

Животные перепутались!

Так получилось, что все животные в сказочной стране перепутались, и игрокам-волшебникам теперь нужно собрать их обратно, причём желательно сделать это так же, как было раньше. Некоторые озорные волшебники могут собирать и необычных животных, используя, например, туловище и хвост от одного и голову от другого.

Состав игры

- **72 карты с фрагментами животных.** Все фрагменты стыкуются между собой по принципу «голова — туловище — хвост», что позволяет собирать самых разных фантастических животных. В углу карты указан вид животного и количество фрагментов данного типа в колоде.
- **Правила**, которые вы сейчас читаете.

Подготовка к игре

1. Перетасуйте колоду с фрагментами животных.
2. Раздайте по 2 карты каждому игроку (игроки выкладывают их перед собой лицом вверх).
3. Выложите на середину поля 9 карт лицом вверх, чтобы они образовали квадрат 3 × 3. Все карты должны быть ориентированы в одном направлении.

Ряды с животными

Перед каждым игроком может лежать до 6 карт лицом вверх в двух рядах. Не более трёх карт в каждом: например, голова, туловище и хвост или только голова и хвост. Из этих карт составляется животное.

Две карты одного типа в одном ряду находиться не могут: в игре не бывает животных с двумя головами или двумя хвостами.

Карты, лежащие в двух рядах перед вами, можно перекладывать из ряда в ряд в любое время на своём ходу.

Когда в ряду получается целое животное (состоящее из головы, туловища и хвоста), игрок может отложить его в сторону. При подсчёте очков животное принесёт победные очки.

Если игрок, взяв карту, не может положить её перед собой в один из двух рядов, то он должен отложить из рядов в сторону любую карту того же типа, что и взятая. Если игрок в тот же ход хочет отложить собранное животное, то он может это сделать только после того, как сбросит лишнюю карту из рядов. При подсчёте очков такая карта принесёт штрафной балл.

Ход

Активный игрок выполняет следующие действия:

1. **Тянет карту из колоды.**
2. **Сдвигает этой картой один из рядов квадрата** так, чтобы карта с противоположной стороны ряда вышла из квадрата, как на рисунке:



Двигать можно любой горизонтальный или вертикальный ряд с любой стороны.

3. **Забирает освободившуюся карту и укладывает перед собой.**

Если после сдвига на поле образуется целое животное, игрок выбирает, взять его целиком или только освободившуюся карту. В случае если игрок решил взять целое животное пустые места на поле нужно заполнить картами из колоды и сдвинутой картой в выбранном им порядке. Важно, что нельзя брать с поля животное, которое собрано не в результате действий активного игрока. Однако если активный игрок видит животное на поле, он может заменить одну из его частей (хвост на другой хвост, например) во время сдвига и забрать его целиком.

4. **Откладывает в сторону карты, не уместящиеся в два ряда, если они есть.**
5. **По своему желанию сбрасывает собранных животных.**
6. **Активным игроком назначается следующий по часовой стрелке игрок.**

Конец игры

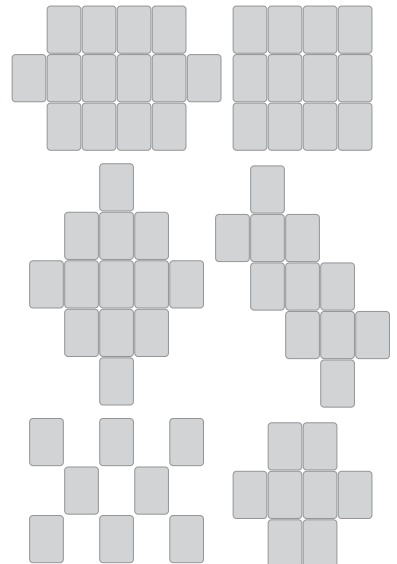
Игра заканчивается в тот момент, когда в колоде не остается больше карт.

После хода игрока, вытянувшего последнюю карту, выполняется подсчёт очков:

- Каждое собранное и отложенное в процессе игры животное приносит игроку победные очки:
 - 5 очков, если все карты в тройке относятся к одному типу животных;
 - 2 очка, если две карты относятся к одному типу, а третья — к другому;
 - 1 очко, если животное собрано из трёх карт разных типов.
- Карта, которую игрок откладывал во время игры из-за невозможности уместить в ряд, приносит 1 штрафное очко, которое вычитается из победных.
- За каждую карту в рядах, лежащую перед игроками в конце игры, также начисляется по одному штрафному очку.

Тот, кто набирает больше очков, побеждает. При равенстве очков побеждает тот, у кого меньше штрафных очков.

Совет: карты в центре стола можно раскладывать не квадратом, а другими фигурами, что меняет стратегию сборки животных и усложняет игру:



Автор игры: Йиро Конвет.

Оформители: Илья Семисал (ООО «Интри»), Александр Закиров.

От автора: без трёх женщин я не подошёл бы к тому рубежу, за которым начинается путь разработчика настольных игр, — Лилии Журавлёвой, Анастасии Карповой и Елены Карповой. Огромное им за это спасибо!

© ООО «Магеллан», 2011.

117342, Россия, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, К. Морозова.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.