

БОЛЬШАЯ СТИРКА

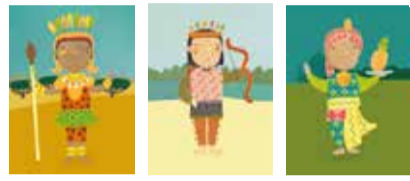
ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 60 карт с Носочками (всего 30 пар)



- 6 карт с Героями (на одной стороне мальчик, на другой – девочка)



- правила игры

1

ЗАДАЧА ИГРОКА

Первым набрать 3 победных очка.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Герои, изображённые на картах, являются представителями шести разных культур и одеты в свои национальные костюмы. Посмотрите, орнаменты их нарядов использованы также и в оформлении Носочков на карточках.

2

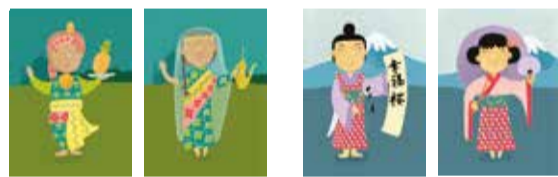
Каждый Носочек обладает двумя характеристиками.

- Тип национального орнамента: один из шести возможных.
- Цвет пятки: жёлтый, зелёный, красный, синий и сиреневый.

У каждого Носочка в колоде есть парный – с таким же рисунком и цветом, но повернутый в другую сторону.



3



Сначала раздаём всем игрокам по одному Герою, при этом каждый сам решает, какой стороной повернуть карту: изображением мальчика или девочки.

Игра состоит из раундов. Раунд начинается по команде младшего игрока, а заканчивается, как только кто-либо соберёт 4 пары Носочков.

Пора начинать игру: хорошенько перемешиваем карты Носочков и раскладываем их изображением вверх кучей в центре стола.

4

ОСНОВНОЙ ВАРИАНТ **3+**

Для победы в раунде нужно подобрать своему Герою 4 пары Носочков с таким же орнаментом, какой используется в оформлении его костюма. Различия будут только в цвете пятки.



5

Итак, по команде младшего – игроки начинают! Все участники действуют одновременно, без очерёдности ходов. Роятся в куче Носков и последовательно достают оттуда подходящие.

При поиске придерживайтесь следующих правил.

- Игроки действуют только одной рукой.
- Каждая пара в коллекции игрока состоит из правого и левого Носка с одинаковым оформлением.
- Разрешено держать у себя только один Носочек без пары.
- Можно взять любой Носок из кучи, чтобы его рассмотреть, но вернуть его назад в кучу, если не добавили к своей коллекции.

6

Как только кто-либо соберёт 4 пары по описанным правилам, он останавливает раунд и кричит «суши носки!». Остальные проверяют его коллекцию Носков, и если ошибок нет, этот игрок объявляется победителем раунда и получает 1 победное очко.

Если ошибка в коллекции всё-таки есть, то победа присуждается другому игроку, который на момент окончания раунда имеет наибольшее число правильно собранных пар. Победителей в этом случае может оказаться несколько, каждому – по 1 победному очку.

Игра заканчивается, как только кто-либо получит 3 победных очка. Этот игрок и объявляется победителем.

7

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ 5+

Игра происходит в точности по правилам «Основного варианта», вот только на этот раз все 4 пары должны отличаться друг от друга по обоим признакам: орнамент + цвет пятки.

Важно, что ни один из орнаментов на носочках также не должен совпадать с узором на костюме вашего героя.

Пример правильной комбинации:



8

Примеры неправильных комбинаций:



9



Самым опытным участникам мы предлагаем подобрать для своего героя не 4, а 5 разных пар носков.

* В этом варианте игры можно пользоваться такой хитростью: скидывать уже отложенную пару, если она мешает двигаться дальше.

10

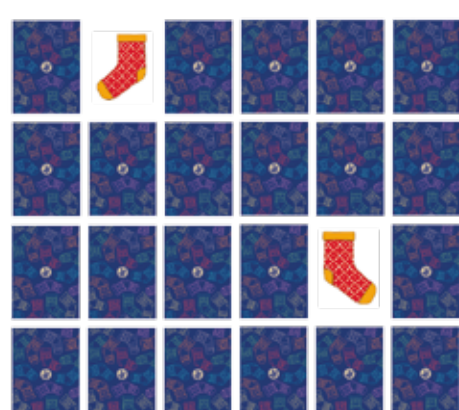
МЕМОРИ 3+

Для игры по правилам «Мемори» используем всю колоду Носочков (60 штук) или сокращаем их количество, отложив какой-либо цвет или орнамент. Раскладываем карты на столе рубашками вверх.

Каждый участник в свой ход одновременно переворачивает любые две из них:

- если на них оказались одинаковые носочки, то игрок забирает их себе и открывает ещё одну пару карт;
- если разные – закрывает и кладёт обратно, а право ходить переходит к следующему участнику.

11



Игра продолжается до тех пор, пока есть закрытые пары на столе. Побеждает игрок, собравший наибольшее число карт.

12

Хватит стирать. Пора играть!

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



простые правила

prostypravila.ru