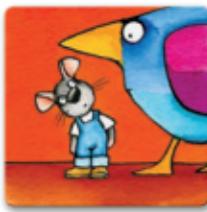




Иллюстрации: Марцин Брухнальски

возраст 3-7 лет • кол-во игроков 1-4

# великий мышонок



GRANNA

Эврикус™

На картинках противоположные друг другу предметы и ситуации.

Попытайся найти их!

## Цель игры

В игре есть много изображений, которые составляют пару противоположных явлений, таких как: день – ночь, яркий – тёмный, солнце – луна, весёлая мышка – грустная мышка, мышка с поднятыми лапками – мышка с опущенными лапками. Попытайся найти их!



- |  |   |  |
|--|---|--|
| <b>ДЕНЬ</b><br><b>ЯРКИЙ</b><br><b>СОЛНЦЕ</b><br><b>ВЕСЁЛАЯ МЫШКА</b> | - | <b>НОЧЬ</b><br><b>ТЁМНЫЙ</b><br><b>ЛУНА</b><br><b>ГРУСТНАЯ МЫШКА</b> |
|--|---|--|

## Подготовка к игре

Выложите все карточки на стол лицевой стороной вверх. Самый старший игрок начинает первым и передаёт ход по часовой стрелке. Дети смотрят на картинки, обсуждают отличия на изображениях и стараются найти каждой карточке подходящую пару.

Цель – найти все парные картинки и выяснить все отличия, которыми картинки отличаются между собой.

## Ход игры

Как только дети изучили все парные картинки и нашли все отличия между ними, можно начинать игру. Рубашки всех карточек отличаются цветом изображений, что позволяет разделить их на 2 группы: красные (мышка с корзиной, полной яблок) или синие (мышка с пустой корзиной). Красные раскладываются в центре стола, рядами, лицевой стороной вниз, голубые – распределяются между игроками.

**Примечание:** если играют только два игрока, удалите из комплекта перед началом игры одну пару карточек, чтобы в игре осталось только 26 пар. Если играют три игрока, уберите 3 пары картинок.

Игроки переворачивают свои карты лицевой стороной вверх (с голубой мышкой на обороте) и выкладывают их перед собой. Самый старший игрок начинает первым, далее ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок открывает одну из красных карт и кладёт её на стол. Если картинка оказалась парной для одной из голубых картинок другого игрока, этот игрок забирает ее себе, откладывает эту пару в сторону. Каждая найденная пара считается одним очком в пользу игрока. Если пары для красной карты не удалось найти, она возвращается обратно в центр стола рубашкой вверх. Игрок, собравший наибольшее количество пар, выигрывает.

**Примечание:** в свой ход можно перевернуть только одну карточку.

**GRANNA**



Если вы хотите получать информацию о новинках,  
подпишитесь на новостную рассылку на сайте  
[www.evrikus.ru](http://www.evrikus.ru)

Ещё больше игр «Granna» вы найдёте по адресу  
[www.evrikus.ru](http://www.evrikus.ru)



**Комплектация  
игры:**

**54 карточки,  
образующие 27 пар,  
правила игры**

Уважаемые покупатели,

Наши игры проходят особый контроль качества, однако, если у Вас не хватает каких-либо элементов, мы приносим наши извинения. Пожалуйста, сообщите нам об этом в форме обратной связи на сайте [www.evrikus.ru](http://www.evrikus.ru). Не забудьте указать своё имя и адрес (город, почтовый индекс, улицу, номер дома и квартиры) и написать, каких элементов не хватает.



Еще больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)\*

\*ЗАО «Планета увлечений», 105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35. ОГРН: 1077761771537