



***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

## ПРАВИЛА ИГРЫ

начало

### В КОРОБКЕ:

- 27 карт разноцветных Пони,
- 34 карты Забора,
- 9 карт Сена,
- 5 карт Подковы,
- правила игры.



4+  
возраст



2-6  
игроков



20  
минут

### «НА ЧТО» ИГРА

Учимся делиться, дружить, действовать сообща, с единой целью, обсуждать и принимать совместное решение.

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Заполнить загон картами Пони и Сена до того, как вокруг них замкнётся Забор.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры потребуется ровная поверхность – стол или пол. Участники будут выкладывать карты на стол в виде квадрата 7x7 карт (примерно 50x50 см), образуя игровое поле в процессе игры. По периметру будут находиться карты Забора, а внутри – карты Пони и Сена.

Рассмотрим карты:

- Забор – из этих карт выкладываются границы загона.
- Пони – различаются по цвету шерсти (жёлтый, коричневый, серый), по цвету гривы (белый, красный, чёрный) и по цвету попоны (голубой, зелёный, розовый).
- Сено – это еда для Пони.
- Подкова – волшебная карта, с помощью которой можно разбить участок Забора.

Хорошенько перемешайте карты и раздайте каждому участнику:

- по 5 карт, если играем вдвоём, троём или четвером;
- по 4 карты, если играем пятером или шестером.

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

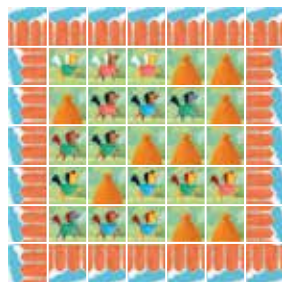
«Чудопони» – кооперативная игра. Это значит, что все участники действуют вместе, ради общей цели. В игре дети могут переговариваться, видеть чужие карты и помогать друг другу выполнять полезные действия, ведущие к победе.

Игра длится пока не наступит одно из главных событий.

- Победа: Пони и Сено заполнили внутренний квадрат 5x5 карт до того, как замкнулся Забор.
- Поражение: Забор замкнулся, образовав квадрат 7x7, а внутри осталось хотя бы одно свободное место.

Игра останавливается сразу же, как только наступает это событие. Например, если на старте своего хода игрок добавил последнюю карту Забора, игра тут же останавливается и совершить второе действие уже нельзя.

Игроки совершают ходы по очереди, начиная со старшего участника.



## ПРАВИЛА ИГРЫ **продолжение**

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждый игрок в свой ход последовательно выполняет три действия.

- 1 Сначала выкладывает на стол все карты Забора, которые есть на руке.

Первое время потребуется помощь взрослого в определении периметра Забора. Потом, когда дети освоятся, они смогут самостоятельно организовывать место для Забора на столе.

- 2 Далее игрок совершает одно из трёх действий:

- Приводит в загон тройку Пони, обладающих одним общим свойством. Например, грива у всех трёх одного цвета (или попона, или шерстка). Присмотритесь к своим картам Пони – есть ли у них что-то общее?

Если у вас на руке нет сразу трёх Пони с общим свойством, то вы можете открыто обратиться к другим участникам с просьбой передать вам одну (и только одну!) карту Пони. Например, так: «Друзья, у меня есть два Пони с белой гривой, не хватает ещё одного – поделитесь, пожалуйста».

Брать или отдавать карты про запас нельзя: Пони, которого вы получили, сразу же нужно вместе с двумя вашими выложить внутрь загона.

- Выкладывает внутрь загона только одну карту Сена.
- Разыгрывает карту Подковы: кладёт карту так, чтобы она накрыла сразу две карты Забора, и кааак стукнет сверху кулаком! – Хрясь! И Забор сломан. Можно убрать две карты Забора в сброс.

- 3 Добирает карты до исходного количества (4 или 5 – в зависимости от числа игроков). Участник, который поделился картой Пони, доберёт теперь только в свой ход.

После выполнения этих действий ход игрока заканчивается и переходит к следующему по кругу участнику, который всё делает в той же последовательности.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра останавливается, как только наступило одно из главных событий.

Если вы успели заполнить внутренний квадрат 5x5 Пони и Сенем – победа! Поздравьте друг друга и поблагодарите каждого за помощь. Без дружных действий победить нельзя.

Если не успели, и забор закрылся раньше – поражение. Поговорите с детьми о причинах: возможно, не хватило понимания того, какие возможности у них есть, или делиться своими картами оказалось труднее, чем кажется. В любом случае, дети узнают про себя и других нечто новое, что поможет им выбирать лучшие решения и строить крепкую дружбу.

### ОБЛЕГЧЕНИЕ ИГРЫ

Если дети охотно делятся картами и действуют слаженно, а победа всё равно не наступает, отложите из колоды одну или две карты Забора.

### УСЛОЖНЕНИЕ ИГРЫ

Если же победа достигается слишком легко, отложите из колоды одну или две карты Подковы.

### СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Когда дети подрастают, очень важно воспитать в них способность взаимодействовать с другими и достигать коллективной цели. Мы знаем, что лучше всего дети воспитываются примером. Игра помогла нам создать те необходимые условия, где такой пример может быть понятным и наглядным для ребёнка. Играйте с удовольствием и побеждайте вместе!

Присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila