



ЗОРКИЙ ГЛАЗ

Яркая развивающая игра для
детей и их родителей

В этой игре живут симпатичные кляксы. Они очень любят показывать фокусы: то у них милый котенок откуда-то появится, то корзина с яблоками, то морская рыбка. А бывает и наоборот: вдруг предметы начинают исчезать. Давайте поиграем с кляксами!

Для победы вам понадобятся хорошее настроение, быстрая реакция и внимание. Удачи!



Возраст игроков: от 6 лет.



Время партии: от 10 минут.



Количество игроков: от 2 до 4.



СОСТАВ ИГРЫ

Колода из 42 карт разного уровня сложности:
10 желтых, 12 зеленых, 10 синих, 10 розовых; правила игры.

Уровни сложности



ЖЕЛТЫЙ (5 ПРЕДМЕТОВ) – 1 БАЛЛ



ЗЕЛЕНЫЙ (6 ПРЕДМЕТОВ) – 2 БАЛЛА



СИНИЙ (7 ПРЕДМЕТОВ) – 3 БАЛЛА



РОЗОВЫЙ (8 ПРЕДМЕТОВ) – 4 БАЛЛА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Найти предмет, который добавился на обороте карты. Внимание! Сделать это нужно очень быстро, чтобы опередить соперника.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты перемешивают и кладут колоду в центре стола лицевой стороной вверх. На лицевой стороне карты изображены предметы. В зависимости от сложности карты предметов может быть разное количество (5, 6, 7 или 8). На оборотной стороне – на один предмет больше (соответственно: 6, 7, 8 или 9 штук).



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
(в левом верхнем углу лицевой стороны нарисована клякса)



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА

Игроки внимательно изучают верхнюю карту колоды в течение нескольких секунд (от 10 до 30), а затем переворачивают. Теперь задача игроков как можно быстрее обнаружить и назвать вслух появившийся предмет. Если кто-то из игроков назвал предмет, игра останавливается, и его версия проверяется.

- Если версия игрока подтвердилась, то он забирает карту себе.
 - Если никто из игроков не определил, какой предмет появился, или игроки назвали правильный предмет одновременно, карту кладут вниз колоды.
 - Если игрок назвал предмет неверно, он пропускает следующий ход.
- Игра заканчивается, когда все карты будут на руках у игроков.

ХОД ИГРЫ



ИГРА НАОБОРОТ



Ход игры такой же, только колода выкладывается оборотом вверх, и игроки ищут предмет, который исчез на лицевой стороне карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Участники игры подсчитывают количество баллов в зависимости от уровня выигранных карт. Победителем становится тот игрок, у которого окажется больше баллов.