

## **артикул 22321**

### **Настольная игра “Пипс и Бетси”**

В процессе игры дети учатся различать цвета, развивают усидчивость, внимание и наблюдательность.

#### **Состав игры:**

1 игровое поле

4 фигурки мышей

4 деревянные карточки

3 кубика с цветами

**Возраст:** 3 +

**Количество игроков:** 2-4

**Автор:** Изабель Майер

Pips и Бетси, два непоседливых мышонка, опять убежали из дома. Их мама делает уборку и, конечно, никто из них не хочет ей помочь. Они встречаются с двумя другими мышатами и спорят друг с другом о том, кто первым добежит до кладовой с сыром.

#### **Краткое описание:**

Игроки кидают три кубика с цветами. Фигурку мышки следует передвинуть на поле того цвета, которое дальше находится от мышиной норки. Победителем станет тот игрок, чья мышка быстрее всех доберется до кладовой.

#### **Подготовка к игре:**

Игровое поле и три кубика размещаются посреди стола. Каждый игрок выбирает себе фигурку мышки и ставит ее в мышинную норку (старт). В этом варианте игры деревянные карточки не используются.

#### **Правила игры:**

Самый младший игрок бросает все три кости и смотрит внимательно на цвета. 6 цветных полей находятся на доске в определенной последовательности. Игрок должен проанализировать ситуацию и поставить свою мышку как можно дальше от норки(в зависимости от выпавших цветов)

#### **Пример:**

Первый игрок бросает кубики, и выпадают цвета - красный, белый и желтый. Начинаем отсчет с самого начала и ставим мышку на то поле, которое находится как можно дальше от норки. Теперь очередь следующего игрока. Мышь не может остановиться на поле, которое уже занято другой мышью. Соответственно, если следующий игрок бросает, например, синий, белый и зеленый, он (она) не может остановиться на белом поле, потому что оно уже занято другим игроком. Второй игрок должен выбрать поле синего цвета, потому что оно расположено дальше, чем зеленое.

Если все возможные поля заняты, то игрок вынужден пропустить ход.

Игра становится наиболее интересной, когда мышки доходят до последних 6 цветных полей. Если не остается поля нужного цвета, то игрок может передвинуть свою мышь прямо в кладовую и стать победителем.

#### **Конец игры:**

Победителем становится тот, чья мышь первой доберется до кладовой. На этом игра заканчивается.

**Вариант игры:**

Игровое поле и один кубик размещаются посреди стола. Два других кубика не используются. Четыре мышки располагаются в начале ( в мышиной норке). Но игроки не выбирают себе какую-либо мышь.

Четыре деревянных карточки кладутся в середине стола лицевой стороной вниз и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе одну карточку и кладет перед собой, но не переворачивает ее. Если в игре принимают участие меньшее количество игроков, то лишние карточки откладываются в сторону.

Самый младший игрок кидает кубик, затем выбирает мышь в соответствии с выпавшим цветом и ставит ее на ближайшее поле соответствующего цвета (который выпал на кубике).

Если выпадает белый цвет, кубик кидается повторно.

Если выпадает оранжевый цвет, следуйте нижеследующим инструкциям.

**Пример:**

На кубике выпадает красный цвет. Игрок берет красную мышь и ставит ее на поле красного цвета. Затем наступает очередь следующего игрока.

Если на кубике выпадает оранжевый цвет, игрок берет мышь любого цвета и ставит ее на следующее оранжевое поле.

Если на кубике выпадает белый цвет, игрок берет мышь, которая находится впереди всех и двигает ее назад на следующее свободное поле белого цвета. Если поля белого цвета нет или оно занято, то мышь должна вернуться в норку. Это правило не применяется в самом начале игры, когда мыши еще не стоят на цветных полях.

Как только первая мышь доберется до кладовой, все игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Побеждает тот игрок, чья карточка совпадает по цвету с цветом мыши, первой добравшейся до кладовой.