

Ведмідь іде!

Правила гри

Для 2-4 гравців

Від 4-х років

Час гри: 5–15 хвилин



Комплектність

36 карток із зображеннями тваринного світу
(9 видів по 4 картки)

1 спеціальна картка із зображенням ведмедя

Правила гри

В залежності від віку та кількості гравців, можливі п'ять варіантів гри.



Перший варіант гри

Мета гри

Зібрати найбільше комплектів карток.

Підготовка до гри

Визначте послідовність ходів.

Відокремте картку із зображенням ведмедя, вона не братиме участі у грі. Решту карт перетасуйте та роздайте порівну гравцям. Якщо у когось із гравців будуть всі чотири картки одного виду (комплект), гравець відкладає їх. Ці картки не братимуть участі у грі і додаються при підрахунку балів.

Хід гри

Гравець, який ходить (гравець А), питає у іншого (гравець Б), чи є у нього картка з зображенням тварини (птаха, комахи), якої йому не вистачає для комплекту.

Якщо гравець А вгадав, то гравець Б, віддає йому цю картку. Після цього гравець А може запитати про наявність тієї чи іншої картки у будь-кого з гравців ще раз.

Якщо гравець А не вгадав, він втрачає хід.

Закінчення гри

Гра закінчується коли всі карти розіграні.

Виграє той гравець, який зібрав найбільше комплектів тварин (птахів, комах).

Другий варіант гри

Мета гри

Звільнитися від усіх свої карток.

Підготовка до гри

У гри беруть участь 18 парних карт (2 сови, 2 лосі і т.п.), картка із зображенням ведмедя не бере участі в грі.

Визначте, хто ходить першим. Далі хід передається за годинниковою стрілкою.

Перетасуйте картки та роздайте порівну гравцям. Якщо у когось із гравців будуть одразу дві парні карти, то він їх відкладає, вони не братимуть участі у грі.

Хід гри

Гравець, який ходить (гравець А), пропонує гравцю зліва (гравець Б) взяти у нього будь-яку картку «в темну».

Якщо гравець Б взяв картку, що складає пару з картою, яка в нього є, він відкладає цю пару.

Якщо картка не парна, він залишає її собі.

Далі ходить гравець Б.

Закінчення гри

Гра закінчується коли один з гравців позбудеться всіх своїх карток. Він стає переможцем.

Третій варіант гри

Мета гри

Зібрати найбільше парних карток.

Підготовка до гри

У грі беруть участь 18 парних карт (2 сови, 2 лосі і т.п.), картка із зображенням ведмедя не бере участі в грі.

Визначте, хто ходить першим. Далі хід передається за годинниковою стрілкою.

Перетасуйте картки та роздайте порівну гравцям. Якщо у когось із гравців будуть одразу дві парні карти, то він їх відкладає, вони не братимуть участі у грі та додаються при підрахунку.

Хід гри

Гравець, який ходить (гравець А), пропонує гравцю зліва (гравець Б) взяти у нього будь-яку картку «в темну».

Якщо гравець Б взяв картку, що складає пару уже наявній у нього картці, він відкладає цю пару.

Якщо картка не парна, він залишає її собі.

Далі ходить гравець Б.

Закінчення гри

Гра закінчується, коли всі карти розіграні.

Виграє той гравець, який зібрав найбільше пар карток.

Четвертий варіант гри

Мета гри

Зібрати найбільшу кість карток.

Підготовка до гри

У гри беруть участь 18 парних карт (2 сови, 2 лосі і т.п.) та картка із зображенням ведмедя.

Розкладіть на столі картки «сорочкою» догори.

Визначте послідовність ходів.

Хід гри

Перший гравець перевертає дві будь-які картки.

Якщо розіграні картки парні, гравець забирає їх собі.

Якщо картки непарні, то гравець повертає їх на свої місця «сорочкою» догори. Якщо гравець перевернув картку з ведмедем, то всі говорять «Ведмідь іде!», закривають очі, а гравець (не відкриваючи очей) кладе картку з ведмедем на стіл сорочкою догори та перетасовує всі картки. Після цього всі відкривають очі.

Далі ходить наступний гравець.

Закінчення гри

Гра закінчується, коли всі картки зі столу (окрім картки з ведмедем) розібрані гравцями.

Виграє той гравець, який зібрав найбільше пар карток.

П'ятий варіант гри

Мета гри

Позбавитись від усіх своїх карток, збираючи по 3 різні картки із зображенням одного виду тваринного світу: ссавців, птахів, комах.

Підготовка до гри

Відкладіть картку із зображення ведмедя, вона не братиме участі у грі. Перетасуйте карти та роздайте порівну всім гравцям. Визначте послідовність ходів.

Хід гри

Якщо у гравця є три різні картки тварин одного виду (наприклад, лось, білка та лисиця — ссавці), він відкладає їх. Далі гравець обмінюється з наступним гравцем однією картокою «в темну». Якщо, в результаті обміну, у гравця збирається повний комплект тварин одного виду, він відкладає ці картки.

Далі хід переходить до наступного гравця.

Закінчення гри

Гра закінчується, як тільки один із гравців позбавиться усіх своїх карток. Він стає переможцем.

