

Карту «Выручайка» игрок может выложить в свой ход на любую открытую карту, указав условие, которому должна соответствовать карта следующего игрока. Карту «Потеряйка» игрок также может выложить в свой ход поверх любой открытой карты, однако условие для следующей карты будет выбирать не он, а его сосед слева. Владелец «Потеряйки» должен взять из банка дополнительно две карты.

Когда в банке закончатся карты, следует перемешать все открытые карты и сформировать из них новый банк. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков на руках не останется ни одной карты — он и будет победителем.

При желании можно продлить игру, разделив её на несколько раундов. Раунд заканчивается, когда один из игроков выложит все карты. Остальные игроки подсчитывают и записывают, сколько карт у них осталось на руках на конец раунда. Игра завершится, когда один из участников наберёт 20 или более штрафных очков — он считается проигравшим, а игрок с наименьшим количеством штрафных очков — победителем.

Таблица зашифрованных слов

Тема	Зашифрованные слова и номера карт		Тема	Зашифрованные слова и номера карт	
	Слово	Номер		Слово	Номер
Лесные животные	волк	19	Деревья	осина	36
	лисица	47		тополь	14
	заяц	2		дуб	9
	белка	11		берёза	5
Домашние животные	корова	45	Цветы	мимоза	8
	коза	10		незабудка	43
	поросёнок	32		роза	26
	кролик	34		сирень	40
Дикие животные	слон	1	Злаки	овёс	3
	зебра	15		пшеница	30
	тигр	28		рожь	13
	жираф	21		рис	39
Птицы	сова	24	Овощи	помидор	46
	фазан	41		кабачок	17
	ласточка	38		капуста	4
	цапля	33		лук	29
Рыбы	окунь	35	Фрукты	ананас	16
	лосось	6		слива	25
	сом	20		груша	42
	налим	27		яблоко	44
Насекомые	муха	18	Посуда	ваза	31
	комар	37		поднос	23
	бабочка	22		кувшин	7
	жук	48		чашка	12

Ребусы

IQ

Игры с картами

В игровой набор входят колода карт и правила игры:

- 48 карт, на которых изображены ребусы с зашифрованными словами (по 4 слова на каждую тему — список тем и слов приведён в таблице);
- одна карта «Выручайка» (даёт игроку победное очко);
- одна карта «Потеряйка» (лишает ранее заработанного очка).

Цель игр: обогащение словарного запаса детей, расширение кругозора, развитие интеллекта, смекалки и логического мышления.

Игры рассчитаны на детей старше 6 лет.

Уважаемые взрослые!

Данные правила не рекомендуются показывать детям до начала игры, поскольку в них содержится таблица с разгадками всех ребусов.

Как разгадывать ребусы?

В наборе представлены ребусы нескольких типов и разной степени сложности, в них включены:

- рисунки
- слова и буквы
- предлоги
- числа
- ноты.

Предлагаем простые правила и подсказки для разгадывания ребусов.

1. Названия всех предметов, изображённых в ребусе, следует читать в именительном падеже.
2. Иногда изображённый предмет может иметь несколько названий, например: *ель* и *ёлка*; *два*, *двойка* и *пара* и т.д.
3. В одних ребусах предмет следует рассматривать обобщённо, например *дерево*, в других — более конкретно, например *берёза* или *дуб*. Необходимо подбирать подходящее по смыслу слово.
4. В некоторых ребусах название предмета представлено не целиком: если слева или справа от рисунка есть запятые, то с соответствующей стороны слова надо убрать столько букв, сколько изображено запятых.
5. Если над предметом указаны цифры, например 2, 4, 3, это означает, что из слова нужно взять буквы в указанной последовательности, то есть 2-ю, 4-ю и 3-ю.
6. Надпись над словом, например *A = O*, означает, что в названии предмета вместо буквы *A* следует читать *O*.
7. В тех случаях, когда ребус представляет собой комбинацию букв и слогов в разных позициях (например слог *ЗА* помещён

внутри буквы А), нужно разгадывать слова, используя пространственные предлоги — *в, на, над, под, по, за, у, перед, от, с*.

Игра 1. «Выручайка»

Количество игроков: от 2 до 10.

