

# ЧУДОПОНИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### В КОРОБКЕ

- 34 карты Забора



Из этих карт выкладываются границы загона.

- 5 карт Подковы



Волшебная карта, поможет сломать участок Забора.

- 9 карт Сена



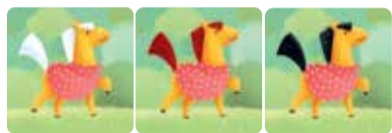
Это еда для пони.

- правила игры

- 27 карт Пони



Они различаются по цвету шёрстки (жёлтый, коричневый, серый),



по цвету гривы (белый, красный, чёрный),



и по цвету попоны (голубой, зелёный, розовый).

### ЗАДАЧА ИГРОКОВ

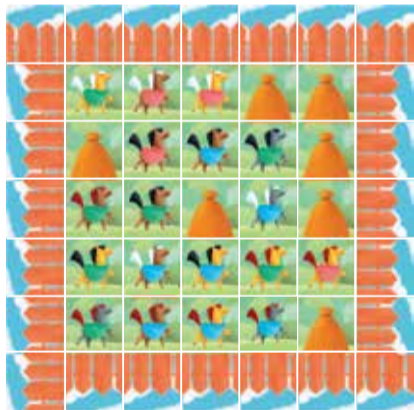
Объединить усилия и всем вместе заполнить загон Сеном и Пони, до того как вокруг них замкнётся Забор.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры нужна ровная поверхность – стол или пол.

В процессе игры участники будут выкладывать карты в виде квадрата 7x7 карт (примерно 50x50 см).

По периметру будут находиться карты Забора, а внутри – Пони и Сено.



Так может выглядеть поле в конце игры

Хорошенько перемешайте карты и раздайте каждому участнику:

- по 5 карт, если играете вдвоём, троём или вчетвером,
- по 4 карты, если играете впятером или вшестером.

«Чудопони» – кооперативная игра: все участники действуют вместе, ради общей цели. Игроки могут переговариваться, видеть чужие карты и помогать друг другу выполнять полезные действия.

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная со старшего участника. Каждый игрок в свой ход **последовательно** выполняет **три действия**.

1. Сначала выкладывает все карты Забора, которые есть у него на руках.

- \* Первое время потребуется помощь взрослого в определении периметра Забора. Когда дети освоятся, они смогут делать это сами.

2. Дальше игрок разыгрывает свои карты

**только одним** из трёх способов:

- Приводит в загон тройку Пони, обладающих одним общим свойством.



У всех этих Пони белая грива

Присмотритесь к своим Пони – есть ли у них что-то общее? Цвет попоны, цвет шёрстки или цвет гривы?

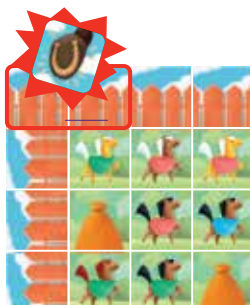
Если у вас на руке нет сразу трёх Пони с общим цветом, то вы можете открыто попросить недостающую карту других игроков.

Например, так: «Друзья, у меня есть два Пони с белой гривой, не хватает ещё одного – поделитесь, пожалуйста».

7

- Выкладывает внутрь загона только одну карту Сена.

- Разыгрывает Подкову: кладёт карту, так чтобы она накрыла сразу две карты Забора и ка-а-ак стукнет сверху кулаком! – Хрясь! И Забор сломан. Можно убрать две карты Забора в сброс.



8

3. В конце добирает карты из колоды до исходного количества.

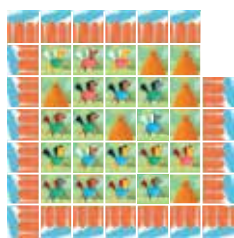
После выполнения этих действий ход игрока заканчивается и переходит дальше по кругу. Следующий игрок всё делает в той же последовательности, а потом передаёт ход дальше.

9

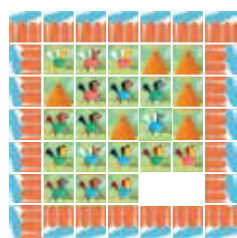
## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда наступает одно из главных событий.

**Победа:** Пони и Сено заполнили внутренний квадрат 5x5 карт до того, как замкнулся Забор.



**Поражение:** Забор замкнулся, образовав квадрат 7x7, а внутри осталось хотя бы одно свободное место.



10

## ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

- В свой ход можно попросить и получить только одного Пони.
- Брать карты про запас нельзя: Пони, которого вы получили, сразу же нужно выложить внутрь загона вместе с двумя вашими Пони.
- Игрок, который поделился Пони с другим игроком, добирает карты только в конце своего хода (а до этого играет меньшим количеством).
- Игра останавливается сразу же, как только наступает одно из главных событий. Например, если в свой ход игрок добавил последнюю карту Забора, игра тут же останавливается и совершить второе действие уже нельзя.

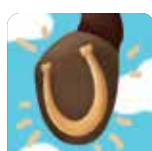
11

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Если дети охотно делятся картами и действуют слаженно, а победа всё равно не наступает, отложите из колоды одну или две карты Забора.



Если же победа достигается слишком легко, отложите из колоды одну или две карты Подковы.



12

Раньше от детских слёз спасал мягкий шампунь, теперь – кооперативные игры.



Видео-правила к игре.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



простые  
правила

prostypravila.ru