

# Пес мандрівник

Швидше в подорож, до нових  
пригод та вражень!  
Вирушаймо в дорогу  
разом із псом-мандрівником!  
Валізу зібрано, але в ній може  
виявитися щось зайве.  
Будьте уважними!

o \* x  
LUDUM

## ЗНАЙДИ ЗАЙВИЙ ПРЕДМЕТ

Уважно роздивіться всі предмети, які є у пса-мандрівника. На картках будуть траплятися зайві, тобто ті, які відрізняються кольором чи окремими деталями. Шукайте один з таких предметів:



Розташуйте картки стопкою на однаковій відстані від гравців, лицем донизу. У свій хід гравець знімає верхню картку, перевертає її та кладе поруч зі стопкою (можна знайти людину, завдання якої перевертати картки).

Гравці розглядають зображення на відкритій картці та намагаються знайти зайвий предмет. Як тільки один із гравців знайшов необхідний предмет, він повинен накрити долонею картку та вигукнути його назву.

Наприклад, на картці зайвий фотоапарат.

*\*Перед грою кожен вирішує, якою рукою буде розкривати картки (якщо для цього немає окремої людини). Накривати стопку дозволено тільки іншою рукою. Не піднімайте її над столом заздалегідь, краще тримайте подалі, наприклад під столом. Можна домовитися перед партією, де і як тримати руки.*



Гравець, який першим вдарив по картці та назвав предмет, забирає картку собі. Якщо відповідь неправильна, картку потрібно покласти вниз стопки. Якщо предмет назвав один учасник гри, а накрив картку інший, відповідь також не зараховується.

Гра завершується, коли в стопці закінчуються картки. Перемагає гравець, у якого карток найбільше.

## ВИЗНАЧ, ЧОГО НЕ ВИСТАЧАЄ

Картки, на зворотному боці яких намальований пес-мандрівник (іх 36), покладіть стопкою в центрі столу зображеннями предметів догори (картки з цифрами у цій грі не потрібні).

У свій хід гравець знімає верхню картку, перевертає її та кладе поруч зі стопкою (також це може робити окрема людина, завдання якої перевертати картки).

Гравці розглядають зображення пса на відкритій картці та намагаються визначити, якого предмета йому не вистачає. Хто першим вдарить по стопці та вигукне відповідь – забирає картку собі. Наприклад, якщо у пса немає валізи, необхідно вдарити по стопці та вигукнути «Валіза!».





Коли стопка закінчується, гравці підраховують свої картки. Переможцем стає той, у кого їх найбільше.

## **ПОРАХУЙ: ОДИН, ДВА, ТРИ ЧОТИРИ ЧИ П'ЯТЬ?**

Для цього варіанта гри також потрібні лише картки, на зворотному боці яких зображений пес-мандрівник.

Покладіть їх стопкою в центрі столу, зображеннями предметів донизу. Кожен гравець у свій хід (або окрема людина) бере верхню картку, перевертає її та кладе поруч зі стопкою.

Гравці розглядають зображення на відкритій картці та намагаються визначити, у якій кількості зображений предмет, якого не вистачає псу на верхній картці стопки.

Наприклад, якщо у пса немає капелюха, потрібно порахувати кількість капелюхів на відкритій картці. Як тільки один із гравців готовий дати відповідь, він повинен накрити долонею картку та вигукнути кількість предметів. Якщо відповідь правильна, гравець забирає картку собі.



**РАЗОМ 2**



Гра завершується, коли картки в стопці закінчуються. Перемагає той, у кого найбільша кількість карток.

## **ЗНАЙДИ КАРТКУ ПЕРШИМ**

Для гри потрібні картки з цифрою та предметом на зворотному боці. Викладаємо по колу 7 карток зображеннями предметів догори, решту

стопкою в центрі кола зображеннями цифри та предмету догори.

Задача гравців – знаходити у колі картки, на яких зображені предмети у кількості, вказаній на верхній картці стопки. Якщо на ній зображені, наприклад, число 3 та окуляри, гравці повинні знайти картку, на якій є 3 окулярів.

Як тільки гравець знайшов картку, він накриває її долонею та забирає собі. Таких карток може бути декілька, і гравці можуть накривати їх одночасно.

Наприклад, якщо у колі є 2 картки з необхідною кількістю предметів, вони



можуть бути накриті як одним учасником, так і двома. Необхідно слідкувати, щоб у колі завжди було 7 карток. Їх беруть із стопки в центрі кола. Якщо картки з кола ніхто з гравців не забрав, картку з верху стопки потрібно покласти в низ.

*\*Перед партією учасники гри мають визначитися, хто буде перевертати та міняти картки.*

Гра завершується, коли картки в стопці закінчуються. Перемагає той, хто зібрав найбільше карток.

Безліч ігор та вигідних пропозицій від

  
LUDUM

[www.ludumkids.com](http://www.ludumkids.com)