



БУКАШКИ

МЕМО

правила игры

KUBIK
СТУДИЯ РАЗРАБОТКИ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР
kubikgames.by

Автор, руководитель проекта: **Антон Янковский**
Художник, дизайнер: **Анастасия Янковская**
Редактор: **Денис Вашкевич**
Эксперт: «НПЦ НАН Беларуси по биоресурсам»
ведущий научный сотрудник
Анатолий Викторович Кулак



Благодарим за поддержку и вдохновение сотрудников общественной организации «**Беларуский зелёный крест**»

OZ Приносит радость :)

@myozby
@myozby
@myozby



Заказывайте товары на OZ.by, в мобильном приложении OZ или по телефону: 695-25-25 МТС, А1, life)

Настольная игра «МЕМО. Букашки» познакомит вас с насекомыми, которых можно увидеть во дворе либо во время прогулки в парке или в лесу. Среди каких растений они прячутся? Каких птиц остерегаются? В чём их особенности? Сыграйте и узнайте!

БУКАШКА
(бел. кузурка) –
всякое маленькое
насекомое
(Толковый словарь
русского языка)

В игре есть **два варианта правил:**

МЕМО

Классический вариант игры, в котором нужно искать пары карт с одинаковыми насекомыми.

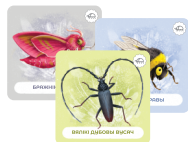
ПОЛЯНА

Вариант игры, который познакомит с миром насекомых: где они живут и кого опасаются.

СОСТАВ ИГРЫ:



16 карт насекомых
с символом (8 карт по 2 копии)



14 карт насекомых
с символом (7 карт по 2 копии)



8 карт птиц



8 карт растений



правила
игры



брошюра с интересными фактами о насекомых, растениях и птицах



2 пустые карты

МЕМО

Это классический вариант правил игры «Мемори». Он поможет вам познакомиться с насекомыми из игры и запомнить их.

ПОДГОТОВКА

Для этого варианта игры понадобятся **все карты с изображениями насекомых:**

- 16 карт с символом ;
- 14 карт с символом .

Карты с растениями и птицами пока что оставьте в коробке.

Перетасуйте карты и выложите в произвольном порядке в центре стола **рубашками вверх**. Для удобства рекомендуем выложить карты прямоугольником 5x6.

Игру начинает тот, кто последним видел насекомое на улице. Далее игроки ходят по очереди.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок переворачивает **две любые карты** изображением вверх так, чтобы их видели все игроки.

Если две открытые карты **совпали** (на них находится **одинаковый рисунок**), игрок **забирает их себе**. Далее он имеет право открыть **следующие две**. Игрок продолжает делать ходы до тех пор, пока находит одинаковые карты.

Если две открытые карты **разные**, игрок снова переворачивает карты изображением вниз и оставляет их на местах. Ход переходит к следующему игроку.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в центре стола не остаётся карт.

Каждый игрок подсчитывает карты, которые он собрал. Побеждает тот, у которого **больше всех карт**. При одинаковом количестве игроки делят победу.

СДЕЛАЙТЕ СВОЮ ИГРУ ОСОБЕННОЙ

В игре вы найдёте две пустые карты. На них можно добавить любое насекомое: то, которое вам нравится, или то, которое вас заинтересовало.



Нарисуйте и подпишите на обеих пустых картах **одинаковое насекомое** и добавьте эти карты в игру по правилам «МЕМО».

ПОЛЯНА

В версии игры «Поляна» заложена цепочка взаимодействия между **растением-насекомым-птицей**. Во время игры вы познакомитесь с тем, как живут насекомые в окружающей среде: возле какого растения часто можно увидеть данное насекомое или каким растением оно питается. Птицы в цепочке — это опасность для насекомых, потому что они могут их съесть.

Например, медоносная пчела может собирать нектар с чабреца ползучего, а золотистая щурка может её съесть.



Для удобства цепочки объединены **фоном одного цвета** (сиреневый) и **формой символа** в верхнем правом углу (ромб).

