

ЗВЕРЯТА



ПРАВИЛА ИГРЫ

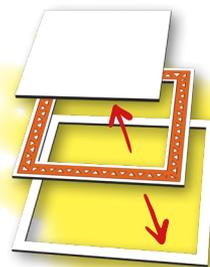
На пляже сегодня так весело! Зверята загорают и играют друг с другом. Пришло время купаться, но все ли малыши умеют плавать?

Соберите внутри заборчиков тех зверят, которым пока рано в воду. И постарайтесь не захватывать всех остальных.

СОСТАВ ИГРЫ

- 20 картонных заборчиков

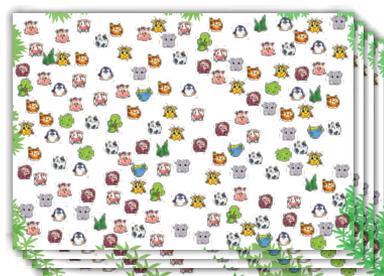
По **одному набору** для каждого игрока. В каждом наборе **5 заборчиков** разных форм: треугольник, шестиугольник, прямоугольник, круг и квадрат.



Перед первой игрой извлеките заборчики из плашек и удалите картон внутри заборчиков. У вас должны остаться только рамочки.

- 4 двусторонних игровых поля

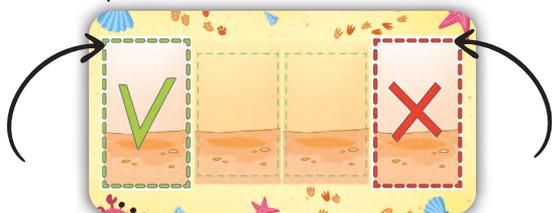
На каждом поле **128 зверят 8 разных видов**: тигрёнок, обезьянка, свинка, слонёнок, пингвин, бычок, котик и жираф. Каждый зверик изображён на поле 16 раз.



Все стороны игровых полей одинаковой сложности. Используйте любое поле с любой стороны на ваш выбор.

Также на полях есть нейтральные рисунки: деревья, полянка и пруд.

- **двусторонний планшет заданий**: сторона **А** для основного варианта игры, сторона **Б** для варианта «Блиц!».



В этой ячейке вы увидите зверят, которых надо собирать.

В этой ячейке вы увидите зверят, которых не должно быть внутри.

- 16 карточек зверят
- 2 колоды карточек с разными рубашками по 8 зверят.



- 80 жетонов звёздочек для подсчёта победных очков.



