

Тайная жизнь собак

Как же долго тянется время, пока хозяева на работе! Так трудно оставаться хорошей собакой и терпеливо сидеть дома, когда на улице ждёт столько восхитительных приключений. Проскользнуть за дверь очень легко, но вот вернуться домой без посторонней помощи — задача уже посложнее. Следуй подсказкам в парке, помоги лохматым сторожам вернуться домой!

Подготовка к игре: расставьте домики вокруг парка в любом порядке, по три с каждой стороны. Расстановка домиков каждый раз немного изменяет игру, экспериментируйте!

Разложите фишки улики (фишки со следами лапок) лицевой стороной вниз на кустах, а фишки ошейников — по своим местам на игровом поле (отмечены кружком с точкой). Теперь каждый игрок выбирает себе фигурку детектива. Если игроков всего 2, поставьте их в противоположных углах. Собак сложите в кучку рядом с игровым полем.

Ход игры: первым ходит самый старший игрок, далее продолжайте по часовой стрелке.

Ходите фигурками детективов по тропинкам в парке, исследуйте улики, пока не найдёте одну из собак — фишку с ошейником. Чтобы передвигаться по полю, вам нужно выбрать и перевернуть фишку улики. На ней вы можете обнаружить на ней разные узоры (трава, кирпичи, камни, песок). Если узор на фишке совпадает с узором на поле, на котором вы стоите, сделайте шаг вперёд. Переворачивайте их одну за одной, пока не обнаружите фишку с таким же узором, как на поле, где вы стоите.

Поиски: переверните фишку улики! Что на ней?

- Если там такой же узор, как на поле, где вы стоите — вам повезло! Оставьте фишку лежать лицевой стороной вверх и сделайте столько шагов, сколько указано на фишке (считайте следы собачьих лап), в любом направлении. Если узоры совпали и вам удалось продвинуться вперед, вы можете сразу перевернуть еще одну фишку улики. Ваш ход продолжается до тех пор, пока картинки поверхности на фишках улики совпадают с изображением на поле, где вы стоите.
- Если узор не совпал, значит, эта улика вам не достаётся. В этом случае вы не можете идти дальше, ход передаётся следующему игроку. Важно: до того, как следующий игрок сделает ход, переверните все фишки улики рисунком вниз.

Ошейник: вам удалось встать на поле, где лежит фишка с ошейником? Опять удача — вы нашли пропавшую собаку! Возьмите фишку ошейника и самую верхнюю собаку из кучки. Посмотрите на цвет ошейника и найдите дом с дверью такого же цвета. А если вы уже выучили цифры, лучше найдите на ошейнике номер дома. Начиная со следующего хода вам нужно будет вести собаку именно в этот дом.

Отвести собаку домой: действуйте по тем же правилам, только до дома собаки вам не требуется добираться за какое-то обязательное число шагов. Как только вы дошли до поля перед домом (оно соединяется с домиком линией), отдайте собаку владельцу — положите ее на домик. А фишку ошейника приберегите до конца игры, чтобы потом подсчитать, кто нашел больше собак. Ваш ход заканчивается у дома, начинать поиски еще одного пса можно со следующего хода. Важно: за один раз можно вести домой только одну собаку! Если вы уже ведёте одну собаку, вы можете наступать на поля с ошейниками, но не можете их брать.

Конец игры: игра заканчивается, когда все собаки вернулись по домам. Игрок, который вернул больше всех собак (собрал больше всех фишек ошейников), победил. Если у нескольких игроков ошейников поровну — все они победители.

Упрощенный вариант: игроки помладше могут пользоваться упрощёнными правилами. Когда собака нашлась, можно не вести её домой по игровому полю, а просто сразу вернуть хозяину, то есть в её дом.