



Настольные игры для детей старше 6 лет



ПРАВИЛА ИГРЫ

Овечки

Помогите пастушьим собакам провести своих овечек в стойло после прогулки на лугу.

Уважаемые взрослые!

Игра способствует развитию внимания, памяти, реакции.

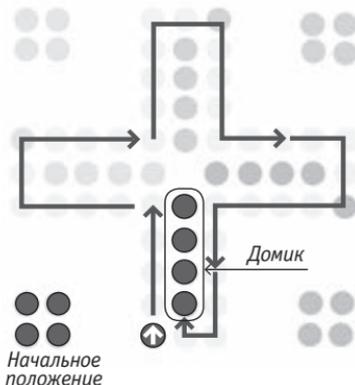
Всегда удобно взять с собой и играть не только дома.

Количество игроков: от 2 до 4.

Состав игры: игровое поле — 1 шт., цветные фишки — 16 шт., кубик с точками — 1 шт.



Цель игры — как можно быстрее провести своих овечек в «домик».



Ход игры. Каждый участник берёт по 4 фишки одного цвета. Фишки ставят на старт — на цветные поля, расположенные в углах. Первый игрок бросает кубик. Если выпало 6 очков, он переставляет одну из своих фишек на цветное поле со стрелкой в начале маршрута. Если на кубике выпало другое значение, ход переходит к следующему игроку.

После того как фишка введена в игру, начиная со следующего хода она ходит как обычно, в соответствии со значением на кубике, по часовой стрелке. Если

в один из следующих ходов игроку снова выпадет 6, он может передвинуть фишку на 6 шагов или ввести в игру следующую.

Одиночные фишки можно перепрыгивать, не учитывая занятое этой фишкой поле в подсчёте шагов. Если на пути заняты два или более полей подряд, фишка останавливается за ними.

На поле может стоять только одна фишка. Фишку другого игрока можно сбить, если своя фишка остановится на занятом другим игроком поле. Сбитая фишка возвращается на старт. Если поле, на котором надо остановиться в этот ход, занято своей фишкой, участник должен сыграть любой другой своей фишкой, если она уже введена в игру. В противном случае ход переходит к следующему игроку. Если игрок вводит свою фишку в игру, перемещая со старта на первое поле со стрелкой, а оно занято чужой фишкой, то фишка другого игрока считается сбитой.

Когда фишка игрока сделает полный круг, она заходит в «домик». При этом на кубике должно выпасть ровно столько очков, сколько необходимо, чтобы занять свободное место, в противном случае следует перемещать другую фишку. Если нет возможности переместить ни одну из фишек, игрок пропускает ход. Места в «домике» можно занимать не по порядку. Фишки, уже находящиеся в «домике», можно передвинуть вперёд, если выпадет соответствующее количество очков. В «домик» не могут входить фишки противника. Если игрок по невнимательности пропустит вход в свой «домик», он пройдёт круг ещё раз.



Выигрывает тот, кто первым приведёт все свои фишки в «домик».

В саду

Летом в саду тянутся к солнцу не только цветы — не успеешь оглянуться, всё заполняют сорняки.

Количество игроков: 1–2.

Состав игры: планшет — 1 шт., цветные фишки — 15 шт., деревянная фигурка мальчика-садовника — 1 шт.



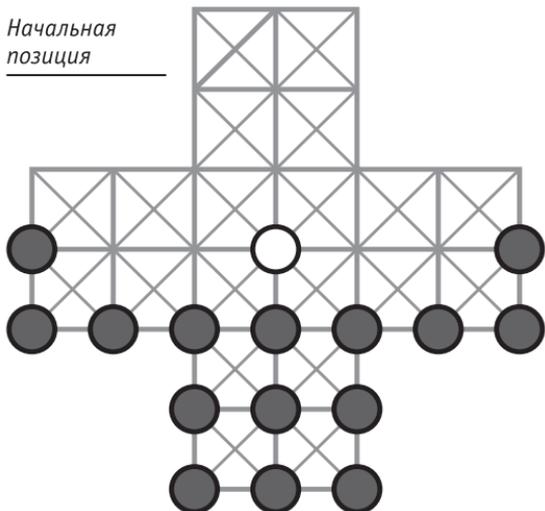
Цель игры — победить соперника, выполняя условия игры.

Подготовка к игре. Игроки определяют, кто из них будет играть за садовника, а кто за растения, после каждой партии роли меняются. Фишки расставляются на своих позициях на планшете, как

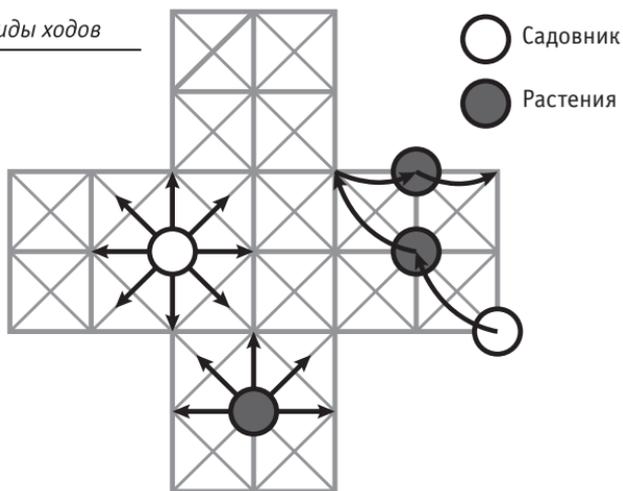
показано: растения — в нижней части планшета, а садовник — обычно в центре. По усмотрению игрока его можно поставить на любое свободное место. Играть можно тринадцатью или пятнадцатью фишками.

Ход игры. Игроки ходят по очереди. Садовник начинает первым.

Начальная позиция



Виды ходов



САДОВНИК

- Может передвигаться в любом направлении вдоль линий на один шаг за каждый ход.

- Может «вырвать сорняк», совершив через него прыжок на соседнюю свободную клетку. После прыжка пластиковая фишка снимается с планшета.
- За один ход садовник может совершить один и более прыжков, если за пластиковой фишкой есть свободное поле. Садовник снимает с планшета все пластиковые фишки, через которые он перепрыгивает.
- Садовник обязан совершить прыжок, если нет альтернативного хода, даже если это ставит его в уязвимое положение.

РАСТЕНИЯ

Растения разрастаются и могут занимать соседние клетки, двигаясь в любом направлении по линиям, кроме движения назад. Растение в свой ход перемещается на одну клетку. Задача растений — окружить садовника (чтобы он не мог совершить хода).



Побеждает садовник, если:

- он сможет прополоть столько сорняков, что оставшихся будет не достаточно для того, чтобы окружить садовника;
- сможет перейти на другой конец сада, где оставшиеся сорняки не смогут окружить его.

Побеждают растения, если:

- им удастся окружить садовника;
- им удастся поставить садовника в положение, когда он не сможет сделать ход.

STEPpuzzle®
COMPANY

ЗАО «Степ Пазл»

142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.

Тел.: (495) 660-37-73, www.StepPuzzle.ru

© ЗАО «Степ Пазл», 2019

© С. Б. Домбаян, иллюстрации, 2019

Руководители проекта *Е. О. Панаева, И. Ф. Аникин.*

Дизайн *И. Г. Ловцова.* Верстальщики *А. В. Прохоров, К. А. Соколовская.*