

АЗБУКА МУРРРЗЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

**Настольная игра для тех, кто умеет или хочет научиться
внимательно слушать!**

Маленькие котята очень любят играть в шпионов, и для секретного общения друг с другом они придумали код — азбуку Мурррзе.

Однажды во время игры котята проголодались. Пробравшись на кухню, они начали искать, чем бы подкрепиться. Один котёнок с помощью азбуки Мурррзе сообщает своим друзьям-шпионам, какую добычу надо искать и не появился ли на кухне мышонок Шуня. Котята должны правильно расшифровать его код и как можно быстрее схватить еду.

Мы желаем удачи и отличной игры всем внимательным и ловким котятам!



СОСТАВ ИГРЫ



17 карточек добычи



16 карточек
с продуктами



1 карточка
с мышонком



25 карточек заданий



20 карточек
с заданием



5 карточек
с мышонком

Цветная рамка на карточках добычи и заданий указывает на возрастающую сложность: **зелёный** – **голубой** – **сиреневый** – **оранжевый**.



6 карточек-памяток
с кодом азбуки Мурррзе



Деревянная ложка

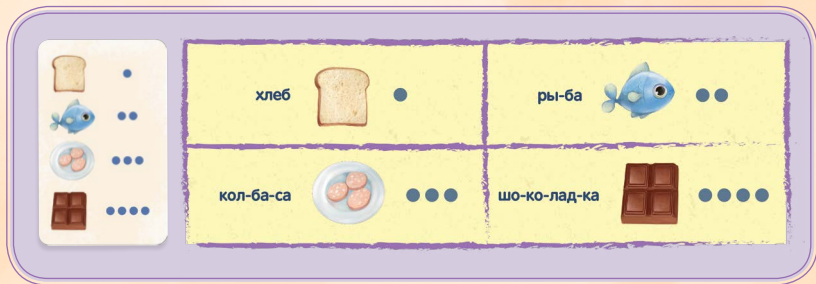
ОБ ИГРЕ

Азбука Мурррзе основана на количестве слогов в словах.

Каждый слог отбивается ударом ложки о стол, а число ударов определяет слово. Игра помогает детям почувствовать слоговую структуру слова. Хорошая тренировка перед тем, как начать читать и писать!

Каждый раунд один из игроков в роли ведущего зашифровывает одну из карточек добычи, лежащих на столе. Он отбивает код ложкой, а котят-шпионы внимательно его слушают и стараются как можно быстрее схватить зашифрованную карточку добычи.

Для игры в Азбуку Мурррзе вдвоём, пожалуйста, ознакомьтесь с правилами игры ниже и вариантом игры для 2–4 игроков на странице 9.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым собрать 5 карточек добычи.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Раздайте каждому игроку по одной карточке-памятке. Положите её перед собой для напоминания кода азбуки Мурррзе во время игры.
- Случайным образом расположите в центре стола все карточки добычи лицом вверх отдельно друг от друга. Карточки не должны закрывать друг друга, и все игроки должны легко дотягиваться до них.
- Перемешайте карточки заданий и положите их стопкой лицом вниз рядом с открытыми карточками. Тут же положите деревянную ложку.



ХОД ИГРЫ

Игрок, который лучше всех изобразит мурррчание, начинает игру в роли ведущего-шифровальщика. Он берёт деревянную ложку, затем тянет из стопки и втайне от других смотрит верхнюю карточку заданий.

Действия ведущего-шифровальщика

1. Если на карточке задания изображены три продукта, то ведущий отстукивает ложкой по столу название каждого продукта, используя азбуку Мурррзе. Число точек, изображённых рядом с продуктом, означает число ударов ложкой.



Для ясности ведущий должен делать паузы между названиями продуктов. Когда код будет передан целиком (все три слова), ведущий кладёт ложку на стол.



Важно!

- В зависимости от опыта игроков ведущий может менять порядок названий продуктов и скорость передачи кода.
- Ведущий обязательно должен повторить код, если кто-то из игроков его об этом попросит.

2. Если на карточке изображён мышонок, то ведущий должен уронить ложку на стол и может дополнительно крикнуть: «Лови Шуню!».

Действия игроков-шпионов

Игроки-шпионы внимательно слушают ведущего.

1. Если игроки слышат сигнал азбуки Мурррзе, то стараются по числу ударов ложкой разгадать названия трёх зашифрованных продуктов и быстрее других накрыть ладошкой карточку добычи, на которой они изображены. Так продукты становятся добычей игрока.



2. Если игроки слышат звук упавшей ложки, то задача игроков-шпионов — быстрее других накрыть ладошкой карточку с мышонком. Так мышонок будет пойман.



Важно!

- Игроки действуют только одной рукой.
- У игроков есть только одна попытка. Накрыв ладошкой карточку, игрок не может передумать и переложить руку на другую карточку.

