

Познавательно-соревновательная
настольная игра

Рыбалка с Жорой-обжорой



Количество участников:
2–4 человека

Возраст: 3–6 лет

Приглашение на рыбалку

Жора-обжора на льдине сидит,
Вдаль на любимых друзей он глядит.
— Льдинка, Зефирка, Смешуля, ау-у-у!
Шустрик, ко мне! Я вам что-то скажу!
Давайте устроим мы развлечение,
Для всех приготовим уху-объедение.
Будьте внимательны, вёдра возьмите,
Препятствия сложные смело пройдите!
Буду я ждать на берегу,
Котлы подготавлию, костёр разожгу.
Крупную рыбку скорее несите,
В кипящую воду её опустите!

Об игре

Это пингвинчик Жора-обжора, любимец всех обитателей Антарктиды. Его имя говорит само за себя: он большой любитель вкусно поесть.

Жора очень хочет разнообразить свой рацион, поэтому он приглашает вас отправиться с ним в путешествие по ледяным просторам Арктики и Антарктики — на рыбалку.

Описание игры

Игра поможет детям научиться как соревноваться, так и работать в команде. В зависимости от режима игрокам предстоит поодиночке или в команде двигать фигурки по полю, переворачивать льдинки, ловить рыбу и относить её Жоре-обжоре. В ходе игры дети узнают названия полезных рыб, а также закрепят навыки счёта и соотношения цифры с количеством. Побеждает тот, кто наловит больше всего рыбы.

Состав игры

- Верхняя часть игрового поля – 1 шт.

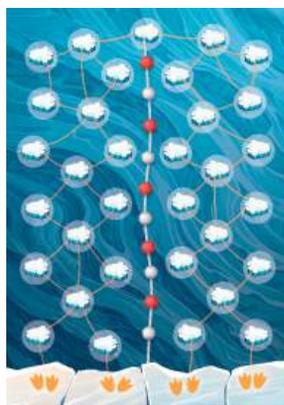


Поле 3

- Основное двустороннее игровое поле – 1 шт.



Поле 1



Поле 2

- Карточки персонажей – 4 шт.



- Жетоны-льдинки (см. раздел «Описание жетонов») – 35 шт.



Жетоны помощи



Жетоны препятствий



Жетоны рыб



Трофейная рыбка



Рыбки от экспедитора



- Жетоны с цифрами от 1 до 9 – 2 комплекта.



- Пингвины на подставках – 4 шт.



- Карточки заданий – 40 шт.



Правила игры «Жора-обжора»

В состав игры входит 40 карточек с весёлыми заданиями. Перед началом партии отберите 10 карточек с учётом уровня сложности, с которым могут справиться игроки. Просмотрите их и найдите предметы, необходимые для выполнения заданий. В случае затруднения с ответом на некоторые задания вы можете обратиться к разделу «Занимательные факты» в конце правил. Задание на карточке читает взрослый.

Ознакомительный режим

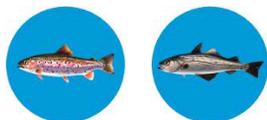
Этот режим задуман как обучающий для самых маленьких игроков. Рекомендуем вам познакомить малыша с сюжетом игры, персонажами (пингвинами), их именами и изображениями, а также рассказывать по ходу игры о других животных (явлениях), которые будут встречаться. Для удобства можно обратиться к разделу «Словарь».

Подготовка к игре

1. Соберите игровое поле, как показано на рисунке.



2. Жетоны с цифрами и рыбками экспедитора положите рядом с верхней частью игрового поля, а карточки с заданиями – в удобном для всех месте.



3. Тщательно перемешайте жетоны-льдинки и выложите их закрытую на игровое поле в отмеченных местах (все изображения льдинок на поле).



4. Возьмите карточки персонажей. На карточке изображён пингвин и его характеристики: имя, количество шагов и количество рыбы, которая помещается в его ведёрко, – а также жетон препятствия, к которому у пингвина иммунитет. Изучите карточки вместе, объясните ребёнку значение всех символов.



5. Игроки выбирают себе фигурки в соответствии с карточкой их персонажа и ставят фигурки на старт.



6. Очередность хода и место старта можно разыграть в зависимости от возраста: кому меньше лет, тот первым выбирает место старта и начинает рыбалку.

Ход игры

Задача игроков – наловить как можно больше рыбы.

Количество игроков: 2 – каждый за себя.

