

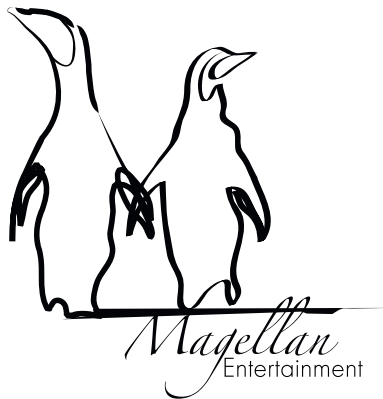


МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

Настольная игра

Весёлые котята

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста (5+).

Комплектация: игровое поле, 6 разноцветных фишек котят, 6 разноцветных жетонов "Дворовый кот», игровые купюры «Мышки", карточки с заданиями, шестигранный кубик, набор многоцветных наклеек.

В игре два комплекта карточек: один комплект (10 шт) содержит задания, второй - чистый. Туда вы сможете написать свои задания и играть.

Правила игры

В игре принимают участие от 2 до 6 человек.

Каждый участник становится хозяином для одного котенка (а когда вас мало, то разрешается завести и двух-трех).

Дальше нужно определить, кто будет ходить первым, а кто вторым и так далее. Для этого может существовать множество вариантов:

вариант 1: все игроки бросают игровой кубик, и тот, кто выбросит самое меньшее значение, тот и ходит первым. У кого значение чуть побольше, тот второй, и так далее. А если два игрока выбросили одинаковое значение на кубике, можно решить спор с помощью камень-ножницы-бумага.

Если один человек является хозяином для нескольких котят, то бросает кубик за каждого котенка отдельно.

вариант 2: можно определить очередность по возрасту – пусть самые младшие ходят первыми, ведь младшим надо уступать (подсказка: еще можно пропустить вперед девочек)

вариант 3: можно «тянуть кота из мешка»! Для этого не нужно выбирать себе котят заранее, а нужно определить какой по цвету котенок будет ходить первым, какой вторым и так далее (например, первым будет ходить белый, а вторым серый, третьим – полосатый...). Затем засунуть всех котят в какой-нибудь непрозрачный мешочек или в шапку – и вытягивать, кому какой достанется.

вариант 4: можно придумать самим, критерием может быть все, что угодно: у кого больше пятерок, кто кого победит в «гляделки», да хоть и просто по желанию - кто очень-очень-очень сильно хочет ходить первым, ну, пусть ходит! (ведь на самом деле, это ничего не значит!)

Мышки

Самый старший игрок назначается банкиром. Он должен раздать всем игрокам по 10 «мышек».

«Мышки» - это такие специальные деньги в нашей игре, с их помощью вы будете кормить своего котенка, а также помогать ему быстрее продвигаться к финишу. Берегите «мышки» и не тратьте их попусту, ведь может возникнуть такая ситуация, что котенка нужно будет лечить, а это стоит недешево... Если вдруг у тебя в кармане не осталось ни одной «мышки», или тех, что осталось не хватает, чтобы заплатить за что-нибудь делать нечего, придется идти домой!

Так же в свою очередь бросай кубик, но двигайся обратно к полю СТАРТ. Если удастся заработать "мышек" раньше, чем придешь домой - разворачивайся и бросайся в погоню за остальными. Если не удалось, то дойди до поля СТАРТ, получи 10 "мышек" и отправляйся в путь.

Только впредь будь экономнее!



Дворовый Кот

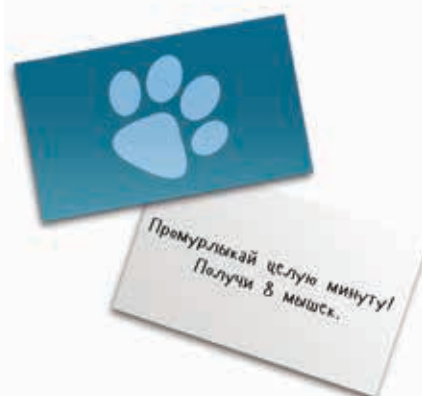
Каждый игрок берет себе фишку «Дворовый Кот» Фишка должна совпадать по цвету с вашим котенком. Получается, что у каждого котенка в игре есть свой личный защитник и старший товарищ. Эта фишка очень полезная - она нужна, чтобы помешать соперникам обойти вас или убежать слишком далеко. Но использовать ее можно только один раз. В свой ход, вместо того, чтобы бросить кубик, хозяин Дворового Кота может поставить его на любой свободный белый кружок (если кружок занят чужим котенком, фишку поставить нельзя, а вот если на кружке находится ваш котенок - можно). Если котенок соперника попадает на кружок с Дворовым Котом, то хозяин Дворового Кота бросает кубик - какое значение выпадет на кубике, на столько пунктов котенок и должен отбежать назад. Дворового Кота можно либо пройти (пробежать, проскочить) мимо, либо отвлечь его 10-ю «мышками», заплатив их хозяину Дворового Кота. В таком случае Дворовый Кот удаляется из игры.

Если вы еще не использовали своего Дворового Кота, а какой-то чужой, ну, очень вам мешает, вы можете поставить свою фишку Дворового Кота поверх чужой. В таком случае Коты подерутся и оба удалятся из игры.



Карточки с заданиями

Попав на поле кошачьей лапкой, возьмите карточку с заданием и выполните его. Котенок будет рад, а вы получите столько «мышек», сколько написано на карточке. А вот если откажетесь выполнять, то ровно столько же придется заплатить.



