

Източна приказка е игра за деца между 5 и 8 години. Участват от 2-ма до 4-ма играчи. Желателно е да има водещ. Целта е играчите да намерят изхода от пустинята. За тяхното дълго пътуване са необходими **Вода, Оръжие и Карта**, посочваща изхода. По пътя си, те могат да срещнат разбойници.

Комплект:

игрално поле - върху него е разположена карта-пустиня, с червени кръгчета-ходове, съединени помежду си - маршрутът на играта. Сините ходове с цифри са изходите от пустинята. Има и ходове **Вода, Оръжие, Карта и Разбойници**.

карти: **Вода** - 12 бр., **Оръжие** - 12 бр., **Карта** - 12 бр.;

пионки- 4 бр., *зар* – 1бр.

Подготовка на играта: Преди началото се избира водещ, който ще ръководи играта и помага на играчите. Всеки играч избира пионка и я поставя на стартова позиция - един от сините ходове с цифри, избран произволно. Картите остават при водещия. Те се нареждат в три купчинки, по символи, извън игралното поле, с лице нагоре.

Начало на играта: Играчите хвърлят зара и който хвърли най-голямото число, пръв започва играта. Всеки играч хвърля зара и според това, какво число показва, придвижва своята пионка в произволно избрана посока.

- При попадане на ход **Вода** и **Оръжие**, играчът тегли горната карта от съответната купчинката; ако на гърба и има посочен символ - оставя картата при себе си, ако няма - връща картата в купчинката и разбърква тестето. Играчът може да притежава не повече от две карти от вид.

- При попадане на ход **Карта**, играчът тегли горната карта от купчинката **Карта**; ако на гърба и има посочени цифри - оставя картата при себе си, ако няма - връща картата и разбърква тестето. Отбелязаните върху картата цифри посочват изхода от пустинята за всеки играч. Има едно малко условие: попадналият на ход **Карта** играч, може да тегли карта от тестето **Карта**, само, ако вече притежава карти **Вода** и **Оръжие**. Играчът може да притежава само една карта от този вид.

- При попадане на ход **Разбойници**, играчът губи една карта, връщайки я в тестето. Ако притежава повече от една карта, той сам избира коя карта да върне. Ако не притежава нито една - връща се на стартовата си позиция. Играчът, загубил карта, се стреми пак да я придобие в процеса на играта.

Играчът, притежащ и трите карти, търсипътякъмизхода. Когато го намери, може да напусне играта. Но само, ако притежава и трите карти.

Край на играта: Първият играч намерил номера на изхода си, притежаващ и трите карти, е победител. По същия начин се определя резултата и за останалите играчи.