Количество игроков: 3 – два игрока играют в команде одним пингвином, один игрок играет сам за себя одним пингвином.

Количество игроков: 4 – командная игра (по два человека в команде).

Первый игрок делает ход в любом направлении согласно количеству разрешённых шагов (или меньше), изображённых на карточке персонажа. Нельзя вставать (наступать) на занятую льдинку. Когда игрок закончил свой ход, он переворачивает жетон-льдинку, на которой он остановился.

Жетон с изображением рыбки игрок забирает и сразу кладёт рядом с Жорой-обжорой.

Перевернув жетон с изображением экспедитора, игрок получает синюю рыбку в подарок и относит её Жоре-обжоре, перемещаясь по игровому полю к котлу.

Остальные жетоны можно просто рассмотреть и изучить (с помощью взрослого), а после этого убрать их с игрового поля.

Примечание. В дальнейшем ребёнок сможет самостоятельно описать жетон-льдинку, используя алгоритм *«Кто это? Где живёт? Чем занимается?»* или *«Что это? Какую функцию выполняет?»*.

Далее ход передаётся другому игроку.

Конец игры и определение победителя

Когда на поле был перевёрнут и убран последний жетон льдинки, каждый игрок, включая того, кто перевернул последний жетон льдинки, делает по последнему ходу, затем игроки считают свой улов. Для этого вся рыба складывается в котёл, а рядом выставляется жетон с цифрой, соответствующей количеству пойманной рыбы.

Побеждает тот, кто наловил рыбы больше всех.

После определения победителя Жора-обжора готовит для всех вкуснейшую уху и приглашает к столу.

Кто знает, как готовить уху? Поделитесь рецептом!



Режим «Рыбалка для новичков»

Подготовка к игре

1. Соберите игровое поле, как показано на рисунке.



2. Жетоны с цифрами и рыбками экспедитора положите рядом с верхней частью игрового поля, а карточки с заданиями – в удобном для всех месте.



3. Тщательно перемешайте жетоны-льдинки и выложите их закрытую на игровое поле в отмеченных местах (все изображения льдинок на поле).



4. Раздайте игрокам карточки персонажей. На карточке изображён пингвин и его характеристики: имя, количество шагов и количество рыбы, которая помещается в его ведёрко, – а также жетон препятствия, к которому у пингвина иммунитет.



5. Игроки выбирают себе фигурки в соответствии с карточкой их персонажа и ставят фигурки на старт.



6. Любым удобным способом определите очерёдность хода.

Ход игры

Задача игроков – наловить как можно больше рыбы и отнести её в котёл Жоры-обжоры быстрее всех.

Количество игроков: 2 – каждый за себя.

Количество игроков: 3 – два игрока играют в команде одним пингвином, один игрок играет сам за себя одним пингвином.

Количество игроков: 4 – командная игра (по два человека в команде, каждый играет одним пингвином).

Игроки свободно передвигаются по всему игровому полю.

Первый игрок делает ход в любом направлении согласно количеству разрешённых шагов (или меньше), изображённых на карточке персонажа. Нельзя вставать (наступать) на занятую льдинку. Когда игрок закончил свой ход, он переворачивает жетон-льдинку, на которой он остановился.

В зависимости от выпавшего жетона игрок может взять рыбку, положив её жетон себе в ведро, или выполнить другое указанное действие (см. раздел «Описание жетонов»).

Далее ход передаётся другому игроку.

Когда на карточке персонажа в ведре максимальное количество рыбы, он больше не может ловить рыбу. Игроку необходимо двигаться к Жоре-обжоре, чтобы отнести ему улов.

Примечание. Если игрок перевернул жетон рыбы и не может его взять, он оставляет жетон лежать открытым. На нём может остановиться другой игрок и забрать его себе.

Чтобы отнести рыбу Жоре-обжоре, игроку необходимо перейти с основного поля на верхнее (поле 3), на это игрок тратит шаг. Перейти на верхнее поле можно только с крайней льдинки основного поля.



Находясь на верхнем поле, игрок может сбросить жетоны рыб в обозначенное место. Игрок не тратит на это действие.



Вернуться на игровое поле и продолжить ловить рыбу игрок может только со следующего хода, после того как оказался на верхнем поле и сбросил жетоны рыб.

Игра продолжается до тех пор, пока команды (игроки) не перевернут все жетоны-льдинки и не уберут их с игрового поля.

