

Правила игры

В одном городе живёт семья: папа, мама, сын, дочка и два кота — Мурзик и Марсик.

Каждую субботу мама и папа уезжают в магазин за покупками. Сегодня, вернувшись домой, мама и папа обнаружили ужасный беспорядок: порванные занавески, разбитые вазы, опрокинутые горшки с цветами... «Что случилось?!» — закричали родители. «Это коты!» — быстро ответили дети.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество победных очков. Для этого игрокам необходимо вычислить кота-проказника и быстро схватить его фигурку, либо фигурку куклы или мороженого, когда нужно утешить плачущих детей.

СОСТАВ ИГРЫ



**15 двусторонних
карточек мальчика**

Глядя на картинки этих карточек, вы узнаете, кто из котов виновен по мнению мальчика.



**15 двусторонних
карточек девочки**

На этих карточках показано, кто из котов нахулиганил по мнению девочки.



9 карточек беспорядка

С одной стороны карточки изображены 10 разных предметов интерьера, которые испорчены котами. С другой — победные очки за поимку кота-проказника.



15 карточек подарков

На них изображены победные очки, которые игрок получает за утешение плачущих детей.



2 фигурки котов

Мурзик — кот с белой головой и чёрным хвостом, Марсик — кот с чёрной головой и белым хвостом. Их так легко перепутать!



Фигурка куклы

Если девочка заплакала, подарите ей куклу.



Фигурка мороженого

Если заплакал мальчик, его успокоит мороженое.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Карточки беспорядка перемешиваются и кладутся стопкой в центре стола изображением беспорядка вверх.
2. Рядом с карточками беспорядка размещаются фигурки кошек, мороженого и куклы.
3. Перемешайте отдельно карточки мальчика и девочки (далее карточки детей) и положите их стопками перед двумя любыми игроками. Они будут открывать карточки во время игры.
4. Карточки подарков стопкой кладутся неподалёку.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 10 раундов. Все игроки действуют одновременно, без очерёдности хода.

1. Откройте по одной карточке из стопок мальчика и девочки.
2. Внимательно рассмотрите их.
3. Схватите нужные фигурки.
4. Проверьте правильность действий игроков.
5. Получите победные очки.
6. Начните новый раунд.

В начале каждого раунда одновременно откройте одну карточку из стопки мальчика и одну карточку из стопки девочки. Открытые карточки кладите рядом с их стопками. Таким образом, игрокам всегда будут видны 4 карточки детей.



Карточки детей указывают на признаки кота, который виновен в беспорядке. Как только 4 карточки открыты, игроки одновременно начинают сопоставлять признаки на карточках, чтобы:

❃ определить и схватить кота-проказника

и/или

❃ схватить куклу и/или мороженое, чтобы утешить плачущих детей.

Как поймать кота

Карты детей указывают на котов двумя способами: цветом головы и цветом хвоста.



Это сделал кот с белой головой.

Это сделал кот с чёрным хвостом.



Это сделал кот с чёрной головой.

Это сделал кот с белым хвостом.



❦ Если большинство признаков указывает на одного из котов, нужно схватить его фигурку. Первый игрок, который схватит верную фигурку кота, получает верхнюю карту беспорядка и кладёт её рядом с собой изображением победных очков вверх.



2 чёрных хвоста и белая голова указывают на Мурзика и только одна карточка с белым хвостом — на Марсика. Виноват кот с белой головой и чёрным хвостом — Мурзик!

❃ Если на каждого кота указывает равное количество признаков, то проказника установить не удалось. Первый игрок, положивший руку на стопку беспорядка, забирает верхнюю карточку себе и кладёт её рядом изображением победных очков вверх.



2 чёрных хвоста указывают на Мурзика.
Белый хвост и чёрная голова на Марсика.
Признаки поделились поровну.

Карточка «Плач»

Если открылась карточка с плачущим ребенком, то игрок может успокоить его и получить дополнительные победные очки.



Если заплакал мальчик, стоит угостить его мороженым. Первый игрок, схвативший фигурку мороженого, получает одну карточку из стопки подарков.



Если заплакала девочка, нужно подарить ей куклу. Первый игрок, схвативший фигурку куклы, получает одну карточку из стопки подарков.

Важно: один игрок может схватить несколько фигурок, например, одного кота и фигурку мороженого и/или куклы.

Карточка «Обманщик!»

Если девочка говорит «Обманщик!», в этом ходу все карточки мальчика следует читать наоборот.



Проверьте, правильно ли игроки схватили фигурки. Если игрок схватил фигурку ошибочно, он возвращает одну из своих карточек подарков (если она есть) в соответствующую стопку.

Важно: игрок никогда не теряет победные очки на карточках беспорядка.



Фигурка куклы схвачена верно, так как заплакала девочка. А вот с фигуркой кота игрок ошибся — улики указывают на кота с чёрной головой. Игрок получает одну карточку из стопки подарков и тут же возвращает её обратно.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда разыграна последняя карточка беспорядка. Участники подсчитывают заработанные победные очки. Побеждает игрок, набравший больше очков. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, все они становятся победителями.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Изготовитель: ООО «ПАННА»
Россия, 111024, г. Москва, 5-я Кабельная ул., д. 3, корп. 7

Присылайте свои отзывы и пожелания
на наш адрес: games@evrikus.ru

Срок годности не ограничен

© ООО «ПАННА»



Внимание!
Не предназначено для
детей младше 3-х лет



Товар соответствует
требованиям ТР ТС
«О безопасности игрушек»