

МЯУ! ДЗИНЬ!

или
КАК ПОЛЮБИТЬ КОТА?

ОБ ИГРЕ

Количество игроков: 1–4

Возраст игроков: 4+

Время партии: 15 минут

Ой-ой, наш любимый котик совсем расшалился: скинул со стола пару папиных книг, покачался на занавесках, забрался на шкаф, прокатился на бабушкиной любимой люстре, а потом ка-а-ак прыгнул — и нечаянно уронил ёлку, которую мы с мамой наряжали целый день! Все шарики разлетелись на кусочки. Нужно скорее всё собрать и склеить шарики!

Помогая коту убрать беспорядок, будущие конструкторы и дизайнеры научатся собирать фигуры из разного количества частей, разнообразных форм и цветов, действовать по заданию и не только; разовьют скорость реакции, внимательность и сообразительность.

Правила игры очень просты: ищите подходящие детали и собирайте шарики быстрее всех, зарабатывайте победные очки. А чтобы соревнование было ещё интереснее, используйте карточки с заданиями, выполнение которых принесёт дополнительные очки. Во время игры все участники действуют одновременно. А побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

В правилах предусмотрено 4 режима игры:

- базовый — для знакомства с игрой;
- режим для опытных игроков с настраиваемой сложностью;
- соло-режим;
- режим для совместной игры детей 3–4 лет с родителями.

Высыпайте компоненты из коробки и скорее приступайте к игре! И не забудьте погладить котика. Кот, даже уронивший ёлку, всегда приносит радость и множество незабываемых моментов, наполняя дом теплом и смехом. Его нельзя не любить!

Цель игры: восстановить все разбитые шарики и набрать больше всех победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

Двусторонние детали шариков — 96 шт.

Карточки заданий — 24 шт.



Правила игры

ОПИСАНИЕ ДЕТАЛЕЙ ШАРИКОВ

Восемнадцать шариков разбилось на множество частей. Все шарики были одного размера, но теперь перед нами осколки разного размера и формы. Нужно присмотреться и найти подходящие друг другу осколки-детали.

- Центральный осколок шарика всегда имеет круглую форму. Он может быть разного размера: маленький, средний и большой.



- Помимо центральных частей, есть боковые части шариков. Они различаются по размеру и форме.
- Каждый шарик состоит из одной центральной части и нескольких боковых частей (от 3 до 6). При этом не все детали можно соединить между собой, чтобы получился целый шарик.
- Для каждого типа центральной части шарика подходят 3 разных вида боковых деталей.
- Всего в игре присутствуют детали шариков с узорами 12 видов. Игроки могут собирать шарики из деталей с любыми узорами. Детали двусторонние, можно класть их любой стороной.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В игре предусмотрено 4 разных режима.

Режим для самых маленьких рассчитан на совместный досуг ребёнка 3–4 лет с родителями.

Базовый режим подойдёт для знакомства с игрой.

Режим с карточками заданий позволит игрокам выбрать сложность игры по своему желанию.

Соло-режим предназначен для одного игрока и станет настоящим вызовом для тех, кто хочет испытать себя.

РЕЖИМ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Этот режим рассчитан на ребёнка 3–4 лет с родителями, которые, используя детали шариков, покажут малышу, как можно составлять разные фигуры из предложенных элементов.

Комбинируйте детали по-разному, собирая не только шарики, но и фигуры животных, различные предметы, любимых персонажей.

Развивайте фантазию и предоставьте ребёнку свободу для творчества!



БАЗОВЫЙ РЕЖИМ

Подготовка к игре

1. Высыпьте из коробки детали шариков в центр стола. Они могут лежать как угодно, даже друг на друге, любой стороной вверх.
2. Карточки заданий пока отложите в сторону: для базового режима они не понадобятся.
3. Предложите котика разместиться в коробке от игры, чтобы он мог с комфортом наблюдать за ходом партии.

Ход игры

Все игроки действуют одновременно. Их задача состоит в том, чтобы собрать как можно больше целых шариков, не обращая внимания на узоры. Каждый собранный шарик приносит 1 победное очко в конце игры.

