

# ЖИЛИ-БЫЛИ...

Игроки общими усилиями помогают коту Мурзику добраться до замка его мечты, где меж сырных холмов текут молочные реки, где дни катятся, как мягкие и яркие клубочки, а солнечные лучики так и зовут подремать. Жизнь там — настоящий кошачий рай, и только избранные получают приглашение во дворец. Но даже из них до дворца доберутся лишь самые творческие, находчивые и умные Мурзики — те, кто может соткать необычный рассказ, полный сюрпризов и волшебства, где совятся названия животных и растений, предметов и цветов. Самое главное — не запутаться в этих словах, чтобы ни одно предложение не пропало.

**Веселая игра для всей семьи.**  
Развивает фантазию и творческие способности, расширяет словарный запас, тренирует память и наблюдательность.

Автор: Лайма Кикуйтене  
Иллюстрации: Гедиминас Акелайтис  
Возраст игроков: от 7 лет  
Количество игроков: 2—5  
Продолжительность игры: 30 минут  
Комплект игры: фигурка кота, игральный кубик, 80 карт с рисунками, игровое поле, правила игры

## ЦЕЛЬ ИГРЫ



С помощью Мурзика сочинить рассказ и собрать как можно больше карт.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Сядьте вокруг стола.
- Поставьте коробку на стол так, чтобы она была доступна всем игрокам — она будет служить игровым полем.
- Перемешайте карты, сложите их стопкой и положите лицевой стороной вниз в маленькое отделение коробки — это будет игровой колодой. Большое отделение предусмотрено для карт, выбывших из игры.
- Фигурку кота Мурзика поставьте на начальную клетку.
- Игроки договариваются о том, кто начнет игру, затем право хода будет передаваться по часовой стрелке.

## ХОД ИГРЫ

В начале хода игрок бросает кубик. Дальнейшие действия игрока зависят от того, что выпало на кубике:

1.  Игрок сначала передвигает фигурку Мурзика на столько клеток, сколько выпало на кубике. Дальнейшие действия игрока зависят от того, на какой клетке остановился Мурзик.  
 Игрок берет верхнюю карту из колоды и кладет ее лицевой стороной вверх перед собой. Во время самого первого хода игрок начинает сочинять рассказ, произнося первое предложение, описывающее рисунок на взятой карте. В последующих ходах игроки должны будут сначала повторить все предыдущие предложения, и лишь затем добавить свое.



Например:



«**Однажды вечером, когда садилось солнце...**» или

«**Однажды на рассвете...**» или

«**Однажды стояла невыносимая жара...**»

В течение игры этот рассказ будут вместе сочинять все игроки. Каждый игрок должен запоминать все, что услышит, так как в свой ход ему придется повторить весь рассказ с самого начала. Если игрок пересказывает рассказ без ошибок, то он кладет карту перед собой, и следующий игрок начинает ход, бросая кубик. Если игрок ошибается, то он кладет взятую карту в стопку выбывших из игры карт. Эта карта больше не будет использоваться, и игру продолжит следующий игрок.



«**Карта +1**» — игрок берет верхнюю карту из колоды, кладет ее лицевой стороной вверх перед собой, но рассказ не продолжает. Следующий игрок должен будет включить в рассказ предложение, описывающее данный рисунок.



«**Карта -1**» — игрок берет одну из своих карт, показывает ее остальным игрокам и затем кладет в стопку выбывших карт. Эта карта больше не используется в игре, а предложение, описывающее рисунок на данной карте, исключается из рассказа.



«**Смена карт**» — игрок кладет любую из своих карт в стопку выбывших карт, затем берет верхнюю карту из колоды и кладет ее лицевой стороной вверх перед собой на место убранных карт, но рассказ не продолжает.

Предложение, описывающее рисунок на выбывшей карте, исключается из рассказа. Следующий игрок вместо исключенного предложения должен будет включить в свой рассказ новое предложение, описывающее рисунок на новой карте.



2. **Неудача.** Фигурка Мурзика не перемещается, игроку не нужно брать карту и придумывать предложение.

Право хода передается следующему игроку.

## ОШИБКА ДОПУЩЕНА, ЕСЛИ:

- пропущено одно из предложений рассказа;
- изменена очередность предложений;
- пересказывается предложение, исключенное из рассказа.

## ПРИМЕЧАНИЯ:

Все карты нужно класть перед собой так, чтобы каждый игрок мог их видеть. Каждая взятая карта позволяет дополнить рассказ только одним предложением. Рассказ не обязательно повторять слово в слово, важно придерживаться общего смысла и хода событий.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда Мурзик добирается до дворца. Побеждает игрок, собравший больше всего карт.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.lifestyleld.ru](http://www.lifestyleld.ru) – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!