Весь улов необходимо как можно быстрее отнести Жоре-обжоре. Рыба, оставшаяся в вёдрах игроков, в подсчёте очков не участвует.

Конец игры и определение победителя

Когда на поле был перевернут и убран последний жетон льдинки, каждый игрок, включая того, кто перевернул последний жетон льдинки, делает по последнему ходу, затем игроки считают свой улов. Для этого вся рыба складывается в котёл, а рядом выставляется жетон с цифрой, соответствующей количеству пойманной рыбы.

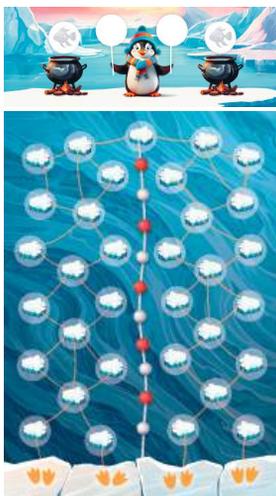
Побеждает тот, кто наловил рыбы больше всех.

После определения победителя Жора-обжора готовит для всех вкуснейшую уху и приглашает к столу.

Режим «Профессиональная рыбалка»

Подготовка к игре

1. Соберите игровое поле, как показано на рисунке.



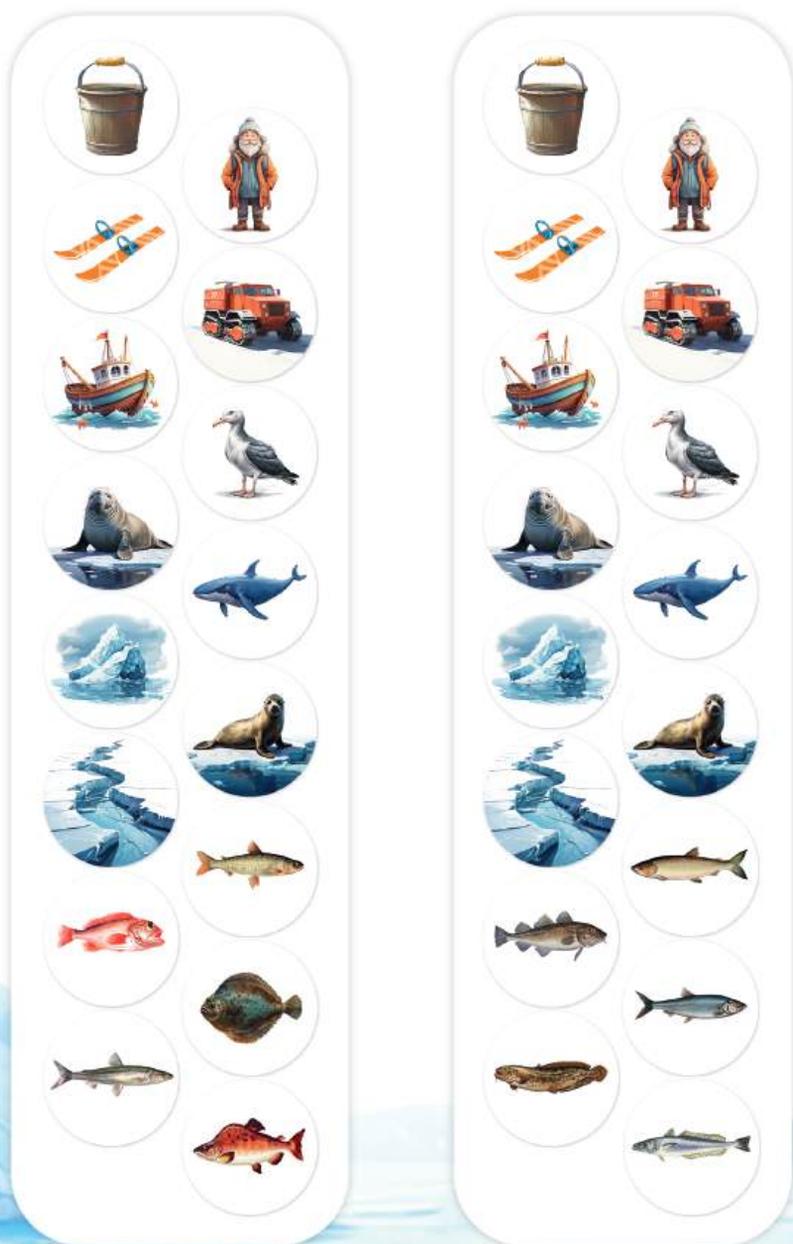
2. Выложите жетон с трофейной рыбкой на верхнюю льдинку поля в открытую. Подробнее о жетоне с трофейной рыбкой смотрите в разделе «Описание жетонов».