Действия игроков:

1. Игрок берёт детали из общей кучи одной рукой, по одной за раз.
2. Взяв деталь, игрок размещает её перед собой.
3. Если может, игрок присоединяет новую деталь к ранее взятым деталям, т. е. выкладывает их вплотную друг к другу, стараясь собрать целый шарик.

Внимание: не все детали можно соединить друг с другом (подробнее о том, как можно соединять детали шариков, см. в разделе «Описание деталей шариков»).

4. Если деталь не подходит, игрок может оставить её перед собой или сбросить к остальным деталям в центр стола. При этом игрок не может накапливать перед собой более трёх свободных, лежащих отдельно, деталей. Если у игрока накопились такие детали, он обязан вернуть их в центр стола.
5. Игрок может в любой момент по своему желанию вернуть в центр стола детали, которые ему не подходят. Также игрок может разобрать ранее собранный шарик.

Завершение игры и определение победителя

Игра идёт до тех пор, пока участники могут собирать шарики из деталей, лежащих в центре стола.

Как только игроки понимают, что никто из них больше не может сложить шарик, партия завершается. Игроки подсчитывают количество победных очков.

1. Игроки сбрасывают все не до конца собранные шарики: они не принесут победных очков.
2. Каждый собранный шарик приносит 1 победное очко.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

Если два или более игрока набрали равное количество очков, то каждый из них выбирает из своих шариков самый красивый и выдвигает его в центр стола. Далее все игроки на счёт три указывают на самый красивый из выдвинутых шариков. (На свой шарик показывать нельзя.)

Если после голосования победитель не определился, считается, что все шарики одинаково красивы, т. е. победила дружба!



РЕЖИМ ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ ЗАДАНИЙ

При подготовке к игре дополнительно достаньте карточки заданий. Для выполнения каждого задания требуется сложить 3 определённых шарика, изображённых на карточке. Это можно делать в любом порядке.

Виды заданий на карточках



Шарик, состоящий из любых деталей



Шарик с маленьким центральным осколком



Шарик со средним
центральным осколком



Шарик, состоящий из
осколков разного цвета и узора



Шарик с большим
центральным осколком



Шарик, состоящий из
осколков одного цвета и узора

Карточки заданий имеют 3 уровня сложности. По-разному комбинируя их, вы можете выбирать сложность игры. Мы предлагаем вам **3 варианта игры**, но вы также можете придумать свой собственный.

Внимание: в этом режиме игрок в любой момент может объявить, что не будет далее выполнять своё задание. В таком случае он сбрасывает все свободные детали и/или не собранные до конца шарики в центр стола. Затем кладёт под низ стопки карточек заданий эту карточку, берёт взамен верхнюю из стопки и продолжает игру.

ВАРИАНТ 1

Подготовка к игре

1. Отделите и уберите в сторону карточки заданий 3-го уровня сложности (с тремя следами котиков).
2. При подготовке к партии перемешайте карточки заданий 1-го и 2-го уровня сложности. Раздайте каждому игроку по 1 карточке рубашкой вверх. Оставшуюся стопку положите на стол, чтобы всем было удобно брать карточки. Игроки могут выложить свои карточки перед собой лицевой стороной вверх, так будет удобнее.
3. Можно начинать игру.

Ход игры

1. Игроки действуют так же, как в базовом режиме.
2. Как только игрок собирает 3 шарика, подходящих под условия на карточке, он кладёт эту карточку на шарики, показывая таким образом, что завершил задание.

Внимание: далее игрок не имеет права разбирать эти 3 шарика до конца игры!



3. Затем игрок берёт новую карточку задания из стопки и продолжает собирать шарик.

Завершение игры и определение победителя

Как только в центре стола закончились детали или игроки понимают, что никто из них больше не может сложить шарик, партия завершается.