После того, как игроки-шпионы накрыли ладошкой какую-нибудь карточку (или чью-нибудь руку), ведущий показывает свою карточку с заданием. Игрок-шпион, первым положивший ладошку на верную карточку, забирает себе карточку задания ведущего как награду.

Игроки складывают полученные карточки заданий перед собой лицом вниз.



Важно!

Все карточки добычи остаются лежать в центре стола. Игрок, который выиграл в этом раунде, становится ведущим-шифровальщиком и начинает новый раунд.

3. Если никто из игроков не схватил зашифрованную карточку добычи, то ведущий сбрасывает свою карточку задания, берёт новую и снова пробует передать зашифрованный код игрокам-шпионам.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда один из игроков соберёт у себя 5 карточек заданий. Этот игрок немедленно выигрывает и становится главным котёнком-шпионом.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Быстро и просто

Если вы хотите сделать игру быстрее и проще, уберите из игры все карточки заданий и добычи с оранжевой и/или сиреневой рамками.

Далее игра проходит по обычным правилам.

С закрытыми глазами для 2–4 игроков

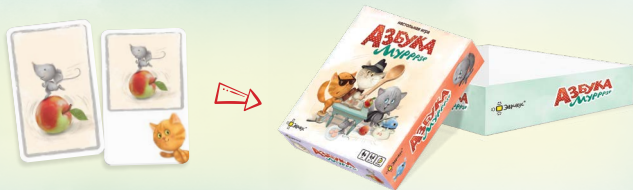
Цель игры

Собрать наибольшее число карточек заданий к концу игры.

Подготовка к игре

Раздайте каждому игроку по одной карточке-памятке. Положите её перед собой для напоминания кода азбуки Муррррзе во время игры.

Все карточки с мышонком Шуней уберите обратно в коробку, они не понадобятся в этой игре.



Перемешайте карточки добычи и расположите их лицом вверх в центре стола отдельно друг от друга. Всем игрокам должно быть хорошо видно эти карточки.

Перемешайте карточки заданий, положите их стопкой лицом вниз рядом с открытыми карточками в центре стола.

Выберите игрока, который станет первым ведущим-шифровальщиком, он берёт деревянную ложку.

Ход игры

Игрок, сидящий слева от ведущего, становится единственным котёнком-шпионом и отворачивается, чтобы не видеть ведущего и карточки на столе. Остальные игроки не принимают участия, а просто наблюдают. Ведущий тянет из стопки и втайне от других смотрит верхнюю карточку с заданием. Затем он по обычным правилам игры отстукивает ложкой код Муррррзе, сообщая о продуктах на карточке.

Когда ведущий закончит передавать код, игрок-шпион поворачивается назад. Он старается найти среди карточек, открытых на столе, зашифрованную карточку добычи и накрыть её ладшкой.

1. Если игрок-шпион накрыл ладшкой верную карточку добычи, то он:

- забирает себе карточку задания как награду и кладёт ее перед собой лицом вниз;
- становится новым ведущим и берёт деревянную ложку.

2. Если игрок-шпион ошибся, то он:

- не получает награды;
- становится новым ведущим и берёт деревянную ложку.



Конец игры и определение победителя

Игра длится 5 раундов и завершится, когда каждый игрок 5 раз побывает в роли ведущего и 5 раз в роли котёнка-шпиона.

Побеждает игрок, который к концу игры добыл наибольшее число карточек заданий.

Малыши со взрослым для 3–6 игроков

Цель игры

Быстрее других избавиться от всех своих карточек, выложив их в центр стола.

Подготовка к игре

Раздайте каждому игроку по одной карточке-памятке. Положите её перед собой для напоминания кода азбуки Мурррзе во время игры.

Взрослый становится ведущим-шифровальщиком на всю игру и берёт деревянную ложку.

Все карточки с мышонком Шунею уберите обратно в коробку, они не понадобятся в этой игре.

Перемешайте карточки заданий, ведущий кладёт их стопкой лицом вниз перед собой.

Перемешайте карточки добычи и раздайте их игрокам-шпионам поровну. Неделимый остаток карточек положите лицом вверх в центре стола по отдельности так, чтобы карточки не закрывали друг друга. Полученные карточки игроки выкладывают перед собой в линию лицом вверх.



Ход игры

Ведущий тянет из стопки верхнюю карточку заданий и втайне от других смотрит её. Затем он отстукивает ложкой код Муррррзе, сообщая игрокам-шпионам названия продуктов так же, как это описано в основном варианте игры.

Каждый игрок старается расшифровать код и найти глазами верную карточку добычи.

- Если зашифрованная карточка лежит перед игроком, то игрок просто перекладывает её к карточкам в центр стола.
- Если зашифрованная карточка лежит в центре стола, то игрок, который первым накроет её ладшкой, может выложить в центр стола любую свою карточку.



Важно!

Карточки в центре стола всегда остаются на своих местах. Следите за тем, чтобы карточки не закрывали друг друга.

Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда кто-либо из игроков первым избавится от всех своих карточек, переложив их в центр стола. Этот игрок становится победителем.

