



ТРИ КОТА



1-й вариант игры «МОСТИКИ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Захватить 5 жетонов соперников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Соберите поле-пазл стороной с игровыми дорожками вверх. К каждой из дорожек добавьте по две дополнительные клетки соответствующего цвета – стартовую клетку (с персонажем) и клетку для захваченных жетонов (цветную). Каждый игрок выбирает цвет, за который будет играть, получает соответствующие жетоны и размещает их на стартовую клетку своего цвета.



НАЧАЛО ИГРЫ: Игру начинает самый младший игрок. Участники по очереди бросают кубик и перемещают один свой жетон на выпавшее количество шагов. В случае если выпало число «6», игрок пропускает ход. В свой ход игрок может переместить жетон, уже находящийся на поле, или начать перемещать новый. Одновременно в игре может находиться любое количество жетонов. Если на клетке, где остановился ваш жетон, уже стоит жетон противника, вы захватываете его, поставив свой жетон сверху и образовав башенку. В следующий ход вы будете двигать именно её. Задача игрока – донести жетоны соперника обратно на свою стартовую клетку. В процессе можно захватить сколько угодно жетонов. Вернувшись на свою стартовую клетку, переместите захваченные жетоны на цветную дополнительную клетку захваченных жетонов. Жетоны своего цвета остаются на стартовой клетке и могут быть использованы в дальнейшей игре. Центральный логотип ТРИ КОТА – это обычная игровая клетка.

КОНЕЦ ИГРЫ: Побеждает игрок, который первым собрал 5 жетонов соперников.





2-й вариант игры «НАЙДИ И ПОКАЖИ!»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Быстрее всех достигнуть финиша.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Соберите поле-пазл стороной с картинками вверх. Дополнительные клетки поля выложите в линию в любом порядке рядом с полем – это линия победы. Перемешайте колоду карт с жёлтой рубашкой и раздайте поровну игрокам. Если остались лишние карты – отложите их в сторону. Каждый игрок берёт 1 жетон и 3 фишки одного из четырёх цветов. Жетоны разместите на самую левую клетку линии победы.



Для игры вдвоём используйте колоду с зелёной рубашкой – каждый игрок получает по 6 фишек для поиска предметов.

НАЧАЛО ИГРЫ: Игроки одновременно на счёт «3» берут по одной карте из своей колоды и начинают искать предметы, изображенные на карте, на игровом поле. Как только один из игроков находит предметы, он выставляет на них свои фишки, кричит «Стоп!», и раунд заканчивается. Этот игрок перемещает свой жетон по линии победы на следующую клетку.

Если цвет клетки линии победы совпадает с цветом жетона игрока, то в этом раунде у участника есть преимущество – он ищет две картинки вместо трёх. В одном раунде может быть сразу несколько игроков с таким преимуществом!

Если колоды с картами закончились, а победитель не был определён, перемешайте свои колоды сброса и передайте их соседу слева. После этого начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ: Игра заканчивается, когда один из игроков переместит свой жетон на последнюю клетку линии победы.





от 15 мин.



2 - 4 чел.

3-й вариант игры «МОСТИКИ: НАЙДИ И ПОКАЖИ!»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Захватить 5 жетонов соперников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Подготовьте игровое поле и жетоны, как указано в правилах игры «Мостики». Перемешайте колоду карт с жёлтой рубашкой и положите рядом с полем. Каждый игрок получает по 3 фишки своего цвета.



НАЧАЛО ИГРЫ:

Игру начинает самый младший игрок. Участники по очереди бросают кубик и перемещают один свой жетон на выпавшее количество шагов. В случае если выпало число «6», игрок пропускает ход или начинает соревнование. В свой ход игрок может переместить жетон, уже находящийся на поле, или начать перемещать новый. Одновременно в игре может находиться любое количество жетонов. Соревнование начинается, если на клетке, где остановился жетон игрока, уже находится жетон соперника. Игроки берут по одной карте из колоды, переворачивают их на счёт «3» и начинают искать предметы, изображенные на карте, на игровом поле. Как только один из игроков находит предметы, он выставляет на них свои фишки, кричит «Стоп!», и соревнование заканчивается. Победитель соревнования захватывает жетон соперника. Тот, кто начал соревнование, всегда ищет два предмета с карты вместо трёх! Если в колоде закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. При выпадении «6» игрок пропускает ход только в том случае, если ни один из его жетонов не захвачен, и он не захватил ни одного жетона соперников.





Весёлой игры!



Если игрок захватил жетоны, или его жетоны были захвачены другими участниками, ему необходимо начать соревнование. Если игрок побеждает в соревновании, он либо удерживает захваченный жетон соперника, либо вырывается из захвата другого игрока, меняя местами жетоны – теперь жетон соперника считается захваченным. Захватывая жетон соперника, поставьте свой жетон сверху, образовав башенку. В следующий ход вы будете двигать именно её. Задача игрока – донести жетоны соперника обратно на свою стартовую клетку. В процессе игры можно захватить сколько угодно жетонов. Вернувшись на свою стартовую клетку, переместите захваченные жетоны на цветную дополнительную клетку захваченных жетонов. Жетоны своего цвета остаются на стартовой клетке и могут быть использованы в дальнейшей игре. Центральный логотип ТРИ КОТА – это обычная игровая клетка.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Побеждает игрок, который первым собрал 5 жетонов соперников.



СТС

© АО «СТС», 2023

