

ИНСТРУКЦИИ  
ЗА УПОТРЕБА

# ПАРТИ С ПИЖАМИ

ЛОГИЧЕСКА ИГРА ЗА ЦВЕТОВЕТЕ

ОБРАЗОВАТЕЛНА ИГРА  
ЗА ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

**Детска Възраст:** 3-6 години

**Брой играчи:** 2 и повече

**Съдържание на опаковката:**

- 21 карти с крави
- 21 карти със мисловни загадки
- 2 дървени зарчета
- инструкции за употреба



АРТИКУЛЕН НОМЕР: CCPPL023

Марвина Муу е кравата, която прави най-хубавите пижамени партита! Тя покани своите приятели на парти и те го доха облечени в различни цветове. На партито имаше торта, напитки, балони, подаръци и истории за разказване.

## Игра 1

### Цел:

Стани първият играч, който ще намери крава, която носи същата цветова комбинация, показана от двете хвърлени зарчета. Победител е играчът съbral максимален брой карти с крави.

### Как се играе:

- 21 карти с крави се поставят върху равна повърхност с лицевата част нагоре. Двете зарчета също се поставят в близост.

- Пръв започва играчът, който първи и най-силно извика „Муу“. Той започва играта като хвърля гвеме зарчета.
- Всички играчи започват да търсят карта с крава, която има същата цветова комбинация от показанието на гвеме зарчета. Например ако хвърлите червено и оранжево, всички играчи търсят карта с крава, която носи комбинацията червено и оранжево. Първият играч, който докосне тази карта я взима. Има само една карта с крава, която отговаря на хвърлената цветова комбинация.



- Играта продължава, когато следващият играч хвърли зара и всички започват да търсят карта с новата цветова комбинация от хвърлените зарчета.
- Ако заровете покажат цветова комбинация, която вече е била играна, тогава играчът, който има карта с крава, която отговаря на комбинацията, трябва да я покаже на останалите играчи.

## Край на играта:

Играта завършва, когато всички карти с крави са били изтеглени от играчите. Победител е играчът, съbral най-голям брой карти.

## Игра 2

### Цел:

Стани първият играч, който изтегля правилната карта с крава, която отговаря на картата със загадка. Победител е играчът съbral максимален брой карти със загадки.

### Как се играе?:

- 21 карти с крави се поставят върху равна повърхност с лицевата част нагоре. Разбъркват се картите със загадки, като се поставят в колода с лицевата част надолу.

- Разгледайте картите със загадка. Върху Всички карти има замислена крава и бяло поле, в което са посочени определени характеристики на търсената карта с крава от 4 категории.
- » **черен кръст** **Върху цвят, предмет, десен или форма:** тези елементи не трябва да присъстват върху картата с крава.
- » **цвят + 6 предмет:** тези карти показват, че трябва да присъстват тези предмети върху картите с крави.
- » **цвят + число:** тези карти показват, че цвета трябва да е наличен в картата с крава, като числото показва точен брой предмети, които картата трябва да има. Например: блуза, пижама, шанка, чехли, торта, балон и т.н.
- » **определен дизайн, форма:** тези карти показват, че трябва да са налични дизайнерски и формата в картата с крава.
- » **цвят + 6 предмет:** тези карти показват, че трябва да потърсите карта с крава, която има налични дадения цвет и предмет.
- » **сянка на предмет:** тези карти показват сянката, която картата с крава трябва да има, за да бъде отговор на картата със загадка.

- Пръв започва играчът, който първи и най-силно извика „Муу“. Той обръща карта със загадка и всички играчи започват да търсят картата с крава, която има същите характеристики като тези показвани във карта загадка. Например ако карта загадка показва панталон на звезди и чилото 6, тогава трябва да потърсите карта с крава, която носи панталони със звезди и има общо 6 предмета. Първият играч, който гокосне тази карта, я взима и показва на останалите играчи.



6 предмета – стол, шанка, риза, пижама, кумара, пантонфи



число, което е изписано на гърба на картата с крава, за да проверим дали отговорът е верен.

- При правилен отговор, играчът получава карта със загадка.
- На гърба на всяка карта с крава има номер, като същият номер е показан в кръг и в картата загадка.
- Всички карти със загадки имат само едно решение – една карта с крава, която им съответства.
- Играчът продължава, когато следващият играч обърне друга карта със загадка и всички започнат да търсят картата с крава със същите характеристики.

## Край на играта:

Играчът завършва, когато всички карти загадки са били решени. Победител е играчът съbral най-голям брой карти загадки.

## ВАЖНА ИНФОРМАЦИЯ:

- Тази игра е подходяща за деца на възраст от 3 до 6 години.
- **Внимание!** Неподходяща за деца под тригодишна възраст. Съдържа малки части, които при поглъщане могат да доведат до задавяне.
- Премахнете всички опасни елементи, преди да предоставите на детето.
- Моля, запазете тези инструкции за бъдещи справки.
- Цветовете на играта може да се различават от показаните върху опасната.

## ИНФОРМАЦИЯ ЗА ПОТРЕБИТЕЛИТЕ:

Играчът е произведена в Индия от ©CHALK AND CHUCKLES PRODUCTS PVT.LTD., ЧАЛК ЕНД ЧЪКЪЛС ПВТ.ЛТД., 1567 ХСИИДК, Рай Идустрис Ериа, 131029 Хариана, Индия за Авенди ООД, 1528 София, бул. Искърско шосе 7, телефон за връзка 02/9731181.



Thinkle Stars™ и логото на Thinkle Stars™  
са запазени марки на Авенди ООД.  
Играчки, които забавляват и стимулират  
знанията и въображението.  
Вижте повече на - [www.thinklestars.com](http://www.thinklestars.com)

## Последвайте ни!



[facebook.com/ThinkleStars](https://facebook.com/ThinkleStars)



©2013 Chalk and Chuckles  
[www.chalkandchuckles.com](http://www.chalkandchuckles.com)

