

ТРИ КОТОВ

# Собравший



Правила  
ИГРЫ



## Состав игры

- 60 карт заданий
- 52 карты букв
- Правила игры



## Подготовка к партии

Перетасуйте колоды заданий и букв по отдельности и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто учится (или учился) лучше всех, начинает игру.

## Ход партии

Игрок открывает верхнюю карту задания, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую рядом с колодой заданий. После этого игрок открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам. Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества перед соперниками.



Правила предназначены для прочтения взрослыми детям.

Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать слово, которое подходит открытому заданию и начинается на открытую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту задания и кладёт её в закрытую перед собой. В конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко. После этого открытая карта буквы сбрасывается в отдельную стопку сброса, начинается новый раунд, ход передаётся игроку, забравшему карту задания.



**Подходящее слово** – это слово (обязательно существительное) или словосочетание, которое начинается с открытой буквы и подходит открытому заданию.

**Вещь (слово, используемое в заданиях)** – предмет, однозначно появившийся на свет благодаря труду. Например, лист бумаги, автомобиль, телефонная будка или небоскрёб – это вещи, а лужа, самородок или метеорит – нет.

**Овощ, фрукт  
или ягода**

+

**М**

**Малина!**

## Пример раунда

Лапочка открыла задание «Имя» и букву «К». Можно назвать такие подходящие слова, как «Коля» или «Катя». Карамелька соображает быстрее всех и говорит: «Карамелька!»

Карамелька забирает карту «Имя» в качестве победного очка. Буква «К» сбрасывается в стопку сброса. Дальше карты будет открывать Карамелька.

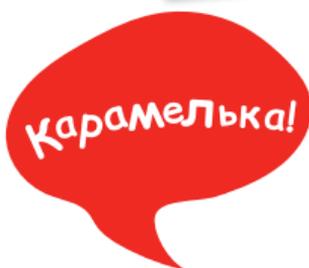
Колода заданий



Колода букв



Сброс букв



**Что делать, если несколько игроков одновременно назвали подходящее слово?**

Другие игроки голосуют и решают, кто был первый.

**Что делать, если никто не смог назвать подходящего слова?**

В редких случаях никто из игроков так и не подбирает нужного слова. В этом случае карта буквы сбрасывается, а карта задания остаётся на месте. Тот же игрок открывает новое задание, зачитывает его и кладёт поверх старого задания (открытым считается только новое задание), затем открывает новую букву. Игрок, который первым назовёт подходящее слово, заберёт себе сразу все карты заданий, включая те, что лежат под открытой.



## Розыгрыш карт «Два слова!!» и «Три слова!!!»



Когда открывается карта «Два слова!!», один раунд партия течёт по особым правилам.

Игрок открывает следующую карту задания, зачитывает её и кладёт поверх карты «Два слова!!». Затем игрок открывает карту буквы.

Теперь любой игрок может назвать два подходящих слова. Их необязательно произносить сразу, одно за другим. Игрок может назвать первое слово, подумать и назвать второе. Оба слова должны быть уникальными, нельзя повторять слова, которые в этом же раунде называли другие игроки.

Игрок, назвавший два слова, кричит: «Два!» – и забирает себе карту задания и карту «Два слова!!» – каждая принесёт ему 1 очко в конце партии.

Карта «Три слова!!!» разыгрывается так же, как и карта «Два слова!!», но назвать надо не два подходящих слова, а три.

### **Что делать, если после особой карты открыта другая особая карта?**

Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выигрывает в этот раунд, забирает все открытые карты из колоды заданий в качестве победных очков.



### **Конец партии**

Последний раунд объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква или задание в колоде. По окончании этого раунда игроки подсчитывают свои карты заданий. Каждая из них приносит 1 очко. У кого больше очков – тот лучше всех соображает, тот и победил!

## Командный режим «Вместе с родителями»

Этот режим отлично подойдёт для совместной игры в кругу семьи! Особенно полезным он будет, если самые младшие участники ещё только учатся чтению. В этом случае взрослый может помогать своим юным сокомандникам, произнося текст заданий вслух и напоминая, как правильно читаются буквы. В этом режиме игроки работают в команде. Чтобы победить, они должны называть подходящие слова и сбрасывать выложенные на столе карты букв.