Все карты перемешивают и кладут в колоду на стол рубашкой вверх — это будет банк. Игру начинает младший участник. Все игроки по очереди берут одну карту из банка и разгадывают ребусы. Тот, кто разгадал первым, объявляет: «Готово!», показывает свою карту и называет слово. Если ответ верный, игрок забирает карту себе в качестве победного очка. Игра продолжается по часовой стрелке: каждый по очереди показывает свою карту и называет слово. Игроки, правильно разгадавшие ребусы, оставляют карты себе. Тот, кто не разгадал или дал неверный ответ, откладывает карты в сторону — сбрасывает.

Игрок, которому досталась карта «Выручайка», берёт её себе как победное очко, а остальным игрокам даётся минута на то, чтобы разгадать ребусы. Если у игрока оказалась карта «Потеряйка», он должен сбросить одну из своих карт, таким образом он лишается заработанного победного очка (если таковых нет — игрок ничего не теряет). Карту «Потеряйка» игрок также должен сбросить, а потом взять карту из колоды.

Когда в колоде не останется карт или их будет недостаточно, чтобы все игроки смогли взять по одной карте, игра заканчивается. Все участники подсчитывают свои карты с разгаданными словами. Побеждает тот, у кого оказалось больше всего карт. Если несколько игроков пришли к финалу с равным количеством карт, все они объявляются победителями.

Игра 2. «Квартет»

Количество игроков: 4, 6, 8, 12.

Карты «Выручайка» и «Потеряйка» нужно отложить — они не понадобятся.

Задача игроков — подобрать четыре карты («квартет») со словами, относящимися к одной теме, например, собрать четыре дерева — осину, тополь, дуб и берёзу.

Карты раздают всем поровну. Каждый игрок держит свои карты веером, не показывая их соперникам. Начинает игру младший участник. Он выбирает любую из своих карт и передаёт её рубашкой вверх соседу слева. Игрок, с которым происходит обмен, тоже выбирает у себя карту и отдаёт её взамен полученной. Далее игра продолжается по часовой стрелке. Таким образом, игроки обмениваются картами до тех пор, пока один из них не соберёт все четыре карты со словами на одну тему.

Как только один из участников соберёт «квартет», он объявляет об этом и показывает всем свои карты. Если игрок не ошибся, он получает эти карты как победные очки. Игра

заканчивается, когда будут собраны все возможные «квартеты». За первый «квартет» игрок получает 12 очков, за второй — 11 и т. д. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков.

Игру можно усложнить и добавить элемент случайности, для этого игроки обмениваются картами, в свой ход наугад доставая карту соперника.

Игра 3. «Пятый лишний»

Количество игроков: не менее 3-х.

Для этой игры карты «Выручайка» и «Потеряйка» не понадобятся. Один из игроков (желательно взрослый) назначается ведущим; его задача — подобрать четыре карты с ребусами так, чтобы ответы были на одну тему, и добавить к ним одну карту из другой темы (см. таблицу зашифрованных слов). Важно запомнить, из какой темы была взята пятая карта, чтобы в следующих раундах эту тему уже не использовать как основную. Ведущий раскладывает карты в ряд перед игроками. Первый игрок, правильно назвавший «лишнее» слово, получает эту карту в качестве победного очка. Остальные карты откладываются в сторону. Следующие раунды игры проходят так же. Игра продолжается до тех пор, пока в колоде не останется по четыре карты хотя бы на одну тему. Победителем становится тот, кто набрал больше всех очков.

Игра 4. «Ребус-логикус!»

Количество игроков: от 2 до 10.

Карты перемешивают и раздают каждому игроку по четыре, остальные кладут на стол рубашкой вверх — это будет банк. Игру начинает младший участник. Он открывает первую карту из банка и кладёт на стол. Далее по часовой стрелке каждый игрок в свой ход выкладывает на открытую карту одну из своих карт, если она соответствует любому из следующих условий:

- зашифрованное слово относится к той же теме, что и слово на открытой карте (например, открыт ребус «ананас» — игрок может выложить ребус со словом «яблоко»);
- зашифрованное слово начинается с той же буквы, что и слово на открытой карте (например, открыт ребус «слива» — игрок может выложить ребус со словом «слон»);
- и ребус на открытой карте, и ребус на карте игрока относятся к одному типу (например, оба содержат ноты или оба требуют для разгадки использования пространственных предлогов);
- зашифрованное слово логически связано со словом на открытой карте (например, «кролик» и «капуста»); важно, чтобы игрок объяснил логическую связь, которую он имеет в виду (например, «кролик ест капусту»).

Если у игрока нет подходящей карты, он берёт одну карту из банка. При соответствии одному из необходимых условий игрок может сразу выложить её на стол, в противном случае ход делает следующий игрок.