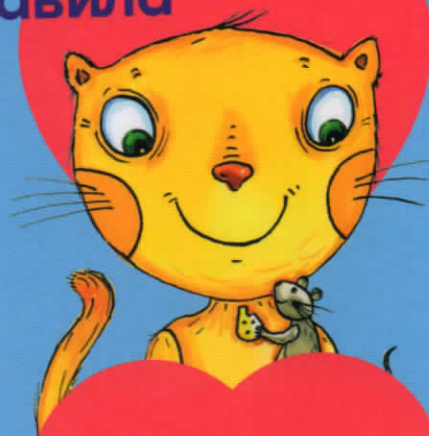


простые
правила

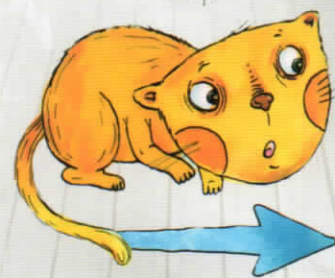
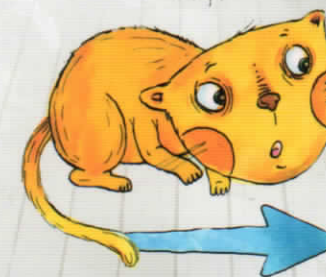
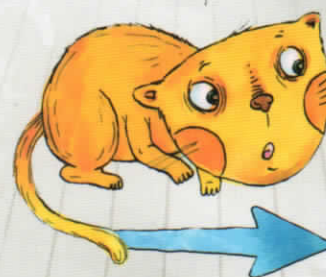
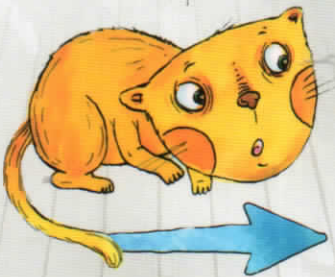
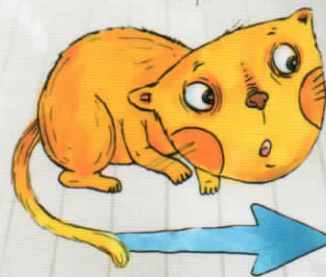
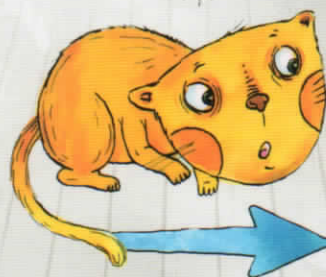
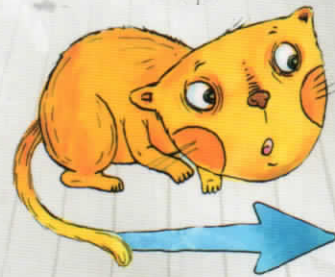
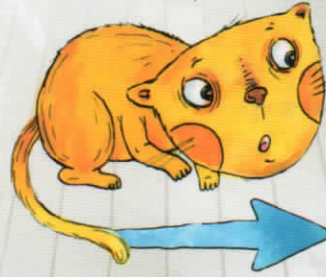
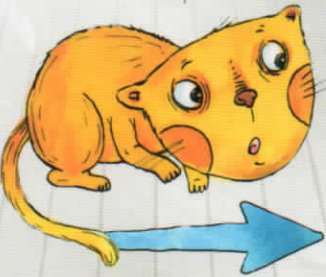
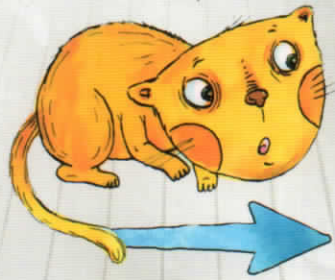
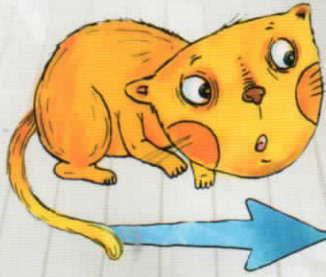
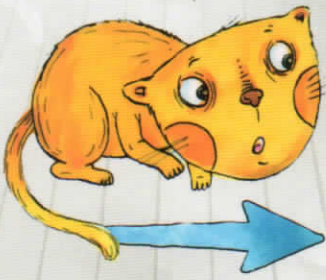
4+

