



Правила

ВЕСЁЛЫЕ КОТЯТА

настольная игра
на внимание



от 2 чел.



15 мин.



3+
возраст

**ЭТА УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ И ВЕСЁЛАЯ
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ И ИХ РОДИТЕЛЕЙ!
ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ, ВАМ НЕОБХОДИМО БЫТЬ
БЫСТРЫМ И ОЧЕНЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ –
НЕ ЗЕВАЙТЕ И СТАНЬТЕ ПЕРВЫМ. УДАЧИ!**

СОСТАВ: двустороннее игровое поле, 3 кубика, 32 жетона, правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: поместите игровое поле в центр стола, чтобы всем игрокам было удобно. Если вы играете впервые, используйте простую сторону поля – на ней персонажи крупнее и их проще найти (Рис. 1).



Рис. 1



Достаньте все кубики из коробки, наклейте на них наклейки как изображено на рис. 2. На первый кубик наклейки, обозначающие цвет, на второй – одежду, на третий – котиков.



кубик с цветом



кубик с одеждой



кубик с персонажами

Рис. 2

Поместите все жетоны рядом с полем. Первым ходит самый младший игрок.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

БЫСТРЕЕ ВСЕХ СОБРАТЬ 5 ЖЕТОНОВ.

ХОД ИГРЫ:

1 ВАРИАНТ. ИГРА С ПРОСТЫМ ПОЛЕМ.

Первый игрок бросает два кубика. Они покажут персонажа, которого надо найти, и его цвет.

ЗАДАЧА КАЖДОГО УЧАСТНИКА – НАЙТИ НУЖНОГО ПЕРСОНАЖА НА ПОЛЕ БЫСТРЕЕ СОПЕРНИКОВ.

Например:



на одном кубике
выпала форма

на другом кубике
цвет котика



значит, на поле
нужно найти

Как только один из игроков нашёл нужного персонажа, он должен выкрикнуть: **МЯУ-МЯУ** – и показать его на поле. Тот, кто это сделает первым, берёт один жетон из общей стопки и откладывает его рядом с собой до конца игры.

После этого кубики бросает следующий игрок по часовой стрелке, и все так же стараются найти как можно быстрее нужного персонажа на поле.

**ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ
ПОЛУЧИТ 5 ЖЕТОНОВ. ТОТ, КТО ЭТО СДЕЛАЕТ ПЕРВЫМ,
СТАНЕТ ПОБЕДИТЕЛЕМ!**

2 ВАРИАНТ. ИГРА СО СЛОЖНЫМ ПОЛЕМ.

Переверните поле на вторую сторону – там больше героев, и добавьте к уже имеющимся кубикам третий – с цветом.



**ИГРА ПРОХОДИТ ПО ТЕМ ЖЕ ПРАВИЛАМ,
ЧТО И В ПЕРВОМ ВАРИАНТЕ,
НО УЖЕ С ТРЕМЯ КУБИКАМИ.**

**ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ
СОБЕРЕТ 5 ЖЕТОНОВ. ТОТ, КТО ЭТО СДЕЛАЕТ
ПЕРВЫМ, СТАНЕТ ПОБЕДИТЕЛЕМ!**

