

10 ВОПРОСОВ

для детей

ИГРА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ
ИЛИ 2 КОМАНД

3+
ЛЕТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра «10 вопросов для детей. Животный мир»:
задавайте вопросы, получайте подсказки и догадайтесь,
кто изображён на карточке с животным. Отгадывайте
правильно и получайте карточки. Первый, кто соберёт
7 карточек, побеждает в игре!

КОМПОНЕНТЫ



35 карточек
животных



10 жетонов
наводящих вопросов



Кармашек
для жетонов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешайте карточки животных и сложите их в стопку лицом вниз в центре стола.
- Поместите 10 жетонов наводящих вопросов в кармашек для них.

ХОД ИГРЫ

1. Первым ходит самый младший игрок или команда с самым младшим игроком. (Допустим, это вы.)
2. Ваш соперник берёт карточку животного из стопки.
3. Затем вы берёте один жетон наводящих вопросов и задаёте соответствующий вопрос (см. следующую страницу).
4. Получив ответ от соперника, вы можете попробовать отгадать, что изображено на его карточке. Помните, на каждую карточку у вас только 3 попытки на отгадывание.
5. Продолжайте брать жетоны наводящих вопросов и задавать вопросы до тех пор, пока не отгадаете, что изображено на карточке соперника, или пока не потратите все 3 попытки. Взяв все 10 жетонов наводящих вопросов, вы должны использовать оставшиеся попытки.
6. Если вы:
 - а) Отгадали, что изображено на карточке, вы берёте её себе.
 - б) Не отгадали, что изображено на карточке, соперник её сбрасывает.

В обоих случаях ваш ход на этом завершается. Верните все жетоны наводящих вопросов в кармашек, и наступает ход следующего игрока.

КАК ВЫИГРАТЬ

Выигрывает тот, кто первым соберёт 7 карточек животных.

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ ЖЕТОНЫ НАВОДЯЩИХ ВОПРОСОВ?

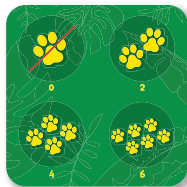
Жетоны наводящих вопросов подсказывают игрокам, какой вопрос можно задать, чтобы отгадать, что изображено на карточке.



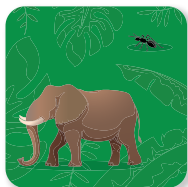
Это животное быстрое или медленное?



Чем питается это животное?



Сколько ног у этого животного?



Это животное большое или маленькое?



У этого животного есть отличительные черты?



Какого цвета это животное?



Где можно увидеть это животное?



Жетон подсказки — соперник должен дать вам подсказку.