

СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ®  
ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

# Простоквашино



4-7



2-4



20 мин.

**ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ**

**Правила игры**

Автор игры Соловова В.Ю.



8689

## СОСТАВ ИГРЫ

1. Игровое поле
2. Фишки персонажей — 4 шт.
3. Кубик «Д6»
4. Мешочек для жетонов-марок
5. Жетоны-марки — 48 шт.
6. Карточки посылок — 18 шт.
7. Правила игры



Вы собрали богатый урожай. Надо сварить варенья и отправить вкусные заготовки по почте в город. Собственноручно приготовленное варенье станет самым замечательным напоминанием о лете холодными



зимними вечерами. Для того, чтобы отправить посылку вам понадобятся марки. Поиск марок и отправление посылок станут основными задачами игроков.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Научить ребёнка определять основные геометрические фигуры.

## ЗАДАЧА ИГРОКА

В игре для начинающих набрать как можно больше карточек. В игре для подготовленных игроков — первым избавиться от своих карточек.

- Перед первой игрой выдавите картонные жетоны геометрических фигур из рамки, сложите в мешочек и хорошенько встряхните.
- Положите поле в центр стола. Перемешайте карточки посылок и отдайте ведущему.
- Выберите первого игрока броском кубика или считалкой. Ход передаётся по часовой стрелке. (Игроку, сидящему слева).

- Игроки поочерёдно, начиная с первого, выбирают фишки персонажей, за которых будут играть, и ставят их на старт.



## ХОД ИГРЫ

### ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

В игре для начинающих игроков используется только рубашка карточек.



Игроки будут собирать марки.



Для отправления посылки игроку нужно собрать 3 разные марки

(картонных жетона): круглую, квадратную и треугольную. Цвет марок значения не имеет.

## ДВИЖЕНИЕ ФИШКИ

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на столько шагов, сколько выпало на верхней грани кубика.



- Смотрит, на какой геометрической фигуре остановилась его фишка, называет её вслух и пытается вслепую достать жетон-марку такой же формы из мешочка.

## ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА-МАРКИ

Если игрок ошибся с формой жетона (вместо круга вытащил квадрат) – отдаёт жетон-марку игроку справа.

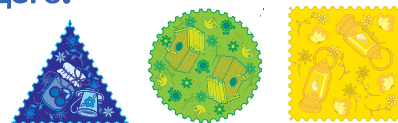
- Если цвет жетона-марки совпадает с цветом геометрической фигуры, на которой стоит фишка игрока, — забирает жетон и кладёт рядом с собой. Это запас игрока.
- Если форма жетона совпадает, а цвет — нет, то игроку нужно выложить жетон на свободную бледно-голубую ячейку рядом с одной из клеток посылок или у почты.



- Клетки посылок и почта должны находиться на непройденном пути его фишки. У клеток посылок, которые игрок уже прошёл, класть жетоны-марки нельзя.
- Если все ячейки у клеток посылок и почты заняты — игрок может радоваться и взять жетон-марку себе в запас.

## ОТПРАВЛЕННЫЕ ПОСЫЛКИ

Если фишка игрока дошла до клетки «посылка» и выпавшие шаги закончились, то игрок изучает выложенные на клетке «посылка» и имеющиеся у него в запасе картонные жетоны-марки. Если среди них есть 3 разной формы — он меняет их на одну карточку у ведущего.



Если у клетки «посылка» остались ещё жетоны, игрок выбирает себе один, а остальные возвращает в мешок.

**ВНИМАНИЕ!** Если игрок успешно отправил посылку, то на клетке «посылка» не должно остаться ни одного жетона.

- Если фишка игрока дошла до клетки «посылка», но выпавшие на кубике шаги не закончились, то игрок может остановиться. Все непройденные шаги сгорают. Игрок изучает выложенные рядом со столом и имеющиеся у него в запасе картонные жетоны-марки.

- Если среди них есть 3 разной формы – он меняет их на одну карточку у ведущего. (Он отправляет посылку в город). И использованные игроком жетоны из его запаса и все жетоны из ячеек рядом с клеткой «посылка», на котором стоит фишка игрока, верните в мешок.
- Игрок может не пользоваться жетонами из своего запаса, если у клетки «посылка» есть все нужные для отправки жетоны.
- Если фишка игрока пришла к пустой клетке «посылка» и игрок решил остановиться на ней свою фишку – игрок в утешение может взять себе из мешка любой жетон.
- Если в ячейках у клетки «посылка» нет подходящих жетонов и выпавшие шаги не закончились – игрок может не останавливаться и продолжать движение.
- Если фишка игрока остановилась у клетки «посылка», потому что прошла все выпавшие шаги, но выложенных у посылки и имеющихся в запасе у игрока жетонов-марок недостаточно для выполнения

задачи, то игрок может взять один из жетонов, лежащих у клетки «посылка» себе.

