



ПСЫЩИКИ В ПОИСКАХ МЯУ

Правила игры

ФРУКТ

ПСЫЩИКИ В ПОИСКАХ МЯУ



Кооперативная
игра-искалка

2-6

для
2-6 игроков



от 5 лет

ИГРА РАЗВИВАЕТ



внимание



память



воображение



креативное
мышление



умение
работать
в команде



речь
и коммуникативные
навыки

СЮЖЕТ ИГРЫ



Внимание! Потерялся кот. Домашний, ласковый, зовут Мяу.

Хозяева сбились с ног в поисках любимого питомца, расклеили повсюду объявления, просят о помощи. Вся надежда только на нашу команду четвероногих героев, которым надо обязательно успеть найти Мяу до того, как он уйдет за пределы города и потеряется окончательно.



ЦЕЛЬ ИГРЫ



успеть дойти до финиша и догнать кота до того, как он сбежит с игрового поля.

ЧТО ЖЕ ЭТО ЗА КОМАНДА ЧЕТВЕРОНОГИХ?



ВЕСТ-ХАЙЛЕНД УЙАТ-ТЕРЬЕР ЗЕВС

Настоящий охотничий пес. Обожает бегать по болотам и гонять уток, способен услышать любой шорох на любом расстоянии. Не любит громкие ссоры и пылесос.

Охотничий пес

ШПИЦ ЮНАЙТ

Маленький прыгающий шарик. Обожает жизнь, играть и гулять. Умеет подмигивать и разговаривать на всех языках животных.

Красавчик и обаяшка





БИГЛЬ ЧЕРРИ

Томная и невозмутимая дама. Куда-то залезть, что-то стащить, изучить мусорный бак или загадочное подкрывать? О да.

Настоящая Drama Queen

МАЛЬТИПУ ФРИЗ

Единственная собака в мире, которая может пройти по кромке спинки дивана и самостоятельно вскарабкаться человеку на плечо. Обожает скакать с детьми, собирать всех в стаю, вставать на задние лапки и обниматься.

Ловкая и веселая



ЧИХУАХУА ЛЕДИ ДУ

Милая, доверчивая, жизнерадостная. Обожает цветы и фотографироваться.

Отличный компаньон!

Позитивный и очень общительный парень с характером. Обожает быть в центре внимания – и это у него получается. Всегда добивается того, что хочет, и наотрез отказывается делать то, что ему не нравится.

Ненавидит одиночество

БАССЕТ-ХАУНД ВОЛАНД



Комплект игры

1 игровое поле

6 фигурок
Псыщиков

1 фигурка
кота

25 карточек с заданиями
от лошадки Шоколадки

35 карточек
с предметами

1 кубик

1 инструкция

1 тканевый
мешочек

Подготовка к игре

- 1 Расположите игровое поле в центре стола.

Старт

- 2 Карточки с предметами перемешайте и расположите рубашкой вверх сверху и сбоку от игрового поля в зависимости от количества участников:

2 игрока —
15 карточек

5-6 игроков —
25 карточек

3-4 игрока —
20 карточек



- 3 Остальные карточки уберите в коробку.

- 4 Карточки с заданиями от лошадки Шоколадки положите рядом с игровым полем.

- 5 Поместите фигурку кота Мяу на изображение кота внизу карты.

- 6 Каждый игрок выбирает себе одного Псыщика.

- 7 Фигурки собак поместите рядом с первой карточкой с предметами.

Ход игры

Первым ходит игрок с самой маленькой собачкой.
В свой ход игрок бросает кубик.

Что выпало на кубике?



Лапка кота

передвиньте фигурку кота на одно деление вперед.



Передвиньте своего Псыщика вперед на 1 карточку и откройте ее.

Бюро находок – игрок старается найти на поле не менее 3 предметов, указанных на открытой им карте. **В случае неудачи** его Псыщику придется вернуться на прежнее место.



передвиньте Псыщика на 2 карточки вперед.



Подкова

откройте верхнюю карту из колоды Лошадки Шоколадки. При выполнении задания от лошадки игроку даются дополнительные возможности.
В случае неудачи ваш Псыщик возвращается на один ход назад.

Ни слова больше!

Тсс-сс
...

без слов, при помощи пантомимы постарайтесь показать своей команде то, что изображено на вашей карте (если изображений несколько – выберите любое). **Если никто не угадает, вернитесь назад.**





Необходимо передвинуть собаку на 3 карточки вперед.



Решите, каким образом вы будете объяснять:

Взять след

выберите предмет/персонажа с карточки на поле (если их несколько, выберите любой из них, но только один), остальные должны его найти. Вы можете только ориентировать в пространстве (выше, ниже, дальше, ближе, холодно, горячо — на ваш выбор). В случае неудачи — вернитесь назад.

Да/нет детектор

отвечаете на любые наводящие вопросы вашей команды о предмете только «да» или «нет».

После выполнения задания игрок завершает свой ход. На освободившееся место новую карточку класть не нужно, остальные участники это поле перескакивают. Ход переходит к следующему игроку.

Примеры

В деле Псыщики Зевс, Юнайт и Черри!

Зевс увидел на кубике

↓
Он продвигается вперед на одну карточку.



На ней изображены картины.

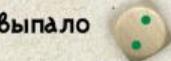


Зевсу необходимо найти как можно больше картин на игровом поле (не только те, что нарисованы).



У Юнаита выпало

Он продвигается вперед на две карточки, открывает карточку и, никому ее не показывая, при помощи пантомимы изображает то, что видит на карточке.



Черри досталось

Она продвигается вперед на три карточки и смотрит на выпавшее ей изображение (и никому его не показывает!), затем выбирает, каким образом будет объяснять.



Черри предпочла **взять след**, остальные игроки выбирают любое изображение на поле.

На карточке изображена машина. Черри загадала красную машину на поле.



 Зевс говорит, что видит «розовый воздушный шар в небе».

Черри должна сказать, куда надо двигаться в поисках – выше или ниже, левее или правее.



 Юнайт предполагает, что это светофор.

Черри вновь должна сориентировать, куда двигаться дальше – чуть левее или намного правее.



Если Черри выберет **да/нет детектор**, участники по очереди задают наводящие вопросы, на которые Черри может отвечать только «да» или «нет». «Это съедобное?», «Это большое?», «Это живое?»

Окончание игры



Игра заканчивается в двух случаях:



Любой из Псыщиков добрался до Мяу (для этого нужно уйти с последней карточки или перескочить ее) — это выигрыш.



Мяу покинул поле до того, как его догнала команда Псыщиков — это проигрыш (покинуть поле — значит уйти с последнего деления в форме лапки).



Даже если Мяу успешно пойман, остальные Псыщики могут продолжить и завершить игру.

Разработано: Orangius



Авторы игры: Кесарь Анастасия,
Савинова Светлана
Иллюстратор: Хомонова Саяна
Бренд менеджер: Бирева Наталья

Дизайн и верстка: Платонова Наталия,
Кривошеина Алина
Редактор: Канаева Анна
Тестирование: Пискунова Вероника