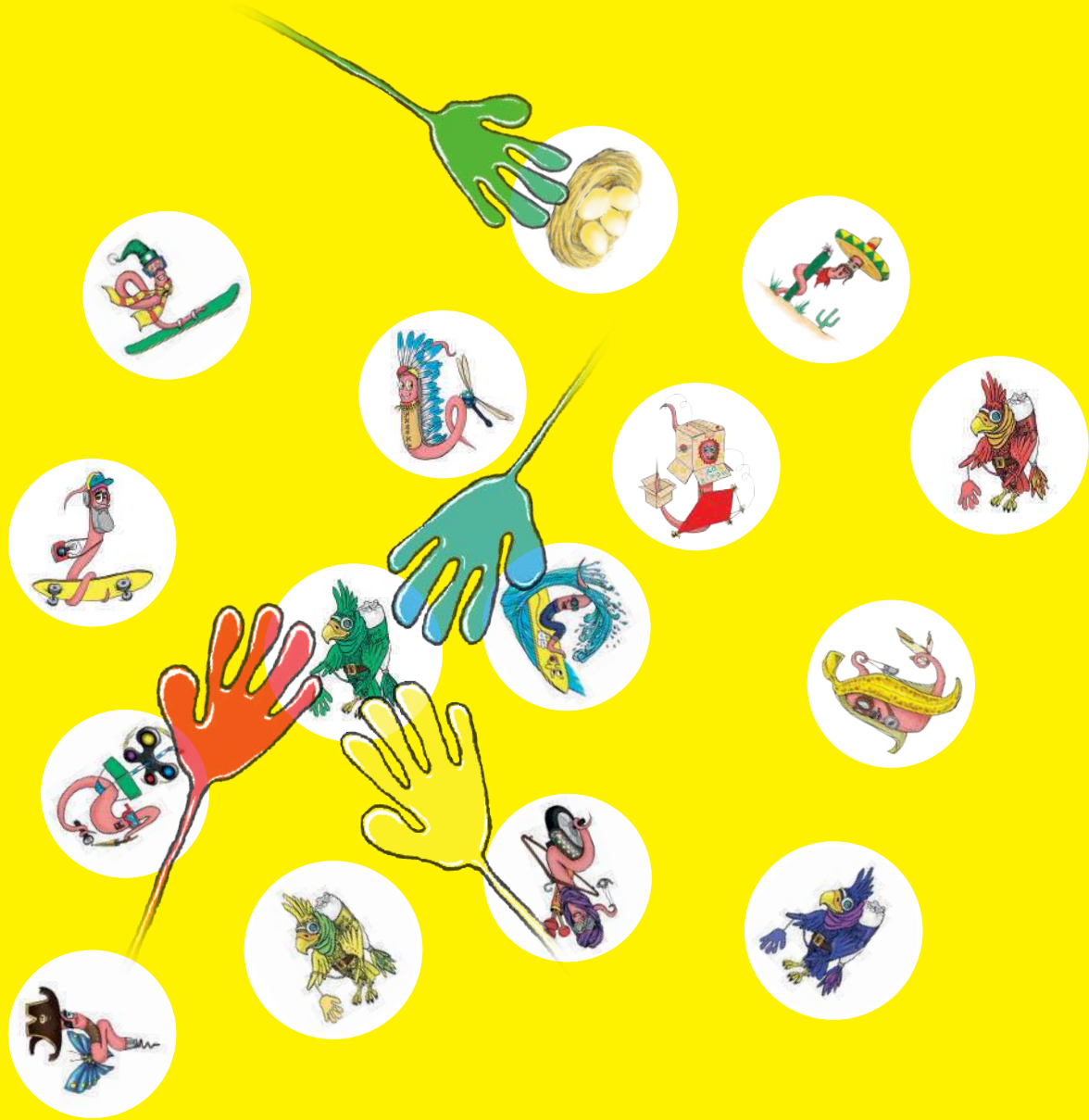


СХОПИ МЕНЕ

Інструкція



Ця гра допоможе тобі зануритися у справжні пошуки древніх скарбів та познайомитися з цікавезними черв'ячками. Вони щосили прагнуть дібратися до таємничої піраміди. Ваша задача в ході гри – відіграти роль птаха та перехопити черев'ячків по дорозі, щоб першим дібратися до піраміди та зберегти її недоторканною.

Мета гри: впіймати за допомогою липкої долоні якомога більше черв'ячків та зробити це швидше за інших.

Підготовка до гри:

1. Розкладіть на столі картинками догори всі картки персонажів та картку з гніздом. Прослідкуйте, щоб відстань між картками була не менше 3 см. Поруч покладіть рулетку.
2. Розподіліть липкі долоньки між гравцями.
 - Якщо ви оберете Варіант гри 1 – покладіть також стопку жетонів на ігровому просторі та видайте кожному картонну планшетку.
 - Якщо ви оберете Варіант гри 2 – роздайте гральні фішки.
3. Нехай гравці оберуть собі за персонажа пташку того кольору, який найбільше подобається та запам'ятають її.

Варіант гри 1.

1. Гравці кладуть планшетку стороною з полями догори.
2. Тепер потрібно обрати того, хто буде першим крутити рулетку (зазвичай починають з наймолодшого), а далі хід переходить за годинниковою стрілкою.
3. Черв'як, на якого вказала стрілка, стає мішенню. І всі гравці повинні одночасно схопити липкою долонею картку з цим персонажем та потягнути її до себе. Той, хто першим це зробив заробляє собі жетон та кладе його на одне з полів планшетки. Черв'яка повертають на стіл і рулетку крутить наступний гравець.
4. Якщо стрілка вказала на одного з птахів, то мішенню стає він, але не все так просто. Той, хто схопить цього птаха забирає один жетон з планшетки гравця, який



обрав цього персонажа на початку гри. Але той, хто обрав собі цього птаха, може запобігти втраті просто упіймавши картку з ним першим. Також можна націлитися на картку з гніздом, яка також захистить від втрати жетона.

5. Переможе той, хто першим заповнить свою планшетку жетонами.

Варіант гри 2.

1. Гравці кладуть планшетки сторонами з картою місцевості доверху та ставлять свої ігрові фішки на «Старт».
2. Тепер потрібно обрати того, хто буде першим крутити рулетку (зазвичай починають з наймолодшого), а далі хід переходить за годинниковою стрілкою.
3. Черв'як, на якого вказала стрілка, стає мішенню. І всі гравці повинні одночасно схопити липкою долонею картку з цим персонажем та потягнути її собі. Той, хто першим це зробив переставляє свою фішку на своїй карті місцевості на хід вперед. Черв'яка повертають на стіл і рулетку крутить наступний гравець.
4. Якщо стрілка вказала на одного з птахів, то він стає мішенню. Той, хто впіймає птаха ходить своєю фішкою вперед, а той хто обрав цього персонажа на початку гри, робить хід своєю фішкою назад. Але він також може запобігти цьому просто упіймавши картку зі своїм птахом першим. Також можна цілитися на картку з гніздом, яка захистить від кроку назад.
5. Переможе той, хто першим дійде до фінішу своєю фішкою.

- Якщо під час ловлі разом з потрібним черв'яком гравець схопив ще декількох інших, зараховується тільки один з них.
- Якщо гравець помилився і схопив не того черв'яка, він нічого не отримує.
- Якщо під час крутіння рулетки ви не можете зрозуміти на якого з черв'яків вказує стрілка, потрібно заново її крутити.
- Якщо два гравці схопили одночасно одну картку, то вони продовжують її тягнути доки хтось з них не перетягне.

