

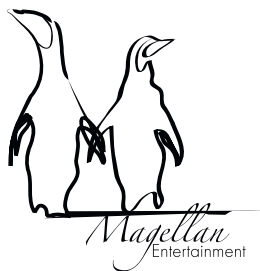


**MOSIGRA**

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**




Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**


Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

# ЭТИ ДЕТИ!

 От 4 игроков

 От 5 лет

 Партия от 30 минут

 Объясняется  
за 7 минут  
или за одну партию

Приветствую вас!

Меня зовут Татьяна Лазарева, я телеведущая с ба-альшущим опытом общения со своими и посторонними детьми, и поэтому перед тем, как вы начнёте играть, я бы хотела с вами очень серьёзно поговорить.

Для начала давайте сверим наши «моральные часы» и договоримся, что став, родителями, вы уже совершили непоправимое и приняли на себя величайшую в своей жизни ответственность. И за это я, как мать троих детей, безмерно вас уважаю. И уж тем более приветствую тех, кто, родив детей не бросает их, а продолжает ими заниматься и неустанно формирует их собственный интерес к жизни.

А что самое увлекательное и интересное для детей? Ну конечно, игра! А самая нужная и правильная игра — это игра с родителями. Но даже самая простая игра требует подготовки, и в этом я могу вам немного помочь, потому что очень хочу, чтобы вы провели со своими детьми незабываемое время и чтобы всё прошло без сучка, без задоринки. Кстати, в эту игру можно играть не только родителям со своими детьми, но и бабушкам, дедушкам, дядям, тётям, сёстрам, братьям, а также учителям и воспитателям детских садов! Суть игры заключается в том, чтобы определить, кто лучше всех знает своего ребёнка.

Итак, прежде чем самый вдумчивый из вас начнёт читать правила, отправьте остальных участников игры на увлекательные поиски всего ненужного, что, на их взгляд, есть в доме. Тащите всё, что попадётся под руку и вызовет хоть какой-то интерес, кроме: денег, драгоценностей и хрупких предметов. Из нужного вам потребуются только несколько пододеяльников и наволочек (странно, да?) — по количеству участвующих в игре детей. А пока все заняты и никто нам не мешает — приступим к изучению правил.



## Об игре

В игре «Эти дети!» вам нужно будет двигать фишки по полю к финишу. Чем лучше вы знаете своего ребёнка, тем быстрее идёте к победе. Для того чтобы выиграть, нужно будет объяснять, угадывать, выбирать, рисовать, танцевать и радоваться.

## Цель игры

Выигрывает та команда, которая придёт к финишу первой или первой наберёт нужное количество очков.

## Состав

- Игровое поле с разными путями к победе.



- 4 фишки команд: нестрашное Привидение, обаятельный Дракон, принцесса Брунгильда и благородный Рыцарь.
- 4 подставки для фишек.
- 200 карт заданий:
  - 55 карт заданий «Объясняйка»;
  - 55 карт заданий «Угадайка»;
  - 30 карт заданий «Нарисуйка»;
  - 30 карт заданий «Выбирайка»;
  - 30 карт заданий «Опознавайка».
- Цветные фишки для голосования (четырёх цветов — по 5 фишек каждого цвета).
- 4 жетона с изображениями фишек.
- Правила с примерами (сейчас вы держите их в руках).



## Подготовка к игре

1. Разделитесь на команды. В команде должен быть один ребёнок и один или несколько взрослых. В каждой команде должно быть равное количество человек. Если есть взрослый, не участвующий в игре, он может взять на себя роль ведущего.
2. Положите игровое поле на середину стола. Каждая команда выбирает себе фишку команды и ставит её на клетку «старт» на одной из башен замка на поле (у каждой команды свой старт).
3. Возьмите жетоны участвующих команд и положите их на клетку «старт» на голубой шкале подсчёта очков.
4. Перемешайте и положите рядом с игровым полем отдельно пять стопок с картами «Угадайка», «Нарисуйка», «Опознавайка», «Объясняйка» и «Выбирайка» — их нужно положить рубашкой вверх.
5. Определите, какая команда будет ходить первой, любым удобным способом.

Вы можете начать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила.

## Ход игры

1. Команды ходят по очереди. В свой ход команда двигает фишку по полю на одну клетку. Двигать фишку можно только вверх, вниз, вправо и влево (нельзя ходить по диагонали).
2. Передвинув фишку, команда тянет карту задания из стопки того же цвета, что и клетка поля, на которую встала фишка. Если задание выполнено, фишка команды остаётся стоять на новой клетке. Если задание выполнить не удалось, фишка возвращается на клетку, с которой начинала ход.  
В каждом конкурсе участвуют все команды одновременно. Если другая команда (не та, чей сейчас ход) тоже справилась с заданием, она не двигает свою фишку к финишу, но получает 1 очко.

## Конец игры

Команда, чья фишка первой дойдёт до клетки своего финиша, или та команда, которая наберёт нужное количество очков на шкале подсчёта очков, побеждает!

Если вы играете двумя командами, то для победы нужно набрать 8 очков на шкале подсчёта (клетка с двумя фишками). Если тремя командами — 16 очков (клетка с тремя фишками). Если четырьмя — 24 очка (последняя клетка шкалы).



## «Объясняйка»

Ведущий берёт столько карточек, сколько команд участвует в игре, зовёт детей в отдельное помещение и читает задания, написанные на карточках, детям, записывая их ответы. Каждому ребёнку — своя карточка с заданием. Затем ведущий возвращается в комнату и, обращаясь по очереди ко взрослым разных команд, зачитывает им ответы, названные их ребёнком. Задача взрослых — понять, что описал их ребёнок.

