

ЧИЙ МАЛЮК





Перша гра

Склад гри

- Ігрове поле
- Фішка «Тато-привид»
- 18 фішок «малюк-привид» (по 5 фішок 2-х кольорів та по 4 фішки інших двох кольорів)
- 20 фішок «цукерки» (по 4 фішки «1», «2», «3», «4» та «6» цукерок)
- Ігровий кубик
- Правила гри

Підготовка до гри

Розкладіть ігрове поле.

Якщо гравців 3 або 4, кожен гравець бере по 4 фішки «малюк-привид» одного кольору та розміщує їх у стартовій кімнаті на ігровому полі. Якщо гравців 2, то кожен з них бере по 5 фішок «малюк-привид» одного кольору.

Розкладіть фішки: по 4 фішки «цукерки» у баштах та фінішній кімнаті на ігровому полі відповідно до малюнків на ньому (по 4 фішки «1», «2», «3», «4» та «6»).

Розмістіть фішку «тато-привид» на ігрове поле відповідно до кількості гравців: при грі вдвох — на клітинку із двома позначками, втрьох — із трьома, вчотирьох — із чотирма позначками.

Мета гри

Зібрати якнайбільше «цукерок».

Хід гри

Першим ходить наймолодший гравець. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Перший гравець кидає кубик та дивиться на результат.

Випало «1»

Гравець пересуває одну зі своїх фішок «малюк-привид» на 1 клітинку вперед. Потім пересуває фішку «тато-привид» на одну клітинку вперед.

Важливо! Фішки «малюк-привид» можуть переміщуватись тільки по зовнішньому колу (де більше клітинок). Фішка «тато-привид» переміщується спочатку по зовнішньому колу, а коли дійде до клітинки із синьою стрілкою, переходить на внутрішнє коло та далі переміщується по ньому, тобто «ходить» у 2 рази швидше.

Випало від «2» до «6»

Гравець пересуває одну зі своїх фішок «малюк-привид» на кількість клітинок, яка випала на кубику. За один хід можна перемістити тільки одну фішку «малюк-привид».

Порада. Намагайтеся перемістити якомога більше фішок «малюк-привид» із стартової кімнати. Як тільки фішка «тато-привид» дійде до виходу зі стартової кімнати, усі «малюки-привиди», що залишились у ній більше не зможуть вийти.

Примітка. На одній клітинці можуть бути одночасно розміщені не більше, ніж 4 фішки «малюк-привид». Якщо фішка «малюк-привид» має стати на клітинку, на якій вже є 4 фішки, вона переміщується на одну клітинку назад (якщо і там вже є 4 фішки, то ще на одну клітинку назад і т.д.).

«Тато-привид» близько!

Якщо фішка «тато-привид» дожене, або обжене фішку «малюк-привид», то він забирає «малюка» — фішка «малюка» вилучається з гри. Будьте обережні!

Башти та цукерки

«Малюк-привид» може зайти у кутову башту та взяти одну з фішок «цукерки». Для цього потрібно звернути на клітинку «башта» з клітинки зі стрілкою. Якщо у гравця залишились очки ходу (відповідно до результату на кубиках), вони згорають. Як тільки гравець потрапив до клітинки «башта», він бере одну фішку «цукерки» собі, а фішка «малюк-привид» не може бути переміщена у наступний хід.

Вийти з «башти» можна походивши на відповідну клітинку ігрового поля (за стрілкою).

«Тато-привид» не може зайти у «башту».

Коли фішка «малюк-привид» потрапляє у фінішну кімнату, гравець отримує фішку «цукерки», а фішка залишається у кімнаті і далі не бере участі у грі.

Але поквартися! Фішок лише 4 у кожній башті та фінішній кімнаті.

Кінець гри

Коли на полі не залишилось фішок «малюк-привид», або ж вони всі знаходяться у фінішній кімнаті, гра закінчується.