Подсчёт победных очков и определение победителя:

1. Игроки считают общее количество собранных шариков, каждый из них приносит 1 победное очко.
2. За каждое выполненное задание игрок получает столько победных очков, сколько указано на данной карточке.
3. Если при подсчёте очков выяснилось, что игрок ошибся и 3 шарика, на которые он положил карточку задания, не соответствуют условию карточки, то игрок не получает победные очки за эту карточку задания.
4. Игроки суммируют свои победные очки за каждый шарик и за выполненные задания.
5. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем и самым ловким котиком.
6. Если два или более игрока набрали равное количество очков, то каждый из них выбирает из своих шариков самый красивый и выдвигает его в центр стола. Далее все игроки на счёт три голосуют, выбирая самый красивый из выдвинутых шариков. (За свой шарик голосовать нельзя.) Если после голосования победитель не определился, считается, что все шарики одинаково красивы, т. е. победила дружба!

ВАРИАНТ 2

Подготовка к игре

1. Перемешайте карточки заданий 1-го и 2-го уровня сложности. Раздайте по 1 карточке каждому игроку. Оставшуюся стопку карточек положите на стол, чтобы всем было удобно брать новые карточки.
2. Выложите в центр стола 6 карточек 3-го уровня сложности лицевой стороной вверх, чтобы всем игрокам было удобно за ними тянуться. А оставшиеся 6 карточек 3-го уровня отложите в сторону: они в этой партии не используются.

Ход игры

Отличия от варианта 1 состоят в том, что после того, как игрок кладёт карточку выполненного задания на собранные шарики, он может дополнительно взять с центра стола одну из открытых карточек заданий 3-го уровня и положить её к тем же собранным шарикам, если они соответствуют условию на этой карточке.

Внимание: если несколько игроков одновременно решили взять одну и ту же карточку задания 3-го уровня из центра стола, то её возьмет тот, кто первым скажет «Дзинь!».



Таким образом, в этом режиме игроки могут, собрав 3 шарика, получить победные очки одновременно за 2 карточки заданий (1–2-го и 3-го уровней).

После того как игрок выполнил задание с карточки 1-го или 2-го уровня, а также взял подходящую карточку 3-го уровня, если таковая была, он берёт новую карточку из стопки карточек заданий 1–2-го уровня и продолжает игру.



Раздел **«Завершение игры и определение победителя»** совпадает с таковым в 1-м варианте игры в этом режиме.

ВАРИАНТ 3

При подготовке к игре перемешайте все карточки заданий и раздайте по две каждому игроку.

Как только игрок сложил 3 шарика, соответствующих условию на одной из своих карточек, он выкладывает на них эту карточку.

После этого игрок берёт из стопки новую карточку заданий, добирая до двух, и продолжает игру.

Раздел **«Завершение игры и определение победителя»** совпадает с таковым в 1-м варианте игры в этом режиме.

СЕКРЕТНОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ САМЫХ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ!

Для того чтобы выполнить задание с любой карточки, игрок должен сложить 3 шарика, изображённых на ней, строго в том порядке, в котором они расположены на карточке.



СОЛО-РЕЖИМ

Данный режим рассчитан на одного игрока и позволяет выбирать сложность по желанию.

Вариант 1 (без карточек заданий)

Задача игрока — набрать максимальное количество победных очков за минимальное время.

Выложите детали на стол и собирайте шарики как можно быстрее. За каждый собранный шарик вы получите 1 победное очко.

Если шарик собран из деталей разного цвета и узора, то за него вы дополнительно получите 2 победных очка.

Если же шарик собран из деталей одного цвета и узора, то за него вы дополнительно получите 3 победных очка.

В конце игры запишите, сколько победных очков удалось получить и сколько времени на это ушло. Постарайтесь в следующей партии превзойти свой результат.

Вариант 2 (с карточками заданий)

Перемешайте карточки заданий 1–2-го уровней (попроще) или 1–3-го уровней (посложнее). Далее возьмите из стопки верхнюю карточку с заданием и соберите 3 шарика. Положите карточку с выполненным заданием на собранные шарики и возьмите новую карточку из стопки. Продолжайте собирать шарики.

За каждый собранный шарик вы получите 1 победное очко. За правильно выполненные задания с карточек вы получите столько очков, сколько написано на карточках.

В конце игры запишите, сколько победных очков удалось получить и сколько времени на это ушло. Постарайтесь в следующей партии превзойти свой результат.