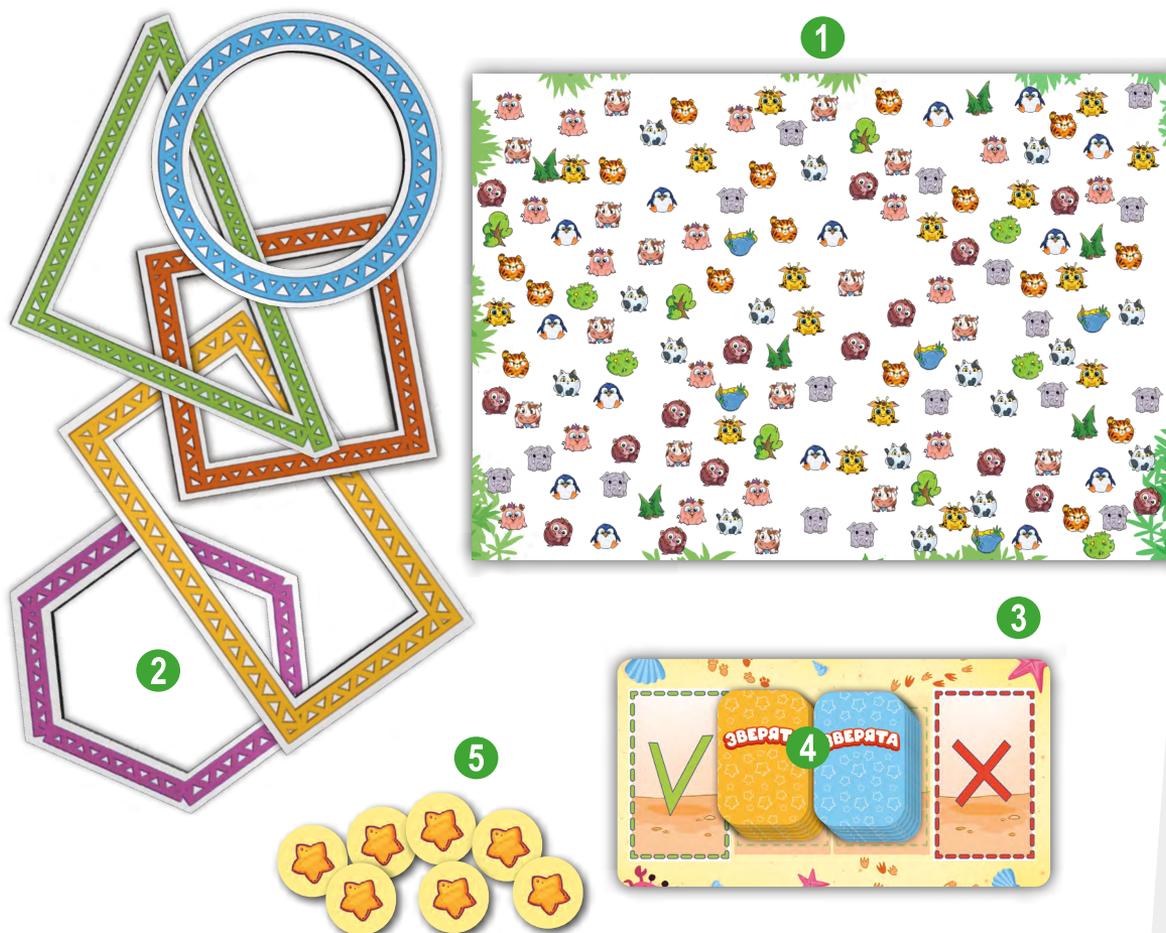
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собирайте зверят внутри заборчиков! При этом одни виды животных, попавшие внутрь заборчика, принесут вам победные очки, а другие виды их уменьшат. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков после 5 раундов, становится победителем.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Подготовка

1. Возьмите по одному игровому полю и положите его перед собой любой стороной вверх.
2. Возьмите 5 заборчиков разных форм, положите их рядом с вашим полем.
3. Поместите планшет заданий в центре стола стороной **A** вверх.
4. Перемешайте отдельно каждую колоду карточек зверят и положите их двумя стопками лицевой стороной вниз на соответствующие места на планшете заданий.
5. Жетоны звёздочек положите поблизости.
6. Определите ведущего, который будет открывать карточки на планшете заданий. Им может стать самый старший игрок или тот, кто задорнее других крикнет «Юх-ху!».



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, в которых все игроки действуют одновременно.

1. Ведущий открывает по одной карточке с верха стопок и кладёт их на планшет заданий.

- Сначала он открывает карточку с голубой рубашкой и кладёт её на ячейку **✗**. **Таких зверят не должно быть внутри заборчиков.** Каждый из таких зверят отнимет одно победное очко. Это **купающиеся зверята**, которые выбежали из заборчика и побежали в воду.

- Затем он открывает карточку с жёлтой рубашкой и кладёт её на ячейку **✓**. **Этих зверят должно оказаться внутри забора как можно больше.** Каждый из таких зверят принесёт одно победное очко. Это **отдыхающие зверята**, они не умеют плавать и греются на солнышке внутри заборчика.



купающийся бычок



отдыхающий котик

Если на открытых карточках зверята одного вида, уберите последнюю открытую карточку под низ стопки и откройте новую карточку.

2. Все игроки одновременно берут один любой заборчик из своего набора и стараются расположить его на своём игровом поле так, чтобы **внутри оказалось как можно больше отдыхающих зверят и как можно меньше купающихся.**



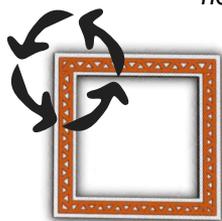
Заборчиков может выходить за пределы игрового поля.



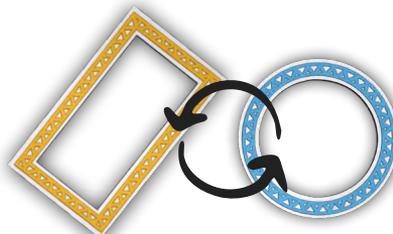
Зверёк считается попавшим внутрь заборчика, если видна половина его фигуры или больше.



