

ТРИ КОТОВ



ПОХОД В МАГАЗИНЫ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА



Вместе с героями любимого мультсериала «Три кота» – Коржиком, Карамелькой и Компотом – обычный поход в магазин превратится для малышей в веселое приключение и увлекательное соревнование. Играя, дети познакомятся с товарами в магазине, потренируют внимательность, логическое и комбинаторное мышление, научатся доводить начатое дело до конца и запомнят, что в магазин ходят за необходимым, а не за всем подряд. Игра рассчитана на 2-5 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 8 лет и их любящих родителей.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока – как можно быстрее найти в магазине товары из своего списка покупок, расплатиться за них в кассе и занять любую свободную финишную клетку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Установите на каждой витрине 6 карточек соответствующих ей товаров – 3 с одной стороны и 3 с другой, соблюдая указанное расположение товаров. Карточки товаров необходимо ставить открытыми (лицевой стороной к игрокам) и выступающими «язычками» вверх. Отогнутый желобок внизу витрины и наклонная боковая поверхность не дадут карточкам упасть.



Игровое поле разделено белой линией на две части: торговый зал и кассовую зону. Установите в кассовой зоне на советующих клетках 3 кассы, а затем расставьте витрины с товарами в торговом зале так, чтобы к каждому товару был свободный подход.



Каждая витрина занимает ровно 3 клетки и должна стоять на клетках игрового поля, а не между ними. Ставить витрины в кассовой зоне нельзя. В каждой игровой партии вы можете расставить витрины по-новому, что сделает игру еще интереснее.



Карточки событий тщательно перемешайте и положите закрытой стопкой (текстом вниз) рядом с игровым полем.

Карточки списка покупок сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и раздайте каждому из игроков по 5 штук. Эти карточки игрок кладет перед собой на столе открытыми. Именно эти товары он должен купить. Оставшиеся карточки списка покупок положите рядом с игровым полем закрытой стопкой.

Также каждый игрок получает фишку персонажа и ставит ее на любую свободную стартовую клетку. Стартовых клеток в игре 5, и они вместе составляют надпись «Старт».



ХОД ИГРЫ

**Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию.
В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку на игровом поле:**

- ❁ Если выпавший на кубике цвет совпадает с цветом клетки, на которой стоит фишка игрока, то он берет из стопки событий верхнюю карточку и сразу же выполняет связанные с ней действия, после чего карточка отправляется в сброс, а **ход переходит к следующему игроку.**



Исключением является карточка «День Рождения». Она остается у игрока до конца игры. Лишний товар, оказавшийся у игрока из-за карточек «Кубики», «Ролики», «Самокат», «Машинка», «Мячик» и «Мишка», он должен обязательно до конца игры вернуть на соответствующую витрину, подойдя к ней фишкой. Но, если у игрока еще в тележке не все товары из его списка покупок, бежать возвращать лишний товар сразу же не обязательно, это можно сделать по ходу игры в удобный игроку момент.

Если игрок не умеет читать, текст на карточке читает взрослый или старший из детей. Со временем малыши запомнят значение всех карточек и начнут узнавать их по картинке. Если карточки в стопке событий закончились, то все карточки из сброса собираются, перемешиваются и снова кладутся закрытой стопкой рядом с игровым полем.

- ❁ Если выпавший на кубике цвет не совпадает с цветом клетки, на которой стоит фишка игрока, то выпавший цвет становится для игрока в этот ход запрещенным. То есть игрок может перейти на любую клетку игрового поля, до которой может дойти, не пересекая ни одной клетки запрещенного цвета, или может остаться на месте.



Например, у игрока, чья фишка находится в начале хода на зеленой клетке, выпал желтый цвет (см. рисунок справа). Значит, он может дойти фишкой до любой клетки, которая находится внутри области, выделенной черным контуром. Но выйти за ее пределы фишка не может.

Ходить по диагонали и проходить сквозь кассы и витрины нельзя. Фишки игроков могут свободно проходить мимо друг друга и останавливаться на одних и тех же клетках игрового поля (за исключением клеток рядом с кассой и клеток Старта и Финиша).



После перемещения фишки на поле игрок может совершить определенные действия с товаром:

- ❁ Если фишка игрока остановилась рядом с необходимым ему товаром, то игрок берет карточку товара с витрины и кладет поверх соответствующей карточки своего списка покупок. Брать с витрины товар, если его нет в списке покупок игрока, нельзя.

Исключение составляет ситуация, когда у игрока есть карточка «День рождения» и он может взять себе 1 любую игрушку. Если фишка игрока остановилась на клетке между двумя витринами и на каждой из них необходимый игроку товар, то можно взять сразу оба.



Если у игрока есть лишний товар, которого нет в его списке, и его фишка остановилась рядом с витриной, где этот товар должен лежать, то игрок может поставить его обратно на витрину. Ставить карточку товара на место другого нельзя!

Игрок может сделать **только 1 перемещение за ход**, после этого он передает ход следующему игроку.

