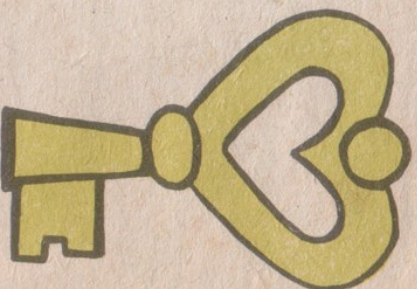


Золотой Ключик,



или

ПРИКЛЮЧЕНИЯ БУРАТИНО

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста

ДОРОГИЕ РЕБЯТА!

Алексей Николаевич Толстой написал чудесную сказку о приключениях деревянного человечка — Буратино, о том, как он получил золотой ключик и вместе со своими друзьями и с папой Карло после долгих приключений пришёл в театр «Молния».

Эта игра по мотивам сказки А. Толстого «Золотой ключик, или необыкновенные приключения Буратино».

Посмотрите на игровое поле. На нём — длинная дорога, по которой шёл Буратино. Давайте пройдем по этой дороге и вместе с Буратино попытаемся попасть в театр «Молния»!

Игра состоит из игрового поля, четырёх фишек, кубика с числом очков от одного до трёх и листа с изображением театра «Молния».

Перед началом игры надо вырезать театр, сложить его пополам, отогнуть белые клапаны назад и приклеить в верхней части игрового поля. Теперь сложите игровое поле, а потом раскройте его — перед вами, как в сказке, появится театр «Молния».

П Р А В И Л А И Г Р Ы

В игре могут принимать участие два, три и четыре человека.

Возьмите по одной фигурке и поставьте в начале пути на кружок с цифрой 1. Бросая по очереди кубик, вы будете продвигаться вперёд по дороге на столько кружков, сколько очков покажет кубик.

Добрый старик папа Карло сделал из полена деревянного человечка Буратино, склеил ему из бумаги и кусочка материи штаны и куртку, купил букварь с красивыми картинками и отправил его в школу.

Но Буратино не послушался совета папы Карло. Он выменял букварь на билет в кукольный театр и отправился на представление.

Если ваша фишка попадёт на красный кружок с цифрой 2, вы можете сразу передвинуть её на кружок с цифрой 4.

В театре Буратино встретил своих друзей — кукол Пьеро и Мальвину. А их злой хозяин Карабас-Барабас схватил Буратино и хотел смеять его в очаге, чтобы зажарить себе ужин.

Если ваша фишка попадёт на синий кружок с цифрой 7, вам надо пропустить один ход.

Но Буратино рассказал Карабасу, что в каморке, где он живёт с папой Карло, есть дверь, на которой висит холст с нарисованным на нём очагом.

Карабас-Барабас очень обрадовался, выслушав этот рассказ, и отпустил Буратино домой, дав ему в награду пять золотых монет.

Получив деньги, Буратино побежал домой к папе Карло.

По дороге он встретил хитрую лису Алису и кота Базилио, которые рассказали о полученных деньгах. Они решили отнять у Буратино золотые монеты.

Если ваша фишка попадёт на синий кружок с цифрой 9, вам надо пропустить один ход.

Кот и лиса спрятались в лесу и надели себе на голову мешки. Когда Буратино отправился в путь, они напали на него, как разбойники.

Спасаясь, Буратино схватил за ноги лебедя и полетел вместе с ним к домику Мальвины — девочки с голубыми волосами.

Если ваша фишка попадёт на красный кружок с цифрой 13, вы можете передвинуть её на кружок с цифрой 19.

Аккуратная девочка Мальвина заставила Буратино умыться и вычистить зубы. Буратино не хотел слушаться

Мальвину, не хотел учиться читать и писать. Мальвина решила наказать лентяя и грязнулю и заперла его в тёмный чулан.

Если ваша фишка попадёт на синий кружок с цифрой 20, вам надо пропустить один ход.

Ночью летучая мышь помогла Буратино убежать из чулана. Она привела его в страну Дураков, где Буратино уже поджидали лиса Алиса и кот Базилио.

Если ваша фишка попадёт на красный кружок с цифрой 22, вы можете передвинуть её на кружок с цифрой 24.

В стране Дураков кот и лиса обманули Буратино, отняли у него золотые монеты и натравили на него полицейских собак. Злые собаки сбросили бедного Буратино в пруд с лягушками и пиявками.

Если ваша фишка останется на синем кружке с цифрой 28, вы должны передвинуть её назад, на кружок с цифрой 25.

В пруду, куда попал Буратино, жила старая черепаха Тортила. Она узнала о всех несчастьях Буратино и подарила ему золотой ключик, который должен принести счастье тому, кто откроет этим ключиком заветную дверь. Но где находится эта дверь, знает только один Карабас-Барабас.

Если ваша фишка попадёт на красный кружок с цифрой 32, вы должны бросить кубик два раза подряд.

Обрадованный Буратино решил немедленно вернуться домой к папе Карло.

По дороге он встретил в лесу своего друга Пьеро, который мчался верхом на зайце, спасаясь от Карабаса-Барабаса и полицейских собак. Буратино и Пьеро ловко скрылись от преследователей.

Если ваша фишка попадёт на синий кружок с цифрой 38, вы должны вернуться на кружок с цифрой 34.

Смелый Буратино решил узнать у Карабаса-Барабаса тайну золотого ключика. Он пошёл по следам Карабаса-Барабаса. Полицейские собаки заметили Буратино и погнались за ним. Храбрый пёс Артемон вступил в бой с со-

баками, а Буратино залез на сосну и стал бросать огромные сосновые шишки на голову злому Карабасу-Барабасу.

Если ваша фишка попадёт на синий кружок с цифрой 41, вы должны пропустить один ход.

Одна шишка попала Карабасу в лоб, а другая — в рот. Длинная борода приклеилась к смоляной коре дерева.

Выйдя победителем из боя с Карабасом, Буратино победил в харчевню «Трёх пёскарей» и спрятался там в пустом глиняном кувшине. Отрывая свою бороду от дерева, туда пришёл и Карабас-Барабас. Буратино, сидя в кувшине, страшным голосом стал спрашивать Карабаса, где находится дверь, которую надо открыть золотым ключиком.

Испуганный Карабас рассказал, что заветная дверь находится в каморке папы Карло за холстом, на котором нарисован очаг.

Буратино выскочил из харчевни, сел на петуха и помчался к папе Карло.

Если ваша фишка попадёт на красный кружок с цифрой 45, вы можете передвинуть её на кружок с цифрой 48.

Приключения Буратино подходят к концу. Папа Карло пришёл на помощь Буратино и его друзьям Пьеро и Мальвине. Все вместе они направились в каморку папы Карло, открыли золотым ключиком заветную дверь и попали в чудесный театр «Молния».

В этот театр собрались все куклы Карабаса-Барабаса.

Заветная дверь захлопнулась, и злой хозяин куклоу оттаглся один мокнуть в луже под дождём. А в новом театре «Молния» куклы показывали спектакль «Золотой ключик, или необыкновенные приключения Буратино и его друзей».

Тот, чья фишка первой попадёт на кружок с цифрой 50, считается выигравшим.

