

ВРЕМЕНА ГОДА

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- игровое поле из 4 секций в виде годового круга



- фишки игроков



- деревянный кубик

- карты природных явлений



x 21

- карточки-выручалочки



x 4

- стартовая карта



1

ЗАДАЧА ИГРОКА

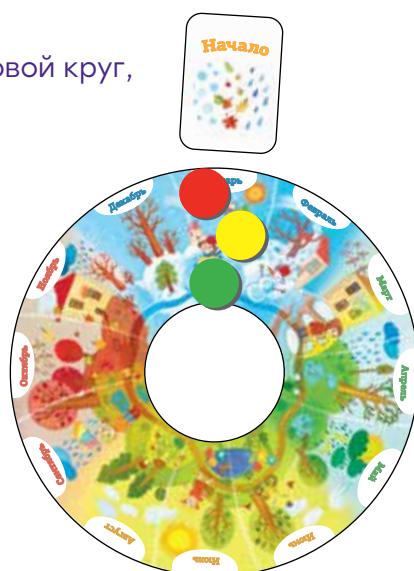
Задача игрока – первым обойти весь годовое круг, отвечая на вопросы о погодных явлениях.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соединяем игровое поле из 4 частей. Выбираем цвета фишек для каждого игрока. Выбираем месяца – начало нашего движения на годовом круге.

- * Это может быть январь или текущий месяц, или месяц, в котором родился малыш – как хотите.

Кладём стартовую карточку напротив выбранного месяца, а фишки всех игроков – в секцию этого месяца на игровом поле. Карты с погодными явлениями стопкой кладём в центр годового круга. А карточки-выручалочки раздаём поровну всем участникам, младшим можно дать побольше.



2

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Младший ходит первым.

В свой ход игрок открывает 1 карту природных явлений и смотрит на месяц, на котором **сейчас** стоит его фишка. Перед игроком встаёт вопрос, характерно ли это явление для этого месяца.

- Если это явление в указанном месяце – **нетипично** для вашего региона, то **игрок остаётся на месте** и его ход на этом заканчивается.
- Если же – **типично**, то **игрок бросает кубик** и продвигает свою фишку вперёд на столько шагов, сколько выпало на кубике.

Открытая карта с явлением отправляется в сброс. А право ходить переходит следующему по кругу игроку.

3

Например, игрок открыл явление «сосульки». А его фишка в этот момент стоит в январе.



Игрок отвечает, бывают ли сосульки в январе.

Да, это типичное явление.

Тогда игрок бросает кубик – предположим, на нём выпало 2 точки – игрок проходит на 2 месяца вперёд по годовому кругу.

4

Карточка-выручалочка

В любой момент игры участник может разыграть свою карточку-выручалочку и сделать дополнительный шаг вперёд. Важно, что **каждая карточка действует только 1 раз за игру и только в «своё» время года:**



Коньки – зимой,
Сапоги – весной,
Велосипед – летом,
Зонт – осенью.

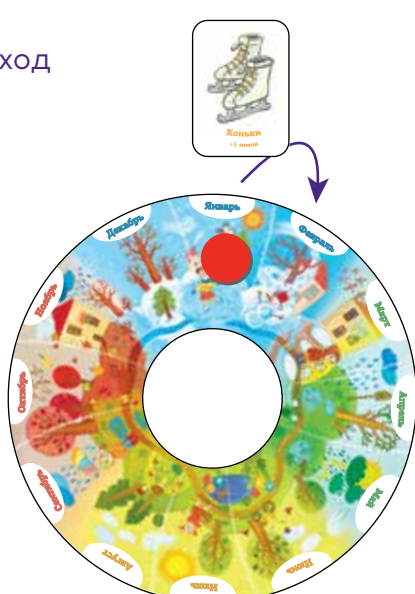
Действие карточки-выручалочки можно добавить к основному перемещению по кубику, а можно сыграть само по себе, если игрок в свой ход стоял на месте.

5

А ещё вы можете выбирать: разыграть ли карточку-выручалочку в свой ход или передать в помощь другу.

Например, ваш друг застрял в январе, а у вас на руках есть карточка Коньки, которая как раз работает зимой.

В момент хода этого игрока вы можете открыть свою карту и продвинуть его фишку на 1 шаг вперёд (в данном случае – на февраль).



«Правильные» ответы

Для игры мы рекомендуем считать правильными такие ответы. Но если вы думаете иначе или в вашей местности всё по-другому, то можете адаптировать ответы под свой опыт.

6

Явления \ Месяцы	Янв	Фев	Мар	Апр	Май	Июн	Июл	Авг	Сен	Окт	Ноя	Дек
Солнце	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Дождь			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Снег	✓	✓	✓								✓	✓
Ветер	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Облака	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Почки			✓	✓	✓							
Цветы			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Гроза				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Листопад								✓	✓	✓	✓	✓
Грибы						✓	✓	✓	✓	✓		
Лёд	✓	✓	✓								✓	✓
Вьюга	✓	✓									✓	✓
Лужи			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Деревья голые	✓	✓	✓								✓	✓
Деревья зелёные					✓	✓	✓	✓	✓			
Перелётные птицы			✓	✓					✓	✓		
Птицы вьют гнёзда				✓	✓	✓	✓					
Туман	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Роса				✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Иней	✓	✓	✓							✓	✓	✓
Сосульки	✓	✓	✓								✓	✓

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то из участников обошёл годовой круг и снова вернулся в Начало.

Этот игрок и становится победителем.

8

- Сейчас у нас что?
- Январь.
- Какие же цветы зимой?
- Так это Сочи!



Видео-правила к игре.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



prostypravila.ru