

МИ-МИ-МИШКИ

ОРИГИНАЛЬНАЯ МЕМО-ИГРА ЗАПОМИНАЙКА

ПРАВИЛА ИГРЫ

4 самостоятельных варианта правил для детей разных возрастов

ОБ ИГРЕ

КЕША, ТУЧКА, ЛИСИЧКА И ВСЕ ИХ ДРУЗЬЯ НИКОГДА НЕ СКУЧАЮТ! КАЖДЫЙ ДЕНЬ ОНИ ПРОВОДЯТ ВРЕМЯ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ, ХОДЯТ НА ПРОГУЛКИ, НАБЛЮДАЮТ ЗА ПТИЧКАМИ И ПРОБУЮТ САМЫЕ РАЗНЫЕ ЛАКОМСТВА. А ЕЩЁ ОНИ ПРИДУМАЛИ УВЛЕКАТЕЛЬНУЮ ИГРУ!

ВЕСЕЛО ПРОВОДИТЕ ВРЕМЯ И ТРЕНИРУЙТЕ ПАМЯТЬ И ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ ВМЕСТЕ С ГЕРОЯМИ ЛЮБИМОГО АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА! ОПРОБУЙТЕ ВСЕ ЧЕТЫРЕ РЕЖИМА ИГРЫ С ПОСТЕПЕННО ВОЗРАСТАЮЩЕЙ СЛОЖНОСТЬЮ И СТАНЬТЕ НАСТОЯЩИМ МАСТЕРОМ ЗАПОМИНАЕК!

Правила игры предназначены для прочтения взрослыми.

СОСТАВ

- 16 КАРТ ПРОГУЛОК
- 32 КАРТЫ ВОСПОМИНАНИЙ
- ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре «Ми-ми-мишки: Запоминайка» два типа карт:

КАРТЫ ПРОГУЛОК — их нужно из всех сил стараться запомнить, поэтому можете называть такие карты «запоминайками»;

КАРТЫ ВОСПОМИНАНИЙ — это разные подробности с ваших прогулок, например места, где вы были, или птички, которых вы видели. Их можно ещё называть «заданиями».

На каждой карте прогулок всегда есть сразу четыре признака: место, птичка, герой и лакомство. Те же признаки (но уже по одному!) изображены на картах воспоминаний.

В разных режимах игры участникам предстоит раскрывать карты прогулок, чтобы отыскать пары, объединённые общим признаком — картинкой, нарисованной на карте воспоминания. Это могут быть две карты прогулок, на которых вы встретили Кешу, две карты прогулок с птичкой синичкой, две карты со сладким арбузом и так далее.

ПТИЧКА



МЕСТО



ГЕРОЙ



ЛАКОМСТВО

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

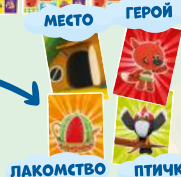
1. Перемешайте все карты прогулок («запоминайки») и, не подглядывая, разложите их в центре стола рубашкой вверх в квадрат 4 на 4.
2. Перемешайте колоду воспоминаний («задания»). Положите её рядом с картами прогулок рубашкой вверх.
3. Выберите подходящий режим (руководствуйтесь подсказками по возрасту).
4. Определите первого игрока (им может быть тот, кто недавно видел птичку), он начинает игру!



КАРТЫ ПРОГУЛОК



КОЛОДА ВОСПОМИНАНИЙ



РЕЖИМ ИГРЫ «Я СМОГУ!» (ОТ 3 ЛЕТ)

Это самый простой режим для самых юных игроков. Сейчас вам не понадобятся карты воспоминаний, но вы можете использовать их в качестве подсказки, чтобы наглядно объяснить ребёнку основы игры.

Перед началом партии договоритесь, по какому признаку вы будете запоминать и находить пары среди карт прогулок: герои, птички, лакомства или места. Для первой партии мы предлагаем выбрать героев. Для удобства вы можете выложить лицом вверх все 8 карт воспоминаний с выбранным признаком, чтобы сверяться с ними по ходу игры.

ХОД ИГРЫ

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход игрок открывает 2 любые карты прогулок, пытается найти пару карт, совпадающих по требуемому признаку — то есть с одинаковыми картинками из числа тех, о которых договорились в начале игры: с одинаковыми птичками, одинаковыми героями, местами или лакомствами.

УСПЕХ! Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них есть одинаковые изображения по выбранному признаку, он забирает эти карты в свой запас победных очков и может сделать ещё 1 ход.

НЕУДАЧА... Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них нет одинаковых изображений по выбранному признаку, он в течение нескольких секунд старается запомнить открытые карты прогулок, а затем переворачивает их обратно. После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

ПРИМЕР: В начале игры все участники договорились, что будут искать на картах прогулок одинаковых птичек. В свой ход Игорь открыл две карты прогулок, которые запомнил лучше всего, и проверяет, какие птички на них изображены. В левом верхнем углу на обеих картах сидит синичка! Изображения по выбранному признаку одинаковые, поэтому Игорь забирает обе карты себе и делает ещё один ход.