**ВНИМАНИЕ!** Если игрок не смог отправить посылку – все жетоны на клетке «посылка» остаются на месте. Возвращать их в мешок не нужно.

- Если игрок не использовал какие-то жетоны из своего запаса, он сохраняет их.
- Когда фишка приходит на почту, игрок действует так же, как и при остановке на клетке «посылка» – ищет 3 разных жетона и меняет их на карточку у ведущего.
- В игре для начинающих игроков и с клетки «почта», и с клетки «посылка» можно отправить только одну посылку.

### КОНЕЦ ИГРЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ

Когда фишка одного из игроков достигает почты, игра заканчивается. Игроки, которые ещё не бросали кубик (и не двигали

фишки) в этот ход – могут сделать это.

- Все жетоны-марки верните в мешок. Посчитайте карточки игроков. Игроки, чьи фишки дошли до почты, добавляют к своим результатам одну посылку. Побеждает игрок, отправивший больше всех посылок. Если у нескольких игроков отправлено одинаково большое количество посылок – объявляется ничья.

### ДЛЯ ПОДГОТОВЛЕННЫХ ИГРОКОВ

Подготовьтесь к игре, как это описано выше. Перемешайте карточки посылок и раздайте игрокам по 4 штуки. Верните остальные карточки в коробку. **ВНИМАНИЕ!** Опытным игрокам для победы нужно как можно быстрее избавиться от всех своих карточек.

### ДВИЖЕНИЕ ФИШКИ И ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА-МАРКИ

Механизм передвижения фишек,

получения и выбора нужных жетонов остаётся таким же, как и для начинающих игроков. Бледно-голубые ячейки геометрических фигур возле клеток «посылка» и почты используются только в игре для начинающих. Подготовленные игроки могут выкладывать на клетки «посылка» и почту любое количество жетонов-марок.



- Помните, что на пройденные клетки «посылка» выкладывать жетоны-марки нельзя.

### ОТПРАВЛЕНИЕ ПОСЫЛКИ

Для того чтобы отправить посылку, опытному игроку нужно, остановившись на клетке «посылка» (или дойдя до почты), собрать столько жетонов, сколько нарисовано на одной из его карточек.



- Карточку, для которой нашлись нужные жетоны-марки (и жетоны, использованные для её отправки), игрок отдаёт ведущему: это успешно отправленная посылка. Цвет марок значения не имеет.
- С почты игрок может отправить несколько посылок одновременно, если в его запасе и на почте достаточно выложенных жетонов. Если у игрока после посещения почты остались карточки посылок, которые он не отправил, — он возвращается на старт и продолжает игру.

### КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, первым избавившийся от всех карточек, побеждает. Если не все игроки успели совершить

действие в этом ходу, они могут сделать это. Если таким образом несколько игроков успешно отправят все свои посылки — объявляется ничья.

## ПРОВЕРЯЙТЕ ПОЧТОВЫЕ ЯЩИКИ!



## Игры серии «ПРОСТОКВАШИНО»



### 8672 Азбука. Простоквашино.

Обучающая настольная игра, подготовит детей к чтению и грамотному письму. Правила включают несколько игр, рассчитанных на игроков разного возраста и уровня подготовки. Герои Простоквашино помогут ребёнку запомнить буквы алфавита, пополнить словарный запас и ознакомиться с началами словообразования.

### 8682 Счёт до 10. Простоквашино.

Игра познакомит ребёнка с количественным составом числа, изображением и значениями цифр и в разнообразной форме даст понятие о простейших арифметических действиях в пределах 10. Задания рассчитаны на игроков разного уровня подготовки.



### 8696 Читаем по слогам. Простоквашино.

Приведённые в игре задания научат выделять различные слоговые схемы, познакомит с названиями декоративных растений и бытовой техникой. Для упрощения задачи ведущего – к правилам прилагается список слов, подходящих для выполнения заданий.

### 8778 Тренируем память. Простоквашино.

Помогите найти монеты Матроскина и купить нужные вещи к празднику. Вы что-то забыли? Пора приглашать гостей! Игровой процесс позволяет в зависимости от возраста и уровня подготовки игроков регулировать сложность поставленных задач.



### 8779 ОБЖ. Простоквашино.

Основы безопасности жизнедеятельности надо изучать с самого детства. Игра объяснит, чем опасны игры с огнем, открытые окна и разговоры с незнакомцами. Много карточек с короткими историями и вопросами создадут уникальную серию не повторяющихся приключений для каждого игрока.