

Простоквашино

За грибами!

Развивающая игра для детей старше 4 лет



ПРАВИЛА ИГРЫ

Уважаемые взрослые! Соберитесь за одним столом вместе с детьми и проведите время с пользой.

За грибами

ИГРА ПЕРВАЯ

Возраст



Время игры



Кол-во игроков



Цель игры: собирая грибы, набрать наибольшее количество очков.

Состав игры:

планшет	1 шт.
кубик	1 шт.
фишки на подставках	6 шт.
карточки	54 шт.

Ход игры: игроки определяют очерёдность хода. Например, начинает самый младший игрок. Карточки перемешивают и располагают в удобном для всех месте рубашкой вверх. Первый участник игры бросает кубик и передвигает фишку на соответствующее количество шагов по игровому полю, выполняя условия специальных полей.

- Поля жёлтого цвета — грибные места. Если фишка остановилась на таком поле, то со следующего хода игрок передвигается по внутреннему кругу.
- Поля красного цвета — пропуск хода, грибник сбился с дороги.
- Синие поля — дополнительный ход, грибник вышел на знакомую дорогу.
- Если фишка игрока остановилась на специальном поле с изображением грибов, он берёт из банка одну или две карточки (в соответствии с количеством грибов на поле).
- Если на поле с грибом уже стоит фишка другого участника игры — грибы собрали, и второй игрок карточку из банка не берёт.
- На одном поле может стоять не более двух фишек. Если нужное поле занято, фишка занимает свободное поле впереди.

Подсчёт очков:



цифра в верхнем правом углу указывает на количество очков

Игра заканчивается, когда финишируют все участники. Игроки подсчитывают количество собранных грибов (вариант игры для начинающих) или подсчитывают очки в соответствии с ценностью грибов. Ядовитые грибы, мухоморы, в подсчёте очков не участвуют.

В зависимости от варианта игры победителем становится тот, кто собрал больше всех грибов или набрал наибольшее количество очков.

Лето в Простоквашино

ИГРА ВТОРАЯ

Возраст



4-99

Время игры



10-15

Кол-во игроков



1-6

Цель игры: добраться до финиша первым.

Ход игры: первый по очереди участник игры бросает кубик и передвигает фишку на соответствующее количество шагов по игровому полю, выполняя условия специальных полей.

Состав игры:

планшет	1 шт.
кубик	1 шт.
фишки на подставках	6 шт.

- Если фишка игрока остановилась на зелёном поле, игрок делает дополнительный ход.
- Если фишка игрока остановилась на синем поле, участник пропускает ход.
- На одном поле может стоять не более двух фишек. Если нужное поле занято, фишка занимает свободное поле впереди.
- Если фишка остановилась на красном поле со стрелкой, то игрок передвигается по стрелке назад.
- Если фишка остановилась на голубом поле со стрелкой, то игрок передвигается по стрелке вперёд.

Значения полей:

- 1 — Дядя Фёдор знакомится с котом Матроскиным. Матроскин учит мальчика правильно есть бутерброд. *Дополнительный ход.*

- 6 — Родители не разрешили Дяде Фёдору оставить кота Матроскина в квартире. *Пропуск хода.*
- 7 → 12 — Дядя Фёдор принимает решение: вместе с новым другом Матроскиным уехать в деревню.
- 15 → 19 — Дядя Фёдор пишет письмо родителям, чтобы они за него не волновались. Матроскин помогает собрать вещи в дорогу.
- 20 → 13 — Дядя Фёдор и кот Матроскин заняты поиском свободного дома в деревне Простоквашино.
- 22 — Пёс Шарик показывает друзьям дом с печкой, в котором никто не живёт. *Дополнительный ход.*
- 25 — Друзья наводят порядок в своём новом доме. *Пропуск хода.*
- 27 → 32 — Дядя Фёдор знакомится с почтальоном Печкиным и выписывает себе журнал «Мурзилка», а Шарик — журнал про охоту.
- 29 → 24 — Родители Дяди Фёдора дают заметку в газету о пропаже мальчика.
- 31 → 34 — Друзья отправляются на поиски клада, чтобы потом купить корову.
- 33 — Ура! Клад найден! *Дополнительный ход.*
- 36 → 32 — Почтальон Печкин гонится за галчонком, в клюве которого похищенный им олимпийский рубль.
- 42 — У коровы Мурки рождается телёнок. Кот Матроскин говорит: «Теперь я вдвое счастливее стал!» *Дополнительный ход.*
- 43 → 38 — Дядя Фёдор заболел. Из города приезжают его мама и папа.
- 49 → 44 — Шарик чуть не утонул на охоте, его спасает бобёр.
- 51 — Родители прислали посылку Дяде Фёдору, но Печкин её не отдаёт, потому что «документов нету». *Пропуск хода.*

- 55 → 61 — Долгожданная посылка у друзей. Теперь у Шарика есть фоторужьё.
- 60 → 57 — Шарик отправляется на первую фотоохоту и гоняется за зайцем целый день.
- 62 → 65 — Дядя Фёдор помог Шарикуну сделать первый фотоснимок.
- 67 — Мама и папа Дяди Фёдора вернулись с курорта.
Дополнительный ход.
- 69 → 66 — Почтальон Печкин жалуется родителям Дяди Фёдора на Шарика, что тот прострелил ему шапку.
- 74 — Кот Матроскин подарил почтальону Печкину новый головной убор — бескозырку. *Дополнительный ход.*
- 79 → 82 — Хорошо отдыхается летом в Простоквашино, для всех найдётся занятие по душе!
- 81 → 75 — Сломалась машина, папа занимается её ремонтом.
- 85 — По дороге домой они остановили машину, чтобы собрать для мамы букет полевых цветов. *Пропуск хода.*

Игра заканчивается, когда финишируют все участники.



Побеждает игрок, финишировавший первым.

ЗАО «Степ Пазл».

142105, Россия, Московская обл., г. Подольск,
ул. Большая Серпуховская, д. 63а. Тел.: (495) 647-08-97,
www.StepPuzzle.ru

© И. Ф. Аникин, Л. В. Аникина, авторы, 2016

© Д. Е. Литвин, иллюстрации и дизайн, 2016

© ЗАО «Степ Пазл», 2016

Редактор *Е. О. Панаева*. Выпускающий редактор, корректор *О. Б. Юсова*
Дизайнер *И. Г. Ловцов*. Верстальщики *А. В. Прохоров, К. А. Соколовская*