### Пример:

Ведущий ребёнку в другой комнате:

— Опиши тремя словами обед.

Ребёнок:

— Суп, курица, компот.

Ведущий записывает имя ребёнка и его ответ на листке.

Затем ведущий вместе с ребёнком возвращается в комнату со взрослыми и зачитывает вслух три слова, которые назвал ребёнок:

— Суп, курица, компот.

Задача взрослого, играющего в одной команде с ребёнком, — отгадать, на какое именно слово ребёнок выдал три зачитанные ассоциации. Вот он пробует ответить:

— Еда!

Если взрослый отгадал — фишка команды остаётся на той клетке, где она находится в данный момент, если нет — возвращается на клетку, с которой пришла. Если с заданием справилась другая команда (не та, которая ходила), она получает 1 очко.



## «Выбирайка»

В «Выбирайке» игрокам предложены разные обстоятельства, например: «Ты отправляешься на необитаемый остров. Выбери 5 самых нужных предметов, которые ты возьмёшь с собой».

Выполнение этого задания требует предварительной подготовки.

На все команды тянется 1 карточка. В комнате на полу разложите 15–20 предметов. У каждого ребёнка пять фишек одного цвета (цвет фишек ребёнок выбирает с ведущим, взрослые не знают, какой цвет он выбрал). Ведущий зачитывает детям задание, дети выбирают пять предметов, которые они возьмут с собой, кладя свою фишку рядом с каждым выбранным предметом. Взрослые не должны видеть, как дети делают выбор. Дети могут выбирать одни и те же предметы. То есть возле каждого предмета может лежать сколько угодно фишек разных цветов.

Потом взрослые смотрят на то, что получилось, и выбирают цвет фишек своего ребёнка, записав на листке.

Если взрослый отгадал — фишка команды остаётся на той клетке, где она находится в данный момент, если нет — возвращается на клетку, с которой пришла.

Если с заданием справилась другая команда (не та, которая ходила), она получает 1 очко.



## «Угадайка»

На карточках «Угадайки» вы найдёте вопрос с двумя вариантами ответа.

Взрослый участник команды тянет карточку «Угадайки», про себя читает вопрос и записывает на листочке ответ так, чтобы ребёнок не видел. Затем ведущий зачитывает вопрос ребёнку вслух. Ребёнок отвечает.

Например, прочитав вопрос: «Что нужнее — расчёска или зубная щётка?», взрослый может записать: «Зубная щётка», а ребёнок, допустим, потом ответит: «Расчёска».

Каждая команда берёт себе по отдельной карточке «Угадайки» для участия в этом конкурсе, то есть каждый ребёнок по очереди отвечает на свой отдельный вопрос.

Если ответы совпали — фишка команды остаётся на той клетке, где она находится в данный момент, если нет — возвращается на клетку, с которой пришла.

Если с заданием справилась другая команда (не та, которая ходила), она получает 1 очко.

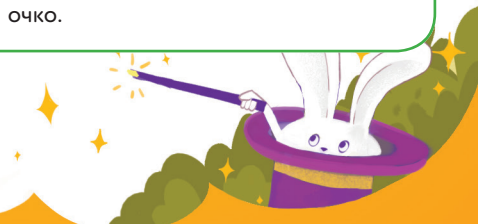


## «Нарисуйка»

В этом конкурсе дети рисуют, а взрослые отгадывают, какой рисунок принадлежит их ребёнку.

Когда карточка «Нарисуйки» вытянута, ведущий зачитывает вслух задание, написанное на ней. И уводит детей в отдельную комнату, где есть листы бумаги и карандаши или фломастеры. Дети выполняют задание, написанное на карточке, ведущий следит за тем, чтобы дети рисовали самостоятельно и не комментировали рисунки друг друга. После того как все дети справились, ведущий перемешивает все рисунки, выносит их в комнату, где сидят взрослые, и раскладывает их. Задача взрослых — проголосовать за рисунок своего ребёнка. Если взрослый отгадал — фишка команды остаётся на той клетке, где она находится в данный момент, если нет — возвращается на клетку, с которой пришла.

Если с заданием справилась другая команда (не та, которая ходила), она получает 1 очко.



### «Опознавайка»

В этом конкурсе вам могут понадобиться пододеяльники, сантиметр или пара брюк.

В «Опознавайке» взрослые пытаются узнать своих детей по косвенным признакам, например по размеру запястья, рукопожатию или по манере двигаться. Ведущий зачитывает задание вслух, и далее всё происходит по сценарию, написанному на карточке.

Если взрослый отгадал — фишка команды остаётся на той клетке, где она находится в данный момент, если нет — возвращается на клетку, с которой пришла.

Если с заданием справилась другая команда (не та, которая ходила), она получает 1 очко.



Если у вас не получилось найти, например, пододеяльники для «Опознавайки» или нет желания раскладывать множество предметов для «Выбирайки», просто отложите эти колоды. Когда вы окажетесь на этой клетке поля, возьмите карту из любой другой колоды — в конце концов, это же игра, нужно получать удовольствие.



mglan.ru



mosgra.ru

**Авторы игры:** Т. Лазарева и Д. Кибкало.

**Художник:** Е. Крицева.

**Над игрой работали:** С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Половцева, М. Половцев, Т. Цветкова, Л. Савельева, Е. Безлепкина, И. Зенкин, Н. Алексеев, А. Якшин, Ю. Филиппова, И. Соболев, Е. Дубосарская.

© ООО «Магеллан», 2016.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.