

КОНЦЕПТTM

Животные для Детей



Правила

«Концепт для детей: Животные» – кооперативная версия игры «Концепт», адаптированная для детей от 4 лет. Используйте иконки на поле, чтобы помочь остальным членам семьи угадать как можно больше животных и выиграть всем вместе! Правила адаптированы для детей от 4 лет. (Прочитайте в конце правил наши рекомендации по игре с детьми от 6 лет).

Компоненты

1 игровое поле • 110 карт
16 рамок • 1 подставка для карт
1 краткие правила • правила

Цель игры

В игре «Концепт для детей: Животные» все игроки действуют заодно. Цель игры — правильно угадывать животных, используя разные иконки на игровом поле. Когда вы угадаете 12 животных, подсчитайте итоговое количество очков и постарайтесь в следующий раз побить свой рекорд!

Подготовка к игре

- Положите **игровое поле** в центр стола: оно должно быть хорошо видно всем игрокам.
- Если вы играете в **первый раз**, мы советуем использовать только **карты с синими рамками**. Уберите карты с **красными** рамками в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.
- Перемешайте карты с **синими** рамками, **возьмите любые 12** из них и положите стопкой лицом вниз рядом с игровым полем. Остальные карты верните в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.
- Поставьте перед собой подставку для карт.
- Положите все рамки около игрового поля.



Угадайте животное

Важно: В этих правилах «вы» всегда относится к взрослому.

Во время игры **все дети пытаются помочь ВАМ угадать животное** при помощи иконок на игровом поле.

Возьмите из колоды верхнюю карту и, **не глядя на неё**, поставьте на подставку для карт так, чтобы она была видна всем детям. Затем каждый ребёнок по очереди накладывает рамку на иконку на игровом поле, чтобы помочь вам угадать это животное.

Дети могут давать друг другу советы, чтобы выбрать иконки, которые лучше подходят для этого животного. Вы можете **произносить вслух любые догадки**, однако дети могут **отвечать только «да» или «нет»** на эти догадки.

Результат

✓ **Если вы верно угадали животное**, положите карту лицом вверх рядом с колодой. Эта карта в конце игры принесёт 1 очко.

✗ **Если вы не можете угадать и сдаётесь**, дети говорят вам, какое животное было загадано. Карту с этим животным уберите в коробку – она не будет учитываться при подсчёте очков в конце игры.

Важно: Вы обязаны сдать, если дети уже больше не могут положить рамки на игровое поле, а у вас не получается угадать животное.

Возьмите другую карту и **попытайтесь угадать новое животное**.

Конец игры

Когда в стопке из 12 карт больше не остаётся карт, игра заканчивается.

Подсчитайте количество карт с угаданными животными, чтобы определить, сколько очков вы набрали. Соотнесите количество набранных **очков** с приведённой ниже шкалой, чтобы оценить ваш уровень.



Увеличение уровня сложности

Ниже приведены **три** варианта игры. Их можно комбинировать друг с другом.
В каждом варианте игра проходит по обычным правилам за исключением следующих моментов:

1

Смена ролей

Дети берут на себя вашу роль. В этом варианте подставку для карт нужно поставить перед ребёнком, который не глядя берёт и ставит на неё карту. Теперь вам и остальным детям нужно помочь этому ребёнку угадать животное.

2

Уровень карт

У карт есть два уровня сложности:

- На картах с **синими** рамками изображены животные, о которых дети узнают в школе, из песенок или из книг.
- На картах с **красными** рамками изображены менее популярные животные, которые предполагают более глубокие знания о мире животных.

Чтобы повысить уровень сложности, вы можете взять в игру карты с **синими** и **красными** рамками или играть только с картами с **красными** рамками.

3

Для детей от 6 лет

Если вы играете с детьми постарше, то уже не все игроки помогают одному, а **ОДИН игрок пытается сделать так, чтобы все остальные угадали животное.**

Во время подготовки к игре возьмите 24 карты вместо 12.

В начале хода игрок берёт **две карты** из стопки. Он выбирает одну карту и возвращает другую в коробку. Затем этот игрок помогает остальным угадать, какое животное он выбрал, при помощи иконок на игровом поле. Как только один из игроков угадывает животное или группа сдаётся, ход заканчивается. Ход переходит к следующему игроку, и теперь его очередь помогать другим игрокам угадать животное.

Создатели игры

Авторы: **Ален Риволе и Газтан Божано**

Иллюстрации и вёрстка: **Эрик Азагюри** Разработка: «Бельгийцы в Сомбреро» в лице **Седрика Комона и Томаса Провоста**

Редакторы: **Вирджини Гилсон и Пьер Берто**

Главный дизайнер: **Алексис Ванмербек**

Ценные указания: **Себастьян Дюбуа** (Департамент образования района приморской Сены, Франция)

Команда Repos:

Николя Босре, Томас Вермеир, Флориан Пулле, Гийом Пилон, Седрик Шевалье, Жеральдин Вольдерс, Николя Пастор, Настасья Вандепёт, Николя Кёниг, Режи Ван Кутсем, Винни Кенис.

Перевод на русский язык: **Галина Нилова**

Правка перевода: **Полина Басалаева**

Благодарности

Команда создателей благодарит заведения, которые любезно предоставили возможность протестировать игру «Концепт для детей: животные»: начальная школа основного образования № 1 «Роза ветров» в Моленбеке, второй класс начальной школы «Цветная школа», старшая группа детского сада при школе Декроли в Акле, начальная школа «Институт Альберта первого» в Ангене и магазин игр «НИМ». Создатели также благодарны Луи Дени за участие (в игре действительно есть кролик!), Лидии Тюдал, Агнес Бризон, Робину, Валентину и Розалии Легофф за комментарии, а также Ирме Шарватовой, Дженифер Лют, Жан-Мари Муре и Стефану Сиаварелла за вычитку.

A game by REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production (2018) • All rights reserved.
Rue des comédiens, 22 • 1000 Брюссель • БЕЛЬГИЯ
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Дистрибьютор в России

ООО «Настольные игры - Стиль Жизни»

Россия, 121096, Москва, 2-я Филёвская ул., д.7, эт.1, пом.III, комн. 6А

www.lifestyleltd.ru • mail@lifestyleltd.ru

Материалы игры предназначены исключительно для частного использования.



Хотите ещё поиграть?
Зайдите на страницу «Концепт» в Facebook!
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

