

# Зима пришла!

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ УЮТНЫХ ПОСИДЕЛОК



## ПРАВИЛА ИГРЫ



Зима – время чудес, горячего чая и, конечно же, уютных посиделок с близкими людьми.

А ещё это сезон, когда мы готовим и дарим друг другу подарки, ходим в гости и зовём друзей на каток. Погрузитесь в атмосферу праздника с игрой «Зима пришла!».



EAC

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

В игре могут участвовать от 3 до 7 игроков.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проведите свои фишки по игровому полю, кидая кубик и выполняя задания, от вывески **старт** до вывески **финиш**.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле. Выберите, какими фишками вы будете играть, и разместите их на вывеске **старт**. Затем достаньте карточки и, ориентируясь на рубашки, рассортируйте их на шесть колод. Положите стопки с карточками рядом с игровым полем. Можно начинать игру!

## ХОД ИГРЫ

Определите любым способом, кто будет ходить первым. Например, это может быть самый младший игрок.

Он кидает кубик и переставляет свою фишку на столько шагов, сколько очков выпало. Теперь игрок зашёл в гости. В зависимости от цвета домика он тянет карточку и выполняет задание.



**КРАСНЫЙ ДОМИК** – игрок тянет карточку «Покажи».

Игрок должен выбрать, какой из трёх вариантов он покажет пантомимой за одну минуту. Издавать звуки и указывать на предметы нельзя. Если игрок смог показать:

– номер 1, то он переходит на один шаг вперёд,

– номер 2 – на два шага вперёд,  
– номер 3 – на три шага вперёд.  
Игрок, угадавший, что показывала пантомима, переставляет свою фишку на один шаг вперёд.



**ФИОЛЕТОВЫЙ  
ДОМИК** – игрок тянет карточку «Нарисуй».

Игрок должен выбрать, какой из трёх вариантов он нарисует за минуту. Писать буквы и цифры, а также издавать звуки нельзя. Если игрок смог нарисовать:

- номер 1, то он переходит на один шаг вперёд,
- номер 2 – на два шага вперёд,
- номер 3 – на три шага вперёд.

Игрок, угадавший, что изображено на рисунке, переставляет свою фишку на один шаг вперёд.





## **ОРАНЖЕВЫЙ ДОМИК**

– игрок тянет карточку «Найди».

Он засекает время. У соперников есть одна минута, чтобы, задавая вопросы, угадать, какой персонаж изображён на его карточке. Игрок может отвечать только «да», «нет», «не имеет значения». Например, можно спросить: «Носит ли животное шапку?», «Есть ли у него шерсть?» и так далее. Тот, кто первым угадает животное и покажет его на катке в центре игрового поля, перемещает свою фишку на шаг вперёд. Когда дан правильный ответ, игрок, которому досталась карточка, переходит вперёд на два шага. Если время вышло и персонаж не угадан, все остаются на своих местах. Если кто-то из участников назвал животное неправильно, то он больше не может участвовать в обсуждении.



**ГОЛУБОЙ ДОМИК** – игрок тянет карточку «Сделай».

Игрок выполняет задание, написанное на карточке.



**ЗЕЛЁНЫЙ ДОМИК** – игрок тянет карточку «Повтори».



Сначала ему нужно запомнить написанный порядок действий за одну минуту. Затем он должен показать действия в правильном порядке. Если игрок смог показать четыре действия, он передвигает свою фишку на один шаг вперёд, шесть действий – на два шага, восемь действий – на три шага.



**СИРЕНЕВЫЙ  
ДОМИК** – игрок тянет  
карточку «Перейди».

Игрок должен переставить свою фишку, следуя указаниям.

После того как игрок выполнил задание с карточки, его ход заканчивается. Даже перейдя на новый домик, он больше не тянет карточку. Следующим ходит его сосед слева. Так игра продолжается по кругу по часовой стрелке.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то достигает вывески **ФИНИШ**. Если несколько игроков одновременно переставляют на неё свои фишки, то все они считаются победителями.