

STEP puzzle[®]
COMPANY



Правила игры

КОШКИ
МЫШКИ

алле-гол

Настольная
игра для детей
старше 4 лет

алле-гол! алле-шлёп...

Уважаемые взрослые!

Игра способствует развитию мелкой моторики, координации движений, коммуникативных навыков.

Количество игроков: от 1 до 3.

Время игры: 15–20 минут.

Состав игры: 13 деревянных фигурок (12 мышат трёх цветов по 4 шт., кот — 1 шт.), стрелка — 1 шт., кусочки сыра — 4 шт., жетоны — 31 шт., качели из двух элементов — 1 шт.

Цель игры. Освободиться от своих фигурок мышат и набрать наибольшее количество очков.

Подготовка к игре. Собрать стрелку. Собрать качели. Жетоны перевернуть цифрами вниз и хорошо перемешать. Установить очередность хода. Участникам игры взять по 4 фигуры мышат и кусочек сыра. Цвет мышонка на кусочке сыра должен совпадать с цветом мышонка игрока.

Символы:



Игрок устанавливает 1 или 2 фигуры.



Игрок устанавливает одну фигуру левой или правой рукой.



Игрок, прежде чем поставить свою фигурку, снимает с пирамиды мышонка другого игрока и возвращает ему.



Игрок закрывает один глаз кусочком сыра и ставит свою фигуру на пирамиду.

1-й вариант игры

Ход игры. Первому по очереди игроку установить фигуру кота и одну свою фигуру мышонка на качели. Мышонка можно установить на кота сверху или поставить рядом, так чтобы фигурки касались друг друга.

Примечание. На качелях рядом с котом может стоять не более двух мышат.

Следующий по очереди участник игры вращает стрелку и устанавливает своего мышонка на пирамиду, выполняя условия сек-

тора, на который указала стрелка. В спорной ситуации, когда стрелка остановилась на границе двух секторов, выбирают следующий по ходу часовой стрелки сектор с символом.

После удачной попытки игрок говорит «Алле-гол!». Ход переходит к следующему участнику. Если пирамида развалилась, игрок говорит «Алле-шлёп!» и кон заканчивается.

Если участник игры установил все свои фигурки мышат на пирамиду, он берёт из банка 1 жетон. Если два игрока закончили, то третий игрок без вращения стрелки устанавливает оставшиеся фигуры на пирамиду и получает также 1 жетон из банка. Жетонами игроки заполняют отверстия на кусочках сыра.

Примечание.

- Если у игрока упали 2 фигуры, сначала необходимо установить фигуру соперника, затем свою.
- Если игрок уронил больше 2 фигур с пирамиды, кон считается закрытым. Игроки получают по 1 жетону из банка, кроме участника игры, у которого пирамида развалилась.

Игра продолжается три кона, затем игроки переворачивают сырные кусочки и подсчитывают количество баллов на своих жетонах, определяют победителя игры.

2-й вариант игры

Ход игры. Первому по очереди игроку установить фигуру кота и одну свою фигуру мышонка на качели. Все фигуры, установленные на качели, должны касаться друг друга. Кусочек сыра с отверстиями также участвует в построении пирамиды. Игрок сам решает, когда удобнее его применить.

Примечание. Куски сыра не должны лежать друг на друге.

Затем следующий по очереди участник игры вращает стрелку и устанавливает своего мышонка на пирамиду, выполняя условия сектора, на который указала стрелка. В спорной ситуации, когда стрелка остановилась на границе двух секторов, выбирают следующий по ходу часовой стрелки сектор с символом.

За каждую установленную на пирамиду фигуру или сырный кусочек игрок берёт из банка 2 жетона. Если два игрока закончили, то третий игрок устанавливает оставшиеся фигуры или кусочек сыра на пирамиду, не вращая стрелку. Получает соответствующее количество жетонов из банка.

Внимание! Если у игрока упали 2 фигуры, то ему разрешается сначала установить упавшие фигурки, а затем закончить своё задание.

Игра заканчивается, если:

1. Игрок уронил больше 2 фигур с пирамиды. Игроки получают по два жетона из банка, кроме участника, у которого пирамида развалилась. Определяют победителя игры подсчётом очков на своих жетонах.
2. Пирамида собрана полностью из всего игрового материала.

Игрок, который поставил последнюю фигуру на пирамиду, забирает из банка оставшиеся жетоны. Участники игры переворачивают свои жетоны и подсчётом очков определяют победителя.

Желаем удачи!

Кто сказал, что только дыры
Мыши могут делать в сыре?!
Алле-гоп! Нужна сноровка!
Алле-шлёп! И подготовка!



ЗАО «Степ Пазл»

142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.

Тел.: (495) 660-37-73, www.StepPuzzle.ru

© И. Ф. Аникин, Л. В. Аникина, 2014

© Д. Е. Литвин, иллюстрации и дизайн, 2014

© ЗАО «Степ Пазл», 2014

Руководитель проекта *Е. О. Панаева.*
Выпускающий редактор *О. Б. Юсова.*
Верстальщики *А. В. Прохоров, К. А. Соколовская.*