

Котикоманія

Котикоманія – це гра на уважність.

Художники: Юлія Григор'єва



1. МЕТА ГРИ

Зібрати найбільшу кількість карток за 2 раунди.

2. КОМПОНЕНТИ

- 48 карток (3 однакові комплекти по 16 різних карток)

Картки мають такі відмінності:

- Котик з фотоапаратом / котик без фотоапарата та з піднятою лапкою
- Котик у рожевому светрі й блакитних штанцях / котик у блакитному светрі й рожевих штанцях
- Котик в окулярах / котик без окулярів
- Маленький котик прийшов / маленький котик пішов



3. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

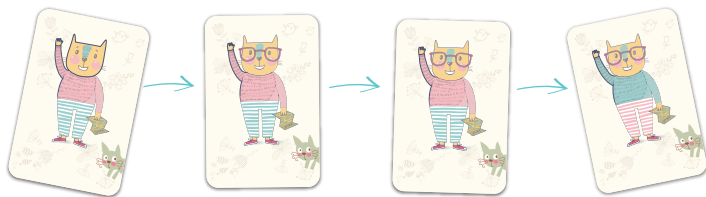
Перетасуйте колоду карток і розкладіть 20 карток лицьовою стороною догори (по 5 карток в ширину і по 4 картки у висоту). Кожен гравець бере по одній початковій картці із спільної колоди і кладе її перед собою сорочкою догори.

4. ХІД ГРИ

Один з гравців оголошує початок гри. В цей момент усі гравці одночасно перевертають свої картки лицьовою стороною догори. Далі, використовуючи лише одну руку, гравці беруть з викладених на столі ще по одній картці. Ця картка повинна бути ідентичною початковій картці або відрізнятися від неї тільки одним елементом.



ПРИКЛАД:



Після того, як гравець взяв другу картку, він кладе її поверх початкової картки. Далі гравець бере наступну картку, яка не відрізнятиметься або відрізнятиметься лише одним елементом від другої картки. Гра триває доти, доки один із гравців не вирішить, що на ігровій поверхні більше немає карток, які він може взяти. Цей гравець голосно говорить “НЯВ” і раунд завершується. Починається підрахунок балів.

5. ПЕРЕВІРКА КАРТОК



Н Я В

5.1. Перевірка карток починається з гравця, котрий вимовив “НЯВ”:

- Якщо гравець був правий і на ігровому столі не було карток, які він міг би взяти, то гравець в якості нагороди може взяти зі стола будь-яку картку.
- Якщо гравець, що сказав “НЯВ”, помилився, і на столі була необхідна картка для продовження гри, то даний гравець скидає всі зібрані протягом цього раунду картки і не отримує бали за цей раунд.

5.2. Наступним етапом є перевірка карток усіх гравців по черзі. Кожен гравець перевертає зібрані ним картки сорочкою догори (початкова картка повинна опинитися згори) і по одній відкриває зібрані ним картки.

Якщо всі картки зібрані правильно, тобто кожна наступна картка однакова з попередньою або відрізняється від неї лише одним елементом, то гравець кладе усі зібрані ним картки перед собою.

Якщо ж одна з карток не відповідає необхідним умовам, то гравець скидає цю картку і всі наступні. Він не отримує бали за них. Гравець кладе перед собою тільки ті картки, які були зібрані у правильній послідовності.

5.3. Другий раунд

Гравці повторюють всі кроки – від пункту 3 до пункту 5.2., використовуючи картки, які залишилися в колоді.

6. ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Гравці підраховують зібрані впродовж гри картки. Переможцем стає той, хто зібрав найбільше карток.



КОТИКИ – НАШІ ДРУЗІ! ЛЮБІТЬ ЇХ
І НІКОЛИ НЕ ОБРЖАЙТЕ!

