

# Observation ★ GAME ★ Postman



# EN. POSTMAN

ГРА НА СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ, ШВИДКІСТЬ РЕАКЦІЇ, ЛОГІКУ

**Кількість гравців: 2–6**

**Вік: від 4 років**

**Тривалість гри: 15 хвилин...**

## МЕТА ГРИ

Наш друг-листоноша потребує допомоги, щоб доставити пошту. Перемагає перший гравець, який доставить усі свої листи.

## ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Зберіть усі деталі ігрового поля (існує кілька варіантів їхнього розташування). Кожен гравець отримує однакову кількість листів. Перемішайте картки та покладіть їх у стос лицьовою стороною вниз на столі.

## ГРА

Наймолодший гравець відкриває одну картку зі стосу. Перший гравець, який знаходить будинок, зазначений на картці, кладе один зі своїх листів на знайдений будинок на ігровому полі (деякі картки дозволяють доставити більше одного листа).

Не можна доставляти більше одного листа до одного будинку за один раз.

Повторюйте цей процес, доки один із гравців не доставить усі свої листи.

Якщо гравець доставив лист не в той будинок, він повинен забрати цей лист назад.

## ТИПИ КАРТОК ТА ЇХНЄ ЗНАЧЕННЯ:

Є п'ять типів карток, які відрізняються за кольорами. Ви можете почати з найпростішого рівня (наприклад, із зелених карток) і поступово збільшувати складність, додаючи картки інших кольорів.

-  Зелені картки: знайдіть точно такий самий будинок, який зображений на картці.
-  Сині картки: знайдіть будинок, який відповідає зазначеним вимогам.
-  Жовті картки: знайдіть будинки, пов'язані з персонажами, зображеними на картці.

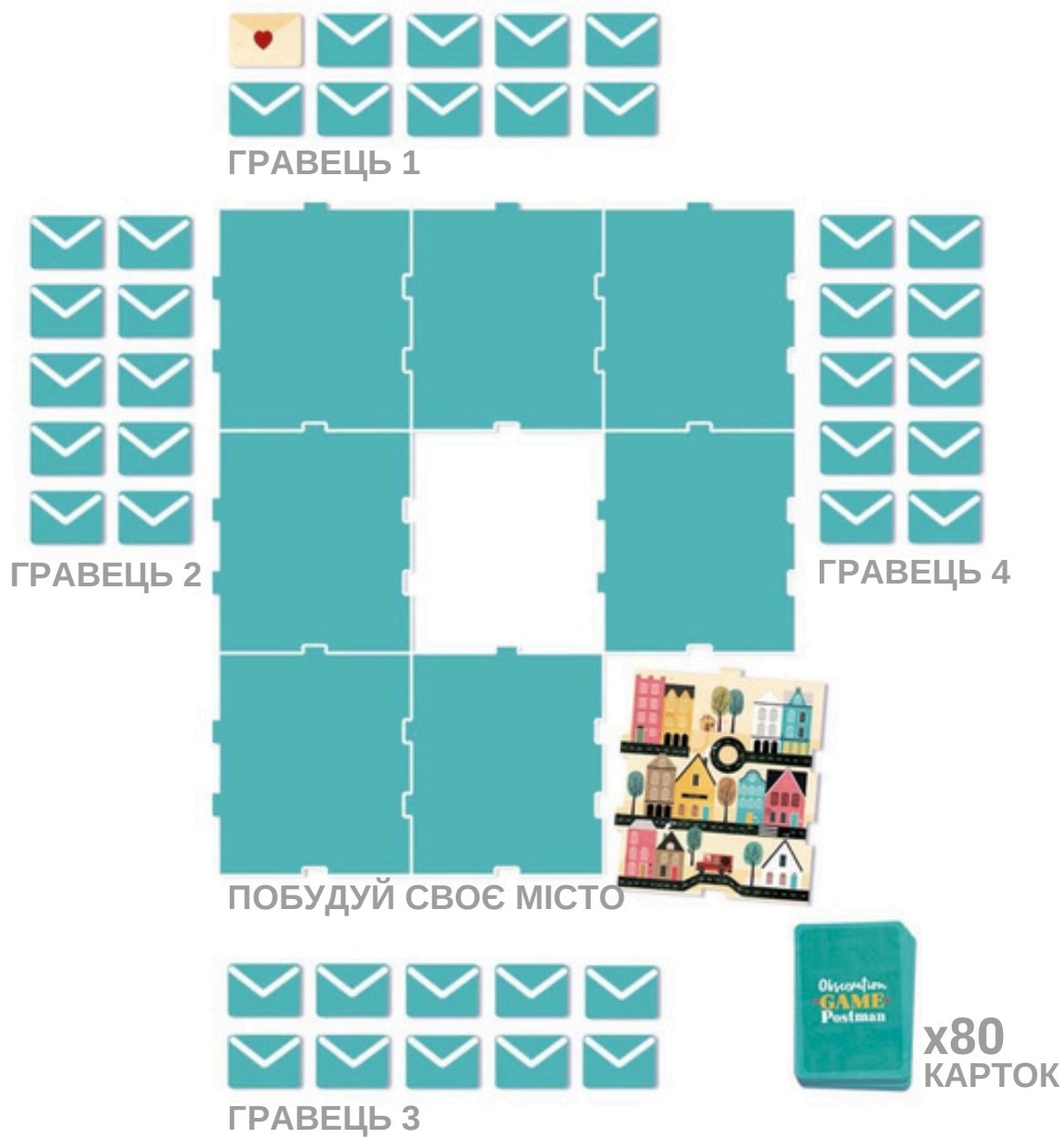
Деякі картки (наприклад, картка з трьома поросятами) дозволяють доставити більше одного листа — по одному листу до кожного з трьох будинків.