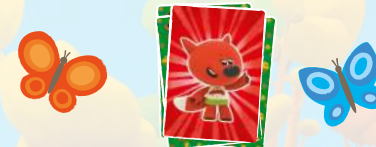
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра завершается, когда один из игроков заберёт последнюю пару карт прогулок. Тот игрок, у которого будет собрано больше карт прогулок, объявляется победителем. В случае если у нескольких игроков собрано одинаковое число карт, все они победили!

РЕЖИМ ИГРЫ «КТО БЫСТРЕЕ!» (ОТ 4 ЛЕТ)

В этом режиме все игроки пытаются найти пары карт с тем признаком, который указан на карте воспоминания.

Перед началом игры откройте верхнюю карту колоды воспоминаний. Изображённый на ней признак (птичка, место, герой или лакомство) будет являться общей целью поиска всех игроков.



УСПЕХ

НЕУДАЧА

ХОД ИГРЫ

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход игрок открывает 2 любые карты прогулок, пытается найти пару карт, совпадающих по требуемому признаку — то есть с такими же (одинаковыми!) картинками, как и та, что изображена на открытой карте воспоминания.

УСПЕХ! Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них есть одинаковые изображения, совпадающие с картинкой на карте воспоминания, он забирает эту карту воспоминания в свою стопку победных очков, закрывает карты прогулок обратно рубашками вверх и открывает из колоды воспоминаний следующую карту. На этом его ход заканчивается.

НЕУДАЧА... Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них нет одинаковых изображений, совпадающих с картинкой на карте воспоминания, он в течение нескольких секунд старается запомнить открытые карты прогулок, а затем переворачивает их обратно.

После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

ПРИМЕР: Начиная свой ход, Полина проверяет, какой признак изображён на открытой карте воспоминаний: на карте нарисован герой — Лисичка. Полина помнит, что уже видела Лисичку среди карт прогулок, и открывает её. Вторую карту Полина открывает наугад. К сожалению, на второй карте изображён другой герой, а значит, нужная пара не сложилась. Полина старательно запоминает открытые карты прогулок в течение нескольких секунд, затем переворачивает их лицом вниз и передаёт ход. В следующий раз повезёт!

Карты прогулок никогда не меняют своего положения. Менять их местами или переключать нельзя — только переворачивать!

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра завершается, как только кто-то из игроков положит третью карту воспоминаний в свою стопку победных очков. Этот игрок объявляется победителем!

ПОДСКАЗЫВАЛКА

Если в правилах написано, что нужно **ОТКРЫТЬ** карты, переверните карты лицом вверх, чтобы их могли видеть все игроки.

Если карты нужно **ЗАКРЫТЬ**, переверните открытые карты лицом вниз. Теперь их нельзя увидеть — только вспомнить!



РЕЖИМ ИГРЫ «ЗАПОМИНАЙКА ЛАЙТ!» (ОТ 5 ЛЕТ)

В этом режиме каждый игрок пытается найти пары карт с тем признаком, который указан на его собственной карте воспоминания.

Перед началом игры раздайте каждому игроку по 1 карте из колоды воспоминаний. Изображённый на ней признак (птичка, место, герой или лакомство) будет являться личной целью поиска игрока. Участники могут договориться держать эту карту перед собой открыто или в тайне от других игроков.

ХОД ИГРЫ

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход игрок открывает 2 любые карты прогулок, пытаясь найти пару карт, совпадающих по требуемому признаку — то есть с такими же (одинаковыми!) картинками, как и та, что изображена на его карте воспоминания.

УСПЕХ! Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них есть одинаковые изображения, совпадающие с картинкой на его карте воспоминания, он показывает всем карту воспоминания с выполненным заданием и перекладывает её в свою стопку победных очков. После этого игрок переворачивает открытые карты прогулок рубашками вверх и берёт из колоды воспоминаний новую карту. На этом его ход заканчивается.

НЕУДАЧА... Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них нет одинаковых изображений, совпадающих с картинкой на его карте воспоминания, он в течение нескольких секунд старается запомнить открытые карты прогулок, а затем переворачивает их обратно.

После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

РЕЖИМ ИГРЫ «ЗАПОМИНАЙКА!» (ОТ 7 ЛЕТ)

В этом режиме каждый игрок пытается найти пары карт с теми признаками, которые указаны на его собственных картах воспоминания. Этот вариант игры будет особенно интересен тем, кто может запоминать большой объём информации.

Перед началом игры раздайте каждому игроку по 3 карты из колоды воспоминаний. Изображённые на них признаки (птички, места, герои или лакомства) будут являться личными целями поиска игрока. Участники могут договориться держать эти карты перед собой открыто или в тайне от других игроков.


ХОД ИГРЫ

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход игрок открывает 2 любые карты прогулок, пытаясь найти пару карт, совпадающих по требуемому признаку — то есть с такими же (одинаковыми!) картинками, как и та, что изображена на любой из его карт воспоминаний.

