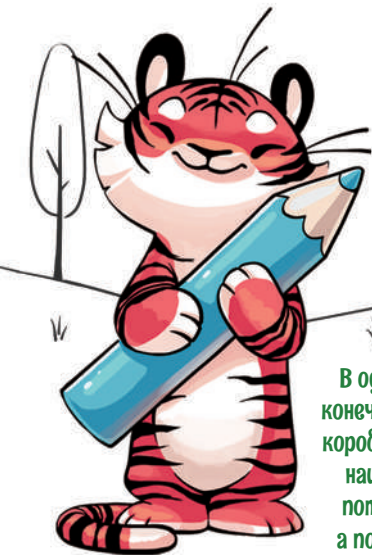


ТИГРЯТА

С КАРАНДАШАМИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



В одном чёрно-белом мире жили тигрята, которые, конечно, тоже были чёрно-белыми. Однажды они нашли коробку с волшебными карандашами. Как любые котята, наши тигрята были очень любопытными и сначала потрогали карандаши лапкой, покатали их по полу, а потом придумали весёлую игру. Присоединяйтесь!

<<Тигрята с карандашами>> — это развивающая игра с механикой <<бросай кубик и рисуй>>, в ходе которой вы будете закрашивать тигрят в яркие цвета и соревноваться в умении быстро считать. Закрасьте своих тигрят быстрее всех или будьте самым внимательным, чтобы победить в игре!

СОСТАВ ИГРЫ

- ❗ 4 блокнота с тигрятами
- ❗ 4 цветных карандаша
(красный, синий, жёлтый, зелёный)
- ❗ 2 кубика
- ❗ комплект наклеек для кубиков
- ❗ правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — добавить ярких красок в мир тигрят, закрашив их цветными карандашами.

Каждый раунд вы будете бросать кубики, определяя задание: каких тигрят вам необходимо сосчитать. Первый, кто справится с заданием, закрасит одного тигрёнка на своих листках. Чем больше тигрят у вас закрашено, тем внимательнее вам придётся быть дальше. Победит игрок, который первым закрасит всех своих тигрят.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по 4 листка из блокнотов. Вы можете использовать листки из одного или разных блокнотов в любом сочетании.
2. Разложите ваши 4 листка в ряд перед собой. Пронумеруйте их от 1 до 4 (начиная с крайнего левого листка), вписав цифры в центральный кружок каждого листка.
3. Закрасьте на каждом вашем листке по 1 тигрёнку так, чтобы цвет тигрят на листках не повторялся.
4. Положите в центре стола 2 кубика.

Перед первой игрой подготовьте 2 кубика к игре с помощью наклеек.

Кубик с цифрами

4 наклейки с цифрами и 2 со звёздами.

Наклейки ★ и ★★ должны быть наклеены на противоположных гранях кубика, остальные — в любом порядке.



Кубик с цветами

5 цветных наклеек и 1 белая без рисунка.

Наклейки  и  должны быть наклеены на противоположных гранях кубика, остальные — в любом порядке.

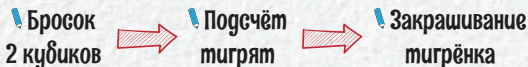


5. Положите на стол карандаши так, чтобы всем было удобно до них дотянуться.
6. Определите активного игрока. Им станет тот, кто издает самый громкий рык. Этот игрок берёт 2 кубика, и начинается первый раунд.



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд игры состоит из 3 последовательных действий.



Бросок 2 кубиков

Активный игрок бросает 2 кубика. Результат этого броска определяет, тигрят какого цвета и на каком листке считать.

В дальнейшем право броска кубика передаётся по часовой стрелке.

Подсчёт тигрят

После броска кубика все игроки одновременно считают тигрят на своих листках. Они должны как можно быстрее назвать правильное число (количество тигрят), учитывая результаты, выпавшие на кубиках.

Кубик с цифрами показывает, на каких листках искать правильный ответ, а **кубик с цветами** указывает на цвет тигрят, которых нужно сосчитать, чтобы получить правильный ответ.

Значения кубиков

Кубик с цифрами



1, 2, 3, 4 — сосчитайте тигрят на **СВОЁМ** листке с этим номером листка.

★ — сосчитайте тигрят на **ВСЕХ СВОИХ** листках.

★★ — сосчитайте тигрят на **ВСЕХ** листках **ВСЕХ** игроков.

Кубик с цветами



●, ●, ●, ● — сосчитайте тигрят только этого цвета.

● — сосчитайте, сколько всего закрашенных тигрят.

○ — сосчитайте всех не закрашенных тигрят.

Обратите внимание, что число ноль тоже ответ!

Пример: на одном кубике выпала цифра 4, а на втором — синий цвет. Все игроки смотрят на свои листки с цифрой 4 и должны на скорость дать ответ, сколько тигрят закрашено синим цветом именно на четвёртом листке.



В данном случае у Оли на четвёртом листке три тигра, а у Лёши — два.

! Закрашивание тигрёнка

Игрок, который первым назвал правильное число, объявляется победителем раунда. Он может закрасить одного своего тигрёнка: тем цветом и на том листке, которые выпали на кубике в текущем раунде.

- ★ Если выпало  или , игрок может взять карандаш любого цвета.
- ★ Если на нужном листке уже закрашены все тигрята, игрок закрашивает тигрёнка на соседнем листке. Если все тигрята закрашены и на нём, игрок закрашивает тигрёнка на любом листке.

★ Если выпало значение ★ или ★★, игрок закрашивает тигрёнка на своём листке с наименьшим количеством закрашенных тигрят. Если таких листов несколько, игрок сам выбирает, где будет закрашивать тигрёнка.



Пример: на кубике в начале раунда выпала цифра 4 и синий цвет. Игрок, первым верно давший правильный ответ, закрашивает на своей четвёртой листке любого тигрёнка синим цветом.

Неверный ответ. Если игрок ошибся, то закрасить тигрёнка может игрок, следующим назвавший верный ответ.

Одновременный ответ. Если несколько игроков ответили верно одновременно, присудите победу им всем. Все игроки, которые поделили победу в раунде, закрашивают тигрят на своих листках.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда один из участников закрасил всех тигрят на всех своих листках. Он объявляется победителем. Если таких участников несколько, поздравьте их всех!

ТИГРЁНОК СО ЗВЁЗДОЧКОЙ ДЛЯ ИГРЫ С МАЛЫШАМИ

Для игроков помладше мы рекомендуем играть по общим правилам с двумя исключениями.

★ Если выпало ★ или ★★, то тигрят нужно сосчитать на ВСЕХ СВОИХ ЛИСТКАХ.

★ Во время фазы **Подсчёт тигрят** все игроки называют свои варианты ответа. Каждый, кто дал правильный ответ, закрашивает тигрёнка на своём листке по обычным правилам. Однако тот, кто назвал правильный ответ первым, дополнительно закрашивает и звёздочку рядом с только что закрашенным тигрёнком. Если игрок ошибся, то он не закрашивает тигрёнка в этом раунде.

Игра продолжается, пока хотя бы один из игроков не закрасил всех своих тигрят. Побеждает тот игрок, который первым закрасил своих тигрят, а если таких игроков несколько, то участник с наибольшим количеством закрашенных звёздочек.

Разноцветного вам настроения и хорошей игры!