

Правила предназначены  
для чтения взрослыми детям.

# ФОТОЛЕО

ПРАВИЛА ИГРЫ

В настольной игре «Фотолео» каждый участник партии становится фотографом-путешественником, который находит и фотографирует экзотических животных. Главное — делать это быстрее конкурентов.

## СОСТАВ ИГРЫ

50 карт животных  
1 звонок  
1 кубик  
1 лист с наклейками  
Правила игры



На лицевой стороне карты животное прячется, а на обороте можно полюбоваться на него во всей красе и узнать его особенности.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед тем как сесть за игру впервые, наклейте на каждую сторону кубика по наклейке. Звонок поместите в центре стола так, чтобы все легко до него дотягивались. Перетасуйте карты животных, разделите их на 5 примерно одинаковых стопок и разложите эти стопки лицевой стороной вверх (с прячущимся животным) на равном расстоянии вокруг звонка.

Приготовьте кубик и начинайте играть.



## КАК ИГРАТЬ

Младший игрок бросает кубик. На выпавшей стороне показана особенность животного, которое предстоит отыскать и сфотографировать.

- |   |  |
|---|--|
|  Безногое     |  Ночное                 |
|  Двуногое     |  Дневное                |
|  Четвероногое |  Круглосуточно активное |

Подробнее про периоды активности животных можно прочитать в конце правил. Все игроки одновременно смотрят верхние карты всех 5 стопок. Есть ли на них животное с выпавшей особенностью? Игрок, заметивший нужное животное, звонит в звонок, называет животное и забирает себе его карту.

**ВАЖНО:** звонить в звонок и брать карту надо одной и той же рукой.

Если сразу несколько игроков позвонили в звонок, карту забирает тот, чья рука ниже.

После этого игроки продолжают искать животных с требуемой особенностью: звонят в звонок, забирают карты.

Если вы считаете, что больше подходящих животных нет, позвоните в звонок **дважды** и скажите: «Закончили!»

Все проверяют, правы ли вы:

- если вы правы и подходящих животных действительно не оказалось, вы получаете призовую карту из самой большой стопки на столе, а раунд завершается;
- если вы ошиблись и подходящее животное нашлось, вы выбываете из игры до конца раунда и не можете собирать животных. Раунд продолжается.

Все карты, которые вы проверяли, положите под низ своих стопок.

Если никто не рискует звонить в звонок дважды, можете завершить раунд по общей договорённости. В этом случае призовой карты никто не получает.

Когда раунд завершился, все переворачивают свои карты и проверяют, тех ли животных они собрали:

- если на карте есть выпавший на кубике символ, вы оказались правы и карта остаётся у вас;
- если на карте нет выпавшего на кубике символа, вы ошиблись и сфотографировали не то животное. Положите карту под любую из пяти стопок.

**Альтернативное правило.** Заранее договоритесь, будете ли его использовать. Если вы ошиблись и сфотографировали не то животное, верните под низ стопки не только его карту, но и ещё одну карту животного, взятую ранее. На этой карте животного должен быть символ, выпавший на кубике. Если таких карт животных у вас нет, это правило на вас не действует.

Право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Теперь он бросает кубик, и все игроки пытаются найти животных, у которых есть выпавшая на кубике особенность. Если выпал тот же символ, что и в предыдущем раунде, перебросьте кубик.

### ПРИМЕР РАУНДА

Женя бросает кубик, выпадает символ «Двуногое». Верхние карты стопок: зебра, ёж, змея, орёл и бобр. Игроки рассматривают животных, пытаются выяснить, которые из них двуногие. Первой заметила Аня — она звонит в звонок и кричит: «Орёл!» Дима тоже заметил орла, но Аня дотянулась до звонка быстрее, так что она забирает карту себе. Под картой орла лежит карта пингина.

Игроки продолжают искать двуногое животное. Дима решает, что бобр двуногий, поэтому он звонит в звонок и забирает бобра себе.

Тем временем Лена тоже нашла животное: она звонит в звонок, кричит: «Пингвин!» и кладёт его перед собой.

Под картой пингина оказывается улитка, так что двуногих животных на столе не осталось. Женя понимает это первым, звонит в звонок дважды и объявляет: «Закончили!» Все игроки проверяют верхние карты в стопках. Женя оказывается прав, берёт верхнюю карту из самой большой стопки и кладёт её перед собой. Остальные проверенные карты уходят под низ своих стопок.

Раунд завершён.

Аня переворачивает карту орла и сверяет символ на карте с символом на кубике. Символы совпадают, так что орёл остаётся у Ани.

Дима понимает, что бобра он схватил зря, поэтому бобр возвращается под одну из стопок.

Лена оставляет пингина, поскольку символы совпали.

Раунд закончен, и Аня, сидящая слева от Жени, бросает кубик, начиная следующий раунд.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в одной из пяти стопок заканчиваются карты, раунд немедленно завершается. Игроки проверяют, тех ли животных они собрали. Если кто-то из них ошибся, он возвращает ошибочно взятые карты в одну из четырёх незаконченных стопок.

После этого завершается игра. Игрок с наибольшим числом карт перед собой (самый проворный и удачливый фотограф) побеждает. Если кто-то из игроков собрал одинаковое количество карт, они делают победу.

### О СИМВОЛАХ ПЕРИОДА АКТИВНОСТИ ЖИВОТНОГО

**Дневное:** животное активно в дневное время суток, а по ночам спит.

**Ночное:** животное спит днём, просыпаясь в ночное время суток.

**Круглосуточно активное:** некоторые звери могут быть активны и днём, и ночью. Например, если они тратят большое количество энергии и поэтому нуждаются в большем количестве пищи.

**Дневные животные, представленные в игре:**

Серебристая чайка (Чайка)

Зебра

Страус

Дельфин-афалина (Дельфин)

Длинномордый тюлень (Тюлень)

Зелёная мамба (Змея)

Большая белая акула (Акула)

Попугай ара (Попугай)

Орлан (Орёл)

**Ночные животные, представленные в игре:**

Крокодил

Носорог

Филин

Ёж

Бобр

Коала

Летучая мышь

Огненная саламандра (Саламандра)

Дождевой червь

Древесная лягушка (Лягушка)

**Круглосуточно активные животные, представленные в игре:**

Жираф

Трёхпалый ленивец (Ленивец)

Виноградная улитка (Улитка)

Мышь-полёвка (Мышь)

Императорский пингвин (Пингвин)

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Хосеп Аллю, Дани Гомес

ХУДОЖНИК: anoka.de

ДИЗАЙН: Сабина Кондиролли

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов, Иван Попов

РУКОВОДСТВО РЕДАКЦИЕЙ: Владимир Сергеев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Александр Бурдаев

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Смирнова

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ВОПРОСЫ ИЗДАНИЯ ИГР: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