-  Коричневі картки: знайдіть будинки, які відповідають зазначеним вимогам. Зверніть увагу, що всім вимогам можуть відповідати кілька будинків, тому можна доставити більше одного листа.
-  Червоні картки: виконуйте зазначені вказівки, щоб знайти будинок, на який вказує червона стрілка.

**Будьте уважними, будьте найшвидшими — і перемагайте!**



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



FIND

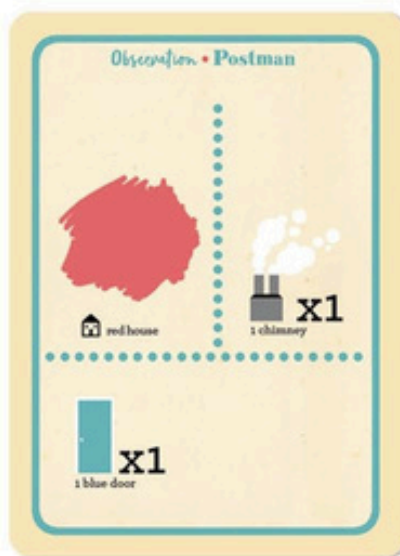
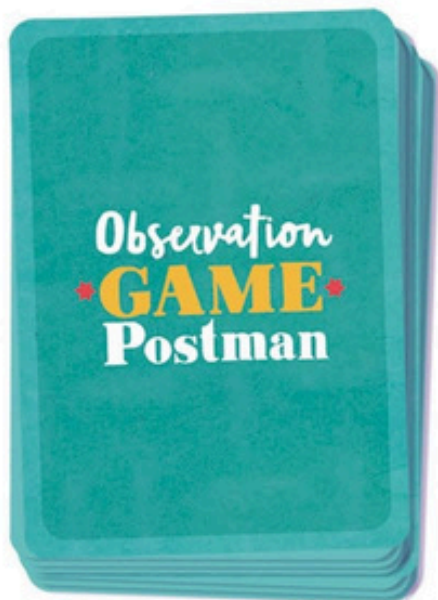


15'