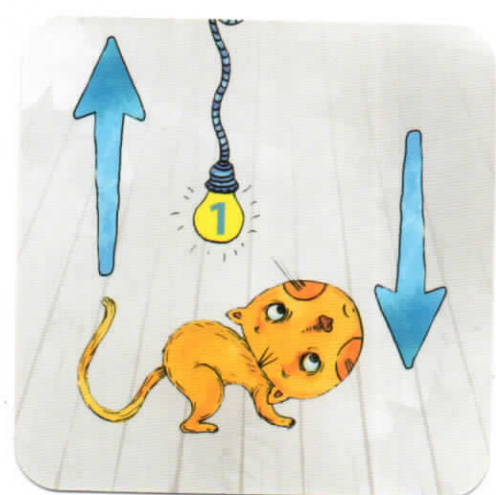
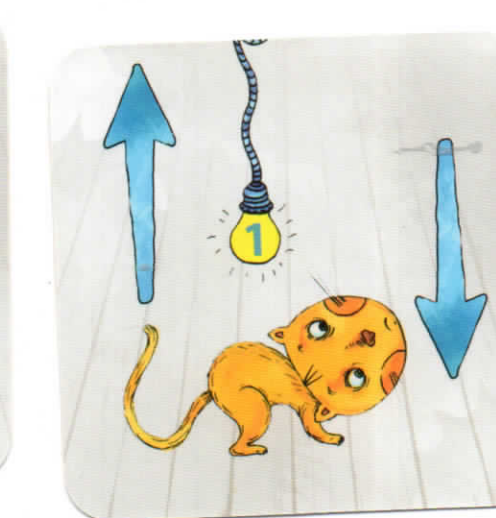
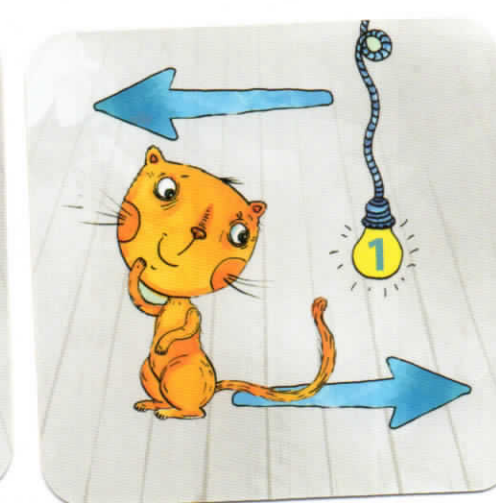
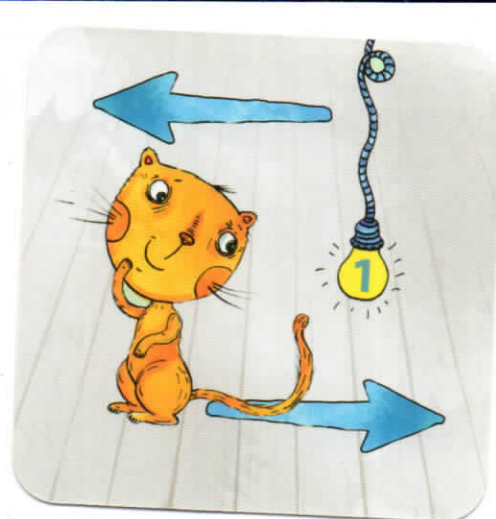