Примітка. Якщо у гравця не залишилось фішок «малюк-привид», якою можна зробити хід, він все-одно кидає кубик: якщо випало від «2» до «6» гравець просто

передає хід наступному гравцеві, а якщо випало «1», то пересуває фішку «тато-привид» на одну клітинку.

Після закінчення гри всі гравці рахують скільки вони назби-
рали цукерок (НЕ фішок «цукерки!»). Перемагає той гравець,
який назбирав найбільше цукерок.

Друга гра

Склад гри

- 5 карток із зображенням предметів (на білому фоні)
- 60 ігрових карток із двома предметами
- Правила гри

Підготовка до гри

Картки із зображеннями предметів викладіть посередині між гравцями лицьовою стороною догори. Ігрові картки перетасуйте та покладіть стопкою «сорочкою» догори.

Варіант 1. Схопи предмет.

Мета гри

Зібрати найбільше ігрових карток.

Хід гри

Першим ходить наймолодший гравець. Він відкриває верхню ігрову картку так, щоб усі гравці її побачили. Після цього треба якнайшвидше схопити картку з предметом, який зображений на перевернутій картці у правильному кольорі, наприклад, червоне крісло або блакитна книга. Якщо на перевернутій ігровій картці немає предмета правильного кольору, треба схопити картку з предметом та кольором якого немає на ігровій картці.

Приклад: на картці зображені блакитний тато-привид та червоний малюк-привид. Але на картках предметів немає блакитного тато-привида чи червоного малюка-привида. В такому випадку треба схопити зелену лампу, тому що ні лампи, ні зеленого кольору немає на ігровій картці.

Гравець, який схопив правильну картку з предметом, забирає її собі і хід переходить до нього.

Кожен з гравців може схопити тільки одну картку з предметом. Якщо гравець схопив неправильну картку з предметом, він віддає одну свою зіграну ігрову картку (якщо є) гравцю, що виграв хід.

Кінець гри

Гра закінчується тоді, коли закінчуються ігрові картки у стопці. Гравець, який зібрав найбільше ігрових карток стає переможцем.

Варіант 2. Скажи або покажи

Мета гри

Зібрати найбільше ігрових карток.

Хід гри

Першим ходить наймолодший гравець. Він називає вголос один із п'яти предметів з карток «предмети», далі перевертає верхню ігрову картку зі стопки. Якщо на ігровій картці зображений цей предмет, то всі гравці мають його вигукнути. Гравець, який перший вигукнув, забирає собі ігрову картку.

Якщо названого предмета немає на ігровій картці, то на нього потрібно швидко вказати серед карток «предмети». Хто першим покладе руку на картку з названим предметом, той забирає собі ігрову картку.

Приклад. Гравець, який ходить, каже «ліхтар» та перевертає верхню ігрову картку. Якщо там зображена ліхтар, то її забирає той, хто перший вигукне «ліхтар». Якщо ж лампи на картці немає, то її забирає той, хто перший покладе руку на картку предметів із зображенням ліхтаря.



Хто першим викрикнує «ліхтар» отримає картку.



Хто першим викрикнує «ліхтар» отримує картку.



Хто першим покаже картку предмету із зображення ліхтаря, отримає ігрову картку.

Якщо хтось з гравців допускає помилку, наприклад:

- вигукнув «ліхтар», хоча повинен був показати на карту предметів з зображенням ліхтаря,

або

- показав на картку предметів із зображенням ліхтаря, хоча мав вигукнути «ліхтар»,

або

- показав або назвав неправильний предмет,

або

- показав на картку з предметом та вигукнув «ліхтар»,

тоді він віддає одну зі своїх зіграних карт (якщо є), гравцю який виграв хід.

Якщо всі гравці помилились, то кожен віддає по одній своїй картці, і вони кладуться під низ стопки.

Гравець, який виграв хід, відкриває наступну ігрову картку.

Кінець гри

Гра закінчується тоді, коли закінчуються ігрові картки у стопці. Гравець, який зібрав найбільше ігрових карток стає переможцем.



arial.ua