

GRANNA



вік 3-7 • кількість гравців 1-4

Ілюстрації: Marcin Bruchnalski



Велика маленька

# МИШКА



**Вміст коробки:**

54 карток,  
що утворюють 27 пар,  
інструкція.



Дистриб'ютор:  
ТОВ "Бельвіль"  
вул. Боткіна, 4 оф. 54  
м. Київ Україна 03056  
[www.bville.com.ua](http://www.bville.com.ua)

**Шановний клієнт!**

Наші ігри комплектуються з особливою ретельністю. Однак, якщо ви виявили відсутні елементи, за що ми заздальгідь приносимо вибачення, ви можете відправити скаргу електронною поштою на адресу: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua) Не забудьте вказати своє прізвище, ім'я і адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку і квартири) і описати якого елемента в гри не вистачає.



GRANNA

0825413

На картках заховалися протилежності!

Спробуй їх знайти!

## Мета гри

На двох картках, які утворюють пару, можна знайти навіть кілька відмінностей, наприклад: день-ніч, ясно-темно, сонце-місяць, мишка весела – мишка сумна, мишка з лапкою вгору – мишка з лапкою вниз.



**ДЕНЬ**  
**ЯСНО**  
**СОНЦЕ**  
**ВЕСЕЛА МИШКА**



– **НІЧ**  
– **ТЕМНО**  
– **МІСЯЦЬ**  
– **СУМНА МИШКА**

## Підготовка до гри

Всі картки розкладіть малюнками догори. Діти (починає гру молодший, далі хід переходить за стрілкою годинника) починають шукати протилежні картки та розповідати про відмінності між ними. Треба знайти всі деталі, які відрізняють картки між собою.

## Хід гри

Коли діти роздивилися всі пари та знайшли всі відмінності, можна починати гру. Переверніть всі картки зображеннями донизу. На звороті кожної картки є мишка: червона (з кошиком, повним яблуком) або блакитна (з порожнім кошиком). На цій підставі розділіть картки на дві групи. Червоні розташуйте на столі рядками: картку до картки. Блакитні розділіть між гравцям порівну.

**Увага!** Коли грає двоє гравців, при підготовці до гри відкладіть в коробку одну картку. Коли грають 4 гравця, відкладіть 3 картки.

Гравці відкривають всі свої картки та викладають перед собою. Гру починає старший з гравців, потім хід переходить до наступного гравця за стрілкою годинника.

Під час ходу гравець відкриває одну картку з червоною мишкою. Якщо вона утворює з однією з його карток пару протилежностей, гравець відкладає цю пару убік – наприкінці гри вони зараховуються як бали. Якщо пару не знайдено - повертає картку на місце. Виграє той гравець, хто зможе зібрати найбільше пар.

**Увага!** В одному раунді ви можете відкрити тільки одне зображення.