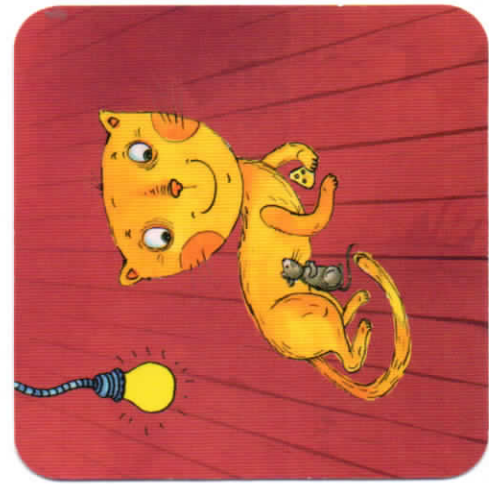
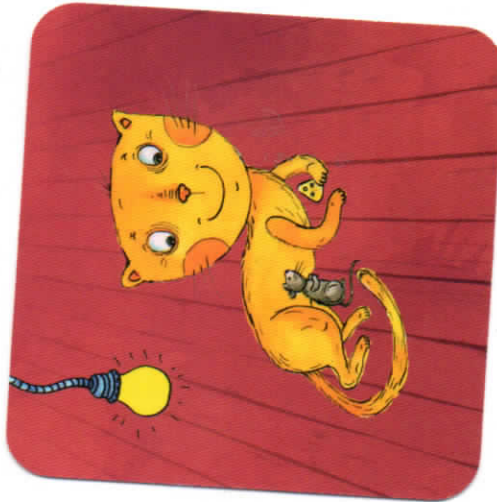
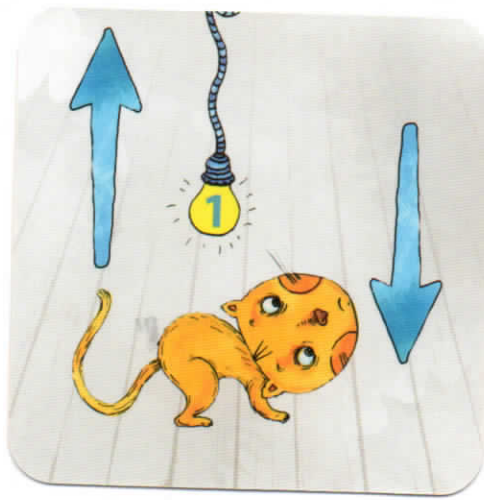
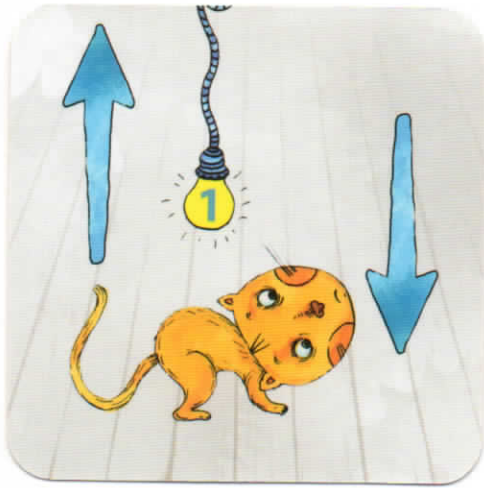
КОШКИ-
МЫШКИ

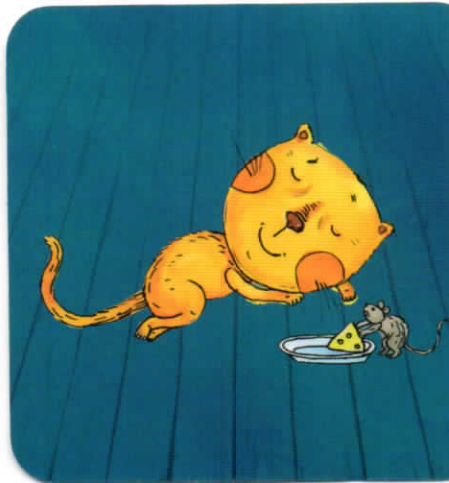
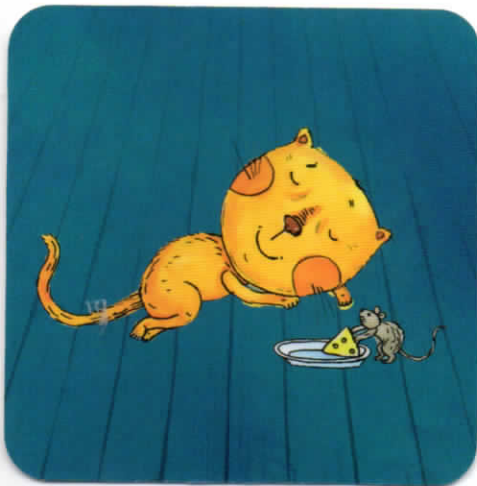
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА











КОШКИ- МЫШКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 62 карты Движения



- 4 карты Старта



- 4 карты Финиша



- правила игры

1

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше очков.
Очки указаны в лампочках на картах.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры найдите большую поверхность:
стол или пол (на полу даже удобнее).