Заборчики могут накладываться один на другой.



Заборчик можно поворачивать как угодно



Вы можете поменять заборчик в ваших руках на другой, пока не окончен раунд.

3. Как только один из игроков выбрал положение своего заборчика, он начинает медленно считать: *Зверята купаются раз, зверята купаются два... зверята купаются пять! Идём все скорей отдыхать!*

Пока идёт счёт, все остальные игроки могут продолжать укладывать свои заборчики, но как только счёт остановлен, заборчики больше трогать нельзя. Они остаются лежать на поле.

Если среди вас есть совсем юные участники, продлите счёт до 10 или вовсе откажитесь от учёта времени.

4. Все игроки по очереди подсчитывают свои победные очки за зверят внутри заборчиков: они получают по одному победному очку за каждого отдыхающего зверика, а затем вычитают по одному победному очку за каждого купающегося. Нейтральные рисунки и другие виды зверят внутри заборов не учитываются. Возьмите по одному жетону звёздочек за каждое ваше победное очко. Отрицательного результата быть не может, не получайте, но и не отдавайте жетоны в таком случае.

Выложенные заборчики остаются лежать на поле до конца игры.



x5=



x2=



ИТОГ:



НОВЫЙ РАУНД

Ведущий снова открывает две карточки с верха стопок, и игра продолжается. Вы не можете сдвигать уже выложенные заборчики, но можете накрывать их новыми. При подсчёте зверят считаются все видимые животные внутри только что выложенного заборчика, даже если они уже были внутри предыдущего заборчика. В конце раунда игроки снова подсчитывают свои победные очки и получают жетоны звёздочек.



$$\times 3 = \text{★} \text{★} \text{★}$$



$$\times 2 = \text{★} \text{★} \text{X}$$



ИТОГ: ★

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается **5 раундов**, пока у игроков не закончатся свободные заборчики. Игроки подсчитывают свои победные очки и получают жетоны звёздочек за пятый раунд, а потом считают, сколько всего звёздочек им удалось заработать. Владелец самого большого количества звёздочек становится победителем.

Если среди вас есть юные участники, которых может огорчить подсчёт очков, то вместо подсчёта звёздочек в конце партии предложите каждому игроку создать картинку фантастического созвездия из звёздочек, которые им удалось получить. Не забудьте похвалить результат работы!

ВАРИАНТ ИГРЫ «БЛИЦ»

В этом варианте у вас на планшете задач появится третий вид зверят – сюрприз! Этим малышей мамы заметили в воде и попросили срочно выйти на берег и согреться.

При подготовке к игре положите планшет заданий стороной **Б** вверх. Возьмите только **один набор карточек** зверят с любой рубашкой (8 карточек). Перемешайте карточки и положите лицом вниз в ячейку планшет заданий.

Приготовьте на телефоне или в часах **таймер на 30 секунд**.

В первом раунде ведущий открывает **2 карточки** с верха стопки: одну кладёт в ячейку отдыхающих зверят, другую – в ячейку купающихся зверят. Ведущий говорит **«Зверята, раз-два-три!»**, включает таймер – и можно начинать выкладывать заборчик. Сам раунд и начисление победных очков за зверят внутри заборчика проходит как обычно.



Во втором и третьем раундах ведущий выкладывает, как обычно, **2 карточки** в ячейки отдыхающих и купающихся зверят, а также кладёт ещё **одну карточку лицом** вниз в ячейку сюрприза (о том, каких зверят позвали на берег, вы узнаете в конце раунда). При подсчёте очков в конце раунда откройте эту карточку и добавьте по **дополнительному победному очку** за каждого из зверят такого вида внутри выложенного в этом раунде заборчика.



Важно! Вы по-прежнему не можете сдвигать уже выложенные заборчики, но можете накрывать их новыми заборчиками. Но в этом варианте игры зверята внутри ранее выложенного заборчика не будут учитываться при подсчёте очков в текущем раунде.

Игра продолжается 3 раунда, после которых проводится финальный подсчёт жетонов звёздочек у игроков и определяется победитель.



ЭВРИКУС®