Пример игровой ситуации

В начале своего хода фишка Карамельки стоит на красной клетке поля, как показано на Схеме А. Игрок бросил кубик, и на нем выпал фиолетовый цвет. Он в этот ход для игрока становится запрещенным. Значит, не пересекая фиолетовых клеток, игрок может дойти фишкой до любой клетки в зоне, очерченной на схеме черным контуром. Игрок смотрит, какие товары оказались в этой зоне, и видит, что может дойти до пирожков, которые есть в его списке покупок. Маршрут движения показан на схеме стрелками. Игрок перемещает туда свою фишку (по пути он ни разу не прошел через запрещенный фиолетовый цвет), берет с витрины пирожки и кладет поверх соответствующей карточки из своего списка покупок (Схема Б). На этом ход игрока заканчивается.



Схема А



Схема Б

Касса

Как только игрок взял все товары из своего списка и избавился от всех лишних товаров, которые случайно положил в свою тележку, он должен по общим правилам перемещения подойти к любой из трех касс на игровом поле и остановиться возле нее, чтобы оплатить покупки. Для оплаты покупок фишка игрока должна стоять так, как показано на картинке. Просто проходить мимо кассы с покупками без остановки запрещено.



Внимание!

- На клетке рядом с кассой может стоять только одна фишка. Остальные, желающие расплатиться в той же кассе, если клетка рядом с ней занята фишкой другого игрока, становятся на соседние клетки, образуя очередь.
- Товаров, которых нет в списке игрока, среди его покупок быть не должно. Исключение составляет ситуация «День рождения». При наличии у игрока этой карточки он может (но не обязан) добавить к списку своих покупок 1 любую игрушку (машинку, мячик, самокат, мишку, ролики или кубики). Брать другой дополнительный товар вместо игрушки нельзя.
- На клетке кассы с игроками могут тоже происходить события. Так что, если вдруг в тележке прямо на кассе обнаружится лишняя игрушка или список покупок пополнится или сократится, то игроку придется вернуться в торговый зал и завершить свои дела.
- Покинуть магазин с покупками можно только через кассу. Выходить через вход запрещено.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок приобрел **все необходимые** ему по списку товары, избавился от лишних, «расплатился в кассе» за свои покупки и остановился на любой свободной из 5 клеток финиша, он объявляется победителем. Его фишка остается стоять на этой клетке, и другой игрок уже не может на ней финишировать или останавливаться, хотя может через нее проходить. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний игрок.

Если игроки хотят сыграть быструю партию, то могут играть до первого финишировавшего, а места между остальными распределить по количеству товаров из списка, погруженных в тележку, вычтя из них лишние покупки.

А если игроки хотят поиграть в игру подольше, то список покупок в начале игры можно увеличить, но при 5 игроках не больше, чем по 9 покупок на каждого участника.

Вариант игры для опытных и внимательных игроков

Когда малыши хорошо освоятся в игре, правила можно немного усложнить, сделав игру еще интереснее. Игра ведется так же, но снимается ограничение по количеству перемещений за один ход, то есть игрок, с которым не произошло событие, может взять любые нужные ему товары, находящиеся в пределах его досягаемости, то есть те, до которых можно добраться, не проходя через запрещенный цвет, и закончить ход на любой клетке зоны досягаемости. Так что, если игрок будет внимателен и ему повезет, он может за один ход взять сразу несколько товаров и максимально приблизиться к следующему товару из своего списка.

Пример игровой ситуации

В начале хода фишка Коржика стоит на оранжевой клетке игрового поля, как показано на Схеме А. В его списке покупок остались 3 товара – мясо, ягоды и сахар. Игрок бросает кубик, и у него выпадает красный цвет. Этот цвет становится запрещенным для игрока в этот ход. Не нарушая этого правила, игрок может перемещаться по области, очерченной черным контуром. Игрок подходит к витрине с ягодами и берет себе их карточку (Схема Б).



Схема А



Схема Б

Затем в этот же ход игрок подходит к витрине с сахаром и берет себе карточку сахара (Схема В). Больше необходимых игроку товаров в досягаемости нет, поэтому игрок переставляет фишку к самой границе области (Схема Г), чтобы ему в следующий ход было ближе оттуда идти к мясу, который тоже в его списке, но подойти к которому мешает запрещенный красный цвет. После этого ход переходит к следующему игроку. Таким образом, игрок за один ход сумел взять сразу 2 необходимых ему товара.



Схема В



Схема Г

Здесь также можно увеличить выдаваемый перед игрой список покупок, если есть желание поиграть в игру подольше.

Желаем удачи!



СОСТАВ ИГРЫ:

1. Игровое поле – 1 шт.
2. Витрины – 10 шт.
3. Кассы – 3 шт.
4. Карточки товаров – 60 шт.
5. Карточки списка покупок – 54 шт.
6. Карточки событий – 15 шт.
7. Фишки – 5 шт.
8. Подставки под фишки – 5 шт.
9. Кубик (6 цветов) – 1 шт.
10. Правила игры.



СТС

© АО «СТС», 2018



© Автор игры. Олеся Емельянова. 2018 г.
© 2018 ООО «ЯиГрушка»

* Характеристики товара, в том числе его внешний вид и комплектность, могут отличаться от изображений в правилах игры.