

Кошки-Мышки

Настольно-напольная игра



ПРОСТЫЕ
ПРАВИЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ начало



5+
возраст



2-4
игроков



15
минут

В КОРОБКЕ

- 70 карточек:
 - ~ 62 карточки движения,
 - ~ 4 синие карты — начало погони,
 - ~ 4 красные карты — конец погони.
- Правила игры

«НА ЧТО» ИГРА

Различаем направления влево-вправо, вверх-вниз, считаем, быстро реагируем.

Задача игрока

Набрать как можно больше очков.

Подготовка к игре

Для игры выбираем большую и ровную поверхность — стол или пол (на полу даже удобнее).

Каждому игроку выдаём синюю карту начала погони (невыстрелованные синие карты убираем в коробку). Синяя карта символизирует начало погони: от неё строится путь кошки игрока за мышкой.

Все карты движения хорошо перемешайте и разложите кучей рубашкой вверх в центре игровой поверхности так, чтобы каждому участнику было удобно их брать.

Процесс игры

Игра состоит из нескольких раундов и длится до тех пор, пока из кучи не будут вытащены все четыре красные карты конца погони.

Во время игры участники составляют цепочку карт в соответствии с направлением изображённых на них стрелок. Первая карта всегда прикладывается к синей карте игрока (с любой стороны по ситуации), а последующие продолжают цепочку. Стрелка на последней выложенной карте указывает сторону, куда именно нужно положить следующую карту.



Карточки с двумя направлениями позволяют выбрать, в какую сторону строить свой путь, но выбрать вы можете только одну сторону. Сразу в две побежать нельзя. Чем длинее получится путь, тем лучше.



Кошки-Мышки

Настольно-напольная игра



ПРОСТЫЕ
ПРАВИЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ продолжение

Начало раунда

Самый младший игрок командует «Мышка схватила сыр!», и погоня кошки за мышкой началась. Во время игры все игроки действуют одновременно, без ожидания очереди.

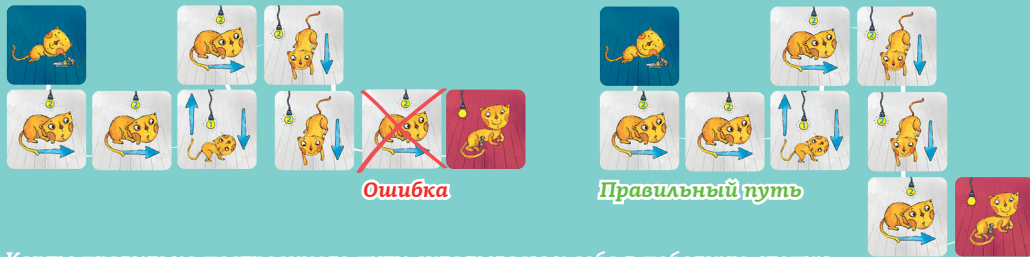
Игрок берёт одну карту из общей кучи, смотрит на неё и решает:

- присоединить карту к своему пути;
- вернуть карту в общую кучу («рубашкой» вверх).

! Если игрок открыл красную карту окончания погони, он должен присоединить её к своему пути и остановить раунд, крикнув: «Стоп, кошка поймала мышку».

Окончание раунда

Проверяем все построенные пути: если в маршруте какого-либо игрока находим ошибку, то весь путь, выстроенный после неправильно положенной карты, аннулируется, и карты возвращаются в общую кучу.



Карты правильно построенного пути складываем к себе в победную стопку (включая красную карту), в конце игры посчитаем очки, изображённые на лампочках.

Когда перед игроками остались лежать только синие карты начала погони, начинаем новый раунд. Он проходит по тем же правилам, но командует стартом игрок, который вытащил красную карту в предыдущем раунде.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда открыта последняя, четвертая, красная карта конца погони. Подсчитываем число очков на лампочках и определяем победителя.

! Карточка с одним направлением стоит 2 очка, а карточка с двумя направлениями — 1 очко.

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Что делать, когда дети просят поиграть, а времени всего 10 минут? Играть в Кошки-Мышки, заодно право и лево путать разучиться.

Играйте с удовольствием, заглядывайте на наш интернет-сайт www.prostyepravila.ru и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.