### Подготовка к партии

Перетасуйте колоду букв, затем не глядя возьмите 12 карт и выложите их в квадрат 3 на 4 лицом вверх. Оставшиеся карты уберите в коробку. Перетасуйте колоду заданий, затем не глядя возьмите 15 карт и положите их в стопку рубашкой вверх рядом с выложенными картами букв – это стопка заданий. Оставшиеся карты отложите в сторону – это запасная колода, в редких случаях она может вам понадобиться.

### Ход партии

Игра состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда любым удобным способом засекайте 30 секунд и откройте карту задания из стопки. За отведённое время все игроки сообща должны успеть назвать слово, которое подходит заданию и начинается на одну из выложенных на столе букв.



Как только игрокам удалось назвать подходящее слово, остановите отсчёт времени и отправьте в сброс соответствующие карты – карту буквы и карту задания. Карта буквы сбрасывается сразу после того, как было названо первое подходящее слово. Слова, которые игроки называют после этого, не учитываются.

Если игроки называют подходящее слово, начинающееся на букву, которая встречается на столе несколько раз, – сбрасывается лишь одна из карт этой буквы.

Если время раунда истекло и ни один игрок не сумел назвать подходящее слово, отправьте в сброс только карту задания (карты букв остаются на месте).

Затем начните новый раунд.

Если последней картой в стопке заданий окажется особая карта, возьмите задание к ней из запасной колоды.

## Розыгрыш карт «Два слова!!» и «Три слова!!!»

В командном режиме карты «Два слова!!» и «Три слова!!!» позволяют игрокам сбросить несколько карт букв за один раунд. Они работают немного не так, как обычно: как только игроки открывают особую карту задания, они сразу открывают следующую карту задания и кладут её поверх особой карты. После этого игроки должны за отведённое время назвать соответствующее количество слов, подходящих заданию и начинающихся на одну из букв на столе.

Будьте внимательны: как только игрок назвал одно из подходящих слов, сразу сбросьте соответствующую карту буквы, не останавливая таймер и не дожидаясь, пока будут названы все слова, которых требует карта задания.

Если игроки открывают карту «Два слова!!» или «Три слова!!!» и после неё снова открывается такая карта, то продолжайте открывать карты, пока не откроется обычная карта задания. В таком случае будет работать только самая верхняя особая карта. В конце раунда вместе с этой картой сбрасываются все открытые карты заданий, что лежат под ней.

## Конец партии

Если выложенные в квадрат карты букв закончились до того, как закончилась стопка заданий, все игроки побеждают, ура! Игроки побеждают и в том случае, если задания и буквы закончились одновременно.

Если же задания в стопке закончились раньше, чем буквы на столе, победа ускользнула. Попробуйте сыграть ещё одну партию!



**Если вам захочется сделать игру полегче или посложнее, измените число карт в стопке заданий. Чем их меньше, тем сложнее выиграть!**

**Важно:** число карт в стопке заданий не должно быть больше 20 или меньше 15!

**Чтобы играть было ещё интереснее, найдите в общей колоде заданий 2–3 карты «Два слова!!» и «Три слова!!!» и замените ими соответствующее число карт в стопке.**



Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](https://hobbyworld.ru).

## Создатели игры

Автор игры: **Николай Пегасов**

Руководитель проекта: **Артём Шорохов**

Выпускающий редактор: **Луиза Кретова**

Менеджер по работе с лицензиаром:

**Георгий Войнов**

Развитие игры: **Сергей Притула**

Дизайн: **Сергей Агапов**

Вёрстка: **Валерия Серова**

Директор издательского департамента:

**Александр Киселев**

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

## ЕЩЁ БОЛЬШЕ ЗАДАНИЙ

Можно совместить с игрой  
«Соображарий: Junior»!



Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Главный редактор: **Валентин Матюша**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**

Корректор: **Ольга Португалова**

Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Особая благодарность выражается

**Илье Карпинскому.**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](https://hobbyworld.ru)

