



**ГДЕ 4+
МОЙ
КОТ?**

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Сидит

КУБИК «ЧТО ДЕЛАЕТ»



Лежит



Стоит



Рыжий

КУБИК «ЦВЕТ»



Белый



Серый

КУБИК «ОКРАС»



Однотонный



Полосатый



Пятнистый

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте 27 **карт котов** и разложите их на столе на некотором расстоянии друг от друга в виде прямоугольника 7 x 4 стороной с котами вверх, а в центре положите карту-выручалку «?».

Пример расклада



ХОД ИГРЫ

Вариант 1

Первый игрок бросает все 3 кубика. Результат его броска определит свойства нужного кота: что делает, какого он цвета, есть ли пятна, полосы. Все участники одновременно начинают искать нужного персонажа на картах. Как только один из игроков находит кота с подходящими свойствами, он накрывает рукой карту с ним. Затем переворачивает выбранную карту и проверяет себя: символы на обороте **карты кота** должны совпадать с символами на кубиках. Если игрок оказался прав, он забирает карту и кладет ее перед собой стороной с котом вверх.

Следующий по часовой стрелке игрок бросает 3 кубика. Начинается новый раунд. Только один из 27 котов

обладает всеми тремя выброшенными на кубиках свойствами. Цель игры – первым найти нужного персонажа и накрыть его карту рукой.

Вариант 2, упрощенный

Игрок бросает 2 кубика на свой выбор. В таком случае на столе есть 3 кота с такими же свойствами. Цель игры – первым накрыть рукой любую **карту кота** с подходящими приметам.

Вариант 3, для самых маленьких

Игрок бросает 1 кубик на свой выбор. В таком случае на столе есть 9 котов с нужным свойством. В этом варианте игры сразу несколько участников могут выиграть **карту кота** за один раунд.

КАРТА-ВЫРУЧАЛКА «?»

Если **карта кота** с выпавшими на кубиках свойствами уже находится перед одним из игроков, то каждый стремится первым накрыть рукой карту-выручалку «?» и в то же время верно назвать имя игрока, перед которым лежит правильная карта. Опередивший всех забирает эту карту у бывшего владельца. Однако, чтобы не потерять правильную карту, ее обладатель может первым накрыть рукой карту-выручалку «?».

ОШИБКА

Если игрок, первым накрывший одну из карт, совершил ошибку (у выбранного им кота не все свойства совпадают со свойствами, выброшенными на кубиках), тогда он возвращает одну из ранее выигранных карт

в центр стола (если они у него есть). Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

2 игрока: побеждает первый собравший 5 карт.

3–4 игрока: побеждает первый собравший 4 карты.

Больше 4 игроков: побеждает первый собравший 3 карты.

Желаем удачи!

