

RU

Цветное  
сафари

TM

# СЕРЕНГЕТИ

Мартин Недергаард Андерсен

2-6 игроков / от 6 лет / от 10 мин

ВСЕ ЛЮБЯТ ДИКУЮ АФРИКУ. ИМЕННО ПОЭТОМУ  
МНОГИЕ ФОТОГРАФЫ ЗАНИМАЮТСЯ ФОТООХОТОЙ  
НА ЖИВОТНЫХ В САФАРИ-ПАРКАХ. БОЛЬШИНСТВО  
СНИМКОВ ПОХОЖИ ДРУГ НА ДРУГА, НО ЛЮДИ  
ПРОДОЛЖАЮТ ФОТОГРАФИРОВАТЬ РАЗНЫХ  
ЖИВОТНЫХ, И ВСЕГДА НАХОДЯТ  
ЧТО-ТО НОВОЕ.

## Комплектация игры

Правила игры, 54 двусторонние карты.

## Описание карт



### Лицевая сторона

На лицевой стороне каждой карты находятся изображения трех животных в разных сочетаниях. Иногда на них также встречается лицо охотника из племени масаи.



### Оборотная сторона

На оборотной стороне каждой карты всегда изображено одно животное определенного цвета на белом фоне (лев, зебра, жираф, хамелеон, черепаха или сурикат).



Перемешайте карты и положите колоду в центр стола, лицевой стороной вниз. Расположите 6 карт вокруг колоды, оборотной стороной вверх (как показано на картинке).



Возьмите из колоды верхнюю карту, переверните лицевой стороной вверх и положите сверху колоды. Теперь начинается игра.

## Начало раунда

Игроки внимательно рассматривают карты вокруг колоды, на которых изображены сфотографированные животные. Участникам необходимо найти животных, которые не совпадают ни по виду, ни по цвету с перевернутой картой в центре стола.



### Пример

В данном случае нужно найти животное не розового, не красного и не голубого цвета. Также не подойдут хамелеон, черепаха и сурикат. В данном случае верные карты: зеленый жираф ① и коричневый лев ⑥.

Как только вы нашли ответ, быстро хватайте подходящую карту и положите ее перед собой. Если один из игроков уже взял эту карту, она становится недоступна для остальных участников.

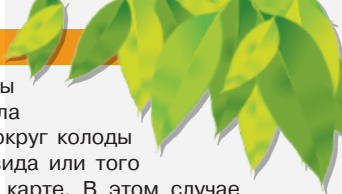
В случае, если подходящих карт больше одной, игрок может взять несколько карт за один раунд.

Если вы считаете, что вокруг колоды нет нужной карты, то возьмите карту сверху колоды и положите ее перед собой – раунд заканчивается.

Раунд также заканчивается, когда ни один из игроков не может взять карту.

Далее происходит подсчет очков.

## Появление масаи



Если на верхней карте колоды появляется охотник, то правила меняются. Теперь нужно найти вокруг колоды изображения животных того же вида или того же цвета, что и на центральной карте. В этом случае на картинке выше будут верными карты: ②, ③, ④, ⑤.

## Подсчет очков

Проверьте, все ли карты подобраны игроками верно. Каждый участник собирает все правильно подобранные карты в отдельную стопку лицевой стороной вниз и кладет перед собой. Каждая такая карта приносит 1 победное очко.

Если карта подобрана игроком неверно, то нужно вернуть ее на прежнее место в игровом круге. Кроме того, одну из правильно подобранных карт придется вынуть из стопки для подсчета очков и положить рядом, перевернув на лицевую сторону. Такие карты снимают по 1 победному очку каждая. Таким образом, перед каждым игроком будут две стопки: карты рубашкой вверх – увеличивают количество победных очков, перевернутые карты – уменьшают количество победных очков.

**Совет:** расположите стопки «+» и «-» под углом 90 градусов друг к другу, таким образом уменьшается вероятность перепутать карты. Карты для подсчета очков не следует перемешивать с картами, которые вы получили в предыдущих раундах.

Будьте внимательны при выборе подходящих карт. Помните, что взяв неправильную карту, вы потеряете 2 очка.

## Подготовка к следующему раунду

Возьмите из колоды недостающее количество карт и дополните игровой круг до 6 карт. Снимите еще одну карту, переверните

лицом вверх и положите на колоду. Затем игроки снова сравнивают изображения и ищут подходящие карты.

## Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда из колоды невозможно выложить 6 карт в игровой круг или перевернуть карту в центре. Победитель выявляется после финального подсчета очков.

## Упрощенные правила для маленьких игроков

Для самых младших игроков может быть сложно найти карту, которая отличается несколькими признаками. В этом случае лучше использовать упрощенную версию правил.

В упрощенной версии цель игры состоит в том, чтобы отыскать все карты с изображениями, совпадающими по цвету или виду животного, с изображением на центральной карте (как при появлении охотника масаи в основных правилах). В этом случае появление охотника никак не изменяет условий выбора карт.

## Усложненные правила

Теперь играют не фотографии, ищущие разных животных, а редакторы, которые хотят отобрать как можно больше хороших снимков. В начале раунда игроки не берут карты из круга до тех пор, пока каждый не назовет количество подходящих карт.

Сначала каждый игрок подсчитывает количество правильных карт, а потом старается первым произнести это число вслух. Если подходящих фото не оказалось вовсе, то нужно сказать слово «Ноль!».

Первый игрок, назвавший верное число, забирает себе 2 любые карты, не переворачивая (в качестве победных очков).

Игроки, давшие неверные ответы, переводятся по одной из своих карт и теряют победные очки.



**Примечание:** В начале игры, если у игрока нет ни одного очка, а он неправильно называл число карт, штрафные очки не начисляются. Все очки считаются только по картам.

Автор: Мартин Недергаард Андерсен



www.evrikus.ru ЗАО «Планета увлечений»  
105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35  
ОГРН: 1077761771537



**Внимание!**  
Не предназначено для  
детей младше 3-х лет



Товар соответствует  
требованиям TP TC  
«О безопасности игрушек»

Copyright ©2015 Korea Boardgames Co., Ltd. All rights reserved / Все права защищены.



# Настольная игра «Абрака...Что?»

(арт. PG-17001)

«Абрака...Что?» позволит участникам почувствовать себя могущественными волшебниками. Могущественными, но забывчивыми... Игроки могут вспомнить свой набор заклинаний и произнести их, наблюдая за соперниками, анализируя и подсчитывая волшебные камни.

## Время игры

от 30 мин

## Количество игроков

2–5 чел

## Рекомендуемый возраст

от 7 лет

## Комплектация игры

36 камней заклинаний

30 жетонов жизни

5 фишек магов

1 кубик

1 игровое поле

5 списков заклинаний

Правила игры

## Особенности игры

1. Развивает логическое и тактическое мышление.
2. Яркие и качественные компоненты.
3. Простые правила и увлекательный процесс игры.