Цветные кружки и черные коты

Как вы заметили, на игровом поле есть кружочки разных цветов. Сейчас разберемся, что они означают:



все спокойно, просто гуляем!
(Правда, только на таких кружках можно встретить Дворового Кота);



читай задание, которое приписано к кружку - выполни его, пропусти ход и получи мышки. Или заплати сам и иди дальше, не пропуская ход.



черный кружок – у него еще есть ушки, и хвост уходит неизвестно куда:
А-а-а! Черные коты перегородили путь! Спустишь по их хвосту...
Но есть приятный момент – получи 4 «мышки»!



твой котенок захотел в туалет, пропусти ход и получи 5 «мышек».
Если не хочешь останавливаться – заплати 5 "мышек";



твой котенок захотел спать, передохните, пропустив два хода и получите 7 «мышек», а если не хотите пропускать ходы – заплатите 14;



котенок встретил злую собаку и улепетывает.
Спаси котенка и переместись по стрелке, получишь 6 «мышек». Или заплати 6 «мышек» и стой на месте.



котенок погнался за мышкой, двигайся вперед по стрелке и получи 5 «мышек»

Магазин и больница

бросай кубик он подскажет тебе, что нужно котёнку.

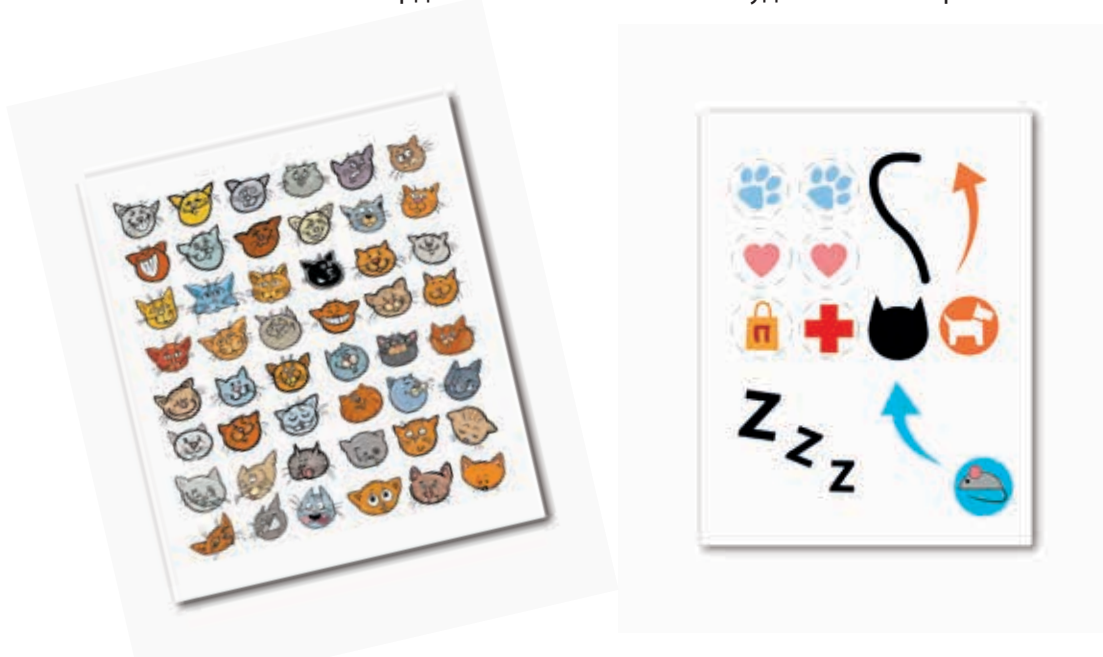
Если у вас не хватает на это "мышек" - пропустите столько ходов, сколько выпало на кубике.



Наклейки

Также в игре есть наклейки, с помощью которых ты сможешь самостоятельно изменять сюжет игры, наклеивая их на игровое поле. Наклейки многоразовые, поэтому их смело можно убирать добавлять и менять местами.

А наклейки со смешными мордочками можешь клеить куда захочешь просто так!



Ну, если правила понятны, хозяева котят определились и выстроились в очередь, игра может начинаться.

Ход игры

Первый игрок бросает кубик и передвигает своего котенка на столько кружков, сколько выпало на кубике. Гонка началась! Остальные котята по очереди устремляются в погоню, ведь теперь самое главное первым успеть к финишу.

Если два котенка вдруг оказываются на одном кружке, они начинают играть, и оба игрока пропускают ход. Но если игроков всего двое, то каждому нужно бросить кубик - кто выигрывает, тот идет дальше, проигравший пропускает ход.

Когда до финиша осталось совсем немного, не обязательно, чтобы ваш котенок остановился точно на поле ФИНИШ. Если вы выбросили на кубике большее значение, и ваш котенок по идее должен пробежать дальше ФИНИША - ничего страшного, главное, порвать финишную ленту. И - Ура Победителю!

Если вам показалось, что игра закончилась слишком быстро и ваш котенок не нагулялся, немедленно отправляйтесь в обратный путь - с поля ФИНИШ на поле СТАРТ. Так ваша прогулка будет длиннее и интереснее.

Для такого варианта игры требуется небольшое уточнение: если до поля ФИНИШ вам осталось два шага, а на кубике выпала шестерка, ваш котенок проходит два шага до финиша и сразу же отправляется назад, не теряя выпавшие очки.