есть 3 разной формы — он меняет их на одну карточку у ведущего.



Если у клетки «посылка» остались ещё жетоны, игрок выбирает себе один, а остальные возвращает в мешок.

ВНИМАНИЕ! Если игрок успешно отправил посылку, то на клетке «посылка» не должно остаться ни одного жетона.

- Если фишка игрока дошла до клетки «посылка», но выпавшие на кубике шаги не закончились, то игрок может остановиться. Все непройденные шаги сгорают. Игрок изучает выложенные рядом со столом и имеющиеся у него в запасе картонные жетоны-марки.

- Если среди них есть 3 разной формы — он меняет их на одну карточку у ведущего. (Он отправляет посылку в город). И использованные игроком жетоны из его запаса и все жетоны из ячеек рядом с клеткой «посылка», на котором стоит фишка игрока, верните в мешок.
- Игрок может не пользоваться жетонами из своего запаса, если у клетки «посылка» есть все нужные для отправки жетоны.
- Если фишка игрока пришла к пустой клетке «посылка» и игрок решил остановиться на ней свою фишку — игрок в утешение может взять себе из мешка любой жетон.
- Если в ячейках у клетки «посылка» нет подходящих жетонов и выпавшие шаги не закончились — игрок может не останавливаться и продолжать движение.
- Если фишка игрока остановилась у клетки «посылка», потому что прошла все выпавшие шаги, но выложенных у посылки и имеющих в запасе у игрока жетонов-марок недостаточно для выполнения

задачи, то игрок может взять один из жетонов, лежащих у клетки «посылка» себе.

ВНИМАНИЕ! Если игрок не смог отправить посылку — все жетоны на клетке «посылка» остаются на месте. Возвращать их в мешок не нужно.

- Если игрок не использовал какие-то жетоны из своего запаса, он сохраняет их.
- Когда фишка приходит на почту, игрок действует так же, как и при остановке на клетке «посылка» — ищет 3 разных жетона и меняет их на карточку у ведущего.
- В игре для начинающих игроков и с клетки «почта», и с клетки «посылка» можно отправить только одну посылку.

КОНЕЦ ИГРЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

Когда фишка одного из игроков достигает почты, игра заканчивается. Игроки, которые ещё не бросали кубик (и не двигали

фишки) в этот ход – могут сделать это.

- Все жетоны-марки верните в мешок. Посчитайте карточки игроков. Игроки, чьи фишки дошли до почты, добавляют к своим результатам одну посылку. Побеждает игрок, отправивший больше всех посылок. Если у нескольких игроков отправлено одинаково большое количество посылок – объявляется ничья.

ДЛЯ ПОДГОТОВЛЕННЫХ ИГРОКОВ

Подготовьтесь к игре, как это описано выше. Перемешайте карточки посылок и раздайте игрокам по 4 штуки. Верните остальные карточки в коробку. **ВНИМАНИЕ!** Опытным игрокам для победы нужно как можно быстрее избавиться от всех своих карточек.

ДВИЖЕНИЕ ФИШКИ И ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА-МАРКИ

Механизм передвижения фишек,

получения и выбора нужных жетонов остаётся таким же, как и для начинающих игроков. Бледно-голубые ячейки геометрических фигур возле клеток «посылка» и почты используются только в игре для начинающих. Подготовленные игроки могут выкладывать на клетки «посылка» и почту любое количество жетонов-марок.



- Помните, что на пройденные клетки «посылка» выкладывать жетоны-марки нельзя.

ОТПРАВЛЕНИЕ ПОСЫЛКИ

Для того чтобы отправить посылку, опытному игроку нужно, остановившись на клетке «посылка» (или дойдя до почты), собрать столько жетонов, сколько нарисовано на одной из его карточек.



- Карточку, для которой нашлись нужные жетоны-марки (и жетоны, использованные для её отправки), игрок отдаёт ведущему: это успешно отправленная посылка. Цвет марок значения не имеет.
- С почты игрок может отправить несколько посылок одновременно, если в его запасе и на почте достаточно выложенных жетонов. Если у игрока после посещения почты остались карточки посылок, которые он не отправил, — он возвращается на старт и продолжает игру.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, первым избавившийся от всех карточек, побеждает. Если не все игроки успели совершить

действие в этом ходу, они могут сделать это. Если таким образом несколько игроков успешно отправят все свои посылки — объявляется ничья.

ПРОВЕРЯЙТЕ ПОЧТОВЫЕ ЯЩИКИ!



Игры серии «ПРОСТОКВАШИНО»



8672 Азбука. Простоквашино.

Обучающая настольная игра, подготовит детей к чтению и грамотному письму. Правила включают несколько игр, рассчитанных на игроков разного возраста и уровня подготовки. Герои Простоквашино помогут ребёнку запомнить буквы алфавита, пополнить словарный запас и ознакомиться с началами словообразования.

8682 Счёт до 10. Простоквашино.

Игра познакомит ребёнка с количественным составом числа, изображением и значениями цифр и в разнообразной форме даст понятие о простейших арифметических действиях в пределах 10. Задания рассчитаны на игроков разного уровня подготовки.



8696 Читаем по слогам. Простоквашино.

Приведённые в игре задания научат выделять различные слоговые схемы, познакомит с названиями декоративных растений и бытовой техникой. Для упрощения задачи ведущего – к правилам прилагается список слов, подходящих для выполнения заданий.

8778 Тренируем память. Простоквашино.

Помогите найти монеты Матроскина и купить нужные вещи к празднику. Вы что-то забыли? Пора приглашать гостей! Игровой процесс позволяет в зависимости от возраста и уровня подготовки игроков регулировать сложность поставленных задач.



8779 ОБЖ. Простоквашино.

Основы безопасности жизнедеятельности надо изучать с самого детства. Игра объяснит, чем опасны игры с огнем, открытые окна и разговоры с незнакомцами. Много карточек с короткими историями и вопросами создадут уникальную серию не повторяющихся приключений для каждого игрока.