

ПРАВИЛА ИГРЫ

50
КОТЯТ

4-10
 лет



Состав

1. Игровое поле



2. 4 фишки



3. 50 карточек



Игра 1

Цель игры

Быстрее всех прийти финишу.

Подготовка к игре

- Поместите игровое поле в центр стола, чтобы всем игрокам было удобно.
- Тщательно перемешайте карточки, сложите их в стопку рубашкой вверх рядом с игровым полем.
- Переверните верхнюю карточку, чтобы она была видна всем игрокам.
- Игроки выбирают себе фишку и ставят их на клетку «Старт».

Ход игры

Первым ходит самый младший игрок. Далее ход переходит игроку слева. Он открывает верхнюю карточку из стопки и ищет отличие с открытой карточкой. Для этого нужно сравнить у котят: носик, глазки, ушки, ошейник, хвостик, полосочки. Всего может быть 6 отличий.

Остальные игроки следят за правильностью выполнения задания. Сколько различий найдет игрок между котятками, столько получает ходов, чтобы передвинуть своего котёнка.

Двигать котёнка можно только по направлению к финишу. Стоять на месте, использовать не все очки или двигаться в обратном направлении нельзя. Котёнок может свободно проходить мимо чужих фишек и вставать с ними на одних и тех же клетках поля.

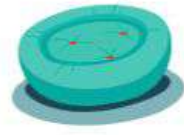
После того как игрок сделал свой ход, он кладёт карточку поверх той, с которой сравнивал, а ход переходит к следующему игроку.

Если котёнок игрока попадает на:

- Котёнок останавливается поиграть с клубком.
- Котёнок попил молока и готов к новому ходу.



- Котёнок увалился на бочок поспать и пропускает



Если карточки в стопке закончились, то все открытые, кроме верхней, снова перемешиваются и кладутся рядом с игровым полем закрытой стопкой.

Конец игры

Побеждает игрок, который первым дойдёт до финиша. Остальные продолжают игру, пока её не закончит предпоследний игрок.

Игра 2

Игра проходит по тем же правилам, что и первая, но с некоторыми отличиями.

1. В начале игры каждый игрок берёт в закрытую по три карточки из стопки.
2. Полученные карточки игроки забирают и никому не показывают.
3. В свой ход игрок не открывает карточку из стопки, а использует любую из трёх, имеющихся у него. Прежде чем передать ход следующему игроку, игрок подбирает из стопки одну карточку взамен сыгранной.

Игра 3

Игра проходит по тем же правилам, что первая и вторая, но с некоторыми отличиями.

Игрок, открыв карточку из стопки, может отказаться от своего хода и оставить открытую карточку себе, не показывая её остальным. Если у него накопилось несколько карточек, то он может использовать любое их количество в любом выгодном ему порядке. То есть он может дожидаться ситуации, когда использование его карточек даст максимальный результат.