Во время игры вам нужно будет искать пары из одной цепочки: **растение-насекомое** или **насекомое-птица**.

ПОДГОТОВКА

Для этого варианта игры понадобятся:

- 8 карт насекомых с символом по одной копии каждой (остальные карты насекомых отложите);
- 8 карт растений ;
- 8 карт птиц .

Разделите карты на **три стопки** по 8 карт: насекомые, растения, птицы. Перетасуйте каждую стопку по отдельности. Игровой стол будет разделён на три условные зоны: центральная зона — **Поляна**, нижняя — **Земля**, верхняя — **Небо**.



В центральную зону в случайном порядке выложите карты растеный рубашкой вверх прямоугольником 4x2 — это Поляна. Именно отсюда **всегда будет начинаться ход игрока**.

Таким же образом выложите в нижнюю зону карты насекомых — это Земля, а в верхнюю зону — карты птиц, это Небо. Между картами на Поляне и Земле, а также на Поляне и Небе сделайте небольшое расстояние.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает тот, кто последним видел насекомое на улице. Далее игроки ходят по очереди. В свой ход игрок переворачивает изображением вверх одну карту на Поляне (центральная зона). **Первая карта всегда открывается на Поляне!**

• Если на открытой карте **РАСТЕНИЕ** — нужно искать соответствующее **насекомое на Земле**.

Игрок переворачивает изображением вверх одну карту на Земле (нижняя зона). Если две открытые карты из одной цепочки (карты с фоном одного цвета), игрок забирает себе карту растения с Поляны, а на её место выкладывает карту насекомого **изображением вниз**. Ход переходит к следующему игроку.

• Если на открытой карте **НАСЕКОМОЕ** — нужно искать соответствующую **птицу на Небе**.

Игрок переворачивает изображением вверх одну карту на Небе (верхняя зона). Если две открытые карты из одной цепочки (карты с фоном одного цвета), игрок забирает себе карту насекомого с Поляны, а на её место выкладывает карту птицы **изображением вверх**. Ход переходит к следующему игроку.

В любом из случаев, **если две открытые карты из разных цепочек**, игрок возвращает их на свои места рубашкой вверх и может использовать **дополнительное действие: подсмотреть** или **спрятать**. Далее ход переходит к следующему игроку.

ПОДСМОТРЕТЬ

Под растением случайно замечено другое насекомое.

Если игрок не нашел соответствующую пару **растение-насекомое**, он имеет право втайне от других игроков подсмотреть одну любую **карту на Земле** и вернуть её на место.

СПРЯТАТЬ

Насекомое увидело птицу и быстро спряталось.

Если игрок не нашел соответствующую пару **насекомое-птица**, он берёт открытую карту насекомого и любую из карт на Поляне (не переворачивая), перемешивает их и выкладывает рубашкой вверх на Поляну на свободные места.

ПРИМЕР



Настя открывает карту на Поляне, это растение: **чабрец ползучий** (1). Далее, чтобы найти насекомое в пару, она открывает вторую карту на Земле и ошибается: это **переливница большая** (2), насекомое из другой (голубой) цепочки. Настя возвращает обе карты на места рубашками вверх и использует дополнительное действие «Подсмотреть»: тайно открывает ещё одну карту на Земле. На ней **красотка блестящая** (3), и, возможно, эта информация поможет Насте в следующих ходах.

Далее ход переходит к Мише. Он открывает карту на Поляне, это насекомое: **коник луговой** (4). Чтобы найти птицу в пару Миша открывает вторую карту на Небе. Ему везёт: это **варакушка** (5), птица из соответствующей (оранжевой) цепочки. Миша забирает карту насекомого (4) себе (в конце игры она принесёт два победных балла), а карту птицы (5) выкладывает на освобожденное место на Поляне **изображением вверх**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда на Поляну прилетело **пять птиц** (5 карт птиц лежат изображением вверх на Поляне). Игроки подсчитывают свои баллы: каждая **карта растения** приносит **1 балл**, а карта **насекомого** — **2 балла**. Побеждает игрок, который набрал больше всех баллов. При одинаковом количестве баллов игроки делят победу.