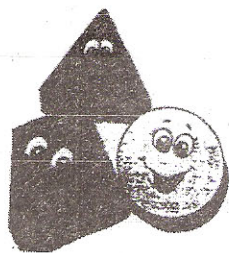


## Колорама. 25066

Эта увлекательная детская игра открывает ребенку дорогу к познанию цвета и форм. «Колорама» способствует тренировке внимания, помогает ребенку сосредотачиваться и развивать память на имена, цвета и фигуры. Играя в «Колораму» ребенок развивает двигательные функции и логическое мышление.



В набор игры входят:  
1 игровое поле  
40 фишек для игры 4 цветов (красный, синий, зеленый, желтый)  
5 форм (круг, квадрат, треугольник, шестиугольник, трапеция).  
1 кубик (для цвета)  
1 кубик (для формы)

### ВВЕДЕНИЕ.

Уровень сложности повышается с каждым новым видом игры. Совсем маленькие начинают с самого простого, с возрастом переходя к более сложному.

### Игра 1. «Узнаем фишку».

Для 1 - 6 игроков в возрасте от 3 лет.

Смешайте игральные фишки и раздайте их поровну каждому игроку, не обращая внимания на цвет и формы фишек. Оставшиеся фишки распределите на игровом поле в подходящие по форме отверстия.

Игроки делают ход, размещая свои фишки гладкой стороной вверх, на игровом поле в соответствующие по цвету и форме отверстия. Например, фишка «Желтый круг» устанавливается в желтую область игрового поля со свободным отверстием для круга.

Игра заканчивается тогда, когда все фишки будут установлены на игровом поле. В этой игре не может быть ни победителей, ни проигравших.

### Игра 2. «Узнаем кубики»

Для 2 - 6 игроков в возрасте от 4 лет.

Разместите все игровые фишки на поле в соответствующих (по цвету и форме) местах.

Игрок делает ход, бросая цветной кубик и забирая себе с поля фишку того цвета, который выпадает на кубике. Например, если на кубике выпадает зеленый, то игрок может забрать себе зеленый квадрат или зеленую трапецию.

Если на кубике выпадает «Джокер», игрок может забрать себе деталь любого цвета по своему выбору.

Если у игрока на кубике выпадает цвет, детали с которым уже нет на игровом поле, ход переходит к следующему игроку.

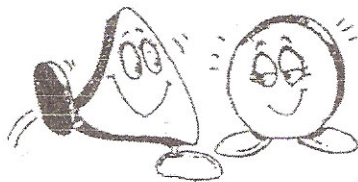
Пустая сторона кубика означает «незвезенье» - игрок пропускает ход. Игра заканчивается тогда, когда все детали убраны с игрового поля. Выигрывает тот игрок, который соберет максимальное количество деталей.

В эту же игру можно играть с кубиком, на котором указаны фигуры. В этом случае, с поля забираются те детали, которые выпадают на кубике. Цвет детали в таком случае значения не играет. Если выпадает «Джокер», игрок может забрать с игрового поля фишку той формы, которой он захочет.

### Игра 3. «Колорама»

Для 2 - 6 игроков в возрасте от 5 лет.

Правила игры такие же, как и в игре 2, но игроки используют оба кубика. Из игрового поля забираются те фишки, форма и цвет которых соответствуют выпадающим на кубках (если соответствующая комбинация имеется на игровом поле, в противном случае ход переходит к следующему игроку). Если на кубике выпадает пустое поле, игрок пропускает ход. Вот примеры возможных комбинаций кубиков:



Зеленый и квадрат-игрок забирает с поля зеленый квадрат  
Зеленый и джокер-игрок забирает с поля любую фигуру зеленого цвета  
Шестиугольник и джокер-игрок забирает с поля шестиугольник любого цвета  
Пустое поле и круг-игрок пропускает ход

### Игра 4. «Колорама для экспертов»

Для 2 - 6 игроков в возрасте от 5 лет.

Основные правила игры «Колорама» остаются неизменными, за исключением некоторых отличий.

Фишки не размещаются на игровом поле, а перемещиваются и распределяются поровну между игроками, причем ни цвет, ни форма фишек значения не имеют. Оставшиеся фишки распределите на игровом поле в подходящие по форме отверстия.

Игроки должны как можно скорее разместить свои фишки на игровом поле. Как и в «Колораме», используются оба кубика.

Выигравшим считается тот игрок, который раньше остальных разместит все свои фишки на игровом поле.