Каждому игроку выдайте по карте Старта (их легко найти в колоде по другому цвету рубашки), лишние стартовые карты уберите в коробку. Участники будут строить маршрут погони кошки за мышкой, у каждого – свой маршрут, и начинается он всегда с карты Старта.

2

Остальные карты (Движения и Финиша) перемешайте и положите кучей в центре стола, рубашкой вверх.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов.

Раунд начинается по команде игрока.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше очков.
Очки указаны в лампочках на картах.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры найдите большую поверхность:
стол или пол (на полу даже удобнее).



Каждому игроку выдайте по карте Старта (их легко найти в колоде по другому цвету рубашки), лишние стартовые карты уберите в коробку. Участники будут строить маршрут погони кошки за мышкой, у каждого – свой маршрут, и начинается он всегда с карты Старта.

2

Остальные карты (Движения и Финиша) перемешайте и положите кучей в центре стола, рубашкой вверх.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов.

Раунд начинается по команде младшего игрока.
Начали! Все участники **без соблюдения очередности** берут по карте из общей кучи. Прикладывают её с любой стороны к своей карте Старта.



3

Потом берут по следующей карте и прикладывают к предыдущей с той стороны, куда указывает стрелка уже выложенной карты.

*Например, если на первой была стрелка **налево**, то новую карту вы кладёте **слева** от неё.



Игроки продолжают брать карты из общей кучи и добавлять к своему маршруту, стараясь сделать его как можно длиннее.

4

Когда кто-то вытаскивает из общей кучи карту Финиша, то сразу кладёт её последней в своём пути. И кричит «СТОП!» – на этом раунд завершается. Игроки прекращают брать новые карты и приступают к проверке маршрутов.

карта
Финиша



Если ошибок нет, игрок забирает все карты маршрута в свою победную кучу. На столе остаётся только карта Старта.

5

Если в маршруте найдена ошибка, то весь путь, начиная с этой ошибочной карты, возвращается в общую кучу. А правильный участок (до ошибки) идёт в победную кучу игрока.



эти карты идут в победную кучу игрока

эта карта лежит не по правилам, её сбрасываем, все карты после неё также идут в общую кучу

6

Когда все пути разобраны и на столе остались только карты Старта, начинайте новый раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда открыта четвёртая карта Финиша (сыграно 4 раунда игры).



После этого участники последний раз проверяют маршруты, забирают карты и подсчитывают очки на картах в своих победных кучах за все четыре раунда. У кого больше всех очков – тот победил.



7

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

- Взяв карту из общей кучи, игрок может сразу положить её обратно, если она ему не нравится или не подходит. Это **не** касается только карт Финиша – их **нужно выкладывать сразу**.
- От карты с двумя стрелками можно строить маршрут в любую из этих сторон, но нельзя сразу в две.



эта карта лежит не по правилам, её сбрасываем,
все карты после неё также идут в общую кучу

6

Когда все пути разобраны и на столе остались только карты Старта, начинайте новый раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда открыта четвёртая карта Финиша (сыграно 4 раунда игры).

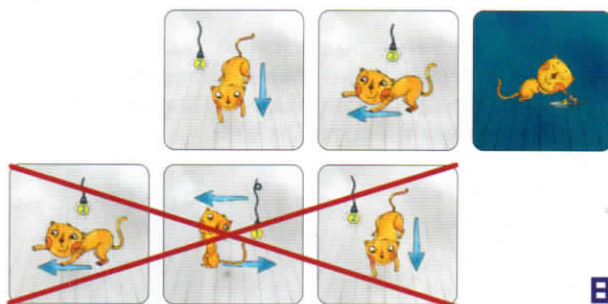
После этого участники последний раз проверяют маршруты, забирают карты и подсчитывают очки на картах в своих победных кучах за все четыре раунда. У кого больше всех очков – тот победил.



7

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

- Взяв карту из общей кучи, игрок может сразу положить её обратно, если она ему не нравится или не подходит. Это **не** касается только карт Финиша – их **нужно выкладывать сразу**.
- От карты с двумя стрелками можно строить маршрут в любую из этих сторон, но нельзя сразу в две.



8

Что делать, когда дети просят поиграть, а времени всего 10 минут? Играть в «Кошки-Мышки»!

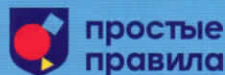


Видео-правила к игре.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepravila



prostyepravila.ru