УСПЕХ! Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них есть одинаковые изображения, совпадающие с картинкой на одной (любое!) из его карт воспоминаний, он показывает всем карту воспоминания с выполненным заданием и перекладывает её в свою стопку победных очков. После этого игрок переворачивает открытые карты прогулок рубашками вверх. На этом его ход заканчивается.

НЕУДАЧА... Если игрок открыл 2 карты прогулок и на них нет одинаковых изображений, совпадающих с картинками на его картах воспоминаний, он в течение нескольких секунд старается запомнить открытые карты прогулок, а затем переворачивает их обратно.

После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

 Карты прогулок никогда не меняют своего положения. Менять их местами или перекладывать нельзя — только переворачивать!

ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ И ПОЛЕЗНЫЕ ОТВЕТЫ

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ИГРА КАЖЕТСЯ СПИШКОМ СЛОЖНОЙ?

Если одному или нескольким участникам игры сложно искать некоторые виды признаков (например, места, лакомства или птичек), уберите из колоды воспоминаний все карты с этими признаками и потренируйтесь играть без них. Таким образом вы сможете гибко настраивать уровень сложности каждой партии! Во время первой партии с маленькими детьми (в любом режиме) мы рекомендуем убирать карты воспоминаний, на которых изображены места, — они предназначены только для самых опытных игроков!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ


Автор игры: **Сергей Притула**
Руководитель проекта: **Артём Шорохов**
Выпускающий редактор: **Георгий Войнов**
Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**
3D-художники: **Сергей Агапов, Дарья Гаврикова**
Директор издательского департамента: **Александр Киселев**
Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

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.**



ПРИМЕР: На карте воспоминания Тимофея изображено лакомство — арбуз. Чтобы выполнить это задание, в свой ход ему нужно открыть две карты прогулок, в правом нижнем углу которых нарисован арбуз. Тимофей хорошо запоминает признаки на картах, которые в свой ход открывают другие игроки, и потому точно знает, где среди карт прогулок прячутся арбузы. Обе карты открыты верно, задание выполнено! Тимофей показывает всем участникам игры свою карту воспоминаний с изображением арбуза и перекладывает её в стопку победных очков. После этого он закрывает карты прогулок и берёт из колоды воспоминаний новую карту с заданием.

 Карты прогулок никогда не меняют своего положения. Менять их местами или перекладывать нельзя — только переворачивать!

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра завершается, как только кто-то из игроков положит третью карту в свою стопку победных очков. Этот игрок объявляется победителем!

Если вам хочется поиграть подольше и лучше воспользоваться накопленными знаниями о расположении карт прогулок, вы можете договориться с другими участниками о том, чтобы продлить партию до 5 карт в стопке победных очков.

ПРИМЕР: На картах воспоминаний Алисы изображены: сова (птичка), Цыпа (герой) и клубника (лакомство). Чтобы выполнить одно из этих заданий, в свой ход ей нужно открыть две карты прогулок с одинаковыми картинками по любому из этих признаков, а именно: с клубники (в правом нижнем углу), с совой (в левом верхнем углу) или с Цыпой (в центре). Алиса хорошо помнит, на каких картах прогулок есть сова, не уверена насчёт клубники и совершенно точно не знает, где прячется Цыпа. Она не хочет рисковать и открывает две карты с совой. Задание выполнено. И какая удача — на одной из открытых карт прогулок нашлись и Цыпа, и клубника! Алиса старательно запоминает полезную карту на будущий ход, а также показывает всем участникам карту воспоминаний с выполненным заданием и перекладывает её в стопку победных очков. После этого она закрывает карты прогулок.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра завершается, как только кто-то из игроков переложит в стопку победных очков свою последнюю карту воспоминания. Этот игрок объявляется победителем!

Если вам хочется поиграть подольше и лучше воспользоваться накопленными знаниями о расположении карт прогулок, заранее договоритесь с другими участниками о том, чтобы начинать партию с 5 картами в руке.

КАК ДОЛГО МОЖНО ПЫТАТЬСЯ ЗАПОМНИТЬ ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ ПРОГУЛОК ПЕРЕД ЗАВЕРШЕНИЕМ ХОДА?

Прежде чем закрыть карты прогулок и завершить ход, мы рекомендуем вслух сосчитать до пяти.

МОЖНО ЛИ ИЗМЕНИТЬ ПРАВИЛА, ЧТОБЫ ИГРАТЬ СТАЛО ЕЩЁ ИНТЕРЕСНЕЕ?

Сначала обязательно попробуйте все описанные в правилах режимы игры, которые мы тщательно протестировали. А затем — не стесняйтесь придумывать свои собственные! Вы можете делиться на команды, играть на скорость, помогать друг другу вспоминать нужные признаки и даже рисовать свои собственные карты. Придумывать правила — это весело!

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2024 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
© ФГУП «ВГТРК», 2024
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru