

КОШКИ- МЫШКИ

Попробуйте стать кошкой и погоняться за мышкой!
Правда, кошек здесь несколько, а мышка всего одна.
И лишь самая ловкая и сообразительная кошка
сможет поймать себе добычу...

Количество игроков: от 2 до 4.

Возраст игроков: от 5 до 9 лет.

Точим мастерство стратегически мыслить, различать направления влево-вправо, вверх-вниз, быстро реагировать, читать и считать.

В коробке

- 62 карты движения (12 ↑, 12 ↓, 12 →, 12 ←, 7 ↔, 7 ↕).
- 4 карты с надписью «пи-пи».
- 4 карты с надписью «мяу-мяу».
- Мешочек.

Правила игры

Задача игрока

Набрать как можно больше очков.

Подготовка к игре

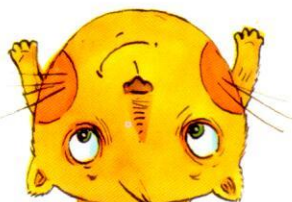
Играть можно на столе или на полу (на полу даже удобнее), главное – чтобы у всех игроков было достаточно свободного места. В начале игры каждый участник выкладывает перед собой одну карту с надписью «пи-пи» (невостребованные карты с этой надписью в игре не участвуют). Эта карта для игрока символизирует начало погони: от нее строится путь его кошки за мышкой.



Все карты хорошо перемешайте и выложите кучей в центре игровой поверхности так, чтобы каждому участнику было удобно их брать, рубашками вверх.

Процесс игры

Игра состоит из нескольких раундов и длится до тех пор, пока не будут открыты все четыре карты с надписью «мяу-мяу». →



→ По команде самого младшего игрока («*Пу-пу!*») начинается погоня кошки за мышкой. Игроки без соблюдения очередности берут карты из общей кучи, причем брать их можно только по одной. Каждый игрок прикладывает новую карту к последней из выложенных им карт. Первая карта прикладывается к карте с надписью «*пу-пу*» с любой стороны, а каждая следующая — к предыдущей с той стороны, в которую она указывает.

Например, если стрелка на последней карте указывает «*вверх*», то следующая карта прикладывается к ней сверху, а если «*влево-вправо*» — то слева или справа от нее по желанию игрока. Причем важно, что разветвляться путь не может. От карты с надписью «*пу-пу*» (и от всех последующих) может отходить только одна дорожка. Таким образом, у каждого игрока будет формироваться своя траектория погони кошки за мышкой. Чем длиннее получится путь, тем лучше! Но он не должен заезжать на себя и на соседний путь (разве только может его касаться), а перекладывать или убирать выложенные ранее карты уже нельзя.



Важно заметить, что игрок может отложить взятую из общей кучи карту в сторону и использовать ее в любой момент до конца раунда (однако есть риск, что она так и не сыграет), или же, если карта не подошла, можно сразу вернуть ее в общую кучу.

Окончание раунда

Когда кто-то из игроков выкладывает карту с надписью «*мяу-мяу*» и кричит, соответственно: «*Мяу-мяу!*» — это значит, что кошка поймала мышку и раунд заканчивается.

После этого все построенные пути проверяются: если в маршруте какого-либо игрока найдена ошибка, то весь путь, выстроенный после неправильно положенной карты, аннулируется. Каждый игрок возвращает в общую кучу все отложенные у него карты, а карты правильно построенного пути — складывает себе в «победную» стопку, из которой в конце игры и будут считаться его очки.

Затем начинается следующий раунд по тем же правилам, только начальную команду («*Пу-пу!*») теперь произносит тот участник, который закончил последний раунд.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда в общей куче больше не остается карт с надписью «*мяу-мяу*». Победитель определяется по результатам подсчета очков, которые отражены внутри лампочки на каждой из карт.

Стоимость карт рассчитана по следующим правилам:

- карта с надписью «*мяу-мяу*» — 5 очков;
- карта с одним направлением — 2 очка;
- карта с двумя направлениями — 1 очко.

Выигрывает участник, набравший наибольшее суммарное количество очков.

