



# Змійки та Драбинки

ПРАВИЛА ГРИ

# ГРА З ФІШКАМИ

## Склад гри

Ігрове поле, 6 ігрових фішок, ігровий кубик, правила гри.

## Мета гри

Першим перемістити фішку точно на клітинку «49».

## Підготовка до гри

Розкладіть ігрове поле. Кожен гравець обирає собі фішку. Всі фішки встановлюються на клітинці «1». Далі гравці шляхом жеребування визначають послідовність ходів.

## Хід гри

Гравці по черзі кидають кубик і переміщують фішку вперед згідно з кількістю випавших балів.

«Драбинки» допомагають просуванню. Якщо фішка встала на підніжжя «драбинки», вона негайно піднімається вгору. «Змійки» відкидають фішку назад: вставши на «хвіст» змії, фішка відразу скачується до її «голови».

Якщо фішка наздогнала іншу і встала на ту ж клітинку, перша вважається «зрубаною» і вирушає на клітинку «1», починаючи з початку.

Для перемоги необхідний точний кидок. Якщо гравець не викидає потрібне число, його фішка доходить до фінішу — і відходить назад на кількість очок, що залишилася.

## Закінчення гри

Перемагає той, хто першим дістанеться до останньої клітинки.

# КАРТКОВА ГРА

## Склад гри

- 36 карток із зображеннями тваринного світу (9 видів по 4 карти).
- 1 спеціальна картка із зображенням ведмедя.
- Правила гри.

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

## ВАРІАНТ 1

### 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 ком плектів тварин (птахів, комах).

## **ВАРІАНТ 2**

### **Мета гри**

Звільнитися від усіх своєї 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.

### **Хід гри**

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.

## **Закінчення гри**

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

## **ВАРІАНТ 3**

### **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 грав цю 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.

## ВАРІАНТ 4

### Мета гри

Зібрати найбільшу кість карток.

### Підготовка до гри

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

ВРозкладіть 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 не ревернув картку з ведмедем, то всі говорять «Вед мідь іде!», закривають очі, а гравець (не відкриваю чи 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.

## ВАРІАНТ 5

### Мета гри

Позбавитись від усіх своїх карток, збираючи по три 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 роздай те 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.



arial.ua