

Лапочки

Правила игры

2–5 игроков
3+, 5+ лет
10–15 минут



В комплекте:
30 карт со зверятами, 3 кубика, иллюстрированные правила.

Зверята любят играть и резвиться вместе. Даже вечером их не звать домой! Вам нужно помочь собрать их в доме, чтобы они вовремя покушали, почистили зубки и легли спать.

В игре предусмотрены три варианта правил. В каждом из них можно играть картами «до трёх» или картами «до пяти». Для малышей, которые только-только начинают различать «один» и «много», отберите карты, где животных от одного до трёх. Когда малыш хорошо разберётся с ними, можно ввести в игру карточки с четырьмя и пятью животными.

«Я в домике!»

Цель игры:

Зверята долго гуляли на полянке. Задача игроков уложить спать всех зверят в домик.

Подготовка к игре:

Для игры отбираются карты с одинаковой рамкой — только с зелёной или только с жёлтой — и раскладываются на столе лицом вверх (9 карт при игре картами «до трёх», 15 — при игре картами «до пяти»). Понадобится кубик с животными и один из кубиков с числами: в варианте игры «до трёх» — кубик с коричневыми числами 1–3, в варианте «до пяти» — кубик с голубыми числами 1–5. Игроки ходят по очереди, начиная с самого младшего.

Как играть?

В свой ход игрок бросает два кубика: с животными и с числами. Кубики определяют, карточку с какими зверятами нужно искать, и сколько их должно быть на карточке (рис. 1).

На кубике с голубыми числами есть знак «X» — если выпадает он, то игрок берёт карточку, на которой больше всего нужных животных (рис. 2).

Когда правильная карточка найдена, игрок отправляет зверят домой, то есть переворачивает карту домиком вверх, складывая карточки в общую стопку. Ход переходит к следующему игроку.

Если на столе не оказалось карточек, которые подходят под выпавшие на кубиках условия, все карты остаются на столе, ход переходит к следующему игроку.

Кто побеждает?

Игра заканчивается, когда на поле осталось 3 карточки. Их можно просто сложить в общую стопку: это самые непоседливые зверята, которых пришлось принести домой на ручках ;)

«Я в домике!» — командная игра, поэтому все участники считаются победителями, когда зверят удалось завести домой, и на поле не осталось ни одной карточки.



Рис. 1. Например, если на кубиках выпала цифра «2» и котик, значит ищем карточку с двумя котиками.



Рис. 2. Если на кубике с числами выпал «X», а на втором кубике — пёсик, то игрок берёт карточку, на которой больше всего нарисовано пёсиков.

Вариант усложнения

Сделать игру азартнее можно, если играть на скорость. Игроки по очереди бросают кубики, и сразу все пытаются найти правильную карточку: кто быстрее увидел и накрыл ладошкой карту, тому она и достаётся.

Игра заканчивается, когда на поле останутся только три карточки. Побеждает тот, кто сумел набрать больше всех карт.



«Пушистые прятки»

Цель игры:

Зверята спрятались в домиках. Игроку нужно их отыскать и собрать как можно больше пар одинаковых карт.

Подготовка к игре:

Для игры кубики не понадобятся, оставляем только карточки. В простом варианте используем 18 карточек, на которых животных не больше трёх, а в сложном — все 30 карт.

Карточки раскладываются на столе лицом вниз.

Как играть?

В свой ход игрок открывает две карты. Если карты разные — они переворачиваются обратно рубашкой вверх, ход переходит к следующему игроку.

Если карты одинаковые (например, на обеих оказались по три пёсика), то игрок забирает их себе и ходит снова (рис. 3).

Кто побеждает?

Игра заканчивается, когда карточек на столе не осталось. Побеждает игрок, набравший больше всех карт.

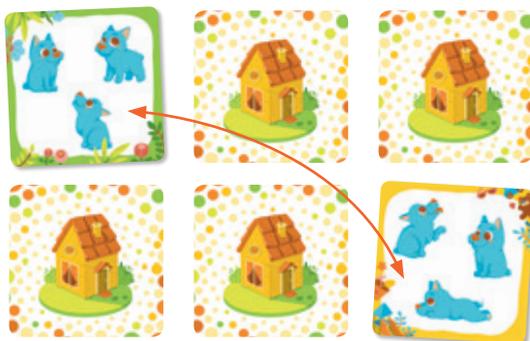


Рис. 3. Игроку в свой ход нужно открыть 2 одинаковые карточки: по количеству и типу зверят.

«Зверолово»

Цель игры:

Игрокам нужно быстрее всех собрать пары для своих карточек.

Подготовка к игре:

В этом варианте понадобится ведущий. Кубики не нужны, оставляем только карточки. Карточки с жёлтой рамкой раздаются игрокам поровну (если останутся лишние — уберите их). Стопку карточек с зелёной рамкой берёт себе ведущий.

Как играть?

Игроки выкладывают перед собой карточки картинкой вверх. Ведущий хорошенько перемешивает свою колоду и начинает одну за одной переворачивать карты, озвучивая, что на них изображено.

Если у игрока есть такая же карточка, как и у ведущего, то игрок забирает карту себе и кладёт поверх своей (рис. 4).

Кто побеждает?

Выигрывает тот, кто первый соберёт все пары для своих карточек.



Рис. 4. Если ведущий открывает карточку, которая есть у игрока, игрок забирает эту карту и кладёт её поверх своей.



Другие обучающие игры на сайте:
www.bandaumnikov.ru

V.1 2017 RUS