2-6

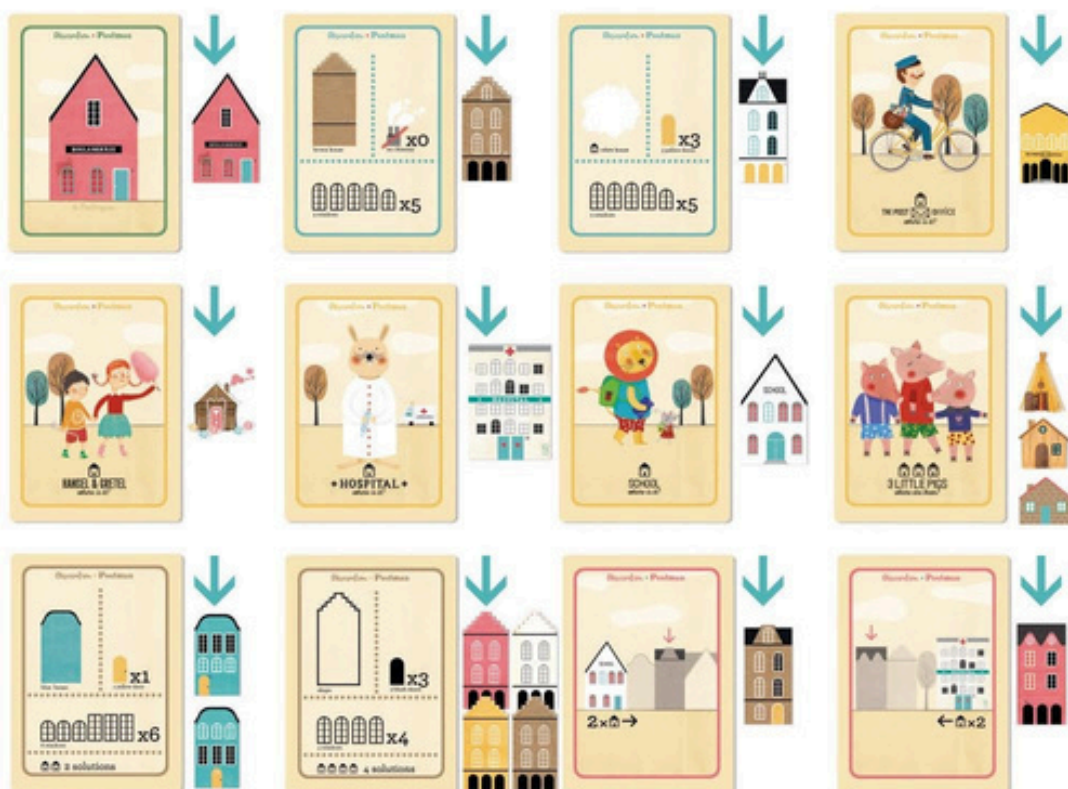
# 1 ПОДИВИСЯ НА КАРТКУ



РІШЕННЯ



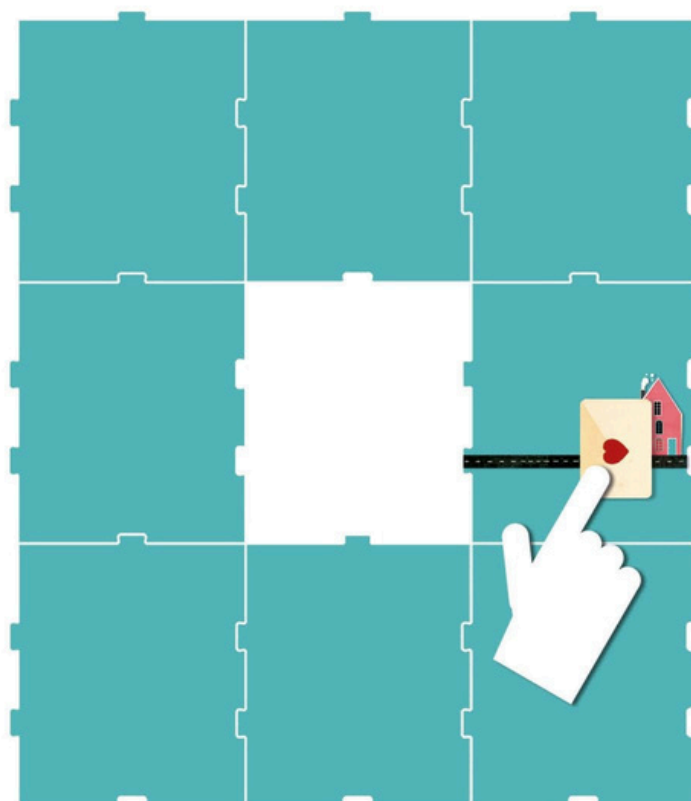
## ІНШІ ПРИКЛАДИ РІШЕНЬ



## 2 ЗНАЙДИ ЯКНАЙШВИДШЕ!



### 3 ДОСТАВ УСІ СВОЇ ЛИСТИ



ЗНАЙДИ  
ШВИДШЕ —  
ПЕРЕМОЖИ!