

**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА  
ПО МОТИВАМ  
АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА**

0+

**+ КОЛЛЕКЦИОННЫЕ  
КАРТОЧКИ  
(на обложке)**



**Дополнительно тебе понадобятся:**

поле, игровые карточки, два кубика (вырежи из обложки и склей), весёлая музыка или таймер.

**Количество игроков: от 1 до 4.**

Неожиданно все жители города Мышкина начинают танцевать, позабыв о своих делах и обязанностях. В городе воцаряется хаос. Виной всему танцевальный Джин, сбежавший из антикварной лавки братьев Фомы и Ерёмы, которого нужно непременно усмирить. Срази Джина своими танцами: покажи, на что ты способен! Но всё не так просто – в танце участвуют только ПАЛЬЦЫ!

**ХОД И ПРАВИЛА ИГРЫ**

Разложи поле и перемешай карточки. Подготовь музыку или таймер. Каждый берёт одну карточку персонажа. Если кто-то вытянул "Машу", то игра начинается с этого человека. Если нет, то определить первого поможет любимая считалочка. Затем кубики кидает каждый участник по очереди. Определись перед игрой, какой рукой "танцуешь", какой кидаешь кубики. Менять руки в процессе игры нельзя.

Ну что ж, теперь включай музыку и поехали – кидаем кубики! Игру все начинают одновременно, выполняя одно и то же задание. После первого броска участники должны поставить по одному пальцу на поле.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** помочь юным волшебницам перетанцевать Джина, освободить братьев и восстановить порядок в городе. Для этого тебе предстоит выполнить 10 танцевальных заданий за 2 минуты.



Этот кубик укажет тебе, какой палец будет задействован (он выделен чёрным). Если выпала картинка белой ладошки, то можешь использовать любой палец.



Этот кубик указывает, на какой значок ставить палец.

Если палец уже задействован в игре, самовольно отрывать от поля его нельзя, только по заданию, выпавшему на кубике. Если нужный палец уже стоит на выпавшем вновь



**На кубике:** ставь палец на любой значок. **На поле:** заменяет любой значок, на него можешь ставить палец вне зависимости от того, что выпало на кубике со значками.

значке, то переставляй палец на новый – оставаться на месте нельзя. Чтобы не забыть, сколько ходов сделано, после каждого броска дружно отсчитывайте: "Один! Два! Три!" – и так далее.

Если хоть один участник сбился, не смог совладать с пальцами, то батл стартует заново. Для начала попробуйте одолеть Джина за 2 минуты, а если будет хорошо получаться, постепенно сокращайте время и улучшайте мастерство своих пальцев.

**ПОБЕДИТЕЛЬ**

Команда побеждает, если справится с заданием за отведённое время.

gameforstreet.ru