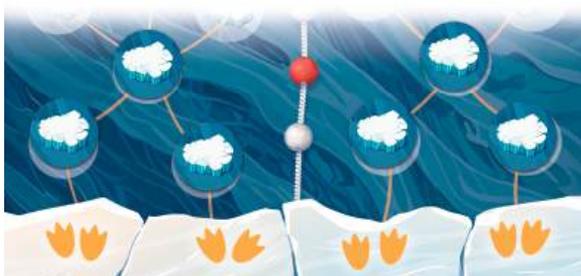
3. Жетоны с цифрами и рыбками экспедитора положите рядом с верхней частью игрового поля, а карточки с заданиями – в удобном для всех месте.



4. Из оставшихся жетонов создайте две стопки. В каждую стопку отберите следующий набор жетонов:



5. Тщательно перемешайте каждую стопку. Выложите взакрытую жетоны одной стопки на одну половину поля, жетоны другой стопки – на другую половину поля.



6. Раздайте игрокам карточки персонажей. На карточке изображён пингвин и его характеристики: имя, количество шагов и количество рыбы, которая помещается в его ведёрко, – а также жетон препятствия, к которому у пингвина иммунитет.



7. Игроки выбирают себе фигурки в соответствии с карточкой их персонажа и ставят фигурки на старт.



8. Любым удобным способом определите очерёдность хода.

Ход игры

Задача игроков – наловить как можно больше рыбы и отнести её в котёл Жоры-обжоры быстрее всех, передвигаясь только по своей половине поля.

Количество игроков: 2 – каждый за себя.

Количество игроков: 3 – два игрока играют в команде одним пингвином, один игрок играет сам за себя одним пингвином.

Количество игроков: 4 – командная игра (по два человека в команде).

Игровое поле разделено на две части, и игроки передвигаются только по своей стороне поля, учитывая линии между льдинками. Если между льдинами нет связи, переход с одной на другую невозможен.

Первый игрок делает ход в любом направлении согласно количеству разрешённых шагов (или меньше), изображённых на карточке персонажа. Нельзя вставать (наступать) на занятую льдинку. Когда игрок закончил свой ход, он переворачивает жетон-льдинку, на которой он остановился.

В зависимости от выпавшего жетона игрок может взять рыбу, положив её жетон себе в ведро, или выполнить другое указанное действие (см. раздел «Описание жетонов»).

Далее ход передаётся другому игроку.

Когда на карточке персонажа в ведре максимальное количество рыбы, он больше не может ловить рыбу. Игроку необходимо двигаться к Жоре-обжоре, чтобы отнести ему улов.

Примечание. Если игрок перевернул жетон рыбы и не может его взять, он оставляет жетон лежать открытым. На нём может остановиться другой игрок и забрать его себе.

Чтобы отнести рыбу Жоре-обжоре, игроку необходимо перейти с основного поля на верхнее (поле 3), на это игрок тратит шаг. Перейти на верхнее поле можно только с крайней льдинки основного поля.



Находясь на верхнем поле, игрок может сбросить жетоны рыб в обозначенное место. Игрок не тратит на это действие.



Вернуться на игровое поле и продолжить ловить рыбу игрок может только со следующего хода.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков (или одна из команд) не перевернёт все жетоны-льдинки на своей половине поля и не отнесёт улов Жоре-обжоре.

Конец игры и определение победителя

Когда команда (игрок) перевернула (перевернул) последний жетон на своей стороне поля, каждый игрок, включая того, кто перевернул последний жетон льдинки, делает по последнему ходу, затем игроки считают свой улов. Для этого вся рыба складывается в котёл, а рядом выставляется жетон с цифрой, соответствующей количеству пойманной рыбы.

Побеждает тот, кто наловил рыбы больше всех.

После определения победителя Жора-обжора готовит для всех вкуснейшую уху и приглашает к столу.

Бонусная игра «Ура! Пара»

Подготовка к игре

1. Выложите игровое поле 1.



2. Жетоны с цифрами и жетон с трофейной рыбкой отложите: они вам не понадобятся.



