



5+ 3-6 30+

Нарисуй и угадай

для малышей

ТАСТИС

В комплект игры входит:

игровое поле, 150 карточек со словами, песочные часы, 6 фишек, 1 кубик, блокнот, карандаш и правила игры.

Идея игры:

Рисуйте по очереди слова из карточек, а остальные игроки должны попытаться угадать слова. Самые младшие участники игры, которые еще не умеют читать, могут рисовать те слова, к которым есть иллюстрации на карточках. Если кто-то угадывает слово, то оба игрока (тот, кто рисовал и тот, кто отгадывал) могут продвинуться вперед по игровому полю. Победителем становится тот игрок, который первым достигнет квадрата «Финиш».

Слова на карточках разделены на четыре категории:



слова с иллюстрациями



объекты и вещи



животные и окружающий мир



образы и профессии

Подготовка

Разложите игровое поле в центре стола и поставьте песочные часы рядом с ним. Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее на начальную позицию (фиолетовая зона с красной стрелкой). Перемешайте хорошенько карточки и положите их на стол картинкой вниз так, чтобы всем игрокам было удобно их брать.

Все игроки по очереди бросают кубик и тот игрок, у которого выпадет наибольшее значение, начинает игру. Этот игрок берет блокнот и карандаш.

Ход игры

Начинающий игрок берет верхнюю карточку из колоды, смотрит на нее, при этом другим игрокам ее показывать нельзя. Далее он выбирает одну из категорий и называет ее вслух.

Внимание! Категорию Вы можете выбирать только тогда, когда Ваша фишка

стоит на стартовом поле. В ходе игры Вы должны рисовать слово из той категории, на которой остановится Ваша фишка. Те игроки, которые еще не научились читать, всегда выбирают категорию «слово с иллюстрацией». Кто-либо из игроков переворачивает песочные часы и тот игрок, чей ход, начинает рисовать слово. Все остальные игроки пытаются угадать, что изображено на рисунке, до того момента, пока не пересыпался песок в песочных часах. Все могут угадывать одновременно и делать любое количество предположений.

Тот игрок, который первым правильно назовет загаданное слово, может передвинуть свою фишку на один шаг вперед. Тот игрок, который рисовал, кидает кубик и передвигает свою фишку вперед в соответствии с выпавшим значением (на 1-3 шага). Если никто не отгадал слово в течение отведенного времени, то фишки никто не двигает. Карточка кладется под колоду. Ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

Если игроку выпадает слово, которое ему неизвестно или значение которого он не понимает, то карта кладется под колоду, а игрок берет новую карту сверху колоды.

На одной и той же позиции на игровом поле может одновременно находиться несколько игроков.

Окончание игры и определение победителя

Чтобы достичь финиша, Вы должны выкинуть точное значение при бросании кубика. Если до финиша два шага, а на кубике выпадает цифра 3, то Вы не можете перейти на поле «Финиш». Вы можете прийти к финишу либо бросая кубик, либо продвигаясь на один шаг при угадывании слов. Победителем становится тот игрок, который первым доходит до финиша.

Быстрые правила

1. Переверните песочные часы
2. Нарисуйте загаданное слово или картинку (категория = цвет поля, на котором стоит Ваша фишка)
3. Другие игроки пытаются угадать, что Вы нарисовали
4. Первый игрок, правильно угадавший слово, продвигается на один шаг вперед. Тот, кто рисовал, бросает кубик и продвигается на 1-3 шага вперед в соответствии с выпавшим значением
5. Первый игрок, достигший финиша с точным значением количества шагов, становится победителем.