

КОШКИ·МЫШКИ™

Настольная
игра для детей
старше 5 лет

ПРАВИЛА ИГРЫ
СЫРБОЛ

командная игра



Мы позовём друзей во двор,
Сегодня матч весёлый.
Кто в баскетболе знает толк,
Не пропадёт в сырболе!

STEPpuzzle®
COMPANY

СЫРБОЛ

Уважаемые взрослые!

Игра развивает ловкость, глазомер, мелкую моторику, а также учит играть в команде.

Количество игроков: от 2 до 6.

Время: 15–30 минут.

Состав игры: игровой планшет — 1 шт., баскетбольное кольцо (состоит из 2 деталей с пластмассовыми креплениями) — 1 шт., жетоны призовые — 8 шт., бегунки для фиксирования счёта: чёрный — 1 шт., белый — 1 шт., мячик пенопластовый — 10 шт., диск-мяч деревянный — 1 шт., фишки игроков-сырболистов деревянные: кот — 3 шт., мышонок — 3 шт.

Цель игры. Играя в своей команде, забросить как можно больше мячей в баскетбольное кольцо.

Подготовка к игре. Собрать игровое поле: вставить игровой планшет в коробку, перевернув вставку; собрать и установить баскетбольное кольцо, прикрепить к противоположным бортам игрового поля на уровне нулевой отметки шкалы бегунки для фиксирования счёта, как показано на рисунке. Призовые жетоны положить в банк рядом с игровым полем.

Игроки разделяются на две команды, придумывают им названия и определяют, какая команда начинает игру первой. Далее игроки каждой команды разыгрывают между собой очередность хода. Команды выбирают соответствующие фишки игроков-сырболистов и бегунок для фиксирования счёта.

Тренировка. Учитывая разный возраст и способности игроков, рекомендуем перед игрой потренироваться забрасывать мяч в корзину с разных позиций: с игрового поля внутри коробки и с разных точек за её пределами (напротив баскетбольного кольца, с правого и левого бортов коробки).

Техника проведения броска. Установить свою фишку игрока-сырболиста в нужном месте на игровом поле или вне его, сверху на неё аккуратно поместить диск-мяч и резко ударить о поверхность диска-мяча пенопластовым мячи-



ком таким образом, чтобы мячик, отскочив от диска-мяча, попал в баскетбольное кольцо на игровом поле. Броски с поля без диска-мяча не допускаются.

Примечание. Для того чтобы пенопластовый мячик при отскоке не отлетал слишком далеко от игровой зоны и игроку не пришлось его долго искать, рекомендуем разместить игровое поле таким образом, чтобы за баскетбольным кольцом находилось какое-нибудь вертикальное препятствие, например, стена.

ТРЕНИРОВКА ЗАКОНЧИЛАСЬ. ИГРОКИ — НА ПЛОЩАДКУ!

Ход игры. Первый игрок первой команды размещает свою фишку игрока-сырболиста в любом месте игрового поля или вне его (на усмотрение игрока) и совершает броски по баскетбольному кольцу. Результат любого броска по кольцу определяется следующими условиями:

- **Если мяч залетел в баскетбольное кольцо — удачный бросок!** Игрок передвигает свой бегунок для фиксирования счёта на столько делений, сколько очков заработал этим броском. Ход переходит к игроку команды противника.
Внимание! Игрок получает одно очко за попадание с любого места внутри игрового поля и два очка за попадание с любого места за пределами игрового поля.
- **Если мяч «завис» в кольце — «борьба под кольцом».** Следующий за ним игрок в своей команде получает право «добить» мяч в баскетбольное кольцо. Для этого он использует усложнённую конструкцию (пирамиду): игрок берёт фишку игрока-сырболиста, у которого «завис» мяч, и ставит её в любое место внутри игрового поля, сверху на неё ставит свою фишку игрока-сырболиста, аккуратно накрывает полученную пирамиду диском-мячом и делает бросок таким образом, чтобы получился отскок от поверхности этой пирамиды.
Внимание! Игрок, «добивающий» мяч, не теряет своей очереди броска по баскетбольному кольцу в общей борьбе.
- **Если мяч при броске улетел за кольцо, не коснувшись игрового поля, — неудачная попытка.** Не меняя позиции своей фишки, игрок может повторить попытку, но не более одного раза. При повторном неудачном броске мяча ход переходит на сторону команды соперников.
- **Если мяч не попал в корзину, но задел игровое поле — промах.** Ход переходит к команде соперников.
- **Если игрок сбил диск-мяч или разрушил конструкцию — неудачная попытка.** Игроку даётся дополнительный ход.
Внимание! Игрокам одной команды нельзя использовать одну и ту же позицию фишки игрока-сырболиста два хода подряд.

Игра идёт до 10 очков.

Побеждает команда, первой набравшая 10 очков.

Если обе команды в какой-то момент игры набирают по 9 очков, игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не будет иметь преимущество в 2 очка. За каждое добытое очко свыше 10 команда получает один призовой жетон.

Особые условия. Если команды набирают по 14 очков, то победитель выявляется в серии штрафных бросков. Счета обнуляются: все призовые жетоны возвращаются в банк, оба бегунка для фиксирования счёта устанавливаются на уровне нулевой отметки шкалы фиксирования счёта. Все игроки одной команды по очереди делают по одному броску из синего сектора игрового поля. За каждое попадание в баскетбольное кольцо команда получает один призовой жетон. Затем штрафные броски выполняют игроки команды соперника. Выигрывает та команда, которая в серии штрафных бросков получит больше очков.

Внимание! При проведении серии штрафных бросков удачным считается любое попадание в баскетбольное кольцо, не важно, «завис» мячик в нём или пролетел сквозь него.



Желаем спортивной удачи!

STEP
COMPANY puzzle®

ЗАО «Степ Пазл».

142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: (495) 660-37-73, www.StepPuzzle.ru

Разработчик игры *Илья Аникин*
Редактор *Ольга Юсова*
Верстальщик *Екатерина Панфилова*
Художник *Дмитрий Литвин*

© ЗАО «Степ Пазл», 2019
© Д. Е. Литвин, иллюстрации, 2019

