

Good night

3 GAMES: MEMORY

MATCHING
& DEDUCTION

Boo!!



НА ДОБРАНІЧ!

ТРИ СПОСОБИ ГРИ: ЗАПАМ'ЯТОВУВАННЯ, ПОЄДНАННЯ ТА ЛОГІЧНЕ МИСЛЕННЯ

Гравці обирають один зі способів гри та вкладають сонних маленьких друзів спати.

ЖИЛИ-БУЛИ...

...у далекій країні Сонь, де 18 дуже сонних друзів готуються до сну

Кількість гравців: від 2 до 5

Вік гравців: від 3 років

Тривалість гри: приблизно 10 хвилин

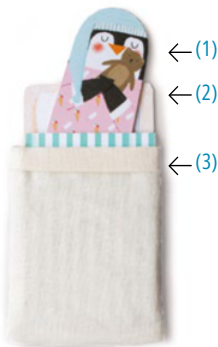
КОМПЛЕКТАЦІЯ

- 18 картонних основ (2)
- 18 двосторонніх персонажів (1): зображенням догори або донизу
- 18 бавовняних мішечків (3)
- 2 картки монстрів
- 12 карток будиночків

ГРА 1: ГРА НА ПАМ'ЯТЬ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Підготуйте ліжечка: покладіть 18 картонних основ (2) у 18 мішечків (3).
- Покладіть 18 персонажів (1) зображенням догори в кожне ліжечко так, щоб їхня піжама була захищена.
- Перемішайте ліжечка та розкладіть їх по всій ігровій поверхні (4).



ЯК ГРАТИ

Мета гри — знайти пари персонажів, які носять однакові піжами.

Гравці ходять по черзі. У свій хід гравець дістає двох персонажів зі своїх ліжечок, щоб подивитися, які візерунки на їхніх піжамах.

Якщо піжами різні, гравець повертає персонажів у їхні ліжечка зображенням догори, як було раніше. Після цього хід переходить до наступного гравця.

Якщо піжами однакові, персонажі можуть вирушати спати! Гравець перевертає їх у ліжечках зображенням донизу та продовжує свій хід.

Коли гравці разом знаходять усі пари такладають усіх персонажів спати зображенням донизу, час вимикати світло й усім вирушати до сну! 🌙

СКЛАДНІШИЙ ВАРІАНТ

Якщо ви вже добре запам'ятали, хто в яку піжаму вдягнений, спробуйте зіграти навпаки:

почніть гру з усіма персонажами зображенням донизу та по черзі перевертайте їх, намагаючись знайти відповідні пари.

ГРА 2: СІМЕЙКИ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Покладіть 18 картонних основ у 18 мішечків.
- Помістіть 18 персонажів випадковим чином у кожне ліжечко: деяких зображенням догори, а інших...

зображенням донизу, щоб їхні піжами були заховані.

- Перемішайте ліжечка та розкладіть їх по всій ігровій поверхні.
- Складіть 12 карток будиночків у стопку та покладіть її зображенням донизу.
-

ЯК ГРАТИ

Мета кожного гравця — за один хід знайти всіх членів однієї сім'ї.

Кожен гравець бере по одній картці будиночка зі стопки. Наприкінці гри перемагає гравець, який зібрав найбільше будиночків.

Гравці ходять по черзі. Перший гравець дістає одного персонажа зі свого ліжечка та дивиться на нього. Інші гравці також повинні бачити цього персонажа.

Якщо на картці будиночка гравця є член сім'ї з такими самими ознаками, гравець дістає з ліжечка наступного персонажа.

Якщо цей персонаж не має таких самих ознак, як жоден із членів сім'ї на картці, гравець повертає його назад у ліжечко, і хід переходить до наступного гравця.

Якщо гравцеві вдається за один хід без жодної помилки знайти всіх членів сім'ї, зображених на його картці будиночка, він перемагає в грі. Гравець залишає собі цю картку будиночка та бере нову картку зі стопки, щоб продовжити гру під час свого наступного ходу.

Коли в стопці не залишаться карток будиночків, гра закінчується — і всі можуть вирушати спати. 🌙

ГРА 3: ДЕ МОНСТР ПІД ЛІЖКОМ?

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Підготуйте ліжечка: покладіть 18 картонних основ у 18 мішечків.
- Покладіть 18 персонажів зображенням догори в кожне ліжечко так, щоб було видно частину їхніх піжам...
- Перемішайте ліжечка та розкладіть їх по всій ігровій поверхні.

ЯК ГРАТИ

Мета гри — знайти, під яким ліжечком ховається монстр.

У цій грі потрібен ведучий, який ховає монстра та відповідає на запитання інших гравців.

Для початку всі гравці заплюшують очі, а ведучий ховає картку монстра під одним із ліжечок.

Гравці по черзі ставлять ведучому запитання, щоб з'ясувати, де ховається монстр. Загалом можна поставити лише 5 запитань, а ведучий може відповідати тільки «так» або «ні».

Наприклад:

- Монстр ховається під ліжечком пінгвіна?
- Монстр ховається під ліжечком персонажа в окулярах?
-

Після того як усі запитання поставлено, гравці вказують на ліжечко, під яким, на їхню думку, ховається монстр. Якщо вони вгадали правильно — **перемога!** 🎉

Гравці можуть перевертати персонажів зображенням донизу, якщо впевнені, що монстр не ховається під їхнім ліжечком. Або ж можуть грати, покладаючись лише на свою пам'ять.

СКЛАДНІШИЙ ВАРІАНТ

Ведучий ховає двох монстрів під різні ми ліжечками.

Запитання мають бути такими самими, але тепер відповіді не завжди дозволяють однозначно виключити варіант, адже монстрів двоє.

Наприкінці гри гравці вказують на два ліжечка, під якими, на їхню думку, ховаються монстри. Щоб перемогти, вони повинні правильно вгадати обидва ліжечка.

КОРИСТЬ ГРИ

Гра допомагає:

- тренувати пам'ять;
- розвивати логічне мислення та вміння встановлювати зв'язки;
- розвивати навички дедукції;
- стимулювати емоційний розвиток.

MADE IN
BARCELONA



lonđji.®
BARCELONA