3. Тщательно перемешайте оставшиеся жетоны-льдинки и выложите их вразброс на игровое поле в отмеченных местах.

4. Любым удобным способом определите очередность хода.

Ход игры

1. Первый игрок переворачивает жетон-льдинку и оставляет её открытой на игровом поле.
2. Ход передаётся следующему игроку, он тоже переворачивает жетон-льдинку на свой выбор.
3. Как только на поле окажутся открыты два одинаковых жетона, самый наблюдательный игрок должен крикнуть «Ура! Пара» и забрать эти льдинки себе.

Примечание. Все жетоны рыб считаются парой друг другу.



4. За внимательность и быструю реакцию этот игрок имеет право перевернуть следующий жетон-льдинку.
5. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не перевернут все жетоны и не уберут их с поля.

Конец игры и определение победителя

Каждый игрок ведёт подсчёт заработанных жетонов-льдинок.

Побеждает тот, кто собрал больше всех пар.

Описание жетонов

Жетоны-льдинки могут быть разных типов.

Жетоны рыб



Рыбка – жетоны лежат на игровом поле рубашкой вверх. Игрок забирает и кладёт рыбу в ведро, изображённое на карточке персонажа.



Рыбка от экспедитора – жетоны лежат за пределами игрового поля и считаются подарком от экспедитора. Игроки получают синюю рыбку только тогда, когда переворачивают жетон с изображением экспедитора.



Трофейная рыбка – жетон лежит на игровом поле рубашкой вверх или рубашкой вниз, в зависимости от выбранного варианта игры. Дойдя до трофейной рыбки (в режиме «Профессиональная рыбалка»), игрок может сделать выбор: оставить рыбу в обозначенном месте или забрать, положив её в ведро, но при этом вернуться на исходную позицию игрового поля.

Жетоны помощи



Экспедитор – даёт возможность игроку получить дополнительную рыбу, даже если на карточке нет места для улова.



Рыболовное судно – даёт дополнительную возможность переправить всю пойманную рыбу Жоре-обжоре, не покидая места.



Лыжи – игрок получает дополнительный шаг в этот ход и может подвинуть свою фигурку ещё на один шаг.



Вездеход – игрок получает дополнительный ход и ходит ещё раз.



Ведро – игрок получает дополнительное место для рыбки и может нести на одну рыбку больше.

Жетоны препятствий



Альбатрос – забирает у игрока пойманную рыбку из ведра.



Морской котик – возьмите карточку задания, выполните его и продолжайте игру со следующего хода.



Морской слон – возьмите карточку задания, выполните его и продолжайте игру со следующего хода.



Синий кит – возьмите карточку задания, выполните его и продолжайте игру со следующего хода.



Айсберг – пропустите ход.



Ледниковая трещина – возвращайтесь на исходную позицию «лапки».

Словарь

Айсберг – большой кусок льда, отколовшийся от шельфового ледника и свободно плавающий в океане или море.

Альбатрос – морская птица. Питается рыбой, моллюсками и ракообразными.

Ведро – сосуд цилиндрической формы, имеет дугообразную ручку. Используется для ношения (хранения) воды или других предметов.

Вездеход – транспортное средство, которое хорошо передвигается по бездорожью.

Ледниковая трещина – разрыв ледника, образовавшийся в результате его движения.

Лыжи – приспособление в виде длинных полозьев для перемещения по снегу.

Морской котик – млекопитающее, ластиногое животное. Питается рыбой, моллюсками и ракообразными.

Морской слон – отряд хищных млекопитающих. Название позаимствовано из-за хоботообразного носа.

Рыболовное судно – транспортное средство. Используется для ловли рыбы.

Синий кит – одно из самых крупных млекопитающих. Длина синего кита может достигать более 30 метров, а масса может превышать 150 тонн.

Экспедитор – человек, занимающийся перевозками и сопровождением груза.

Справочник рыбака



Пикша



Форель



Минтай



Морской окунь



Хек



Налим



Корюшка



Омуль



Сельдь



Треска



Нельма



Горбуша



Камбала

Занимательные факты

*Эти факты могут пригодиться
при выполнении некоторых заданий.*

Жора-обжора, его друзья и другие пингины живут на Южном полюсе.

Большая часть айсберга находится под водой, а меньшая – над водой.

Кроме существ, с которыми вы познакомились в игре, в холодных водах ещё живут тюлени, криль, кальмары и другие животные.

Из снега можно построить себе жилище – иглу.